

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович Автономная некоммерческая организация высшего образования

Должность: ректор

Дата подписания: 18.10.2022 15:19:41

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fad578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»

ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНА И МОДЫ



УТВЕРЖДАЮ

Ректор

С.С. Юров

«18» февраля 2021

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.В.ДЭ.01.02 «ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЕ»

Для направления подготовки:

54.03.01 Дизайн

(уровень бакалавриата)

Типы задач профессиональной деятельности:

проектный

Направленность (профиль):

«Моушн-дизайн»

Форма обучения:

очная

Разработчик (и): Михалина Татьяна Николаевна - доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза дизайнеров России.

«24» января 2021 г.



(подпись)

/Т.Н. Михалина /

Рабочая программа разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата), утв. Приказом Министерства образования и науки РФ № 1015 от 13.08.2020 г.


СОГЛАСОВАНО:

И.о. декана факультета ФДМ


(подпись)

/ В.В. Самсонова /

Заведующая кафедрой
разработчика РПД


(подпись)

/ Е.А. Дубоносова /

Протокол заседания кафедры № 6 от «27» января 2021 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Цель и задачи дисциплины
2. Место дисциплины в структуре ОПОП
3. Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины
4. Результаты освоения дисциплины обучающимся
5. Объем дисциплины и распределение видов учебной работы по семестрам
6. Структура и содержание дисциплины
7. Примерная тематика курсовых работ
8. Фонд оценочных средств по дисциплине
9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины
10. Материально-техническое обеспечение дисциплины
11. Методические рекомендации для обучающихся по освоению дисциплины
12. Приложение 1

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель: создание условий для формирования и развития у студентов особого стиля мышления, для которого характерно понимание дизайнерского проектирования как творческого процесса, направленного на преобразование окружающей среды, понимание основных критериев гармонической вещи, чувства стиля, возможности продуктивно действовать в ситуациях новизны и неопределенности.

Задачи:

- дать студентам представление об особенностях творческого мышления;
- дать студентам первичные знания в области дизайн-мышления;
- дать студентам представление о параметрах и характеристиках проектной деятельности в сфере дизайна, создании индивидуальных и групповых творческих проектов;
- способствовать самораскрытию и развитию творческих способностей студентов;
- способствовать формированию пространственных представлений, творческого воображения, художественно-конструкторских способностей студентов;
- развить интеллектуальные качества студентов: беглости, гибкости, оригинальности мышления, воображения, умения находить неожиданные ассоциации.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

2.1. Место дисциплины в учебном плане:

Блок: Блок 1. Дисциплины (модули)

Часть: Часть, формируемая участниками образовательных отношений

Осваивается: 1 семестр

3. КОМПЕТЕНЦИИ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-1 - способен разрабатывать художественно-технические решения для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;

ПК-2 - способен реализовывать художественно-технические решения по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике.

4. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ ОБУЧАЮЩИМСЯ

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
ПК-1 Способен разрабатывать художественно-технические решения для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	ПК-1.1. Определяет перечень задач по подготовке к разработке художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике	Знать: производственные этапы и технологии создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике Уметь: использовать справочные, технические, научно-популярные и художественные материалы для подготовки к разработке художественно-технического решения в процессе создания визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике Владеть: навыком определения перечня задач по подготовке к разработке художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
		графике
ПК-2 Способен реализовывать художественно-технические решения по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	ПК-2.1. Разрабатывает проект визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике на основе художественно-технического решения	Знать: методы сбора информации и примеров для реализации художественно-технических решений; технологии создания визуальных эффектов Уметь: использовать собранную информацию и примеры для создания визуального эффекта; применять базовые навыки программирования при написании сценария и алгоритма производства визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике Владеть: способностью разрабатывать проект визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике на основе художественно-технического решения

5. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ВИДОВ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ ПО СЕМЕСТРАМ

Общая трудоемкость дисциплины «Дизайн-мышление» для студентов очной формы обучения, реализуемой в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, составляет: 3 з.е. / 108 час.

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц
Аудиторные занятия	72
<i>в том числе:</i>	
Лекции	36
Практические занятия	36
Лабораторные работы	-
Самостоятельная работа	36
<i>в том числе:</i>	
часы на выполнение КР / КП	-
Промежуточная аттестация:	
Вид	Зачет с оценкой
Трудоемкость (час.)	-
Общая трудоемкость з.е. / часов	3 з.е. / 108 час.

6. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Темы дисциплины		Количество часов			
№	Наименование	Очная			
		Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)
1	Проектное мышление в сфере дизайна	9	9	-	9
2	Содержание проектной деятельности в сфере дизайна	9	9	-	9
3	Введение в дизайн-мышление	9	9	-	9
4	Технологические этапы дизайн-мышления	9	9	-	9
Итого (часов)		36	36	-	36
Форма контроля:		Зачет с оценкой			
Всего по дисциплине:		3 з.е. / 108 час.			

СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

Тема №1. Проектное мышление в сфере дизайна

Проектное мышление. Роль дизайна в современной культуре. Метод проектной деятельности в сфере дизайна. Цели проектирования в сфере дизайна. Проектный подход в сфере дизайна как средство и предмет. Признаки проекта в сфере дизайна. Основные отличия проектов в сфере дизайна от других видов творческой деятельности. Текущее состояние и мировые тенденции в области управления проектной деятельностью в сфере дизайна. Международные стандарты проектной деятельности в сфере дизайна. Сравнительный анализ подходов IPMA. РОД, PRINCE-2.

Тема №2. Содержание проектной деятельности в сфере дизайна

Основные понятия и принципы управления содержанием проекта в сфере дизайна. Этапы проектной деятельности в сфере дизайна. Процессы планирования и определения целей проекта в сфере дизайна. Формирование целей проекта в сфере дизайна. Принципы декомпозиции целей и создания иерархической структуры проекта в сфере дизайна. Построение модели проекта в сфере дизайна. Планирование реализации проекта в сфере дизайна. Методы и принципы завершения проекта в сфере дизайна. Реализация планов ведения проектной деятельности в сфере дизайна.

Тема №3. Введение в дизайн-мышление

Понятие «дизайн-мышление». Отличительные особенности дизайн-мышления. Возникновение дизайн-мышления. Основные этапы развития дизайн-мышления. Международный опыт в области дизайн-мышления. Дизайн как способ мышления. Институт управления дизайном (DMI). У. Хэннон, США, 1975г. Школа HPID. Х. Платтнер и Д. Келли, США, 1980г. Описание методов и подходов, которые применяют архитекторы, проектировщики и урбанисты. Метод дизайн-мышления для бизнеса. Основание IDEO. Д. Келли, США, 1991г. Коллективный разум как инструмент развития бизнеса. Проектное мышление: генерирование инновационных идей. Дизайн-мышление как системный подход. Дизайн-мышление в России. Современное состояние метода дизайн-мышления.

Тема №4. Технологические этапы дизайн-мышления

Понятия «эмпатия», «процесс слушания», «слуховое восприятие». Правила эмпатического слушания. Методы сбора информации. Определение, как этап дизайн-

мышления. Правила постановки проблемы. Методы обработки полученной информации. Поиск идей как этап дизайн-мышления. Способы генерирования идей. Понятие «прототип». Прототипирование как этап дизайн-мышления. Способы создания прототипов. Принципы создания макетов. Тестирование как этап дизайн-мышления. Способы получения обратной связи о созданных прототипах.

7. ПРИМЕРНАЯ ТЕМАТИКА КУРСОВЫХ РАБОТ

Курсовая работа не предусмотрена

8. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ: Приложение 1.

9. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

9.1. Рекомендуемая литература:

1. Алексеев А. Г. Проектирование: предметный дизайн: учебное наглядное пособие - Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2017
режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=487646
2. Флюссер, В. О положении вещей. Малая философия дизайна=Vom Stand der Dinge. Eine kleine Philosophie des Design. – Москва: Ад Маргинем Пресс, 2016.
режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=594461>
3. Владимиров И. Ю., Корнилов Ю. К., Коровкин С. Ю. Современные теории мышления: учебное пособие - Москва|Берлин: Директ-Медиа, 2016
режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=441286
4. Сурова Н. Ю. Проектный менеджмент в социальной сфере и дизайн-мышление: учебное пособие - Москва: Юнити-Дана, 2015
режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=446441
5. Шпаковский В. О., Егорова Е. С. PR-дизайн и PR-продвижение: учебное пособие - Москва|Вологда: Инфра-Инженерия, 2018
режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=493884

9.2. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения.

При осуществлении образовательного процесса по данной учебной дисциплине предполагается использование:

Лицензионное программное обеспечение:

1. Windows 10 Pro Professional (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726);
2. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726).

Свободно распространяемое программное обеспечение:

1. Браузер Google Chrome;
2. Браузер Yandex;
3. Adobe Reader - программа для просмотра, печати и комментирования документов в формате PDF

9.3. Перечень современных профессиональных баз данных, информационных справочных систем и ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

1. Novate.Ru. Интернет-проект о дизайне <http://www.novate.ru>
2. Re:vision. Следим за дизайном с 1999 года <http://www.revision.ru>
3. Дизайн-студия Primaris <http://www.primaris.ru/articles.html>
4. Изобразительное искусство, дизайн, архитектура, фото <http://www.kulturologia.ru>
5. Каталог логотипов и знаков <http://www.logobank.ru/>
6. Фирменные стили и логотипы <http://www.logobar.ru/>
7. [Журнал Про100 дизайн](http://www.pro100.spb.ru/) <http://www.pro100.spb.ru/>
8. [Как.ru. Журнал о дизайне.](http://kak.ru) <http://kak.ru>
9. [Креативная реклама](http://www.adme.ru/) <http://www.adme.ru/>
10. Сайт журнала «Инфографика» <http://infographicsmag.ru>
11. [Peopleofdesign. Блог о дизайне](http://www.peopleofdesign.net) <http://www.peopleofdesign.net>
12. [Smashmag. Блог о дизайне](http://ww.smashmag.ru) <http://ww.smashmag.ru>

10. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Учебные занятия проводятся в учебных аудиториях для проведения учебных занятий, оснащенные оборудованием и техническими средствами обучения.

Учебная аудитория для проведения учебных занятий оснащена:

- а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;
- б) стационарный широкоформатный мультимедиапроектор Epson EB-X41, экран, колонки;
- в) наглядные пособия в цифровом виде, слайд-презентации, видеофильмы, макеты и т.д., которые применяются по необходимости в соответствии с темами (разделами) дисциплины;
- г) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

Помещение для самостоятельной работы. Аудитория оснащена оборудованием и техническими средствами обучения:

- а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;
- б) стационарный широкоформатный мультимедиапроектор Epson EB-X41, экран, колонки;
- в) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

11. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Продуктивность усвоения учебного материала во многом определяется интенсивностью и качеством самостоятельной работы студента. Самостоятельная работа предполагает формирование культуры умственного труда, самостоятельности и инициативы в поиске и приобретении знаний; закрепление знаний и навыков, полученных на всех видах учебных занятий; подготовку к предстоящим занятиям, экзаменам; выполнение контрольных работ.

Самостоятельный труд развивает такие качества, как организованность, дисциплинированность, волю, упорство в достижении поставленной цели, вырабатывает умение анализировать факты и явления, учит самостоятельному мышлению, что приводит к развитию и созданию собственного мнения, своих взглядов. Умение работать самостоятельно необходимо не только для успешного усвоения содержания учебной программы, но и для дальнейшей творческой деятельности.

Основу самостоятельной работы студента составляет работа с учебной и научной литературой. Из опыта работы с книгой (текстом) следует определенная последовательность действий, которой целесообразно придерживаться. Сначала прочитать весь текст в быстром темпе. Цель такого чтения заключается в том, чтобы создать общее представление об изучаемом (не запоминать, а понять общий смысл прочитанного). Затем прочитать вторично, более медленно, чтобы в ходе чтения понять и запомнить смысл каждой фразы, каждого положения и вопроса в целом.

Чтение приносит пользу и становится продуктивным, когда сопровождается записями. Это может быть составление плана прочитанного текста, тезисы или выписки, конспектирование и др. Выбор вида записи зависит от характера изучаемого материала и целей работы с ним. Если содержание материала несложное, легко усваиваемое, можно ограничиться составлением плана. Если материал содержит новую и трудно усваиваемую информацию, целесообразно его законспектировать.

В процессе изучения материала источника, составления конспекта нужно обязательно применять различные выделения, подзаголовки, создавая блочную структуру конспекта. Это делает конспект легко воспринимаемым, удобным для работы.

Подготовка к практическому занятию включает 2 этапа:

Первый этап – организационный;

Второй этап - закрепление и углубление теоретических знаний.

На первом этапе студент планирует свою самостоятельную работу, которая включает:

- уяснение задания на самостоятельную работу;
- подбор рекомендованной литературы;
- составление плана работы, в котором определяются основные пункты предстоящей подготовки.

Составление плана дисциплинирует и повышает организованность в работе.

Второй этап включает непосредственную подготовку студента к занятию. Начинать надо с изучения рекомендованной литературы. Необходимо помнить, что на лекции обычно рассматривается не весь материал, а только его часть. Остальная его часть восполняется в процессе самостоятельной работы. В связи с этим работа с рекомендованной литературой обязательна. Особое внимание при этом необходимо обратить на содержание основных положений и выводов, объяснение явлений и фактов, уяснение практического приложения рассматриваемых теоретических вопросов. В процессе этой работы студент должен стремиться понять и запомнить основные положения рассматриваемого материала, примеры, поясняющие его, а также разобраться в иллюстративном материале.

Заканчивать подготовку следует составлением плана (конспекта) по изучаемому материалу (вопросу). Это позволяет составить концентрированное, сжатое представление по изучаемым вопросам.

В процессе подготовки к занятиям рекомендуется взаимное обсуждение материала, во время которого закрепляются знания, а также приобретает практика в изложении и разъяснении полученных знаний, развивается речь.

При необходимости следует обращаться за консультацией к преподавателю. Идя на консультацию, необходимо хорошо продумать вопросы, которые требуют разъяснения.

Изучение курса предполагает большой удельный вес самостоятельной работы студентов. Приступая к изучению данной учебной дисциплины, следует ознакомиться с

предложенным преподавателем графиком учебного процесса, включающим самостоятельную работу. На основе этого графика вы можете четко планировать объем работы и свое время, необходимое для выполнения внеаудиторной работы, подготовки к практическим занятиям и контрольным формам обучения.

***Методические рекомендации для обучающихся с ОВЗ и инвалидов
по освоению дисциплины***

Обучающиеся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья имеют возможность изучать дисциплину по индивидуальному плану, согласованному с преподавателем и деканатом.

Освоение дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья осуществляется с использованием средств обучения общего и специального назначения.

При освоении дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья по индивидуальному плану предполагаются: изучение дисциплины с использованием информационных средств; индивидуальные консультации с преподавателем (разъяснение учебного материала и углубленное изучение материала), индивидуальная самостоятельная работа.

В процессе обучения студентам из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья информация предоставляется в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

Для лиц с нарушениями зрения:

- в печатной форме увеличенным шрифтом,
- в форме электронного документа (с возможностью увеличения шрифта).

В случае необходимости информация может быть представлена в форме аудиофайла.

Для лиц с нарушениями слуха:

- в печатной форме,
- в форме электронного документа.

Для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:

- в печатной форме,
- в форме электронного документа.

Данный перечень может быть конкретизирован в зависимости от контингента обучающихся.

Автономная некоммерческая организация высшего образования
«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»

Факультет дизайна и моды
Кафедра дизайна

Фонд оценочных средств

Текущего контроля и промежуточной аттестации
по дисциплине (модулю)

Б1.В.ДЭ.01.02 «ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЕ»

Для направления подготовки:

54.03.01 Дизайн
(уровень бакалавриата)

Типы задач профессиональной деятельности:

проектный

Направленность (профиль):

«Моушн-дизайн»

Форма обучения:

очная

Результаты обучения по дисциплине

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
ПК-1 Способен разрабатывать художественно-технические решения для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	ПК-1.1. Определяет перечень задач по подготовке к разработке художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике	Знать: производственные этапы и технологии создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике Уметь: использовать справочные, технические, научно-популярные и художественные материалы для подготовки к разработке художественно-технического решения в процессе создания визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике Владеть: навыком определения перечня задач по подготовке к разработке художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике
ПК-2 Способен реализовывать художественно-технические решения по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	ПК-2.1. Разрабатывает проект визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике на основе художественно-технического решения	Знать: методы сбора информации и примеров для реализации художественно-технических решений; технологии создания визуальных эффектов Уметь: использовать собранную информацию и примеры для создания визуального эффекта; применять базовые навыки программирования при написании сценария и алгоритма производства визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике Владеть: способностью разрабатывать проект визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике на основе художественно-технического решения

Показатели оценивания результатов обучения

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
Не знает: производственные этапы и технологии создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике Не умеет: использовать справочные, технические, научно-популярные и художественные материалы для	В целом знает: производственные этапы и технологии создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике В целом умеет: использовать справочные, технические, научно-популярные и художественные материалы для подготовки к	Знает: производственные этапы и технологии создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике Умеет: использовать справочные, технические, научно-популярные и художественные материалы для	В полном объеме знает: производственные этапы и технологии создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике В полном объеме умеет: использовать справочные, технические, научно-популярные и художественные

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
<p>подготовки к разработке художественно-технического решения в процессе создания визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p>Не владеет: навыком определения перечня задач по подготовке к разработке художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p>	<p>разработке художественно-технического решения в процессе создания визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p>В целом владеет: навыком определения перечня задач по подготовке к разработке художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p>	<p>подготовки к разработке художественно-технического решения в процессе создания визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p>Владеет: навыком определения перечня задач по подготовке к разработке художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p>	<p>материалы для подготовки к разработке художественно-технического решения в процессе создания визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p>В полном объеме владеет: навыком определения перечня задач по подготовке к разработке художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p>
<p>Не знает: методы сбора информации и примеров для реализации художественно-технических решений; технологии создания визуальных эффектов</p> <p>Не умеет: использовать собранную информацию и примеры для создания визуального эффекта; применять базовые навыки программирования при написании сценария и алгоритма производства визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p>Не владеет: способностью разрабатывать проект визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике на основе</p>	<p>В целом знает: методы сбора информации и примеров для реализации художественно-технических решений; технологии создания визуальных эффектов</p> <p>В целом умеет: использовать собранную информацию и примеры для создания визуального эффекта; применять базовые навыки программирования при написании сценария и алгоритма производства визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p>В целом владеет: способностью разрабатывать проект визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике на основе художественно-</p>	<p>Знает: методы сбора информации и примеров для реализации художественно-технических решений; технологии создания визуальных эффектов</p> <p>Умеет: использовать собранную информацию и примеры для создания визуального эффекта; применять базовые навыки программирования при написании сценария и алгоритма производства визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p>Владеет: способностью разрабатывать проект визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике на основе</p>	<p>В полном объеме знает: методы сбора информации и примеров для реализации художественно-технических решений; технологии создания визуальных эффектов</p> <p>В полном объеме умеет: использовать собранную информацию и примеры для создания визуального эффекта; применять базовые навыки программирования при написании сценария и алгоритма производства визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p>В полном объеме владеет: способностью разрабатывать проект визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике на основе художественно-</p>

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
художественно-технического решения	технического решения	художественно-технического решения	

Оценочные средства

Задания для текущего контроля

Вопросы для устного опроса

1. Роль дизайна в современной культуре.
2. Метод проектной деятельности в сфере дизайна.
3. Проектный подход в сфере дизайна как средство и предмет.
4. Признаки проекта в сфере дизайна. Основные отличия проектов в сфере дизайна от других видов творческой деятельности.
5. Текущее состояние и мировые тенденции в области управления проектной деятельностью в сфере дизайна.
6. Международные стандарты проектной деятельности в сфере дизайна
7. Этапы проектной деятельности в сфере дизайна.
8. Процессы планирования и определения целей проекта в сфере дизайна.
9. Принципы декомпозиции целей и создания иерархической структуры проекта в сфере дизайна.
10. Планирование реализации проекта в сфере дизайна.
11. Методы и принципы завершения проекта в сфере дизайна.
12. Реализация планов ведения проектной деятельности в сфере дизайна
13. Основные этапы развития дизайн-мышления.
14. Международный опыт в области дизайн-мышления.
15. Метод дизайн-мышления для бизнеса.
16. Дизайн-мышление как системный подход.
17. Дизайн-мышление в России.
18. Современное состояние метода дизайн-мышления.
19. Правила эмпатического слушания.
20. Определение, как этап дизайн-мышления.
21. Поиск идей как этап дизайн-мышления.
22. Прототипирование как этап дизайн-мышления.
23. Тестирование как этап дизайн-мышления.
24. Способы получения обратной связи о созданных прототипах

Промежуточная аттестация

Примерные вопросы к экзамену

1. Проектное мышление.
2. Роль дизайна в современной культуре.
3. Метод проектной деятельности в сфере дизайна.
4. Цели проектирования в сфере дизайна.
5. Проектный подход в сфере дизайна как средство и предмет.
6. Признаки проекта в сфере дизайна.
7. Основные отличия проектов в сфере дизайна от других видов творческой деятельности.

8. Текущее состояние и мировые тенденции в области управления проектной деятельностью в сфере дизайна.
9. Международные стандарты проектной деятельности в сфере дизайна.
10. Сравнительный анализ подходов IPMA, РОД, PRINCE-2.
11. Основные понятия и принципы управления содержанием проекта в сфере дизайна.
12. Этапы проектной деятельности в сфере дизайна.
13. Процессы планирования и определения целей проекта в сфере дизайна.
14. Формирование целей проекта в сфере дизайна.
15. Принцип декомпозиции целей
16. Создание иерархической структуры проекта в сфере дизайна.
17. Построение модели проекта в сфере дизайна.
18. Планирование реализации проекта в сфере дизайна.
19. Методы и принципы завершения проекта в сфере дизайна.
20. Реализация планов ведения проектной деятельности в сфере дизайна
21. Понятие «дизайн-мышление».
22. Отличительные особенности дизайн-мышления.
23. Возникновение дизайн-мышления.
24. Основные этапы развития дизайн-мышления.
25. Международный опыт в области дизайн-мышления
26. Институт управления дизайном (DMI). У. Хэннон.
27. Школа HPID. Х. Платтнер и Д. Келли
28. Метод дизайн-мышления для бизнеса. Основание IDEO. Д. Келли
29. Дизайн-мышление в России.
30. Современное состояние метода дизайн-мышления.
31. Понятия «эмпатия», «процесс слушания», «слуховое восприятие».
32. Правила эмпатического слушания.
33. Методы сбора информации.
34. Определение, как этап дизайн-мышления. Правила постановки проблемы.
35. Методы обработки полученной информации.
36. Поиск идей как этап дизайн-мышления. Способы генерирования идей.
37. Правила «мозгового штурма», анализа информации, голосования, способов выбора идеи.
38. Прототипирование как этап дизайн-мышления. Способы создания прототипов.
39. Принципы создания макетов.
40. Тестирование как этап дизайн-мышления. Способы получения обратной связи о созданных прототипах.

Критерии оценки при проведении промежуточной аттестации

4-балльная шкала (экзамен, зачет с оценкой)	2-балльная шкала (зачет)	Показатели	Критерии
Отлично	Зачтено	1. Полнота ответов на вопросы и выполнения задания.	глубокое знание теоретической части темы, умение проиллюстрировать изложенное примерами, полный ответ на вопросы, способен применять умения при решении общих и нетиповых задач
Хорошо		3. Умение перевести теоретические знания	

		в практическую плоскость.	преподавателя, но допущены незначительные ошибки, способен применять умения при решении общих задач
Удовлетворительно			знание структуры основного учебно-программного материала, основных положений теории при наличии существенных пробелов в деталях, затруднения при практическом применении теории, существенные ошибки при ответах на вопросы преподавателя, имеет навыки в ограниченной области профессиональной деятельности
Неудовлетворительно	Не зачтено		существенные пробелы в знаниях основных положений теории, не владение терминологией, основными методиками, не способность формулировать свои мысли, применять на практике теоретические положения, отвечать на вопросы преподавателя

Разработчик: Михалина Татьяна Николаевна - доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза дизайнеров России.

ФОС для проведения промежуточной аттестации одобрен на заседании кафедры дизайна (Протокол заседания кафедры № 6 от «27» января 2021 г.).