

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович Автономная некоммерческая организация высшего образования

Должность: ректор

Дата подписания: 04.06.2026 16:39:05

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

“ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА”

ФАКУЛЬТЕТ УПРАВЛЕНИЯ БИЗНЕСОМ



УТВЕРЖДАЮ

Ректор

 С.С. Юров

«28» мая 2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.В.13.02 «КРЕАТИВ И СТОРИТЕЛЛИНГ. ИНДУСТРИЯ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ И ВИЗУАЛЬНЫХ ЭФФЕКТОВ»

Для направления подготовки:

42.03.05 Медиакоммуникации

(уровень бакалавриата)

Тип задач профессиональной деятельности:

организационный

Направленность (профиль):

«Продюсирование мультимедиа проектов»

Форма обучения:

очная

Москва – 2026

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель: обучить студентов продюсировать креативную концепцию и визуальное повествование проекта: переводить идею в понятный бриф, выстраивать драматургию и визуальный язык, координировать работу CG/VFX-команд на всех стадиях (препродакшн—постпродакшн), управлять сроками, бюджетом и качеством, с целью обеспечения коммерчески-эффективного результата.

Задачи:

- изучение теоретических основ дисциплины;
- обучение практическим навыкам применения системы знаний и умений в области индустрии компьютерной графики и визуальных эффектов.

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: 6 семестр.

3. КОМПЕТЕНЦИИ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-1 - Осуществление управленческой деятельности и руководство бизнес-процессами организации

4. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ ОБУЧАЮЩИМИСЯ

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
ПК-1 Осуществление управленческой деятельности и руководство бизнес-процессами организации	ПК-1.2 - Определяет целевую аудиторию нового продукта	Знает: методы проведения маркетингового исследования, в том числе исследования для определения целевой аудитории нового медиапродукта Умеет: использовать современные маркетинговые и информационно-коммуникационные технологии при проведении исследований Владеет: навыком проведения исследований и анализа результатов
	ПК-1.3 - Осуществляет оценку оригинальности идеи, актуальности нового продукта, его художественной ценности и	Знает: конъюнктуру медийного рынка, способы выявления запроса ЦА, критерии определения художественной ценности продукта и его востребованности Умеет: выявлять и анализировать социально-значимые процессы и явления, прогнозировать успешность продукта

	востребованности	Владеет: навыком прогнозирования востребованности будущего продукта
--	------------------	--

5. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ВИДОВ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ ПО СЕМЕСТРАМ

Общая трудоемкость дисциплины «Креатив и сторителлинг. Индустрия компьютерной графики и визуальных эффектов» для студентов очной формы обучения, реализуемой в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 42.03.05 Медиакоммуникации составляет: 3 зачетные единицы (108 часа).

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц
Аудиторные занятия	36
<i>в том числе:</i>	
Лекции	18
Практические занятия	18
Лабораторные работы	-
Самостоятельная работа	18
<i>в том числе:</i>	
часы на выполнение КР / КП	-
Промежуточная аттестация:	
Вид	Экзамен – 7 семестр
Трудоемкость (час.)	54
Общая трудоемкость з.е. / часов	3 з.е. / 108 час.

6. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

2		Количество часов			
№	Наименование	Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)
1	Мышление как основа творчества. Введение в дизайн-мышление	2	2	-	2
2	Креативность, креативное мышление и его значение	2	2	-	2
3	Методологии креативного мышления	2	2	-	2
4	Технологические этапы дизайн-	4	4	-	4

	мышления				
5	Режиссура в анимации	8	8	-	8
Итого (часов)		18	18	-	18
Форма контроля:		<i>экзамен</i>			54
Всего по дисциплине:		108 / 3 з.е.			

СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

Тема №1. Мышление как основа творчества. Введение в дизайн-мышление.

Эволюция понятия творческое мышление. Мышление как вид познания. Конвергентное и дивергентное мышление. Представления Дж. Гилфорда о творческом мышлении человека. Качественные характеристики мышления. Мышление и творчество. Типы и особенности творческого мышления. Воображение, его виды и функции. Понятие творческого воображения. Методы диагностики творческих способностей. Основные психологические барьеры творческого мышления. 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. Дизайнмышление как системный подход. Дизайн-мышление в России. Современное состояние метода дизайн-мышления.

Тема №2. Креативность, креативное мышление и его значение

Понятие креативности. Исторический аспект взгляда на креативность. Теории креативности. Связь интеллекта и креативности. Виды и структура креативности. Факторы, влияющие на креативность. Методы эмпирического изучения креативности. Модели креативности. Креативность как фактор инноваций. Идея, концептуальная идея, дизайн-идея. Схема разработки идеи. Критерии оценки идеи. Проблематика креатива в дизайне. Основные задачи управления креативностью в дизайне. Использование методов креативного мышления в творческой профессиональной деятельности. Основные концептуальные подходы в дизайне. Методы и приемы творческого разрешения проблем.

Тема №3. Методологии креативного мышления

История возникновения метода дизайн-мышления. Принципы дизайн-мышления. Структура метода. Области применения. Этапы и фазы метода. Преимущества и недостатки метода. Примеры использования. Основные понятия теории решения изобретательских задач (ТРИЗ): понятие систем, технические системы, социальные системы, исследовательские ситуации и задачи. Принципы теории ТРИЗ. Приемы ТРИЗ. Преимущества и недостатки метода. Примеры использования. Латеральное мышление. Этапы решения задачи с помощью латерального мышления. CRAFT – сущность, этапы решения задачи методом CRAFT. Преимущества и недостатки метода. Примеры использования.

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.

Тема №5. Режиссура в анимации

Идея фильма. Теория и практика создания идеи Технические навыки и приемы создания идеи фильма. Синописис, литературный и режиссерский сценарий Придумывание сценария фильма на заданные ключевые слова и игровые ситуации с целью научить мыслить нестандартно и непрямолинейно, а также для расширения ассоциативного ряда. Режиссерские этюды на заданные темы. Персонаж. Тип, характер, конструкция Ансамбль персонажей (для рассказа, фильма, пьесы). Раскадровка как рассказ. Работа с аниматором. Создание короткого анимационного сюжета. Навыки работы с фонограммой Создание ритмического этюда на основе заданного саундтрека с целью научить грамотно "превращать" абстрактный звуковой сигнал (образ) в визуальный. Работа со звуком.

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. Шульдова, С. Г. Компьютерная графика: учебное пособие / С. Г. Шульдова. – Минск: РИПО, 2020 Режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=599804>
2. Шпаков, П. С. Основы компьютерной графики: учебное пособие / П. С. Шпаков, Ю. Л. Юнаков, М. В. Шпакова; Сибирский федеральный университет. – Красноярск: Сибирский федеральный университет (СФУ), 2014 Режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=364588>
3. Куркова, Н.С. Анимационное кино и видео: азбука анимации: учебное пособие / Н.С. Куркова - Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2016. режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=472665>
4. Муртазина, С. А. История науки и техники: учебное пособие. – Казань: Казанский научно-исследовательский технологический университет (КНИТУ), 2018. Режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=560923>
5. Наумов, В. П. Творческо-конструкторская деятельность: учебное пособие: – Москва: ФЛИНТА, 2019. Режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=603110>

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 и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства:

1. Windows 10 Pro Professional (Договор: Tr000391618, Лицензия: V8732726);
2. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, Лицензия: V8732726);
3. Браузер Google Chrome;
4. Браузер Yandex;
5. 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. <https://biblioclub.ru/> - университетская библиотечная система online Библиоклуб.ру
2. <http://window.edu.ru/> - единое окно доступа к образовательным ресурсам
3. <https://uisrussia.msu.ru/> - базы данных и аналитических публикаций университетской информационной системы Россия
4. <https://www.elibrary.ru/> - электронно-библиотечная система eLIBRARY.RU, крупнейшая в России электронная библиотека научных публикаций
5. <http://www.consultant.ru/> - справочная правовая система КонсультантПлюс
6. <https://gufo.me/> - справочная база энциклопедий и словарей Gufo.me
7. <https://slovaronline.com> - поисковая система по всем доступным словарям и энциклопедиям

10. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1. Оборудованные учебные аудитории, в том числе с использованием видеопроектора и подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду Института.

2. Аудитории для самостоятельной работы с подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду Института.

3. Компьютерный класс с подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду Института.

4. Аудио и видеоаппаратура.

5. Учебно-наглядное оборудование.

№ 424

Учебная аудитория для проведения учебных занятий. Аудитория оснащена оборудованием и техническими средствами обучения:

а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная

б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки.

в) 1 компьютер, подключенный к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна»

№ 402

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

а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная

б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки.

в) 11 компьютеров, подключенных 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.

Результаты конспектирования могут быть представлены в различных формах:

- **План** – это схема прочитанного материала, краткий (или подробный) перечень вопросов, отражающих структуру и последовательность материала. Подробно составленный план вполне заменяет конспект.

- **Конспект** – это систематизированное, логичное изложение материала источника. Различаются четыре типа конспектов.

- **План-конспект** – это развернутый детализированный план, в котором достаточно подробные записи приводятся по тем пунктам плана, которые нуждаются в пояснении.

- **Текстуальный конспект** – это воспроизведение наиболее важных положений и фактов источника.

- **Свободный конспект** – это четко и кратко сформулированные (изложенные) основные положения в результате глубокого осмысливания материала. В нем могут присутствовать выписки, цитаты, тезисы; часть материала может быть представлена планом.

- **Тематический конспект** – составляется на основе изучения ряда источников и дает более или менее исчерпывающий ответ по какой-то схеме (вопросу).

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.

В начале занятия студенты под руководством преподавателя более глубоко осмысливают теоретические положения по теме занятия, пытаются применить эти знания при выполнении творческих работ, серий эскизов. В процессе обсуждения ошибок и удачных вариантов разработанных серий эскизов, вырабатывается уверенность в умении правильно использовать приобретенные знания для решения практических задач.

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.

Индивидуальные консультации с преподавателем проводятся по отдельному расписанию, утвержденному заведующим кафедрой (в соответствии с индивидуальным графиком занятий обучающегося).

Индивидуальная самостоятельная работа обучающихся проводится в соответствии с рабочей программой дисциплины и индивидуальным графиком занятий.

Текущий контроль по дисциплине осуществляется в соответствии с фондом оценочных средств, в формах адаптированных к ограничениям здоровья и восприятия информации обучающихся.

Автономная некоммерческая организация высшего образования
«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»

Факультет управления бизнесом
Кафедра менеджмента и маркетинга

Фонд оценочных средств

Текущего контроля и промежуточной аттестации
по дисциплине (модулю)

**Б1.В.12.02 «КРЕАТИВ И СТОРИТЕЛЛИНГ. ИНДУСТРИЯ КОМПЬЮТЕРНОЙ
ГРАФИКИ И ВИЗУАЛЬНЫХ ЭФФЕКТОВ»**

Для направления подготовки:
42.03.05 Медиакоммуникации
(уровень бакалавриата)

Тип задач профессиональной деятельности:
организационный

Направленность (профиль):
«Продюсирование мультимедиа проектов»

Форма обучения:
очная

Результаты обучения по дисциплине

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
ПК-1 Осуществление управленческой деятельности и руководство бизнес-процессами организации	ПК-1.2 - Определяет целевую аудиторию нового продукта	Знает: методы проведения маркетингового исследования, в том числе исследования для определения целевой аудитории нового медиапродукта Умеет: использовать современные маркетинговые и информационно-коммуникационные технологии при проведении исследований Владеет: навыком проведения исследований и анализа результатов
	ПК-1.3 - Осуществляет оценку оригинальности идеи, актуальности нового продукта, его художественной ценности и востребованности	Знает: конъюнктуру медийного рынка, способы выявления запроса ЦА, критерии определения художественной ценности продукта и его востребованности Умеет: выявлять и анализировать социально-значимые процессы и явления, прогнозировать успешность продукта Владеет: навыком прогнозирования востребованности будущего продукта

Показатели оценивания результатов обучения

Шкала оценивания				
Результат обучения	Критерии оценивания результатов обучения (показатели успешности по уровням освоения)			
	Компетенция не сформирована	Базовый уровень сформированности компетенции	Средний уровень сформированности компетенции	Повышенный уровень сформированности компетенции
ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы	Сформированные структурированные знания
УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частично освоенное умение	В основном освоенное, применяемое в стандартных ситуациях умение	Полностью освоенное, применяемое в стандартных ситуациях умение
НАВЫКИ	Отсутствие навыков	Частично владеет навыками	В целом владеет навыком	Свободно владеет навыком

Оценочные средства

Задания для текущего контроля

Пример творческого задания №1

1. Создать эскиз своего дня. Сделать набросок трех вещей, которые повлияли на вас сегодня.
2. Создать дизайн цитаты. Найти вдохновляющую цитату. Добавить фоновое изображение, текстуру или цвет. Сделать верстку шрифта или создать собственные надписи от руки.
3. Создать логотип для своего имени. Создать эскиз логотипа. Проработать не менее трех вариантов дизайна.

Пример творческого задания №2

Используя метод фокальных объектов разработать:

1. Дизайн-объект, используя любой предмет из окружающей обстановки.
2. Дизайн-объект, используя любое изображение из доступного журнала.

Порядок действий:

1. Выбрать фокальный объект.
2. Выбрать от трех до пяти случайных объектов.
3. Составить для каждого случайного объекта характеризующие его признаки, и перенести какую-либо характеристику: форму, фактуру, структуру, цвет или технологию на интересующий объект.
4. Сгенерировать идеи путем присоединения к фокальному объекту признаков случайных объектов.
5. Развить и доработать полученные сочетания путем свободных ассоциаций.
6. Оценить полученные идеи и отобрать полезные решения.

Пример творческого задания №3

1. Выстраивание линий поведения заданных персонажей в заданных драматических ситуациях. Раскрытие образа персонажа через его погружение в предлагаемые обстоятельства.
2. Создание раскадровки на выбранную тему, видеосъемка.

Пример творческого задания №4

1. Создание анимационного сюжета (1 - 1.5 минуты) на основе выбранного фрагмента (или монтажа фрагментов) голосовых фонограмм.
2. Создание ритмического этюда, на основе заданного саундтрека с целью научить адекватно "превращать" абстрактный звуковой сигнал (образ) в визуальный.

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

Тестовые задания

Тема 1: Мышление как основа творчества. Введение в дизайн-мышление

Кто из психологов ввел и обосновал разделение мышления на конвергентное (направленное на поиск единственно верного решения) и дивергентное (направленное на поиск множества решений)?

- a) Зигмунд Фрейд
- b) Жан Пиаже
- c) Джой Пол Гилфорд
- d) Абрахам Маслоу

Какая организация, основанная в США в 1975 году Уильямом Хэнноном, занимается исследованиями и продвижением дизайна как стратегического инструмента управления бизнесом?

- a) Школа HPID (Hasso Plattner Institute of Design)
- b) Компания IDEO
- c) Институт управления дизайном (DMI)
- d) Стэнфордская лаборатория дизайна

Что из перечисленного НЕ относится к качественным характеристикам мышления, определяющим его продуктивность?

- a) Гибкость (способность менять подходы)
- b) Оригинальность (способность порождать нестандартные идеи)
- c) Скорость запоминания больших объемов информации
- d) Скорость запоминания больших объемов информации (Это скорее характеристика памяти, а не мышления)

Примечание: так как нужно выбрать один неверный, то в тесте правильным ответом будет указать этот вариант.

- e) Глубина (способность проникать в суть вопросов)

Какое событие принято считать точкой отсчета для применения методологии дизайн-мышления в бизнесе и создании инновационных продуктов?

- a) Публикация книги Герберта Саймона «Науки об искусственном»
- b) Открытие школы дизайна в Потсдаме
- c) Основание компании IDEO Дэвидом Келли в 1991 году

d) Проведение первой конференции по дизайн-мышлению в Гарварде

Какое понятие описывает способность выходить за пределы стереотипов, генерировать множество разнообразных идей в ситуации неопределенности, что является ключевым для дизайн-мышления?

- a) Конвергентное мышление
- b) Дивергентное мышление
- c) Аналитическое мышление
- d) Критическое мышление

Тема 2: Креативность, креативное мышление и его значение

Согласно современным представлениям, какова связь между уровнем интеллекта (IQ) и креативностью?

- a) Чем выше IQ, тем выше креативность (прямая зависимость)
- b) Креативность никак не связана с интеллектом
- c) Существует «пороговый» уровень интеллекта (около 120), выше которого связь становится нелинейной и креативность начинает зависеть от других факторов
- d) Высокая креативность возможна только при низком IQ

Что такое «дизайн-идея» в контексте креативного процесса?

- a) Любая новая мысль, пришедшая в голову дизайнеру
- b) Концептуальное решение, которое сочетает в себе функциональность, эстетику, пользовательский опыт и технологическую реализуемость
- c) Эскиз или набросок будущего изделия
- d) Маркетинговый ход для продвижения продукта

Какой из перечисленных факторов, согласно исследованиям, НЕ является внешним фактором, влияющим на креативность?

- a) Организационная культура и поддержка инноваций в компании
- b) Временные ограничения и давление дедлайнов
- c) Генетическая предрасположенность и особенности строения мозга
- d) Стил ь руководства и обратная связь от коллег

На что в первую очередь направлены методы эмпирического изучения креативности?

- a) На выявление философской сущности творчества
- b) На измерение и оценку креативных способностей и продуктов деятельности с помощью тестов и заданий
- c) На анализ биографий известных творческих личностей
- d) На создание теоретических моделей креативности

Какой этап в схеме разработки идеи обычно следует за этапом генерации множества вариантов (brainstorming)?

- a) Внедрение идеи в производство
- b) Поиск заказчика для идеи
- c) Отбор и оценка идей по заданным критериям
- d) Патентование идеи

Тема 3: Методологии креативного мышления

Какая методология, разработанная Генрихом Альтшуллером, основана на анализе патентного фонда и выявлении закономерностей развития технических систем?

- a) Латеральное мышление
- b) Дизайн-мышление
- c) CRAFT
- d) ТРИЗ (Теория решения изобретательских задач)

Что из перечисленного является одним из ключевых принципов латерального мышления, введенного Эдвардом де Боно?

- a) Последовательный логический анализ каждого шага
- b) Намеренное использование провокационных идей для выхода за рамки привычных шаблонов
- c) Фокусировка на поиске единственно правильного ответа
- d) Строгое следование алгоритму решения

Какой метод (CRAFT, ТРИЗ, Дизайн-мышление или Латеральное мышление) в наибольшей степени делает акцент на ранних этапах на глубоком понимании пользователя через эмпатию и погружение в его контекст?

- a) ТРИЗ
- b) Дизайн-мышление
- c) Латеральное мышление
- d) CRAFT

В чем заключается основное преимущество метода ТРИЗ по сравнению с методом «проб и ошибок»?

- a) Он не требует специальных знаний в предметной области
- b) Он позволяет системно подходить к решению задач, опираясь на законы развития систем и алгоритмы
- c) Он гарантирует 100% успех при первом применении
- d) Он полностью исключает человеческий фактор из процесса решения

Какова сущность подхода CRAFT?

- a) Это метод для решения только технических задач
- b) Это комбинаторный метод, основанный на переборе и соединении различных элементов, признаков и свойств объектов для создания новых решений
- c) Это метод для управления творческими коллективами
- d) Это философское учение о природе творчества

Тема 4: Технологические этапы дизайн-мышления

Какой этап дизайн-мышления подразумевает создание упрощенной рабочей версии продукта или его отдельной функции для проверки гипотез?

- a) Эмпатия
- b) Фокусировка (Определение)
- c) Прототипирование
- d) Тестирование

Какое правило является ключевым для эмпатического слушания на этапе сбора информации о пользователе?

- a) Оценивать и критиковать услышанное для уточнения деталей
- b) Предлагать готовые решения проблемы пользователю в процессе разговора
- c) Заполнять все паузы в разговоре своими комментариями
- d) Воздерживаться от оценок и интерпретаций, стремясь понять чувства и точку зрения говорящего

Что происходит на этапе «определения» (Define) в дизайн-мышлении?

- a) Генерация максимального количества идей
- b) Анализ собранной информации и формулировка конкретной проблемы или точки зрения, на которой будет сфокусирована работа
- c) Создание первых черновых набросков будущего продукта
- d) Проверка готового продукта на реальных пользователях

Какой способ получения обратной связи о прототипе является наиболее ценным на этапе тестирования?

- a) Формальный опрос по заранее составленной анкете
- b) Наблюдение за тем, как пользователь взаимодействует с прототипом в условиях, приближенных к реальным, и обсуждение его опыта
- c) Сбор письменных отзывов от экспертов
- d) Онлайн-голосование в социальных сетях

Какие методы наиболее эффективны для генерирования идей на соответствующем этапе дизайн-мышления?

- a) Интервью и анкетирование
- b) Построение интеллект-карт (mind maps), мозговой штурм (brainstorming), метод SCAMPER
- c) Мозговой штурм (brainstorming), метод SCAMPER, построение интеллект-карт (mind maps)
- d) SWOT-анализ и построение графиков

Тема 5: Режиссура в анимации

Какой документ в анимационном производстве является наиболее детальным текстовым описанием будущего фильма, содержащим разбивку на сцены, описание действия, диалогов и звуков, но еще не визуализированным?

- a) Синописис
- b) Литературный сценарий
- c) Режиссерский сценарий
- d) Раскадровка

Что представляет собой синописис?

- a) Детальная прорисовка ключевых сцен фильма
- b) Краткое изложение сюжета фильма, его основной идеи и конфликта, обычно занимающее 1-2 страницы
- c) Полное литературное описание всех диалогов и действий
- d) Музыкальная партитура фильма

Какова главная задача режиссера при создании ансамбля персонажей?

- a) Сделать всех персонажей красивыми и привлекательными
- b) Обеспечить техническую возможность их анимации
- c) Создать систему контрастов и взаимодействий между характерами, типажам и функциями персонажей для раскрытия драматургии
- d) Придумать каждому персонажу уникальное имя

Что такое раскадровка (storyboard) в контексте создания анимационного фильма?

- a) Текстовое описание последовательности сцен

- b) Последовательность рисунков (кадров), которая визуально представляет ключевые сцены, композицию, движение камеры и действие в фильме
- c) Чертеж конструкции персонажа
- d) График производства анимационных фаз

При создании ритмического этюда на основе заданного саундтрека, какова основная цель "превращения" абстрактного звукового образа в визуальный?

- a) Проиллюстрировать буквальный смысл песни (если она со словами)
- b) Научиться передавать ритм, темп, динамику и эмоциональную окраску музыки через пластику, движение линий, смену кадров и визуальные метафоры
- c) Создать музыкальный клип для популярной песни
- d) Проверить синхронизацию губ персонажа с фонограммой

Промежуточная аттестация

Форма семестрового контроля: **экзамен**

Примерные вопросы к экзамену

1. Суть античных представлений о природе творческого мышления.
2. Определение творчества.
3. Отличия понятия «творчества» от «креативности».
4. Креативная личность и гениальность.
5. Роль образного и ассоциативного мышления в развитии креативности.
6. Конвергентное мышление.
7. Дивергентное мышление.
8. Функции и виды воображения.
9. Факторы, влияющие на творческий процесс.
10. Ситуативные факторы, препятствующие реализации творческих возможностей личности.
11. Личностные факторы, негативно влияющие на процесс творчества.
12. Отличие между творчеством и креативностью.
13. Анализ понятий креативности отечественных исследователей
14. Анализ понятий креативности зарубежных исследователей
15. Истоки креативных технологий.
16. Природа креативных технологий.
17. Основные аспекты креативности.
18. Специфика креативной среды.
19. Отличие концептуальной идеи и дизайн-идеи.
20. Как стереотипное мышление мешает творческому.
21. Креативность личности дизайнера.
22. Качества творческой личности.
23. Креативность и интеллект.
24. Способы диагностики креативности.
25. Личностные характеристики креативной личности.
26. Этапы творческого процесса.
27. Факторы, влияющие на творческие способности личности.
28. Преимущества и недостатки группового творчества.
29. Сущность метода фокальных объектов.
30. Сущность метода мозгового штурма.
31. Модификации метода мозгового штурма.
32. Сущность метода шести шляп.

33. Примеры использования метода фокальных объектов в дизайне.
34. Природа творчества и творческих способностей личности.
35. Принципы управления творческим коллективом.
36. Особенности управления творческим коллективом.
37. Техника ментальной карты.
38. История дизайн-мышления.
39. Структура метода дизайн-мышления.
40. Отличительные особенности метода дизайн-мышления.
41. Примеры использования метода дизайн-мышления в дизайне.
42. Сущность метода синтетики.
43. Теория решения изобретательских задач – основные понятия метода.
44. Принципы теории ТРИЗ.
45. Примеры использования ТРИЗ в дизайне.
46. Сущность латерального мышления.
47. Примеры использования латерального мышления в дизайне.
48. Этапы решения задачи методом CRAFT.
49. Примеры использования CRAFT метода в дизайне

Критерии оценки при проведении промежуточной аттестации

Оценивание знаний обучающихся осуществляется по 4-балльной шкале при проведении экзаменов и зачетов с оценкой (оценки «отлично», «хорошо», «удовлетворительно» и «неудовлетворительно») или 2-балльной шкале при проведении зачета («зачтено», «не зачтено»).

При прохождении обучающимися промежуточной аттестации оцениваются:

1. Полнота, четкость и структурированность ответов на вопросы, аргументированность выводов.
2. Качество выполнения практических заданий (при их наличии): умение перевести теоретические знания в практическую плоскость; использование правильных форматов и методологий при выполнении задания; соответствие результатов задания поставленным требованиям.
3. Комплексность ответа: насколько полно и всесторонне обучающийся раскрыл тему вопроса и обратился ко всем ее аспектам.

Критерии оценивания

4-балльная шкала и 2-балльная шкалы	Критерии
«Отлично» или «зачтено»	1. Полные и качественные ответы на вопросы, охватывающие все необходимые аспекты темы. Обучающийся обосновывает свои выводы с использованием соответствующих фактов, данных или источников, демонстрируя глубокую аргументацию. 2. Обучающийся успешно переносит свои теоретические знания в практическую реализацию. Выполненные задания соответствуют высокому уровню качества, включая использование правильных форматов, методологий и инструментов. 3. Обучающийся анализирует и оценивает различные аспекты темы, демонстрируя способность к критическому мышлению и самостоятельному исследованию.

«Хорошо» или «зачтено»	1. Обучающийся предоставляет достаточно полные ответы на вопросы с учетом основных аспектов темы. Ответы обучающегося имеют ясную структуру и последовательность, делая их понятными и логически связанными. 2. Обучающийся способен применить теоретические знания в практических заданиях. Выполнение задания в целом соответствует требованиям, хотя могут быть некоторые недочеты или неточные выводы по полученным результатам. 3. Обучающийся представляет хорошее понимание темы вопроса, охватывая основные аспекты и направления ее изучения. Ответы обучающегося содержат достаточно информации, но могут быть некоторые пропуски или недостаточно глубокие суждения.
«Удовлетворительно» или «зачтено»	1. Ответы на вопросы неполные, не охватывают всех аспектов темы и не всегда структурированы или логически связаны. Обучающийся предоставляет верные выводы, но они недостаточно аргументированы или основаны на поверхностном понимании предмета вопроса. 2. Обучающийся способен перенести теоретические знания в практические задания, но недостаточно уверен в верности примененных методов и точности в их выполнении. Выполненное задание может содержать некоторые ошибки, недочеты или расхождения. 3. Обучающийся охватывает большинство основных аспектов темы вопроса, но демонстрирует неполное или поверхностное их понимание, дает недостаточно развернутые объяснения.
«Неудовлетворительно» или «не зачтено»	1. Обучающийся отвечает на вопросы неполно, не раскрывая основных аспектов темы. Ответы обучающегося не структурированы, не связаны с заданным вопросом, отсутствует их логическая обоснованность. Выводы, предоставляемые обучающимся, представляют собой простые утверждения без анализа или четкой аргументации. 2. Обучающийся не умеет переносить теоретические знания в практический контекст и не способен применять их для выполнения задания. Выполненное задание содержит много ошибок, а его результаты не соответствуют поставленным требованиям и (или) неправильно интерпретируются. 3. Обучающийся ограничивается поверхностным рассмотрением темы и не показывает понимания ее существенных аспектов. Ответ обучающегося частичный или незавершенный, не включает анализ рассматриваемого вопроса, пропущены важные детали или связи.