

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович

Должность: ректор

Дата подписания: 01.06.2026 17:12:26

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

Автономная некоммерческая организация высшего образования

«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»

ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНА И МОДЫ

УТВЕРЖДАЮ

Ректор

С.С. Юров

от « 28 » мая 2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.О.16 «КРЕАТИВНОЕ МЫШЛЕНИЕ»

Для направления подготовки:

54.03.01 Дизайн

(уровень бакалавриата)

Типы задач профессиональной деятельности:

проектный

Направленность (профиль):

«Гейм-дизайн»

Форма обучения:

очная, очно-заочная

Москва 2026

Разработчик (и): Шмалько Игорь Сергеевич – доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна, член Союза дизайнеров России.

«28» мая 2026 г.

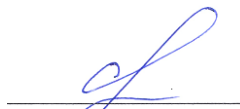

(подпись)

/И.С. Шмалько /

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:

Декан факультета ФДМ


(подпись)

/В.В. Самсонова/

Заведующая кафедрой разработчика
РПД, доцент, кандидат
культурологии


подпись

/ Э.М. Андросова/

Протокол заседания кафедры № 3 от «28» мая 2026 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Цель и задачи дисциплины
2. Место дисциплины в структуре ОПОП
3. Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины
4. Результаты освоения дисциплины обучающимися
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: всестороннее изучение и освоение креативных технологий: проектных методологий, технологий, принципов создания художественно-образных решений в проектировании компьютерных игр.

Задачи:

- исследование понятия «креативные технологии», изучение современных креативных технологий и тенденций развития проектной культуры дизайна;
- изучение и практическое освоение художественно-проектных методик создания образа; определение роли дизайна и прочих визуальных искусств в проектных работах над созданием образа и метафоры;
- изучение и практическое освоение особенностей креативных технологий в различных сферах;
- всестороннее и комплексное изучение компьютерных технологий, информационных систем, аппаратных средств креативных технологий.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

2.1. Место дисциплины в учебном плане:

Блок: Блок 1. Дисциплины (модули)

Часть: Обязательная часть

Осваивается: 1- 4 семестры

3. КОМПЕТЕНЦИИ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ОПК-3 – способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления);

ПК-2 – способен разрабатывать дизайн-концепцию видеоигры в соответствии с технической документацией.

4. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ ОБУЧАЮЩИМСЯ

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
ОПК-3 Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	ОПК-3.1. Выполняет поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики	Знать: технику выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами и способами проектной графики Уметь: выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики Владеть: навыком выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами и способами проектной графики
	ОПК-3.2. Разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	Знать: методику и этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи Уметь: разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи Владеть: навыком разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи
	ОПК-3.3. Выполняет поисковые эскизы, удовлетворяющие утилитарным и эстетическим потребностям человека	Знать: технику выполнения поисковых эскизов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека Уметь: выполнять поисковые эскизы, удовлетворяющие утилитарным и эстетическим потребностям человека Владеть: техникой выполнения поисковых эскизов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека
ПК-2 Способен разрабатывать дизайн-концепцию видеоигры в соответствии с технической документацией	ПК-2.1. Разрабатывает концепцию дизайна видеоигры и выполняет начальную проработку гейм-дизайна	Знать: способы разработки концептуальных проектных идей; формы фиксации креативных идей и создания поисковых эскизов; методы синтеза набора возможных решений, анализа и отбора состоятельных концепций гейм-дизайна Уметь: выдвигать, формулировать и излагать изобразительными средствами креативную идею, образ, концепцию гейм-дизайна; выбирать техники исполнения эскизов в соответствии с поставленными проектными задачами Владеть: навыками научно-практического обоснования художественного решения при начальной проработке гейм-дизайна

5. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ВИДОВ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ ПО СЕМЕСТРАМ

Общая трудоемкость дисциплины «Креативное мышление» для студентов очной и очно-заочной формы обучения, реализуемой в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, составляет: 12 з.е. / 432 час.

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц (по формам обучения)	
	Очная	Очно-заочная
Аудиторные занятия	216	72
<i>в том числе:</i>		
Лекции	90	36
Практические занятия	126	36
Лабораторные работы	-	-
Самостоятельная работа	126	270
<i>в том числе:</i>		
часы на выполнение КР / КП	-	-
Промежуточная аттестация:		
Вид	Экзамен – 1, 2, 3 семестры Зачет с оценкой – 4 семестр	Экзамен – 1, 2, 3 семестры Зачет с оценкой – 4 семестр
Трудоемкость (час.)	90	90
Общая трудоемкость з.е. / часов	12 з.е. / 432 час.	12 з.е. / 432 час.

6. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Темы дисциплины		Количество часов (по формам обучения)							
№	Наименование	Очная				Очно-заочная			
		Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)	Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)
1	Мышление как основа творчества	5	9	-	7	2	2	-	16
2	Основные аспекты проблемы креативности	5	9	-	7	2	2	-	15
3	Проявление креативности	4	9	-	7	3	3	-	16
4	Диагностика креативности	4	9	-	6	2	2	-	16
Итого (часов)		18	36	-	27	9	9	-	63
Форма контроля:		Экзамен, 27 час.				Экзамен, 27 час.			
Всего за 1 семестр:		144 / 4 з.е.				144 / 4 з.е.			
5	Приемы и способы генерирования идей	5	9	-	7	2	2	-	16
6	Понимание творчества как процесса решения проблем и нестандартных задач	5	9	-	7	2	2	-	15
7	Организация и управление творческим процессом	4	9	-	7	3	3	-	16
8	«Мозговой штурм» как способ продуцирования креативных идей	4	9	-	6	2	2	-	16
Итого (часов)		18	36	-	27	27	9	-	63
Форма контроля:		Экзамен, 27 час.				Экзамен, 27 час.			
Всего за 2 семестр:		108 / 3 з.е.				108 / 3 з.е.			
9	Технология Э. де Боно «Шесть шляп»	9	9	-	9	2	2	-	22
10	Технологии креативного подхода: метод морфологического анализа, метод фокальных объектов	9	9	-	9	3	3	-	24
11	Технологии креативного подхода: метод синектики, метод фасилитации «Выход за рамки», метод случайное слово	9	9	-	9	2	2	-	22
12	Методологии креативного мышления	9	9	-	9	2	2	-	22
Итого (часов)		36	36	-	36	9	9	-	90
Форма контроля:		Экзамен, 36 час.				Экзамен, 36 час.			
Всего за 3 семестр:		144 / 4 з.е.				144 / 4 з.е.			
13	Творческие алгоритмы	5	5	-	9	2	2	-	13
14	Практическая креативность. Основы теории	5	5	-	9	3	3	-	14
15	Креативные подходы к игровым механикам	4	4	-	9	2	2	-	13
16	Креативные подходы к сюжету	4	4	-	9	2	2	-	14
Итого (часов)		18	18	-	36	9	9	-	54
Форма контроля:		Зачет с оценкой				Зачет с оценкой			
Всего за 4 семестр:		72 / 2 з.е.				72 / 2 з.е.			
Итого по дисциплине (часов)		90	126	-	90	36	36	-	270
Всего по дисциплине:		12 з.е. / 432 час.				12 з.е. / 432 час.			

СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

Тема № 1. Мышление как основа творчества

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.

Тема № 2. Основные аспекты проблемы креативности

Понятие креативности. Исторический аспект взгляда на креативность. Теории креативности. Креативная личность. Связь интеллекта и креативности. Виды и структура креативности. Факторы, влияющие на креативность. Методы эмпирического изучения креативности. Модели креативности. Креативность как фактор инноваций.

Тема № 3. Проявление креативности

Креативная среда. Креативный процесс. Проявления креативности: гибкость мышления, оригинальность мышления, воображение, чувство креативного процесса. Структурные уровни креативного: логический, дискурсивный, интуитивный. Развитие креативности как внешняя активность. Развитие креативности и деятельность. Этапы креативного процесса. Отношение сознательного и бессознательного в креативном процессе. Эмоции в креативном процессе. Барьеры креативности. Инерция мышления. Состояние «творческого кризиса» и его преодоление.

Тема № 4. Диагностика креативности

Современные концепции креативности: концепция креативности Д. Гилфорда, Е. Торренса, «теория инвестирования» Р. Стернберга. Понятие креативности в отечественной психологии. Развитие креативности как общая творческая способность. Развитие креативности в структуре общей одаренности. Навыки проектирования и создания программы тренинга креативности. Навыки формулирования и фиксации результатов творческого процесса.

Тема № 5. Приемы и способы генерирования идей

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 №6. Понимание творчества как процесса решения проблем и нестандартных задач

Творческий процесс и его формы. Воображение как важнейшая составляющая часть творческого процесса. Естественные и искусственные методы решения творческих задач. Искусственные методы решения творческих задач: творческие технологии, методы генерирования идей, творческие алгоритмы.

Тема № 7. Организация и управление творческим процессом

Основные фазы творческого процесса. Ситуативные и личностные факторы развития творческих способностей. Любознательность как важнейший аспект творческого мышления. Основные принципы управления творческим коллективом. Техники креативности.

Тема № 8. «Мозговой штурм» как способ продуцирования креативных идей

Определение и истолкование понятия «мозговой штурм» или «мозговая атака». Культурно-исторические корни технологии «мозгового штурма». «Корабельный совет» как предтеча Brainstorm. Brainstorm – метод создания особых условий для актуализации умственного потенциала. Brainstorm – оперативный метод решения стимулирования творческой активности. 10 шагов А. Осборна для реализации метода «мозгового штурма». Технологическая цепочка осуществления данного метода по А. Осборну. От количества идей к их качеству. Достоинства и недостатки метода. Модификации метода мозгового штурма.

Тема № 9. Технология Э. де Боно «Шесть шляп»

Технология метода шести шляп. Об авторе метода Э. де Боно. Де Боно о предыстории метода. Описание и аналитика сути метода «Шесть шляп». Метод «Шести шляп» как способ преодоления сложностей мышления. «Шесть шляп» как способ поэтапной дифференциации мыслительного процесса. Латеральное мышление в контексте креативной технологии де Боно. Технология «Шесть шляп» как универсальный метод мышления.

Тема № 10. Технологии креативного подхода: метод морфологического анализа, метод фокальных объектов

Технология использования метода морфологического анализа. Основные схемы морфологического анализа. Этапы метода. Преимущества и недостатки метода. Примеры использования метода в дизайне.

История возникновения метода фокальных объектов. Содержание и этапы метода. Преимущества и недостатки метода фокальных объектов. Примеры применения в дизайне.

Тема № 11. Технологии креативного подхода: метод синектики, метод фасилитации «Выход за рамки», метод случайное слово

Об авторе метода синектики. Как работает метод синектики. Этапы синектического решения. Пример применения синектики для поиска решений. Преимущества и недостатки синектики. Создание синектической группы.

История возникновения метода фасилитации "Выход за рамки". Этапы работы метода. Описание и характеристики метода. Примеры применения метода фасилитации в дизайн-проектировании.

Метод случайного слова как генератор креативных идей. Постановка креативной задачи. Анализ выбранных слов. Перенос слов на задачу.

Тема № 12. 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.

Тема № 13. Творческие алгоритмы

Жёстко структурированные технологии, позволяющие чётко очертить зону поиска сильных решений творческой задачи. 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.

Тема № 14. Практическая креативность. Основы теории

Связь креативности и компьютерной игровой деятельности. Механизмы игр на креативность. Паттерны в играх. Иерархия в играх. Модульное мышление и библиотека игровых механик. Умение видеть системы.

Тема № 15. Креативные подходы к игровым механикам

Изменение контекста как способ стимулирования новых идей. Новые метрики — новые правила. Игровое пространство - меняем оси и плоскости. Аналоговое моделирование. Работа с ограничениями. Добавляем игровые цели. Креативные решения способа управления игрой. Эксперименты с топологией. Объединение двух игр. Непривычные решения привычных задач. Клоны и метафоры.

Тема № 16. Креативные подходы к сюжету

Выбор тематики. Сюжетный подход. Геймплейный подход. Соединение двух подходов. Общие советы.

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. Наумов, В. П. Творческо-конструкторская деятельность: учебное пособие: — Москва: ФЛИНТА, 2019.

Режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=603110>

2. Панова (Зенова) Е.С. Развитие креативного мышления: от проблемы к инновационному решению: 10 первых шагов изобретателя — Москва, Берлин: Директ-Медиа, 2016.

Режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=435724>

3. Психология креативности: учебное пособие — Москва: Когито-Центр, 2009. *Режим доступа:* <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=56464>

4. Психология интеллекта и творчества. Традиции и инновации: материалы научной конференции, посвященной памяти Я. А. Пономарева и В. Н. Дружинина, ИП РАН, 7–8 октября 2010 г. / ред. А. Л. Журавлев, Д. В. Ушаков, М. А. Холодная, Т. В. Галкина. — Москва: Институт психологии РАН, 2010.

Режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=87516>

5. Теория и практика креативной деятельности: учебное пособие - Сибирский федеральный университет. — Красноярск: Сибирский федеральный университет (СФУ), 2012.

Режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=364091>

6. Ткаченко, Н. В. Креативная реклама: технологии проектирования: учебное пособие / Н. В. Ткаченко, О. Н. Ткаченко; под ред. Л. М. Дмитриевой. — Москва: Юнити-Дана, 2017.

Режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=684529>

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, Лицензия: V8732726);
2. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, 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»

№	Наименование портала (издания, курса, документа)	Ссылка
1.	Интернет-ресурс, направленный на сбор и предоставление материалов, касаемых развития креативности	http://kreatiway.com/
2.	Интернет-ресурс, посвященный корпоративному ребрендингу, редизайну и рестайлингу	https://underconsideration.com/
3.	Работа с цветом: подбор, сочетаемость, цветовые гармонии. Etoday — информационный иллюстрированный интернет-журнал, самое интересное и яркое из мира знаменитостей кино, музыки, моды и спорта, самые актуальные новости технологий и архитектуры, дизайна и рекламы.	http://paletton.com/
4.	Etoday — информационный иллюстрированный интернет-журнал, самое интересное и яркое из мира знаменитостей кино, музыки, моды и спорта, самые актуальные новости технологий и архитектуры, дизайна и рекламы.	http://www.etoday.ru/
5.	Pinterest — социальный интернет-сервис, фотохостинг, позволяющий пользователям добавлять в режиме онлайн изображения и помещать их в тематические коллекции.	www.pinterest.com
6.	журнал, публикующий статьи о новых направлениях в дизайне, новости и события, дизайнерские портфолио и выборочные дизайнерские проекты со всего мира	http://designyoutrust.com/
7.	Библиотека фотографий и изображений	http://pixabay.com/
8.	Университетская библиотечная система online Библиоклуб.р	https://biblioclub.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. В целях углубления образовательного цикла используются различные формы, обогащающие учебный процесс, такие как посещение, выставок; подготовка докладов по разнообразным техникам креативного мышления; ведутся беседы с использованием книг, наглядных пособий, интернет – ресурсов составление плана работы, в котором определяются основные пункты предстоящей подготовки.

Составление плана дисциплинирует и повышает организованность в работе. Очень важна непосредственная подготовка студента к занятию. Начинать надо с изучения рекомендованного материала. Необходимо помнить, что на практических занятиях обычно рассматривается не весь материал, а только его часть. Остальная его часть выполняется в процессе самостоятельной работы. В связи с этим работа с рекомендованной литературой обязательна. В процессе этой работы студент должен стремиться понять и запомнить основные положения рассматриваемого материала, примеры, поясняющие его, а также разобраться в иллюстративном материале.

В процессе подготовки к занятиям рекомендуется выполнять заданный преподавателем объем практических заданий, прежде всего в данной дисциплине, речь пойдет о графических эскизах, которые являются наиглавнейшей составляющей данного предмета. Так умение делать быстрые зарисовки своих идей способствуют более интенсивному процессу освоения дисциплины. Зарисовки следует делать быстро: 20-13 минут. Начинать делать зарисовки следует с общей формы.

Можно схематично изобразить идею. После такой оценки нужно быстро

зарисовывать общую форму. При необходимости следует обращаться за консультацией к преподавателю. Идя на консультацию, необходимо хорошо подготовить материал, к которому есть вопросы, которые требуют разъяснения.

В начале занятия студенты под руководством преподавателя более глубоко осмысливают теоретические положения по теме занятия, раскрывают и объясняют основные явления и факты. В процессе творческого обсуждения и дискуссии вырабатываются умения и навыки 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.

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.О.16 «КРЕАТИВНОЕ МЫШЛЕНИЕ»

Для направления подготовки:

54.03.01 Дизайн

(уровень бакалавриата)

Типы задач профессиональной деятельности:

проектный

Направленность (профиль):

«Гейм-дизайн»

Форма обучения:

очная, очно-заочная

Результаты обучения по дисциплине

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
ОПК-3 Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	ОПК-3.1. Выполняет поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики	Знать: технику выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами и способами проектной графики Уметь: выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики Владеть: навыком выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами и способами проектной графики
	ОПК-3.2. Разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	Знать: методику и этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи Уметь: разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи Владеть: навыком разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи
	ОПК-3.3. Выполняет поисковые эскизы, удовлетворяющие утилитарным и эстетическим потребностям человека	Знать: технику выполнения поисковых эскизов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека Уметь: выполнять поисковые эскизы, удовлетворяющие утилитарным и эстетическим потребностям человека Владеть: техникой выполнения поисковых эскизов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека
ПК-2 Способен разрабатывать дизайн-концепцию видеоигры в соответствии с технической документацией	ПК-2.1. Разрабатывает концепцию дизайна видеоигры и выполняет начальную проработку гейм-дизайна	Знать: способы разработки концептуальных проектных идей; формы фиксации креативных идей и создания поисковых эскизов; методы синтеза набора возможных решений, анализа и отбора состоятельных концепций гейм-дизайна Уметь: выдвигать, формулировать и излагать изобразительными средствами креативную идею, образ, концепцию гейм-дизайна; выбирать техники исполнения эскизов в соответствии с поставленными проектными задачами Владеть: навыками научно-практического обоснования художественного решения при начальной проработке гейм-дизайна

Показатели оценивания результатов обучения

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
Не знает: технику выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами и способами проектной графики Не умеет: выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики Не владеет: навыком выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами и способами проектной графики	В целом знает: технику выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами и способами проектной графики В целом умеет: выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики В целом владеет: навыком выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами и способами проектной графики	Знает: технику выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами и способами проектной графики Умеет: выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики Владеет: навыком выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами и способами проектной графики	В полном объеме знает: технику выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами и способами проектной графики В полном объеме умеет: выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики В полном объеме владеет: навыком выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами и способами проектной графики
Не знает: методику и этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи Не умеет: разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи Не владеет: навыком разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	В целом знает: методику и этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи В целом умеет: разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи В целом владеет: навыком разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	Знает: методику и этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи Умеет: разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи Владеет: навыком разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	В полном объеме знает: методику и этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи В полном объеме умеет: разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи В полном объеме владеет: навыком разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
			задачи
Не знает: технику выполнения поисковых эскизов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека Не умеет: выполнять поисковые эскизы, удовлетворяющие утилитарным и эстетическим потребностям человека Не владеет: техникой выполнения поисковых эскизов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека	В целом знает: технику выполнения поисковых эскизов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека В целом умеет: выполнять поисковые эскизы, удовлетворяющие утилитарным и эстетическим потребностям человека В целом владеет: техникой выполнения поисковых эскизов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека	Знает: технику выполнения поисковых эскизов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека Умеет: выполнять поисковые эскизы, удовлетворяющие утилитарным и эстетическим потребностям человека Владеет: техникой выполнения поисковых эскизов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека	В полном объеме знает: технику выполнения поисковых эскизов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека В полном объеме умеет: выполнять поисковые эскизы, удовлетворяющие утилитарным и эстетическим потребностям человека В полном объеме владеет: техникой выполнения поисковых эскизов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека
Не знает: способы разработки концептуальных проектных идей; формы фиксации креативных идей и создания поисковых эскизов; методы синтеза набора возможных решений, анализа и отбора состоятельных концепций гейм-дизайна Не умеет: выдвигать, формулировать и излагать изобразительными средствами креативную идею, образ, концепцию гейм-дизайна; выбирать техники исполнения эскизов	В целом знает: способы разработки концептуальных проектных идей; формы фиксации креативных идей и создания поисковых эскизов; методы синтеза набора возможных решений, анализа и отбора состоятельных концепций гейм-дизайна В целом умеет: выдвигать, формулировать и излагать изобразительными средствами креативную идею, образ, концепцию гейм-дизайна; выбирать техники исполнения эскизов в соответствии с	Знает: способы разработки концептуальных проектных идей; формы фиксации креативных идей и создания поисковых эскизов; методы синтеза набора возможных решений, анализа и отбора состоятельных концепций гейм-дизайна Умеет: выдвигать, формулировать и излагать изобразительными средствами креативную идею, образ, концепцию гейм-дизайна; выбирать техники исполнения эскизов в соответствии с поставленными проектными задачами	В полном объеме знает: способы разработки концептуальных проектных идей; формы фиксации креативных идей и создания поисковых эскизов; методы синтеза набора возможных решений, анализа и отбора состоятельных концепций гейм-дизайна В полном объеме умеет: выдвигать, формулировать и излагать изобразительными средствами креативную идею, образ, концепцию гейм-дизайна; выбирать техники исполнения

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
в соответствии с поставленными проектными задачами Не владеет: навыками научно-практического обоснования художественного решения при начальной проработке гейм-дизайна	поставленными проектными задачами В целом владеет: навыками научно-практического обоснования художественного решения при начальной проработке гейм-дизайна	Владеет: навыками научно-практического обоснования художественного решения при начальной проработке гейм-дизайна	эскизов в соответствии с поставленными проектными задачами В полном объеме владеет: навыками научно-практического обоснования художественного решения при начальной проработке гейм-дизайна

Оценочные средства

Задания для текущего контроля

Пример творческого задания, 1 семестр

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 семестр

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 семестр

Придумать или усовершенствовать идею новой игры, используя метод фокальных объектов.

1. В качестве фокального объекта принять жанр игры или персонаж.
2. Затем выбрать 10 случайных существительных.
3. Подобрать к этим существительным подходящие глаголы.
4. Найти связь между фокальным объектом (жанром игры, персонажем) с выбранными существительными и глаголами.

Пример творческого задания, 4 семестр

Выполнить методом морфологического анализа задание по составлению таблицы и выбору лучших вариантов на заданную тему.

Последовательность действий при морфологическом анализе.

1. Точно сформулировать проблему.
2. Определить важнейшие элементы.
3. Определить варианты исполнения элементов.
4. Занести их в таблицу.
5. Оценить все имеющиеся в таблице.
6. Выбрать оптимальный вариант.

Примерные темы заданий на морфологический анализ:

1. Апгрейды автоматического стрелкового оружия в игре
2. Свойства холодного оружия в игре
3. Реализация возможности отдыха игрового персонажа (условия, необходимые предметы, приносимая польза)
4. Игровой транспорт в космическом шутере
5. Приспособления для быстрого перемещения по миру фэнтезийной RPG.
6. Использование рисования в обучающих играх
7. Боевые классы для кооперативной игры (тип урона, оружие, особенности, слабые стороны, преимущество, взаимодействие с другими классами)
8. Система игрового крафта
9. Материалы для создания одежды и обмундирования в игре (материал, описание, свойства)
10. Реализация приготовления блюд в игре
11. Механизмы охоты в играх с открытым миром (условие, поведение тех, на кого охотится игрок, полезность охоты, возможные трофеи и условия их получения, использование трофеев)
12. Альтернативный вид рогатого шлема в игре Skyrim

Оценка творческого задания производится по шкале «зачтено»/ «не зачтено».

Промежуточная аттестация

Примерные вопросы к экзамену, 1 семестр

1. Суть античных представлений о природе творческого мышления.
2. Определение творчества.
3. Отличия понятия «творчества» от «креативности».
4. Западные и советские школы креативного мышления
5. Креативная личность и гениальность.
6. Роль образного и ассоциативного мышления в развитии креативности.
7. Конвергентное мышление.
8. Дивергентное мышление.
9. Функции и виды воображения.
10. Факторы, влияющие на творческий процесс.
11. Ситуативные факторы, препятствующие реализации творческих возможностей личности.
12. Личностные факторы, негативно влияющие на процесс творчества.
13. Отличие между творчеством и креативностью.
14. Анализ понятий креативности отечественных исследователей.
15. Методы генерирования идей.
16. Анализ понятий креативности зарубежных исследователей
17. Истоки креативных технологий.
18. Как соотносятся показатели тестов креативности и интеллекта.
19. Природа креативных технологий.
20. Основные аспекты креативности.
21. Специфика креативной среды.
22. Отличие концептуальной идеи и дизайн-идеи.
23. Охарактеризуйте тесты креативности Дж. Гилфорда и Е. Торренса, отметьте их достоинства и недостатки.
24. Как стереотипное мышление мешает творческому.
25. Креативность личности дизайнера.
26. Функциональная прагматичность креатива.
27. Качества творческой личности.
28. Креативность и интеллект.
29. Способы диагностики креативности.
30. Личностные характеристики креативной личности.

Примерные вопросы к экзамену, 2 семестр

1. Место и значение творчества в жизни человека. Потребность общества в творческих людях. Потребность человека быть творческим.
2. Методы генерирования идей.
3. Соотношение понятий «творчество» и «креативность».
4. Подходы в изучении творчества. Отличия понятия «творчества» от креативности».
5. Заблуждения и стереотипы в отношении творчества и творческих способностей. Мифы о креативности.
6. Этапы творческого процесса.
7. Воображение как важнейшая составляющая часть творческого процесса.
8. Виды воображения, функции.
9. Методы интенсификации творческого процесса.

10. Метод свободных ассоциаций как способ активизации креативного мышления.
11. Методы развития творческого воображения и фантазии.
12. Возможности использования эвристического приёма фокальных объектов для развития креативного мышления обучающихся.
13. Технология создания и использования интеллект-карт Т. Бьюзена.
14. Методы решения креативных задач.
15. Креатив-метод «Стулья Диснея» в процессе генерирования идей.
16. Латеральное мышление Э.де Боно и дидактические возможности метода.
17. Морфологический анализ как метод генерирования идей.
18. «Мозговой штурм»: сущность, структура, особенности использования.
19. Психологические особенности коллективной мыслительной деятельности.
20. Метод синектики как эвристическое развитие «мозгового штурма».
21. «Механизмы мышления» Эдвара де Боно.
22. Мозговой штурм и его вариации.
23. Примеры применения мозгового штурма в дизайн-проектировании.
24. Исследование природы креативного мышления в отечественной психологии.
25. Творческие алгоритмы как способы решения творческих задач.
26. Этапы творческого процесса.
27. Факторы, влияющие на творческие способности личности.
28. Преимущества и недостатки группового творчества.
29. Методы интенсификации творческого процесса.

Примерные вопросы к экзамену, 3 семестр

1. Шаблонное мышление, культура и технологии.
2. Дискуссия. «Шесть шляп мышления» Э.Де Боно.
3. Морфологический анализ и синтез Фрица Цвикки.
4. Сущность метода фокальных объектов.
5. Сущность метода мозгового штурма.
6. Модификации метода мозгового штурма.
7. Мозговой штурм: примеры применения.
8. Сущность метода шести шляп.
9. Примеры использования метода фокальных объектов в дизайне.
10. Морфологический анализ: примеры применения.
11. Синектика: примеры применения.
12. Виды аналогий, применяемых в синектике.
13. Метод фасилитации «выход за рамки».
14. Примеры использования метода случайного слова.
15. Природа творчества и творческих способностей личности.
16. Принципы управления творческим коллективом.
17. Особенности управления творческим коллективом.
18. История дизайн-мышления.
19. Структура метода дизайн-мышления.
20. Отличительные особенности метода дизайн-мышления.
21. Примеры использования метода дизайн-мышления в дизайне.
22. Техника ментальной карты.

Примерные вопросы к зачету с оценкой, 4 семестр

1. Теория решения изобретательских задач – основные понятия метода.
2. Принципы теории ТРИЗ.
3. Примеры использования ТРИЗ в дизайне.

4. Сущность латерального мышления.
5. Недостатки творческого подхода и ошибки мышления.
6. Этапы решения задачи методом CRAFT.
7. Примеры использования CRAFT метода в дизайне.
8. Связь креативности и компьютерной игровой деятельности.
9. Сущность игровых механизмов на креативность.
10. Иерархия в играх Рафаэля Костера.
11. Модульное мышление и библиотека игровых механик.
12. Изменение контекста как способ стимулирования новых идей.
13. Креативные решения способа управления игрой.
14. Новый взгляд – объединение двух игр.
15. Непривычные решения привычных задач.
16. Креативные подходы к сюжету.

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. 2. Аргументированность выводов. 3. Умение перевести теоретические знания в практическую плоскость.	глубокое знание теоретической части темы, умение проиллюстрировать изложенное примерами, полный ответ на вопросы, способен применять умения при решении общих и нетиповых задач
Хорошо			глубокое знание теоретических вопросов, ответы на вопросы 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: Шмалько Игорь Сергеевич – 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 № 3 от «28» мая 2026 г.).