

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович Автономная некоммерческая организация высшего образования

Должность: ректор

Дата подписания: 29.11.2024 17:22:12

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fad578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»

ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНА И МОДЫ



УТВЕРЖДАЮ

Ректор

С.С. Юров

«29» июня 2023 г.

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

Москва 2023

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

«24» июня 2023 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:

Декан факультета ФДМ


(подпись)

/В.В. Самсонова/

Заведующая кафедрой разработчика
РПД, доцент, кандидат
культурологии


подпись

/ Э.М. Андросова/

Протокол заседания кафедры № 3 от «29» июня 2023 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
<p>ПК-1 Способен разрабатывать художественно-технические решения для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике</p>	<p>ПК-1.1. Определяет перечень задач по подготовке к разработке художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p>	<p>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</p>
<p>ПК-2 Способен реализовывать художественно-технические решения по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике</p>	<p>ПК-2.1. Разрабатывает проект визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике на основе художественно-технического решения</p>	<p>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</p>

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: 2 з.е. / 72 час.

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	36
<i>в том числе:</i>	
часы на выполнение КР / КП	-
Промежуточная аттестация:	
Вид	Зачет с оценкой
Трудоемкость (час.)	-
Общая трудоемкость з.е. / часов	2 з.е. / 72 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	5	4	-	9
2	Содержание проектной деятельности в сфере дизайна	4	5	-	9
3	Введение в дизайн-мышление	5	4	-	9
4	Технологические этапы дизайн-мышления	4	5	-	9
Итого (часов)		18	18	-	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, 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»

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 приобретается 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
<p>ПК-1 Способен разрабатывать художественно-технические решения для создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике</p>	<p>ПК-1.1. Определяет перечень задач по подготовке к разработке художественно-технического решения по созданию визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике</p>	<p>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</p>
<p>ПК-2 Способен реализовывать художественно-технические решения по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике</p>	<p>ПК-2.1. Разрабатывает проект визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике на основе художественно-технического решения</p>	<p>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</p>

Показатели оценивания результатов обучения

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
<p>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 подготовки к</p>	<p>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 разработке</p>	<p>Знает: производственные этапы и технологии создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике Умеет: использовать справочные, технические, научно-популярные и художественные материалы для подготовки к</p>	<p>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 материалы для</p>

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
<p>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>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>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>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 художественно-технического решения</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-технического решения</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 художественно-технического решения</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-технического решения</p>

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

Оценка устного опроса производится по шкале «зачтено» / «не зачтено».

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		2. Аргументированность выводов.	глубокое знание теоретических вопросов, ответы на вопросы преподавателя, но допущены незначительные ошибки, способен применять умения при решении общих задач
Удовлетворительно		3. Умение перевести теоретические знания в практическую плоскость.	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 № 3 от «29» июня 2023 г.).