

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Костромской государственный университет»

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Наименование дисциплины: Б1.О.21

Дизайн-мышление в фэшн индустрии

Код и наименование направления подготовки: 29.03.04 – Технология художественной обработки материалов.

Направленность / Профиль: Современные технологии ювелирно-художественных производств.

Год набора 2020

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

**Кострома
2020**

Рабочая программа дисциплины «Дизайн-мышление в фэшн индустрии» разработана:

- в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 29.03.04 «Технология художественной обработки материалов», Приказ Минобрнауки России № 961 от 22.09.2017.

В соответствии с учебным планом направления подготовки

- Код и наименование направления подготовки: 29.03.04 – *Технология художественной обработки материалов.*
- Направленность / Профиль: *Современные технологии ювелирно-художественных производств.*
- Год набора 2020
- Квалификация (степень) выпускника: *бакалавр*

Разработал: _____ Иванова О.В. зав. кафедрой Дизайна, технологии, материаловедения и экспертизы потребительских товаров, к.т.н., доц.

Рецензент: _____ Костюкова Ю.А. доцент, к.т.н., доцент кафедры Дизайна, технологии, материаловедения и экспертизы потребительских товаров

УТВЕРЖДЕНО:

На заседании кафедры дизайна, технологии, материаловедения и экспертизы потребительских товаров

Протокол заседания кафедры № 9 от 28.04.2020 г.

Заведующий кафедрой дизайна, технологии, материаловедения и экспертизы потребительских товаров

_____ Иванова О.В., к.т.н., доцент

подпись

ПРОГРАММА ПЕРЕУТВЕРЖДЕНА:

На заседании кафедры «Технологии художественной обработки материалов, художественного проектирования, искусств и технического сервиса»

Протокол заседания кафедры № 7 от 10.03.2021 г.

Заведующий кафедрой технологии художественной обработки материалов, художественного проектирования, искусств и технического сервиса

_____ Шорохов С.А., к.т.н., доцент

подпись

ПРОГРАММА ПЕРЕУТВЕРЖДЕНА:

На заседании кафедры Технологии художественной обработки материалов, художественного проектирования, искусств и технического сервиса:

Протокол заседания кафедры № 13 от 24.06.2022 г.

ПРОГРАММА ПЕРЕУТВЕРЖДЕНА:

На заседании кафедры Технологии художественной обработки материалов, художественного проектирования, искусств и технического сервиса:

Протокол заседания кафедры № __ от _____ г.

ПРОГРАММА ПЕРЕУТВЕРЖДЕНА:

На заседании кафедры Технологии художественной обработки материалов, художественного проектирования, искусств и технического сервиса:

Протокол заседания кафедры № __ от _____ г.

ПРОГРАММА ПЕРЕУТВЕРЖДЕНА:

На заседании кафедры Технологии художественной обработки материалов, художественного проектирования, искусств и технического сервиса:

Протокол заседания кафедры № __ от _____ г.

ПРОГРАММА ПЕРЕУТВЕРЖДЕНА:

На заседании кафедры Технологии художественной обработки материалов, художественного проектирования, искусств и технического сервиса:

Протокол заседания кафедры № __ от _____ г.

ПРОГРАММА ПЕРЕУТВЕРЖДЕНА:

На заседании кафедры Технологии художественной обработки материалов, художественного проектирования, искусств и технического сервиса:

Протокол заседания кафедры № __ от _____ г.

ПРОГРАММА ПЕРЕУТВЕРЖДЕНА:

На заседании кафедры Технологии художественной обработки материалов, художественного проектирования, искусств и технического сервиса:

Протокол заседания кафедры № __ от _____ г.

ПРОГРАММА ПЕРЕУТВЕРЖДЕНА:

На заседании кафедры Технологии художественной обработки материалов, художественного проектирования, искусств и технического сервиса:

Протокол заседания кафедры № __ от _____ г.

1. Цели и задачи освоения дисциплины

Цель дисциплины:

формирование знаний, умений по теоретическим принципам, концепциям и положениям атропоцентрических клиенто-ориентированных методологий разработки новых товаров и услуг в фэшн индустрии с учетом мета-трендов (дизайн-мышление, дизайн-спринт, эмпатическая разработка и т.п.), развитии практических навыков использования инструментов и техник данных методологий.

Задачи дисциплины:

систематизация знаний в области атропоцентрических клиенто-ориентированных методологий разработки новых товаров и услуг, учитывающих мета-тренды в фэшн индустрии, в части проведения анализа креативного и инновационного потенциала идеи, оценки эффективности, особенностей проектирования с использованием современных методов и методик.

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

Компетенции:

ОПК-2. Способен участвовать в реализации современных технически совершенных технологий по выпуску конкурентоспособных художественных материалов и художественно-промышленных объектов.

Код и содержание индикаторов:

ИД-1ОПК-2

знает требования, предъявляемые к художественным материалам и художественно-промышленным объектам.

ИД-2ОПК-2

знает современные технологии изготовления конкурентоспособных художественных материалов и художественно-промышленных изделий.

ИД-3ОПК-2

знает тенденции развития дизайна и технологии художественных материалов и художественно-промышленных объектов.

ИД-4ОПК-2

умеет сопоставлять существующие экономические, экологические, социальные и других ограничения.

ИД-5ОПК-2

умеет разрабатывать и внедрять в производство современные технологии.

ИД-6ОПК-2

владеет методами оценки профессиональной деятельности с учетом экономических, экологических, социальных и других ограничений.

ИД-7ОПК-2

владеет знаниями, способствующими выпуску конкурентоспособных материалов художественного и художественно-промышленного назначения.

3. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Дисциплина относится к обязательным дисциплинам Блока 1 учебного плана. Изучается в 1 и 2 семестрах очной формы обучения.

Изучение дисциплины основывается на одновременно идущих дисциплинах/практиках: Инновационные материалы.

Изучение дисциплины является основой для освоения последующих дисциплин/практик: Дизайн-проектирование швейных изделий, Технологии материалов и изделий, Продвижение и авторский контроль дизайн-проектов, Формирование и оценка конкурентоспособности продукции, Проектная деятельность, Компьютерные технологии в дизайне одежды, Цифровая экономика ведения бизнеса, курсовое и дипломное проектирование.

4. Объем дисциплины (модуля)

4.1. Объем дисциплины в зачетных единицах с указанием академических (астрономических) часов и виды учебной работы

Виды учебной работы	Очная форма
Общая трудоемкость в зачетных единицах	5
Общая трудоемкость в часах	180
Аудиторные занятия в часах, в том числе	80
Лекции	32
Лабораторные занятия	48
Практические занятия	0
ИКР	5,35
Самостоятельная работа в часах	94,65
Форма промежуточной аттестации	зачет (1 семестр) курсовая работа (2 семестр)

Семестр 1

Виды учебной работы	Очная форма
Всего з.е./час	2/72
Аудиторные занятия, в том числе	32
Лекции	16
Лабораторные	16
Практические	0
ИКР	2,35
Самостоятельная работа в часах	37,65
Форма промежуточной аттестации	зачет

Семестр 2

Виды учебной работы	Очная форма
Всего з.е./час	3/108
Аудиторные занятия, в том числе	48
Лекции	16
Лабораторные	32
Практические	0
ИКР	3
Самостоятельная работа в часах	57
Форма промежуточной аттестации	Курсовая работа

5.Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам), с указанием количества часов и видов занятий

**5.1 Тематический план учебной дисциплины
ФОРМИРОВАНИЕ И ОЦЕНКА КОНКУРЕНТОСПОСОБНОСТИ ИЗДЕЛИЙ**

№	Название раздела, темы	Всего час	Аудиторные занятия			Сам. работа
			Лекц.	Практ.	Лаб.	
<i>Семестр 1 (очная форма)</i>						
1	Раздел 1 Основные принципы разработки постиндустриального модного продукта					
1.1	Креативная индустрия. Постиндустриальный модный продукт. Влияние социальных трендов на цепочку модного производства. /Лек/	8	4			4
1.2	Дизайн-мышление. История возникновения и взгляды основателей. Структура и принципы дизайн-мышления /Лек/	8	4			4
1.3	Принципы дизайн-мышления. Первичная терминология. Практические задания на работу в команде. Практические задания на креативное мышление. <i>/Задание на работу в команде: творческая работа "Дорисуй". Задание на креативное мышление: Незавершенные фигуры (тест Торренса)/</i> / Лаб/	6			2	4
1.4	Технологии мышления, принципы и модели в контексте тенденции развития дизайна и технологии художественных материалов, художественно-промышленных объектов /Лек/	8	4			4
1.5	Этапы дизайн-мышления. Практические задания на работу в команде. Практические задания на креативное мышление. <i>/Задание на работу в команде, развитие креативного мышления.: творческая работа "Рисунок фантастического животного, с применением разных техник и способов рисования".</i> / Лаб/	7			3	4

1.6	<p>Этапы дизайн-мышления.</p> <p>Выбор и характеристика объекта проектирования методом майндмэппинга: метод «Кто, что, когда, где, почему, как?»</p> <p>Выявление истинных причин, лежащих в основе формулировки задачи проектирования, переход на более глубокий уровень понимания проблемной ситуации, метод «Пять Почему?»</p> <p><i>/Задание:</i> 1. Выбор темы и характеристика творческого источника, сбор, анализ и составление презентационного материала (презентация).</p> <p>2. Составление мудборда к авторскому проекту (3-5 слайдов)</p> <p>3. Разработка серии цветной фактуры(ФА5, 12 работ, разные техники и материалы исполнения./ /Лаб/</p>	6			2	4
1.7	<p>Выбор и характеристика творческого источника.</p> <p>Формулировка проблемы, на решение которой направлен авторский проект. Практические задания, разработка авторской идеи.</p> <p><i>/Задание:</i> Эскизная разработка поиск-идея. (ФА4, 5 работ, разные техники и материалы исполнения)./ / Лаб/</p>	7			3	4
1.8	<p>Практические инструменты дизайн-мышления и человеко-ориентированного проектирования /Лек/</p>	6.65	4			2.65
1.9	<p>Разработка эскизного проекта.</p> <p>Подготовка презентационного материала (поиск аналогов).</p> <p>Выбор темы, анализ материала, эскизные разработки.</p> <p>Поиск вариантов решения проектной задачи с помощью морфологического анализа ключевых признаков заданного объекта: метод «Морфологический ящик»/ морфологическая матрица).</p> <p><i>/Задание:</i> Эскизная разработка формы. (ФА4, 5-6 работ, разные техники исполнения, графический материал)./ Эскизная разработка фактуры(по выбранной теме) (ФА4, 5-6 работ,</p>	6			3	3

	разные техники исполнения, графический материал). <i>Эскизная разработка графики и цветового решения.</i> (ФА4, 5-6 работ, разные техники исполнения и материалы)./ / Лаб/					
1.10	Эскизная часть проекта. Формулировка конкретных решений задачи путем сочетаний вариантов морфологических признаков. Определение практической ценности полученных вариантов решения задачи и выбор из них наиболее эффективных с точки зрения новизны, художественной образности, экономической целесообразности и др. <i>/Задание:</i> Эскизирование новых решений с учетом творческого источника и современных трендов. Линейно-пятновая подача. (Карандаш, гелевая ручка, тушь, ФА4, 5-6 работ, разные техники исполнения и материалы. Фотографии)./ Лаб/	7			3	4
	ИКР	2.35				
		72	16		16	37.65
						зачет
Семестр 2 (очная форма)						
2	Раздел 2 Ключевые тренды проектирования и производства в фэшн индустрии					
2.1	Дизайн-мышление в действии: от разработки новых продуктов до проектирования бизнес-моделей. /Лек/	8	3			5
2.2	Создание мудборда к авторскому проекту. <i>/Задание:</i> Визуальное оформление (эскизирование, коллажирование) творческих решений с учетом современных трендов (состоящее из фотографий, эскизов и описаний к ним). Его задача — помочь выразить идеи. (Карандаш, гелевая ручка, тушь, ФА4, 5-6 работ, разные техники исполнения и материалы. Фотографии)./ / Лаб/	10			5	5
2.3	Прототипирование выбранных идей (не менее 5-ти прототипов)	14			7	7

	<i>/Задание:</i> Серия/коллекция авторских образцов по исследуемой тематике (формат А4, 6 листов, линейно-пятновая подача, цвет), фотографии или макеты эскизов <i>/ Лаб./</i>					
2.4	«Умная» одежда, обувь, аксессуары, текстиль, ювелирные украшения. <i>/Лек/</i>	8	3			5
2.5	Нейминг продукта (схема, отражающая не менее 10 вариантов названия продукта в соответствии с методами создания нейминга) Трансформации УТП в легенду/Brand Story авторского продукта (разработка «ленты времени» с применением сервиса Time Line либо 5-7 слайдов сторителлинга в формате презентации) <i>/ Лаб./</i>	10			5	5
2.6	Цифровые платформы – как основа проектирования и производства модного продукта. PLM-система (product lifecycle management) — прикладное программное обеспечение для управления жизненным циклом продукции (Лек.)	8	3			5
2.7	Презентация продукта. Презентация продукта в качестве товара, удовлетворяющего потребность и нужду определенной целевой аудитории и предлагаемого рынку с целью привлечения внимания, приобретения, использования или потребления (визуализация продукта в упаковке на сайте «производителя», в торговом зале, на витрине и т.п.). <i>/ Лаб./</i>	10			5	5
2.8	Эко-ответственность потребителя. Теория ответственного потребления в фэшн-индустрии. Рециклинг/ <i>Лек/</i>	9	4			5
2.9	Разработка фото проекта. Работа в фотостудии. Серия рекламных плакатов со слоганами на основе УТП (в контексте продвижения авторского продукта) <i>/ Лаб</i>	10			5	5
2.10	Диджитал ритейл и сервис. Цифровая трансформация фэшн-индустрии. Ключевые тренды. <i>/Лек/</i>	8	3			5
2.11	Подготовка презентационного материала авторского проекта. Представление и защита	10			5	5

	презентационного материала. / Лаб/					
	ИКР	3				
	Всего за семестр	108	16		32	57
						Курсовая работа

5.2. Содержание

Семестр 1 (очная форма)

Раздел 1

Основные принципы разработки постиндустриального модного продукта

1.1 Креативная индустрия.

Постиндустриальный модный продукт. Влияние социальных трендов на цепочку модного производства. /Лек/

1.2 Дизайн-мышление.

История возникновения и взгляды основателей. Структура и принципы дизайн-мышления /Лек/

1.3 Принципы дизайн-мышления.

Первичная терминология. Практические задания на работу в команде. Практические задания на креативное мышление.

/Задание на работу в команде: творческая работа "Дорисуй".

Задание на креативное мышление: Незавершенные фигуры (тест Торренса) / Лаб/

1.4 Технологии мышления, принципы и модели в контексте тенденции развития дизайна и технологии художественных материалов, художественно-промышленных объектов /Лек/

1.5 Этапы дизайн-мышления.

Практические задания на работу в команде. Практические задания на креативное мышление.

/Задание на работу в команде, развитие креативного мышления.: творческая работа "Рисунок фантастического животного, с применением разных техник и способов рисования". / Лаб/

1.6 Этапы дизайн-мышления.

Выбор и характеристика объекта проектирования методом майндмэппинга: метод «Кто, что, когда, где, почему, как?»

Выявление истинных причин, лежащих в основе формулировки задачи проектирования, переход на более глубокий уровень понимания проблемной ситуации, метод «Пять Почему?»

/Задание: 1. Выбор темы и характеристика творческого источника, сбор, анализ и составление презентационного материала (презентация).

2. Составление мудборда к авторскому проекту (3-5 слайдов)

3. Разработка серии цветной фьяктуры(ФА5, 12 работ, разные техники и материалы исполнения./

/Лаб/

1.7 Выбор и характеристика творческого источника. Формулировка проблемы, на решение которой направлен авторский проект.

Практические задания, разработка авторской идеи.

/Задание: Эскизная разработка поиск-идея. (ФА4, 5 работ, разные техники и материалы исполнения). / Лаб/

1.8 Практические инструменты дизайн-мышления и человеко-ориентированного проектирования /Лек/

1.9 Разработка эскизного проекта.

Подготовка презентационного материала (поиск аналогов). Выбор темы, анализ материала, эскизные разработки. Поиск вариантов решения проектной задачи с помощью морфологического анализа ключевых признаков заданного объекта: метод «Морфологический ящик»/ морфологическая матрица).

Задание: Эскизная разработка формы. (ФА4, 5-6 работ, разные техники исполнения, графический материал).

Эскизная разработка фактуры (по выбранной теме) (ФА4, 5-6 работ, разные техники исполнения, графический материал).

Эскизная разработка графики и цветового решения. (ФА4, 5-6 работ, разные техники исполнения и материалы). / Лаб/

1.10 Эскизная часть проекта.

Формулировка конкретных решений задачи путем сочетаний вариантов морфологических признаков. Определение практической ценности полученных вариантов решения задачи и выбор из них наиболее эффективных с точки зрения новизны, художественной образности, экономической целесообразности и др.

/Задание: Эскизирование новых решений с учетом творческого источника и современных трендов. Линейно-пятновая подача. (Карандаш, гелевая ручка, тушь, ФА4, 5-6 работ, разные техники исполнения и материалы. Фотографии). / Лаб/

Семестр 2 (очная форма)

Раздел 2

Ключевые тренды проектирования и производства в фэшн индустрии

2.1 Дизайн-мышление в действии: от разработки новых продуктов до проектирования бизнес-моделей. /Лек/

2.2 Создание мудборда к авторскому проекту.

Задание: Визуальное оформление (эскизирование, коллажирование) творческих решений с учетом современных трендов (состоящее из фотографий, эскизов и описаний к ним). Его задача — помочь выразить идеи. (Карандаш, гелевая ручка, тушь, ФА4, 5-6 работ, разные техники исполнения и материалы. Фотографии). / Лаб/

2.3 Прототипирование выбранных идей (не менее 5-ти прототипов)

/Задание: Серия/коллекция авторских образцов по исследуемой тематике (формат А4, 6 листов, линейно-пятновая подача, цвет), фотографии или макеты эскизов. / Лаб./

2.4 «Умная» одежда, обувь, аксессуары, текстиль, ювелирные украшения. /Лек/

2.5 Нейминг продукта (схема, отражающая не менее 10 вариантов названия продукта в соответствии с методами создания нейминга)

Трансформации УТП в легенду/Brand Story авторского продукта (разработка «ленты времени» с применением сервиса Time Line либо 5-7 слайдов сторителлинга в формате презентации). / Лаб./

2.6 Цифровые платформы – как основа проектирования и производства модного продукта. PLM-система (product lifecycle management) — прикладное программное обеспечение для управления жизненным циклом продукции (Лек.)

2.7 Презентация продукта.

Презентация продукта в качестве товара, удовлетворяющего потребность и нужду определенной целевой аудитории и предлагаемого рынку с целью привлечения внимания, приобретения, использования или потребления (визуализация продукта в упаковке на сайте «производителя», в торговом зале, на витрине и т.п.).

/ Лаб/

2.8 Эко-ответственность потребителя. Теория ответственного потребления в фэшн-индустрии. Рециклинг/Лек/

2.9 Разработка фото проекта. Работа в фотостудии.

Серия рекламных плакатов со слоганами на основе УТП (в контексте продвижения авторского продукта). / Лаб/

2.10 Диджитал ритейл и сервис. Цифровая трансформация фэшн-индустрии. Ключевые тренды. /Лек/

2.11 Подготовка презентационного материала авторского проекта. Представление и защита презентационного материала. / Лаб/

6. Методические материалы для обучающихся по освоению дисциплины Дизайн-мышление в фэшн индустрии

6.1. Самостоятельная работа обучающихся по дисциплине (модулю)

Семестр 1 (очная форма)

№	Раздел (тема) дисциплины /Задание	Часы	Рекомендуемая литература	Форма контроля
1	Раздел 1 Основные принципы разработки постиндустриального модного продукта			
1.1	Креативная индустрия. Постиндустриальный модный продукт. Влияние социальных трендов на цепочку модного производства. /Лек/	4	https://znanium.com/catalog/product/1028758	Письменный опрос
1.2	Дизайн-мышление. История возникновения и взгляды основателей. Структура и принципы дизайн-мышления /Лек/	4	https://znanium.com/catalog/product/1028758	Письменный опрос
1.3	Принципы дизайн-мышления. Первичная терминология. Практические задания на работу в команде.	4	https://znanium.com/catalog/product/1154345	Просмотр работ

	<p>Практические задания на креативное мышление.</p> <p>/Задание на работу в команде: творческая работа "Дорисуй".</p> <p>Задание на креативное мышление: Незавершенные фигуры (тест Торренса)/ / Лаб/</p>			
1.4	<p>Технологии мышления, принципы и модели в контексте тенденции развития дизайна и технологии художественных материалов, художественно-промышленных объектов /Лек/</p>	4	https://znanium.com/catalog/product/1028758	Письменный опрос
1.5	<p>Этапы дизайн-мышления.</p> <p>Практические задания на работу в команде.</p> <p>Практические задания на креативное мышление.</p> <p>/Задание на работу в команде, развитие креативного мышления.: творческая работа "Рисунок фантастического животного, с применением разных техник и способов рисования". / Лаб/</p>	4	https://znanium.com/catalog/product/1041647	Просмотр работ
1.6	<p>Этапы дизайн-мышления.</p> <p>Выбор и характеристика объекта проектирования методом майндмэппинга: метод «Кто, что, когда, где, почему, как?»</p> <p>Выявление истинных причин, лежащих в основе формулировки задачи проектирования, переход на более глубокий уровень понимания проблемной ситуации, метод «Пять Почему?»</p> <p>/Задание: 1. Выбор темы и характеристика творческого источника, сбор, анализ и составление презентационного материала (презентация).</p> <p>2. Составление мудборда к авторскому проекту (3-5 слайдов)</p> <p>3. Разработка серии цветной фактуры(ФА5, 12 работ, разные техники и материалы исполнения./ /Лаб/</p>	4	https://znanium.com/catalog/product/1041647	Просмотр работ
1.7	<p>Выбор и характеристика творческого</p>	4	https://znanium.com	Просмотр работ

	источника. Формулировка проблемы, на решение которой направлен авторский проект. Практические задания, разработка авторской идеи. <i>/Задание: Эскизная разработка поисковой идеи. (ФА4, 5 работ, разные техники и материалы исполнения)./</i> <i>/ Лаб/</i>		/catalog/product/1154345	
1.8	Практические инструменты дизайн-мышления и человеко-ориентированного проектирования /Лек/	2.65	URL: https://znanium.com/catalog/product/100222	Просмотр работ
1.9	Разработка эскизного проекта. Подготовка презентационного материала (поиск аналогов). Выбор темы, анализ материала, эскизные разработки. Поиск вариантов решения проектной задачи с помощью морфологического анализа ключевых признаков заданного объекта: метод «Морфологический ящик»/ морфологическая матрица). <i>/Задание: Эскизная разработка формы. (ФА4, 5-6 работ, разные техники исполнения, графический материал)./</i> <i>Эскизная разработка фактуры(по выбранной теме) (ФА4, 5-6 работ, разные техники исполнения, графический материал).</i> <i>Эскизная разработка графики и цветового решения. (ФА4, 5-6 работ, разные техники исполнения и материалы)./</i> <i>/ Лаб/</i>	3	URL: https://znanium.com/catalog/product/100222	Просмотр работ
1.10	Эскизная часть проекта. Формулировка конкретных решений задачи путем сочетаний вариантов морфологических признаков. Определение практической ценности полученных вариантов решения задачи и выбор из них наиболее эффективных с точки зрения новизны, художественной образности, экономической целесообразности и др. <i>/Задание: Эскизирование новых</i>	4	URL: https://znanium.com/catalog/product/100222	Просмотр работ

	решений с учетом творческого источника и современных трендов. Линейно-пятновая подача. (Карандаш, гелевая ручка, тушь, ФА4, 5-6 работ, разные техники исполнения и материалы. Фотографии)./ Лаб/			
	Всего за семестр	37.65		
Семестр 2 (очная форма)				
2	Раздел 2 Ключевые тренды проектирования и производства в фэшн индустрии			
2.1	Дизайн-мышление в действии: от разработки новых продуктов до проектирования бизнес-моделей. /Лек/	5	https://znanium.com/catalog/product/1028758	Письменный опрос
2.2	Создание мудборда к авторскому проекту. /Задание: Визуальное оформление (экизирование, коллажирование) творческих решений с учетом современных трендов (состоящее из фотографий, эскизов и описаний к ним). Его задача — помочь выразить идеи. (Карандаш, гелевая ручка, тушь, ФА4, 5-6 работ, разные техники исполнения и материалы. Фотографии)./ / Лаб/	5	URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=140511	Письменный опрос
2.3	Прототипирование выбранных идей (не менее 5-ти прототипов) /Задание: Серия/коллекция авторских образцов по исследуемой тематике (формат А4, 6 листов, линейно-пятновая подача, цвет), фотографии или макеты эскизов / Лаб/	7	https://znanium.com/catalog/product/1041647	Просмотр работ
2.4	«Умная» одежда, обувь, аксессуары, текстиль, ювелирные украшения. /Лек/	5	URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=140511	Письменный опрос
2.5	Нейминг продукта (схема, отражающая не менее 10 вариантов названия продукта в соответствии с методами создания нейминга) Трансформации УТП в легенду/Brand Story авторского продукта (разработка «ленты времени» с применением	5	https://znanium.com/catalog/product/1041647	Просмотр работ

	сервиса Time Line либо 5-7 слайдов сторителлинга в формате презентации) / Лаб./			
2.6	Цифровые платформы – как основа проектирования и производства модного продукта. PLM-система (product lifecycle management) — прикладное программное обеспечение для управления жизненным циклом продукции (Лек.)	5	URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=140511	Письменный опрос
2.7	Презентация продукта. Презентация продукта в качестве товара, удовлетворяющего потребность и нужду определенной целевой аудитории и предлагаемого рынку с целью привлечения внимания, приобретения, использования или потребления (визуализация продукта в упаковке на сайте «производителя», в торговом зале, на витрине и т.п.). / Лаб/	5	https://znanium.com/catalog/product/100222	Просмотр работ
2.8	Эко-ответственность потребителя. Теория ответственного потребления в фэшн-индустрии. Рециклинг/Лек/	5	https://znanium.com/catalog/product/1154345	Письменный опрос
2.9	Разработка фото проекта. Работа в фотостудии. Серия рекламных плакатов со слоганами на основе УТП (в контексте продвижения авторского продукта) / Лаб	5	URL: https://znanium.com/catalog/product/100222	Просмотр работ
2.10	Диджитал ритейл и сервис. Цифровая трансформация фэшн-индустрии. Ключевые тренды. /Лек/	5	https://znanium.com/catalog/product/1028758	Письменный опрос
2.11	Подготовка презентационного материала авторского проекта. Представление и защита презентационного материала. / Лаб/	5	URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=140511	Просмотр работ
	Всего за семестр	57		

6.2. Методические рекомендации студентам, изучающим дисциплину Дизайн-мышление в фэшн индустрии

Студенту настоятельно рекомендуется посещать лекции ввиду большого количества литературы по данной тематике с различной трактовкой основ Дизайн-мышления в фэшн индустрии, что затрудняет возможность самостоятельно разобраться в приводимых материалах, и постоянного обновления содержания лекций. Самостоятельная работа складывается из изучения материалов лекций и рекомендуемой литературы, подготовки к лабораторной работе по вопросам и заданиям, выданным преподавателям в конце лекции, выполнения курсовой работы. Систематическая подготовка к лабораторным работам – залог накопления глубоких знаний и получения зачета по результатам работ. Готовиться к лабораторным/практическим занятиям следует не только теоретически, но и практически: пробовать применить полученные знания для анализа существующих сведений о дизайн-мышлении, их взаимозаменяемости, синергетическом эффекте, решать задачи. За период обучения бакалавру рекомендуется набирать литературные и электронные источники из периодической печати, которые можно использовать на лабораторных занятиях в курсовом и дипломном проектировании.

Отчеты по лабораторным/практическим занятиям и выполнение заданий лучше вести в одной тетради, так как это позволяет знать ошибки, брать данные для следующих лабораторных работ и для дальнейших дисциплин.

Допуск студента к следующей работе возможен при положительной оценке по опросу и защите предыдущей лабораторной работы. Зачет по дисциплине бакалавр получает автоматически, если в течение семестра имеет положительные оценки за все виды заданий по лабораторным работам, за курсовую работу. Выполнение курсовой работы – творческий и самостоятельный процесс, показывающий и формирующий умение студента самостоятельно ставить, решать задачи, работать с литературой, проводить исследования, делать выводы. Необходимо обязательное посещение консультаций, так как студент получает индивидуальное задание.

6.2. Тематика и задания для лабораторных/практических занятий (1 семестр)

Раздел 1

Основные принципы разработки постиндустриального модного продукта

1. Принципы дизайн-мышления.

Первичная терминология. Практические задания на работу в команде. Практические задания на креативное мышление.

/Задание на работу в команде: творческая работа "Дорисуй".

Задание на креативное мышление: Незавершенные фигуры (тест Торренса) / Лаб/

2. Этапы дизайн-мышления.

Практические задания на работу в команде. Практические задания на креативное мышление.

/Задание на работу в команде, развитие креативного мышления.: творческая работа "Рисунок фантастического животного, с применением разных техник и способов рисования". / Лаб/

3. Этапы дизайн-мышления.

Выбор и характеристика объекта проектирования методом майндмэппинга: метод «Кто, что, когда, где, почему, как?»

Выявление истинных причин, лежащих в основе формулировки задачи проектирования, переход на более глубокий уровень понимания проблемной ситуации, метод «Пять Почему?»

/Задание: 1. Выбор темы и характеристика творческого источника, сбор, анализ и составление презентационного материала (презентация).

2. Составление мудборда к авторскому проекту (3-5 слайдов)

3. Разработка серии цветной фактуры(ФА5, 12 работ, разные техники и материалы исполнения./

/Лаб/

4. Выбор и характеристика творческого источника. Формулировка проблемы, на решение которой направлен авторский проект.

Практические задания, разработка авторской идеи.

/Задание: Эскизная разработка поиск-идея. (ФА4, 5 работ, разные техники и материалы исполнения). / Лаб/

5. Разработка эскизного проекта.

Подготовка презентационного материала (поиск аналогов). Выбор темы, анализ материала, эскизные разработки. Поиск вариантов решения проектной задачи с помощью морфологического анализа ключевых признаков заданного объекта: метод «Морфологический ящик»/ морфологическая матрица).

Задание: Эскизная разработка формы. (ФА4, 5-6 работ, разные техники исполнения, графический материал).

Эскизная разработка фактуры (по выбранной теме) (ФА4, 5-6 работ, разные техники исполнения, графический материал).

Эскизная разработка графики и цветового решения. (ФА4, 5-6 работ, разные техники исполнения и материалы). / Лаб/

6. Эскизная часть проекта.

Формулировка конкретных решений задачи путем сочетаний вариантов морфологических признаков. Определение практической ценности полученных вариантов решения задачи и выбор из них наиболее эффективных с точки зрения новизны, художественной образности, экономической целесообразности и др.

/Задание: Эскизирование новых решений с учетом творческого источника и современных трендов. Линейно-пятновая подача. (Карандаш, гелевая ручка, тушь, ФА4, 5-6 работ, разные техники исполнения и материалы. Фотографии). / Лаб/

(2 семестр)

Раздел 2

Ключевые тренды проектирования и производства в фэшн индустрии

7. Создание мудборда к авторскому проекту.

Задание: Визуальное оформление (эскизирование, коллажирование) творческих решений с учетом современных трендов (состоящее из фотографий, эскизов и описаний к ним). Его задача — помочь выразить идеи. (Карандаш, гелевая ручка, тушь, ФА4, 5-6 работ, разные техники исполнения и материалы. Фотографии). / Лаб/

8. Прототипирование выбранных идей (не менее 5-ти прототипов)

/Задание: Серия/коллекция авторских образцов по исследуемой тематике (формат А4, 6 листов, линейно-пятновая подача, цвет), фотографии или макеты эскизов. / Лаб./

9. Нейминг продукта (схема, отражающая не менее 10 вариантов названия продукта в соответствии с методами создания нейминга)

Трансформации УТП в легенду/Brand Story авторского продукта (разработка «ленты времени» с применением сервиса Time Line либо 5-7 слайдов сторителлинга в формате презентации). / Лаб./

10. Презентация продукта.

Презентация продукта в качестве товара, удовлетворяющего потребность и нужду определенной целевой аудитории и предлагаемого рынку с целью привлечения внимания, приобретения, использования или потребления (визуализация продукта в упаковке на сайте «производителя», в торговом зале, на витрине и т.п.).

/ Лаб/

11. Разработка фото проекта. Работа в фотостудии.

Серия рекламных плакатов со слоганами на основе УТП (в контексте продвижения авторского продукта). / Лаб/

12. Подготовка презентационного материала авторского проекта. Представление и защита презентационного материала. / Лаб/

6.4. Методические рекомендации для выполнения Курсовой работы

Методические рекомендации по написанию курсовых работ

1. Общие положения

Курсовая работа – творческая, научная, самостоятельная исследовательская работа по определенной теме, в ходе которой студенты приобретают навыки работы с научной, учебной и методической литературой. Овладевают методами научного исследования, обработки, обобщения и анализа информации; расширяют общий кругозор; решают практические задачи на основе теоретических знаний; активизируют самостоятельную работу и творческое мышление.

Значение курсовой работы состоит в том, что в процессе ее выполнения студент не только закрепляет, но и углубляет полученные теоретические знания. Курсовая работа является составным элементом учебного процесса.

К курсовой работе как самостоятельному исследованию предъявляются следующие требования: - должна быть написана самостоятельно; - должна отличаться критическим подходом к изучению научных источников; - должна отвечать требованиям логичного, ясного и четкого изложения материала, с привлечением достаточного эмпирического материала; - при необходимости в процессе изложения темы иллюстрировать доказательную базу графиками, таблицами, схемами и т.д.; - должна быть оформлена в соответствии с ГОСТ; - должна завершаться конкретными выводами и рекомендациями по теме исследования.

Критериями оценки курсовой работы являются:

по форме: - наличие плана и внутреннего содержания (правильность оформления); - библиография источников, составленная в соответствии с ГОСТ; - оформление цитирования в соответствии с ГОСТ; - грамотность изложения (в т.ч. орфографической, пунктуационной, стилистической), владение научной терминологией; - соблюдение требований объема курсовой работы; - представление в срок к защите курсовой работы;

по содержанию: - соответствие содержания заявленной теме; - новизна и самостоятельность в постановке и раскрытии темы; - самостоятельность изложения авторской позиции, обоснованность суждений и выводов; - оригинальность текста.

Содержание курсовой работы:

Курсовая работа должна быть посвящена дизайн - проектированию (предмет, серия, комплекс и т.д.), разработке новых и модернизации существующих

реальных изделий, выполнению проекта в материале. Разработка студентом проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе.

Курсовой проект состоит из следующих основных этапов:

Этап 1 Дизайн- исследование.

Этап 2 Концептуальное дизайн- проектирование

Этап 3 Эскизное дизайн-проектирование

Этап 4 Прототипирование выбранных идей

2. Выбор темы курсовой работы

Выбор темы исследования является ответственным моментом. От правильного выбора темы исследования зависит как его конечный результат, так и сам ход проведения исследования. Темы курсовых работ отражают наиболее актуальные вопросы изучаемой дисциплины учебного плана, отвечают ее основному содержанию и целевым установкам.

3. Особенности подготовки курсовой работы. Написание курсовой работы — это систематизированное, обстоятельное изложение студентом материала по теме, содержащее анализ научных концепций, отражающий понимание и оценку студентом соответствующих проблем, его предложения по их решению.

7. Перечень основной и дополнительной литературы, необходимой для освоения дисциплины ФОРМИРОВАНИЕ И ОЦЕНКА КОНКУРЕНТОСПОСОБНОСТИ ИЗДЕЛИЙ

Наименование	Количество/ссылка на электронный ресурс
<i>а) основная:</i>	
1 Сурова, Н.Ю. Проектный менеджмент в социальной сфере и дизайн-мышление: учеб. пособие для студентов вузов, обучающихся по специальности «Менеджмент» / Н.Ю. Сурова. — М. : ЮНИТИ-ДАНА, 2017. - 415 с. - ISBN 978-5-238-02738-8. - Текст : электронный. - URL: https://znanium.com/catalog/product/1028758 (дата обращения: 12.09.2020). – Режим доступа: по подписке.	URL: https://znanium.com/catalog/product/1028758
2 Мелкова, С. В. Проектирование: графический фэшн-дизайн : учебное пособие для студентов, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профили подготовки: «Графический дизайн», «Дизайн костюма», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / С. В. Мелкова ; Кемеров. гос. ин-т культуры. - Кемерово : Кемеров. гос. ин-т культуры, 2019. - 142 с: ил. - ISBN 978-5-8154-0487-8. - Текст : электронный. - URL: https://znanium.com/catalog/product/1154345 (дата обращения: 12.09.2020). – Режим доступа: по подписке.	URL: https://znanium.com/catalog/product/1154345
3 Лаврентьев, М. Дизайн в пространстве культуры : От арт-объекта до эклектики: научно-популярное / М. Лаврентьев . - М.: Альпина Паблишер, 2018. - 152 с.: ISBN 978-5-9614-6566-2. - Текст : электронный. - URL: https://znanium.com/catalog/product/1002222 (дата обращения: 12.09.2020)	URL: https://znanium.com/catalog/product/1002222

б) дополнительная:	
<p>4. Елисеенков, Г.С. Дизайн-проектирование : учеб. пособие для обучающихся по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «магистр» / Г.С. Елисеенков, Г.Ю. Мхитарян. - Кемерово : Кемеров. гос. ин-т культуры, 2016. - 150 с. - ISBN 978-5-8154-0357-4. - Текст : электронный. - URL: https://znanium.com/catalog/product/1041736 (дата обращения: 12.09.2020). – Режим доступа: по подписке.</p>	<p>URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=140511</p>
<p>5. Алексеев, А.Г. Проектирование: предметный дизайн : учеб. наглядное пособие для студентов очной формы обучения по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профили подготовки: «Графический дизайн», «Дизайн костюма»: квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / А.Г. Алексеев. - Кемерово : Кемеров. гос. ин-т культуры, 2017. - 95 с. - ISBN 978-5-8154-0405-2. - Текст : электронный. - URL: https://znanium.com/catalog/product/1041647 (дата обращения: 12.09.2020). – Режим доступа: по подписке.</p>	<p>https://znanium.com/catalog/product/1041647</p>
Периодические издания	
<p>Журналы:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ателье 2. Вестник Белорусского государственного экономического университета 3. Дизайн и технологии 4. Известия вузов. Технология текстильной промышленности 5. Инновационная деятельность 6. Стандарты и качество 7. Швейная промышленность <p>1. ИЗВЕСТИЯ ВУЗОВ. ТЕХНОЛОГИЯ ЛЕГКОЙ ПРОМЫШЛЕННОСТИ 2014-2018</p> <p>2. ЛЕГКАЯ ПРОМЫШЛЕННОСТЬ-РЖ (Технология и оборудование) , 2014-2016</p> <p>3. ТЕКСТИЛЬНАЯ И ЛЕГКАЯ ПРОМЫШЛЕННОСТЬ, 2018-</p>	<p>http://www.magpack.ru/+MAPC- «(Межрегиональная аналитическая роспись статей)</p> <p>Читальный зал</p>

8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины
Информационно-образовательные ресурсы:

1. Библиотека ГОСТов. Все ГОСТы, [Электронный ресурс], URL: <http://vsegost.com/>

Электронные библиотечные системы:

1. ЭБС «Лань»
2. ЭБС «Университетская библиотека online»
3. ЭБС «Znanium»
4. ЭБС «Библиоклуб»

9. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Перечень лицензионного программного обеспечения. Реквизиты подтверждающего документа
<p>Лекционная аудитория Гл. корп., ауд. 406</p>	<p>Портативное видео-презентационное оборудование: Ноутбук LenovoIdeaPadB5070 Blak 59435830 (IntelCorei7-4510U 2.0GHZ/4096Mb/1000Gb/ DVD-RW/Radeon R5 M230 2048Mb/Wi-Fi/Bluetooth/Cam/ 15.6/1366*768/Windows 8.1 64-bit); ПроекторAserP-seriesвкомплектесэкраномELITESCREENSикабелемVG AKonoosHD 15M/15MPro (20.0 м) для подключения+комплект колонокSVENSPS-70. Рабочая доска. Посадочные места на 32 студента, рабочее место преподавателя.</p>	<p>LibreOfficeGNU <u>LGPL v3+</u>, свободно распространяем ый офисный пакет с открытым исходным кодом</p> <p>AdobeAcrobatReader, проприетарная, бесплатная программа для просмотра документов в формате PDF</p>
<p>Лекционная аудитория Гл. корп., ауд. 208</p>	<p>Число посадочных мест-36 , рабочее место преподавателя, рабочая доска. Портативное видео презентационное оборудование: Ноутбук LenovoIdeaPadB5070 Blak 59435830 (IntelCorei7-4510U 2.0GHZ/4096Mb/1000Gb/</p>	<p>LibreOfficeGNU <u>LGPL v3+</u>, свободно распространяем ый офисный пакет с открытым</p>

	<p>DVD-RW/Radeon R5 M230 2048Mb/Wi-Fi/Bluetooth/Cam/</p> <p>15.6/1366*768/Windows 8.1 64-bit);</p> <p>Проектор Acer P-series в комплекте экраном ELITE SCREENS и кабелем VGA Konoos HD 15M/15M Pro (20.0 м) для подключения+комплект колонок SVEN SPS-70.</p> <p>Переносной экран</p>	<p><u>ИСХОДНЫМ КОДОМ</u></p> <p>Adobe Acrobat Reader, проприетарная, бесплатная программа для просмотра документов в формате PDF</p>
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------