

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Костромской государственный университет»
(КГУ)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЕ

Направление подготовки/ специальность:
29.03.04 Технология художественной обработки материалов

Направленность/ специализация:
Современные технологии ювелирно-художественных производств

Квалификация выпускника: **бакалавр**

**Кострома
2021**

Рабочая программа дисциплины Дизайн-мышление разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 29.03.04 Технология художественной обработки материалов, Приказ Минобрнауки России от 22.09.2017 г. №961.

Разработали: Иванова Ольга Владимировна, зав. кафедрой Дизайна, технологии, материаловедения и экспертизы потребительских товаров, к.т.н., доцент.

Рецензент: Костюкова Юлия Алексеевна, доцент кафедры Дизайна, технологии, материаловедения и экспертизы потребительских товаров, к.т.н., доцент.

ПРОГРАММА УТВЕРЖДЕНА:

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

Шорохов Сергей Александрович, к.т.н., доцент

Протокол заседания кафедры №10 от 11 июня 2021 г.

ПРОГРАММА ПЕРЕУТВЕРЖДЕНА:

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

Протокол заседания кафедры №10 от 10 июня 2022 г.

Шорохов Сергей Александрович, к.т.н., доцент

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.

Дисциплина направлена на профессионально-трудовое воспитание обучающихся посредством содержания дисциплины и актуальных технологий.

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

освоить компетенции:

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

ОПК-7 Способен применять методы оптимизации технологических процессов производства художественных материалов и художественно-промышленных объектов с учетом требования потребителя.

Код и содержание индикаторов компетенции:

ОПК-2.1 Знать требования, предъявляемые к художественным материалам и художественно-промышленным объектам; современные технологии изготовления конкурентоспособных художественных материалов и художественно-промышленных изделий; тенденции развития дизайна и технологии художественных материалов и художественно-промышленных объектов.

ОПК-7.1 Знать основные потребительские свойства материалов и изделий и нормативные требования к ним; основные методы оптимизации; базовые технологические процессы изготовления материалов и изделий художественно-промышленного назначения; современное состояние рынка художественных и художественно-промышленных материалов и изделий и тенденции его развития.

Требования к уровню освоения содержания дисциплины:

знать:

2.1.1 Знает базовые принципы обеспечения конкурентоспособности продукта. Принципы и подходы обеспечения конкурентоспособности материалов и изделий. Общее понимание существующих экономических, экологических, социальных и других ограничений.

2.1.5 Знает общие тенденции развития дизайна и технологии художественных материалов и художественно-промышленных объектов.

7.1.1 Знает основные потребительские свойства материалов и изделий и нормативные требования к ним.

3. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Дисциплина относится к обязательной части Блока 1. Дисциплины (модули) учебного плана. Изучается в 1 семестре очной формы обучения.

Изучение дисциплины основывается на ранее освоенных и параллельно осваиваемых дис-

циплинах:

– Информационные технологии и инновационные материалы.

Изучение дисциплины является основой для освоения последующих дисциплин и практик:

– 2D и 3D моделирование художественных изделий;

– Учебная практика: Технологическая (проектно-технологическая) практика.

4. Объем дисциплины

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

Виды учебной работы	Очная форма	
	Всего	Семестр 1
Общая трудоемкость в зачетных единицах	2	2
Общая трудоемкость в часах	72	72
Аудиторные занятия в часах, в том числе:	32	32
Лекции	16	16
Практические занятия	–	–
Лабораторные занятия	16	16
Практическая подготовка	–	–
ИКР	0,25	0,25
Самостоятельная работа в часах	39,75	39,75
Форма промежуточной аттестации	Зачет	Зачет

4.2. Объем контактной работы на 1 обучающегося

Виды учебных занятий	Очная форма	
	Всего	Семестр 1
Лекции	16	16
Практические занятия	–	–
Лабораторные занятия	16	16
Консультации	–	–
Зачет/зачеты	0,25	0,25
Экзамен/экзамены	–	–
Курсовые работы	–	–
Курсовые проекты	–	–
Практическая подготовка	–	–
Всего	32,25	32,25

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

5.1 Тематический план учебной дисциплины

№	Название раздела, темы	Всего з.е./ час	Аудиторные занятия			ИКР	Самостоятельная работа
			Лекц.	Практ.	Лаб.		
<i>Семестр 1</i>							
1	Раздел 1. Основные принципы разработки постиндустриаль-						

	ного модного продукта.						
1.1	Креативная индустрия. Постиндустриальный модный продукт. Влияние социальных трендов на цепочку модного производства.	3	1	–	–	–	2
1.2	Дизайн-мышление. История возникновения и взгляды основателей. Структура и принципы дизайн-мышления.	4	2	–	–	–	2
1.3	Принципы дизайн-мышления. Первичная терминология. Практические задания на работу в команде. Практические задания на креативное мышление.	3	–	–	1	–	2
1.4	Технологии мышления, принципы и модели в контексте тенденции развития дизайна и технологии художественных материалов, художественно-промышленных объектов.	4	2	–	–	–	2
1.5	Этапы дизайн-мышления. Практические задания на работу в команде. Практические задания на креативное мышление.	3	–	–	1	–	2
1.6	Этапы дизайн-мышления. Выбор и характеристика объекта проектирования методом майнд-мэппинга: 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?».	3	–	–	1	–	2
1.7	Выбор и характеристика творческого источника. Формулировка проблемы, на решение которой направлен авторский проект. Практические задания, разработка авторской идеи.	3	–	–	1	–	2
1.8	Практические инструменты дизайн-мышления и человеко-ориентированного проектирования.	4	2	–	–	–	2
1.9	Разработка эскизного проекта. Подготовка презентационного материала (поиск аналогов). Выбор темы, анализ материала, эскизные разработки. Поиск вариантов решения	4	–	–	2	–	2

	проектной задачи с помощью морфологического анализа ключевых признаков заданного объекта: метод «Морфологический ящик»/морфологическая матрица).						
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.	4	–	–	2	–	2
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.	4	2	–	–	–	2
2.2	Создание мудборда к авторскому проекту.	3	–	–	1	–	2
2.3	Прототипирование выбранных идей (не менее 5-ти прототипов).	4	–	–	2	–	2
2.4	«Умная» одежда, обувь, аксессуары, текстиль, ювелирные украшения.	4	2	–	–	–	2
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).	4	–	–	2	–	2
2.6	Цифровые платформы – как основа проектирования и производства модного продукта. PLM-система (product lifecycle management) — прикладное программное обеспечение для управления жизненным циклом продукции.	2,75	2	–	–	–	0,75
2.7	Презентация продукта. Презентация продукта в качестве товара, удовлетворяющего потребность и нужду определенной	3	–	–	1	–	2

	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.).						
2.8	Эко-ответственность потребителя. Теория ответственного потребления в фэшн-индустрии. Рециклинг.	2	1	–	–	–	1
2.9	Разработка фото проекта. Работа в фотостудии. Серия рекламных плакатов со слоганами на основе УТП (в контексте продвижения авторского продукта).	2,25	–	–	1	–	1,25
2.10	Диджитал ритейл и сервис. Цифровая трансформация фэшн-индустрии. Ключевые тренды.	4	2	–	–	–	2
2.11	Подготовка презентационного материала авторского проекта. Представление и защита презентационного материала.	3	–	–	1	–	2
	Зачёт.	1	–	–	–	0,25	0,75
	Итого:	2/72	16	–	16	0,25	39,75

5.2. Содержание:

Раздел 1. Основные принципы разработки постиндустриального модного продукта.

1.1 Креативная индустрия.

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

1.2 Дизайн-мышление. История возникновения и взгляды основателей. Структура и принципы дизайн-мышления.

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).

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

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".

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 фактуры (ФА5, 12 работ, разные техники и материалы исполнения).

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).

1.8 Практические инструменты дизайн-мышления и человеко-ориентированного проектирования.

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).

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).

Раздел 2. Ключевые тренды проектирования и производства в фэшн индустрии

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

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).

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.

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

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).

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

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.).

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

2.9 Разработка фото проекта. Работа в фотостудии.

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

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

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

6. Методические материалы для обучающихся по освоению дисциплины

6.1. Самостоятельная работа обучающихся по дисциплине (модулю)

№ п/п	Раздел (тема) дисциплины/Задание	Часы	Рекомендуемая литература	Форма контроля
<i>Семестр 1</i>				
1	Раздел 1. Основные принципы разработки постиндустриального модного продукта.			
1.1	Креативная индустрия. Постиндустриальный модный продукт. Влияние социальных трендов на цепочку модного производства.	2	https://znanium.com/catalog/product/1028758	Письменный опрос
1.2	Дизайн-мышление. История возникновения и взгляды основателей. Структура и принципы дизайн-мышления.	2	https://znanium.com/catalog/product/1028758	Письменный опрос
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>	2	https://znanium.com/catalog/product/1154345	Просмотр работ
1.4	Технологии мышления, принципы и модели в контексте тенденции развития дизайна и технологии художественных материалов, художественно-промышленных объектов.	2	https://znanium.com/catalog/product/1028758	Письменный опрос
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>	2	https://znanium.com/catalog/product/1041647	Просмотр работ
1.6	Этапы дизайн-мышления.	2	https://znanium.com/catalog/	Просмотр

	<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:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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./ 		product/1041647	работ
1.7	<p>Выбор и характеристика творческого источника.</p> <p>Формулировка проблемы, на решение которой направлен авторский проект.</p> <p>Практические задания, разработка авторской идеи.</p> <p>/Задание: Эскизная разработка поиск-идея. (ФА4, 5 работ, разные техники и материалы исполнения)./</p>	2	https://znanium.com/catalog/product/1154345	Просмотр работ
1.8	<p>Практические инструменты дизайна мышления и человеко-ориентированного проектирования.</p>	2	URL: https://znanium.com/catalog/product/1002222	Просмотр работ
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>/Задание: Эскизная разработка формы. (ФА4, 5-6 работ, разные техники исполнения, графический материал)./</p> <p>Эскизная разработка фактуры (по выбранной теме) (ФА4, 5-6 работ, разные техники исполнения, графический материал).</p>	2	URL: https://znanium.com/catalog/product/1002222	Просмотр работ

	<i>Эскизная разработка графики и цветового решения. (ФА4, 5-6 работ, разные техники исполнения и материалы)./</i>			
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)./	2	URL: https://znanium.com/catalog/product/1002222	Просмотр работ
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.	2	https://znanium.com/catalog/product/1028758	Письменный опрос
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)./	2	URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=140511	Письменный опрос
2.3	Прототипирование выбранных идей (не менее 5-ти прототипов). <i>/Задание:</i> Серия/коллекция авторских образцов по исследуемой тематике (формат А4, 6 листов, линейно-пятновая подача, цвет), фотографии или макеты эскизов.	2	https://znanium.com/catalog/product/1041647	Просмотр работ
2.4	«Умная» одежда, обувь, аксессуары, текстиль, ювелирные украшения.	2	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/	2	https://znanium.com/catalog/product/1041647	Просмотр работ

	Brand Story авторского продукта (разработка «ленты времени» с применением сервиса Time Line либо 5-7 слайдов сторителлинга в формате презентации).			
2.6	Цифровые платформы – как основа проектирования и производства модного продукта. PLM-система (product lifecycle management) — прикладное программное обеспечение для управления жизненным циклом продукции.	0,75	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.).	2	https://znanium.com/catalog/product/1002222	Просмотр работ
2.8	Эко-ответственность потребителя. Теория ответственного потребления в фэшн-индустрии. Рециклинг.	1	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).	1,25	URL: https://znanium.com/catalog/product/1002222	Просмотр работ
2.10	Диджитал ритейл и сервис. Цифровая трансформация фэшн-индустрии. Ключевые тренды.	2	https://znanium.com/catalog/product/1028758	Письменный опрос
2.11	Подготовка презентационного материала авторского проекта. Представление и защита презентационного материала.	2	URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=140511	Просмотр работ
	Зачет. Повторение изученного материала.	0,75	https://znanium.com/catalog/product/1028758 ; https://znanium.com/catalog/product/1154345 ; https://znanium.com/catalog/product/1041647 ; URL: https://znanium.com/catalog/product/1002222 ; URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=140511	Итоговый просмотр работ
	ИТОГО:	39,75		

6.2. Методические рекомендации студентам, изучающим дисциплину

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. Систематическая подготовка к лабораторным работам – залог накопления глубоких знаний и получения зачета по результатам работ. Готовиться к лабораторным 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 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.

6.3. Тематика и задания для лабораторных занятий

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).

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".

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 фьяктуры (ФА5, 12 работ, разные техники и материалы исполнения).

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).

5. Разработка эскизного проекта.

Подготовка презентационного материала (поиск аналогов). Выбор темы, анализ материала, эскизные разработки. Поиск вариантов решения проектной задачи с помощью морфологиче-

ского 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).

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).

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).

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.

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).

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.).

11. Разработка фото проекта. Работа в фотостудии.

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

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

7. Перечень основной и дополнительной литературы, необходимой для освоения дисциплины

Наименование	Количество/ссылка на электронный ресурс
а) основная:	
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)	URL: https://znanium.com/catalog/product/1028758

<p>ния: 12.09.2020). – Режим доступа: по подписке.</p>	
<p>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.</p>	<p>URL: https://znanium.com/catalog/product/1154345</p>
<p>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).</p>	<p>URL: https://znanium.com/catalog/product/1002222</p>
<p>б) дополнительная:</p>	
<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>
<p><i>Периодические издания</i></p>	
<p>Журналы: 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. 1. ИЗВЕСТИЯ ВУЗОВ. ТЕХНОЛОГИЯ ЛЕГКОЙ ПРОМЫШЛЕННОСТИ 2014-2018 2. ЛЕГКАЯ ПРОМЫШЛЕННОСТЬ-РЖ (Технология и оборудование), 2014-2016.</p>	<p>http://www.magpack.ru/ +МАРС-«(Межрегиональная аналитическая роспись статей). 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 Университетская библиотека онлайн – <http://biblioclub.ru>

2. ЭБС «Лань» <https://e.lanbook.com>

3. ЭБС «ZNANIUM.COM» <http://znanium.com>

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
Гл. корп., ауд. 406 Лекционная аудитория	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-series в комплекте с экраном ELITESCREENS и кабелемV-GAKonoosHD 15M/15MPro (20.0 м) для подключения+комплект колонокSVENSPS-70. Рабочая доска. Посадочные места на 32 студента, рабочее место преподавателя.	LibreOfficeGNU LGPL v3+, <u>свободно распространяемый</u> офисный пакет с <u>открытым исходным кодом</u> . AdobeAcrobatReader, проприетарная, бесплатная программа для просмотра документов в формате PDF.
Гл. корп., ауд. 208 Лекционная аудитория	Число посадочных мест-36, рабочее место преподавателя, рабочая доска. 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); ПроекторAser P-series в комплекте с экраномELITE SCREENS и кабелемVGA Konoos HD 15M/15M Pro (20.0 м) для подключения+комплект колонок SVEN SPS-70. Переносной экран.	LibreOfficeGNU LGPL v3+, <u>свободно распространяемый</u> офисный пакет с <u>открытым исходным кодом</u> . AdobeAcrobatReader, проприетарная, бесплатная программа для просмотра документов в формате PDF.