

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

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

**Дизайн-мышление в проектировании конкурентоспособной продукции легкой промышленности**

Направление подготовки **29.04.01 Технология изделий легкой промышленности**

направленность **"Инновационные технологии и материалы легкой промышленности"**

Квалификация (степень) выпускника: *магистр*

**Кострома  
2023**

Рабочая программа дисциплины «**Дизайн-мышление в проектировании конкурентоспособной продукции легкой промышленности**» разработана:

1) в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом по направлению подготовки 29.04.01 *Технология изделий легкой промышленности*, утвержденным приказом № 964 от 22.09.2017.

2) в соответствии с учебным планом направления подготовки 29.04.01 *Технология изделий легкой промышленности*, год начала подготовки 2023.

Разработал:	Иванова О.В.	зав. кафедрой Дизайна, технологии, материаловедения и экспертизы потребительских товаров, к.т.н., доц.
	Аккуратова О.Л.	доцент, к.т.н., доц кафедры Дизайна, технологии, материаловедения и экспертизы потребительских товаров
Рецензент:	Костюкова Ю.А.	доцент, к.т.н., доц кафедры Дизайна, технологии, материаловедения и экспертизы потребительских товаров

Программа утверждена на заседании кафедры Дизайна, технологии, материаловедения и экспертизы потребительских товаров - Протокол № 9 от 03.04.2023

Заведующая кафедрой дизайна, технологии, материаловедения и экспертизы потребительских товаров: Иванова О.В., к.т.н., доцент

## 1. Цели и задачи освоения дисциплины

### **Цель дисциплины:**

углубленная подготовка магистров по вопросам дизайн-мышления в проектировании конкурентоспособной продукции легкой промышленности; 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

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

### **знать:**

-эволюцию технологий мышления, принципы и модели дизайн-мышления в контексте тенденции развития дизайна и технологии художественных материалов и художественно-промышленных объектов;

-структуру креативного процесса, теории творчества: научно-технического, художественного и т.п., методы интенсификации творческого процесса в разрезе современных технологий изготовления конкурентоспособных художественных материалов и художественно-промышленных изделий;

- техники дизайн-мышления для разработки новых товаров и услуг с учетом требований, предъявляемых к художественным материалам и художественно-промышленным объектам, решения бизнес-задач инновационно-активных предприятий.

-методы оценки инновационного потенциала изделий легкой промышленности и методы разработки стратегии их продвижения на рынке на основе дизайн-мышления;

классические и атропоцентрические клиенто-ориентированные технологии проектирования и изготовления швейных и трикотажных изделий, обуви, аксессуаров, кожи, меха, кожгалантереи

### **уметь:**

использовать инструменты описания потребительского опыта, выявлять и анализировать поведенческие характеристики потребителей, структурировать проблемы потребительского опыта, генерировать новые идеи, разрабатывать и тестировать прототипы, сопоставляя существующие экономические, экологические, социальные и другие ограничения.

-продуцировать новые идеи, находить нестандартные решения проблемных задач; выполнять анализ существующих техник творчества; организовывать творческий процесс; формировать команды на основе сбалансированности ролей; применять универсальные приемы разрешения противоречий, учитывая особенности разработки и внедрения в производство современные технологии.

использовать методы оценки инновационного потенциала изделий легкой промышленности основываясь на принципах и технологиях дизайн-мышления; вести профессиональную деятельность с применением классических и инновационных

технологий в проектировании швейных, трикотажных изделий, обуви, аксессуаров, кожи, меха, кожгалантереи в рамках действующего нормативно-правового поля.

**владеть:**

средствами графической визуализации основных элементов потребительского опыта, аналитического описания проблем потребительского опыта на основе оценки профессиональной деятельности с учетом экономических, экологических, социальных и других ограничений.

- знаниями, способствующими выпуску конкурентоспособных материалов художественного и художественно-промышленного назначения за счет интенсификации творческого процесса: использования методов активного генерирования вариантов решения, их перебора и сравнения; активизации перебора вариантов: метод фокальных объектов, морфологический анализ, мозговой штурм, метод контрольных вопросов, синектика; анализа практики оценки и развития (увеличения) творческого потенциала навыками использования методов оценки инновационного потенциала изделий легкой промышленности основываясь на принципах и технологиях дизайн-мышления; навыками ведения профессиональной деятельности с применением классических и инновационных технологий в проектировании швейных, трикотажных изделий, обуви, аксессуаров, кожи, меха, кожгалантереи в рамках действующего нормативно-правового поля

**освоить компетенции:**

ПК-4 способность вести профессиональную деятельность с применением классических и инновационных технологий в проектировании и изготовлении швейных, трикотажных изделий, обуви, аксессуаров, кожи, меха, кожгалантереи в рамках действующего нормативно-правового поля.

ПК-6 способность оценивать инновационный потенциал изделий легкой промышленности и разрабатывать стратегию их продвижения на рынке

**ИД-1<sub>ПК-4</sub>**

**Знать:** классические технологии проектирования и изготовления швейных и трикотажных изделий, обуви, аксессуаров, кожи, меха, кожгалантереи

**ИД-2<sub>ПК-4</sub>**

**Уметь:** вести

Профессиональную деятельность с применением классических и инновационных технологий в проектировании швейных, трикотажных изделий, обуви, аксессуаров, кожи, меха, кожгалантереи в рамках действующего нормативно-правового поля.

**ИД-2<sub>ПК-4</sub>**

**Уметь:** вести профессиональную деятельность с применением классических и инновационных технологий в проектировании швейных, трикотажных изделий, обуви, аксессуаров, кожи, меха, кожгалантереи в рамках действующего нормативно-правового поля.

**ИД-1<sub>ПК-6</sub>**

**Знать:**

Методы оценки инновационного потенциала изделий легкой промышленности и методы разработки стратегии их продвижения на рынке

**ИД-2<sub>ПК-6</sub>**

**Уметь:** использовать методы оценки инновационного потенциала изделий легкой промышленности и разрабатывать стратегию их продвижения на рынке

**ИД-3<sub>ПК-6</sub>**

**Владеть:** способностью к оценке инновационного потенциала изделий легкой промышленности и разработке стратегии их продвижения на рынке

### 3. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Дисциплина входит в блок Б.1, часть, формируемая участниками образовательных отношений. Изучается в 1 семестре очной формы обучения.

Изучение дисциплины основывается на одновременно идущих дисциплинах/практиках: Цифровое проектирование изделий легкой промышленности, Информационные технологии и системы автоматизированного проектирования в легкой промышленности.

Изучение дисциплины является основой для освоения последующих дисциплин/практик: Инновационные технологии производства изделий легкой промышленности из перспективных материалов, Продвижение и авторский контроль проектов в фэшн-индустрии, Современные тенденции и перспективные направления развития отрасли, 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
	1 семестр (5 з.е.)
Общая трудоемкость в зачетных единицах	5
Общая трудоемкость в часах	180
Аудиторные занятия в часах, в том числе:	68
Лекции	34
Практические занятия	34
Лабораторные занятия	
Самостоятельная работа в часах, в том числе:	
самостоятельная работа	111,75
Экзамен/Зачет	
ИКР	0,25
Форма промежуточной аттестации	зачет

#### 4.2. Объем контактной работы

Виды учебных занятий	Очная форма
	1 семестр
Лекции	34
Практические занятия	34
Лабораторные занятия	
Консультации	
Зачет/зачеты	
Экзамен/экзамены	
Ргр	
ИКР	0,25
Всего	68,25

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

**5.1 Тематический план учебной дисциплины**

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

	<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./ / практ/</p>					
1.6	3.Дизайн-мышление. История возникновения и взгляды основателей. Структура и принципы дизайн-мышления /Лек/	7	3			4
1.7	<p><b>4. Выбор и характеристика творческого источника.</b></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)./ / практ/</p>	6		2		4
1.8	<p><b>5.Разработка эскизного проекта.</b></p> <p>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).</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, разные техники исполнения, графический материал). Эскизная разработка графики и цветового решения.( ФА4, 5-6 работ, разные техники исполнения и материалы)./ / практ/</p>	6		2		4
1.9	4.Этапы дизайн-мышления /Лек/	7	3			4
1.10	<b>6. Разработка эскизного проекта.</b> / практ/	6		2		4
1.11	<p><b>7. Эскизная разработка проекта.</b></p> <p>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.</p>	6		2		4

	/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). / практ/					
1.12	5. Практические инструменты дизайн-мышления и человеко-ориентированного проектирования /Лек/	7	3			4
1.13	<b>8. Подготовка презентационного материала авторского проекта.</b> Представление и защита презентационного материала. / практ/	6		2		4
2	<b>Раздел 2 Ключевые тренды проектирования и производства в фэшн индустрии</b>					
2.1	1. Дизайн-мышление в действии: от разработки новых продуктов до проектирования бизнес-моделей. /Лек/	7	3			4
2.2	<b>1. Создание мудборда к авторскому проекту.</b> /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/	6		2		4
2.3	<b>2. Прототипирование выбранных идей (не менее 5-ти прототипов)</b> /Задание: Серия/коллекция авторских образцов по исследуемой тематике (формат А4, 6 листов, линейно-пятновая подача, цвет), фотографии или макеты эскизов / Лаб	6		2		4
2.4	2.«Умная» одежда, обувь, аксессуары, текстиль, ювелирные украшения. /Лек/	7	3			4
2.5	<b>3. Прототипирование выбранных идей</b> / Лаб/	6		2		4
2.6	<b>4. Прототипирование выбранных идей</b> / Лаб/	6		2		4
2.7	3. Диджитал продукт и 3D проектирование. Технологии AR/VR в производстве модного продукта.2	7	3			4
2.8	<b>5. Нейминг продукта</b> (схема, отражающая не менее 10 вариантов названия продукта в соответствии с методами создания нейминга) Трансформации УТП в легенду/BrandStory авторского продукта (разработка «ленты	6		2		4

	времени» с применением сервиса TimeLine либо 5-7 слайдов сторителлинга в формате презентации) / Лаб/					
2.9	4. Цифровые платформы – как основа проектирования и производства модного продукта. PLM-система (productlifecyclemangement) — прикладное программное обеспечение для управления жизненным циклом продукции/лек/	7	3			4
2.10	<b>Презентация продукта</b> 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/	6		2		4
2.11	5.Эко-ответственность потребителя. Теория ответственного потребления в фэшн-индустрии. Рециклинг/Лек/	7	3			4
2.12	<b>7.Разработка фото проекта. Работа в фотостудии.</b> Серия рекламных плакатов со слоганами на основе УТП (в контексте продвижения авторского продукта) / Лаб	6		2		4
2.13	6.Диджитал ритейл и сервис. Цифровая трансформация фэшн-индустрии. Ключевые тренды. /Лек/	8	4			4
2.14	<b>8. Подготовка презентационного материала авторского проекта.</b> Представление и защита презентационного материала. / Лаб/	11,75		4		7,75
	ИКР	0,25				
	Всего по курсу	180	34	34		111,75

## 5.2. Содержание

### Раздел 1 Основные принципы разработки постиндустриального модного продукта

1.Креативная индустрия. Постиндустриальный модный продукт. Влияние социальных трендов на цепочку модного производства.

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

3.Дизайн-мышление. История возникновения и взгляды основателей.

Структура и принципы дизайн-мышления

4.Этапы дизайн-мышления

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

### Раздел 2 Ключевые тренды проектирования и производства в фэшн индустрии.

6. Дизайн-мышление в действии: от разработки новых продуктов до проектирования бизнес-моделей.
7. «Умная» одежда, обувь, аксессуары, текстиль, ювелирные украшения
8. Диджитал продукт и 3D проектирование. Технологии AR/VR в производстве модного продукта.
9. Цифровые платформы – как основа проектирования и производства модного продукта. PLM-система (productlifecyclemanagement) — прикладное программное обеспечение для управления жизненным циклом продукции.
10. Эко-ответственность потребителя. Теория ответственного потребления в фэшн-индустрии. Рециклинг.
11. Диджитал ритейл и сервис. Цифровая трансформация фэшн-индустрии. Ключевые тренды.

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

### 6.1. Самостоятельная работа обучающихся по дисциплине (модулю)

№ п/п	Раздел дисциплины (тема)	Задание	Часы	Рекомендуемая литература	Форма контроля
Семестр I (очная форма)					
1.1	1. Креативная индустрия. Постиндустриальный модный продукт. /Лек/	Влияние социальных трендов на цепочку модного производства.	4	<a href="https://znanium.com/catalog/product/1028758">https://znanium.com/catalog/product/1028758</a>	Письменный опрос
1.2	<b>1. Принципы дизайн-мышления</b> Первичная терминология. Практические задания на работу в команде. Практические задания на креативное мышление. <b>/Задание на работу в команде:</b> творческая работа "Дорисуй". <b>Задание на креативное мышление:</b> Незавершенные фигуры (тест Торренса)/ / практ/	Принципы дизайн-мышления	4	<a href="https://znanium.com/catalog/product/1028758">https://znanium.com/catalog/product/1028758</a>	Письменный опрос
1.3	<b>2. Этапы дизайн-мышления</b> Практические задания на работу в команде. Практические задания на креативное мышление. <b>/Задание на работу в команде, развитие креативного мышления.:</b> творческая работа "Рисунок фантастического животного, с применением разных техник и способов рисования".	Этапы дизайн-мышления	4	<a href="https://znanium.com/catalog/product/1028758">https://znanium.com/catalog/product/1028758</a>	Письменный опрос

	/ практ/				
1.4	2. Технологии мышления, принципы и модели в контексте тенденции развития дизайна и технологии художественных материалов, художественно-промышленных объектов /пр	Технологии мышления	4	<a href="https://znanium.com/catalog/product/1028758">https://znanium.com/catalog/product/1028758</a>	Письменный опрос
1.5	<b>3. Этапы дизайн-мышления</b> 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?» /пр	<b>/Задание:</b> 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./	4	<a href="https://znanium.com/catalog/product/1154345">https://znanium.com/catalog/product/1154345</a>	Просмотр работ
1.8	<b>5.Разработка эскизного проекта.</b> 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).	<b>/Задание:</b> 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/	4	URL: <a href="http://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=140511">http://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=140511</a>	Просмотр работ
1.11	<b>7. Эскизная разработка проекта.</b> 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	<b>/Задание:</b> 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)./	4	<a href="https://znanium.com/catalog/product/1041647">https://znanium.com/catalog/product/1041647</a>	Просмотр работ

	образности, экономической целесообразности и др./пр				
2.1	Дизайн-мышление в действии: от разработки новых продуктов до проектирования бизнес-моделей. /Лек/	Принципы дизайн-мышления	4	<a href="https://znanium.com/catalog/product/1028758">https://znanium.com/catalog/product/1028758</a>	Письменный опрос
2.2	<b>2. Создание мудборда к авторскому проекту.</b> / пр	<i>/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, А4, 5-6 работ, разные техники исполнения и материалы. Фотографии)./</i>	4	<a href="https://znanium.com/catalog/product/1154345">https://znanium.com/catalog/product/1154345</a>	Просмотр работ
2.3	<b>2. Прототипирование выбранных идей (не менее 5-ти прототипов)</b> / Лаб/	<i>/Задание: Серия/коллекция авторских образцов по исследуемой тематике (формат А4, 6 листов, линейно-пятновая подача, цвет), фотографии или макеты эскизов</i>	4	URL: <a href="https://znanium.com/catalog/product/1002222">https://znanium.com/catalog/product/1002222</a>	Просмотр работ
2.4	7.«Умная» одежда, обувь, аксессуары, текстиль, ювелирные украшения. /Лек/	Современные тенденции индустрии моды	4	<a href="https://znanium.com/catalog/product/1028758">https://znanium.com/catalog/product/1028758</a>	Письменный опрос
2.7	8.Диджитал продукт и 3D проектирование./Лек/	Технологии AR/VR в производстве модного продукта	4	<a href="https://znanium.com/catalog/product/1154345">https://znanium.com/catalog/product/1154345</a>	Письменный опрос
2.8	<b>5.Нейминг продукта</b> / пр	<i>/Задание: (схема, отражающая не менее 10 вариантов названия продукта в соответствии с методами создания нейминга) Трансформации УТП в легенду/BrandStory авторского продукта (разработка «ленты времени» с применением сервиса TimeLine либо 5-7 слайдов сторителлинга в формате презентации)</i>	4	<a href="https://znanium.com/catalog/product/1002222">https://znanium.com/catalog/product/1002222</a>	Просмотр работ
2.9	9. Цифровые платформы – как основа проектирования и производства модного продукта. /пр	PLM-система (productlifecyclemanagement) — прикладное программное обеспечение для управления жизненным циклом продукции.	4	<a href="https://znanium.com/catalog/product/1028758">https://znanium.com/catalog/product/1028758</a>	Письменный опрос

2.11	10. Теория ответственного потребления в фэшн-индустрии. Рециклинг/пр	Эко-ответственность потребителя.	4	URL: <a href="http://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=140511">http://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=140511</a>	Письменный опрос
2.12	<b>7. Разработка фото проекта. Работа в фотостудии.</b> / пр	<i>Серия рекламных плакатов со слоганами на основе УТП (в контексте продвижения авторского продукта)</i>	4	<a href="https://znanium.com/catalog/product/1041647">https://znanium.com/catalog/product/1041647</a>	Просмотр работ
2.13	11. Цифровая трансформация фэшн-индустрии. Ключевые тренды. /Лек/	Диджитал ритейл и сервис.	7,75	URL: <a href="http://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=140511">http://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=140511</a>	Письменный опрос
	Всего за семестр		111,75		

## 6.2. Методические рекомендации студентам, изучающим дисциплину Дизайн-мышление в проектировании конкурентоспособной продукции легкой промышленности

Студенту настоятельно рекомендуется посещать лекции ввиду большого количества литературы по данной тематике с различной трактовкой основ Дизайна-мышления в проектировании конкурентоспособной продукции легкой промышленности, 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 практической работе по вопросам и заданиям, выданным преподавателям в конце лекции. Систематическая подготовка к практическим работам – залог накопления глубоких знаний и получения зачета по результатам работ. Готовиться к 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 магистру 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 работы. Зачет по дисциплине магистр 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. 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. Дизайн-мышление, методы проектирования.*

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./

**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.-6. 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)/*

**7. Эскизная разработка 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)/

**8. Подготовка презентационного материала авторского проекта.**

Представление и защита презентационного материала.

**9. 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)/

**10-12. 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

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

Трансформации УТП в легенду/BrandStory авторского продукта (разработка «ленты времени» с применением сервиса TimeLine либо 5-7 слайдов сторителлинга в формате презентации)

**14.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.).

**15.Разработка фото проекта. Работа в фотостудии.**

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

**16. Подготовка презентационного материала авторского проекта.**

Представление и защита презентационного материала.

**6.4. Методические рекомендации для выполнения  
курсовой работы  
не предусмотрена**

**7. Перечень основной и дополнительной литературы, необходимой для  
освоения дисциплины  
Дизайн-мышление в проектировании конкурентоспособной продукции легкой  
промышленности**

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: <a href="https://znanium.com/catalog/product/1028758">https://znanium.com/catalog/product/1028758</a> (дата обращения: 12.09.2020). – Режим доступа: по подписке.	URL: <a href="https://znanium.com/catalog/product/1028758">https://znanium.com/catalog/product/1028758</a>
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: <a href="https://znanium.com/catalog/product/1154345">https://znanium.com/catalog/product/1154345</a> (дата обращения: 12.09.2020). – Режим доступа: по подписке.	URL: <a href="https://znanium.com/catalog/product/1154345">https://znanium.com/catalog/product/1154345</a>
3 Лаврентьев, М. Дизайн в пространстве культуры : От арт-объекта до эклектики: научно-популярное / М. Лаврентьев . - М.:АльпинаПаблицер, 2018. - 152 с.: ISBN 978-5-9614-6566-2. - Текст : электронный. - URL:	URL: <a href="https://znanium.com/catalog/product/1002222">https://znanium.com/catalog/product/1002222</a>

https://znanium.com/catalog/product/1002222 (дата обращения: 12.09.2020)	
<i>б) дополнительная:</i>	
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.	URL: <a href="http://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=140511">http://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=140511</a>
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.	<a href="https://znanium.com/catalog/product/1041647">https://znanium.com/catalog/product/1041647</a>
<b>Периодические издания</b>	
<b>Журналы:</b> 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 1. ИЗВЕСТИЯ ВУЗОВ. ТЕХНОЛОГИЯ ЛЕГКОЙ ПРОМЫШЛЕННОСТИ 2014-2018 2. ЛЕГКАЯ ПРОМЫШЛЕННОСТЬ-РЖ (Технология и оборудование), 2014-2016 3. ТЕКСТИЛЬНАЯ И ЛЕГКАЯ ПРОМЫШЛЕННОСТЬ, 2018-	<a href="http://www.magpack.ru/+МАРС-«(Межрегиональная аналитическая роспись статей)»">http://www.magpack.ru/+МАРС-«(Межрегиональная аналитическая роспись статей)»</a>  Читальный зал

## 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	Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Перечень лицензионного программного
--------------------------------------	---	-------------------------------------

помещений для самостоятельн ой работы		обеспечения. Реквизиты подтверждающег о документа
Лекционная аудитория Гл. корп., ауд. 406	<p>Портативное видео-презентационное оборудование: Ноутбук Lenovo IdeaPadB5070 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-seriesвкомплектесэкраномELITESCREENS икабелемVGAКonoosHD 15M/15MPro (20.0 м) дляподключения+комплектколонокSVENSPS-70. Рабочая доска. Посадочные места на 32 студента, рабочее место преподавателя.</p>	<p>LibreOfficeGNU LGPL v3+, свободно распространяемы й офисный пакет с открытым исходным кодом</p> <p>AdobeAcrobatReader, проприетарная, бесплатная программа для просмотра документов в формате PDF</p>
Лекционная аудитория Гл. корп., ауд. 208	<p>Число посадочных мест-36 , рабочее место преподавателя, рабочая доска. Портативное видео презентационное оборудование: Ноутбук Lenovo IdeaPadB5070 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); Проектор Acer P-series в комплекте экраном ELITE SCREENS икабелем VGA Konoos HD 15M/15M Pro (20.0 м) для подключения+комплектколонок SVEN SPS-70. Переносной экран</p>	<p>LibreOffice GNU LGPL v3+, свободно распространяемы й офисный пакет с открытым исходным кодом</p> <p>AdobeAcrobatReader, проприетарная, бесплатная программа для просмотра документов в формате PDF</p>