

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

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
ОСНОВЫ ТЕОРИИ И МЕТОДОЛОГИИ ДИЗАЙНА

Направление подготовки *54.03.01 Дизайн*

Направленность *Графический дизайн*

Квалификация выпускника *бакалавр*

Форма обучения: *очно-заочная*

Кострома
2023

Рабочая программа дисциплины «*Основы теории и методологии дизайна*» разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом, утвержденным Приказом Минобрнауки РФ № 1015 от 13.08.2020 г.

Разработал: Костюкова Ю.А., к.т.н., доцент каф. ДТМ и ЭПТ

Рецензент: Румянцева О.В., доцент каф. ДТМ и ЭПТ, кандидат культурологии

ПРОГРАММА УТВЕРЖДЕНА:

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

Протокол заседания кафедры № 9 от 03.04.2023 г.

Заведующий кафедрой дизайна, технологии, материаловедения и экспертизы потребительских товаров

Иванова О.В., к.т.н., доцент

1. Цели и задачи освоения дисциплины

Цель дисциплины: формирование необходимых компетенций, системы знаний в области основ теории и методологии дизайна; изучение на практике методов предпроектного анализа, методик и средств дизайн-проектирования, методов дизайн-мышления, эвристики и т. п. Освоение дисциплины должно способствовать формированию понимания студентами роли графического дизайна в создании эстетически выразительной предметно-пространственной среды, эффективных средств коммуникации и гуманистических ценностей общества.

Задачи дисциплины:

- формирование знаний, умений и навыков, ориентированных на обеспечение взаимосвязи теории и методологии дизайна с его практическими задачами;
- ориентация теоретических аспектов дисциплины на особенности методики дизайн-проектирования;
- обеспечение освоения студентами полученных знаний в процессе научно-исследовательской, проектно-творческой и самостоятельной работы;
- формирование способности анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта;
- формирование у студентов способности применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов и обосновывать новизну собственных концептуальных решений;
- формирование навыков разработки проектных идей, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи;
- освоение на практике инструментов дизайн-мышления и человеко-ориентированного проектирования в форме кейсов и комплексных интегративных заданий по разработке авторских дизайн-проектов.

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен освоить компетенции:

ОПК-2; ОПК-3.

ОПК-2. *Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях.*

Код и содержание индикаторов компетенции:

ИОПК 2.1. Определять задачи поиска информации в научной литературе; подбирает необходимые источники; планирует процесс поиска; структурирует полученную информацию; анализирует, выделяет наиболее значимое в перечне информации; оценивает практическую значимость результатов поиска.

ИОПК 2.3. Умеет представлять итоги проделанной работы в виде отчетов, рефератов, статей, оформленных в соответствии с имеющимися требованиями, с привлечением современных средств редактирования и печати.

ИОПК 2.3. Проводить собственные научные изыскания, принимает участие в предпроектных исследованиях.

ИОПК 2.4. Владеет научной и профессиональной терминологией, приемами научной аргументации, навыками ведения дискуссий в профессиональной среде.

ИОПК 2.5. Имеет опыт публичных выступлений с научными докладами и сообщениями.

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

Код и содержание индикаторов компетенции:

ИОПК 3.1. Знает основы рисунка, академической живописи и скульптуры; умело использует законы, свойства и средства композиции; владеет графическими техниками и приемами работы с цветом и цветовыми композициями, методами эргономики и антропометрии.

ИОПК 3.2. Выполняет поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики.

ИОПК 3.3. Осуществляет комплексный предпроектный анализ; разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи, с применением методов научных исследований, принципов и закономерностей мышления, основ методологии дизайн-проектирования.

ИОПК 3.4. Демонстрирует системное понимание художественно-творческих задач проекта; производит выбор необходимых методов исследования и творческого исполнения, связанных с воплощением конкретной дизайн-концепции; синтезирует набор возможных решений и научно обосновывает свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

знать:

- методологию процесса дизайн-проектирования и концептуальные подходы к проектированию объектов дизайна;
- эвристические методы активизации творческого поиска;
- основные этапы и инструменты дизайн-мышления;

- принципы работы с клиентом и учитывать его потребности при разработке дизайна;
- закономерности эстетического и творческого в дизайне;
- научную и профессиональную терминологию;
- алгоритм работы с научной литературой, информационными и творческими источниками;
- приемы научной аргументации;

уметь:

- работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований;
- оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу;
- проводить собственные научные изыскания, осуществлять комплексный предпроектный анализ;
- выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики;
- разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи с применением методов научных исследований, принципов и закономерностей мышления, основ методологии дизайн-проектирования;
- производить выбор необходимых методов исследования и творческого исполнения, связанных с воплощением конкретной дизайн-концепции;
- синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека;
- применять современные методы дизайн-проектирования и концепции дизайна при разработке объектов дизайна;
- представлять итоги проделанной работы в виде отчетов, рефератов, статей, презентаций, оформленных в соответствии с имеющимися требованиями, с привлечением современных средств редактирования и печати;
- участвовать в научно-практических конференциях.

владеть:

- методами анализа и определения требований к дизайн-проекту, синтезом набора возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта;
- профессиональными навыками и методами научных исследований при создании дизайн-проектов с обоснованием новизны собственных концептуальных решений;
- методами абстрактного мышления (эвристики) и дизайн-мышления при синтезе новых объектов графического дизайна;
- современными методами дизайн-проектирования и формообразования; системным пониманием художественно-творческих задач проекта;
- навыками ведения дискуссий в профессиональной среде;
- пониманием значения своей профессиональной миссии и ее эстетических, этических и теоретико-методологических принципов.

3. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Дисциплина относится к Блоку 1, обязательная часть учебного плана. Изучается во в 3-м семестре (очно-заочная форма обучения).

Изучение дисциплины основывается на ранее освоенных дисциплинах/практиках: История искусств, Основы проектной деятельности, Основы композиции, Цветоведение и колористика, Рисунок и основы преподавания художественных и проектных дисциплин, Информационно-коммуникационные технологии.

Изучение дисциплины является основой для освоения последующих дисциплин/практик: Основы визуального восприятия, История графического дизайна и рекламы, Шрифты и типографика, Художественно-техническое редактирование, Цифровой дизайн интерьера, Графический дизайн интерфейсов, Дизайн, реклама и digital-маркетинг, Конкурентоспособность и авторский контроль дизайн-проектов, Творческая (проектная) практика, Проектно-технологическая практика, Преддипломная практика.

4. Объем дисциплины (модуля)

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

Виды учебной работы	Очно-заочная форма
Общая трудоемкость в зачетных единицах	3
Общая трудоемкость в часах	108
Аудиторные занятия в часах, в том числе:	24
Лекции	8
Практические занятия	16
Лабораторные занятия	-
Практическая подготовка	-
Самостоятельная работа в часах	45,65
Форма промежуточной аттестации	Экзамен

4.2. Объем контактной работы

Виды учебных занятий	Очно-заочная форма
Лекции	8
Практические занятия	16
Лабораторные занятия	-
Консультации	2
Зачет/зачеты	
Экзамен/экзамены	0,35
Курсовые работы	
Курсовые проекты	
Практическая подготовка	
Всего	26,35

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
			Лекции	Практ.	Лаборат.	
1	Дизайн как проектная деятельность	6	1	1	-	4
2	Теоретические концепции западного и отечественного дизайн-проектирования. Методология дизайн-мышления	8	1	2	-	5
3	Инструменты дизайн-мышления в проектной деятельности	8	1	2	-	5
4	Методы для этапа эмпатии. Методология нейминга компании	8	1	2	-	5
5	Этап «определение»: анализ и синтез всех находок этапа эмпатии. Поиск идей	8	1	2	-	5
6	Поиск визуальных образов и идей для проекта	8	1	2	-	5
7	Отбор идей. Моделирование и макетирование. Прототипирование	14	1	3	-	10
8	Тестирование проектных задач. Сторителлинг	9,65	1	2	-	6,65
	Экзамен	36+2+0,35	-	-	-	-
	Итого	108	8	16	-	45,65

5.2. Содержание

Тема 1. Дизайн как проектная деятельность

Сущность, цели, задачи и функциональная направленность дизайнерской деятельности. Базовые понятия и категории проектной деятельности дизайнера. Объекты дизайн-проектирования. Виды дизайна. Проектный тип деятельности в дизайне, его отличие от канонического. Этапы дизайн-проектирования. Специфика дизайнерской деятельности с позиции ее творческой направленности. Дизайн и креативное творчество. Творческое (продуктивное) мышление. Творческая личность: потребность в самоактуализации. Развитие способностей к дизайнерской деятельности. Факторы произвольной саморегуляции продуктивного мышления. Методы научного исследования в дизайне.

Тема 2. Теоретические концепции западного и отечественного дизайн-проектирования. Методология дизайн-мышления

Теории функционализма, модернизм, концепции коммерческого дизайна, производственное искусство (конструктивизм), системный подход к дизайн-проектированию (дизайн-программы), антидизайн, арт-дизайн и др. Основные направления в проектировании: инженерный дизайн, художественное конструирование, стайлинг. Дизайн-мышление как методология проектирования инновационных продуктов, ориентированных на человека и предметно-пространственную среду. Основные принципы и инструменты дизайн-мышления. Теория и практика исследований пользовательского опыта на разных этапах жизненного цикла объектов дизайна: от проектирования до реализации и эксплуатации. Этапы дизайн-мышления: эмпатия, фокусировка, генерация идей, выбор идеи, прототипирование, тестирование, сторителлинг.

Поэтапное решение творческой задачи в дизайнерской деятельности. Дивергенция, трансформация, конвергенция. Постановка проблемы. Анализ предпроектной ситуации, аналогов. Аналог, прототип, архетип. Формулирование требований к дизайн-проекту. Продуцирование идей, замысла решения. Поиск концептуальных решений. Эскизное проектирование. Формирование гипотезы, уточнение замысла. Апробация проекта, проверка расчетов, соотнесение с заданными проектными условиями, корректировка формы объекта в соответствии с эргономическими, функциональными, эстетическими и другими требованиями. Проверка гипотезы, графическое оформление решения дизайн-проекта и его материальное воплощение в виде макета или 3D-визуализация.

Тема 3. Инструменты дизайн-мышления в проектной деятельности

Разработка базовых элементов фирменного стиля компании с применением методологии дизайн-мышления. Особенности проектирования элементов и носителей фирменного стиля: шрифт, цвет, логотип. Практические инструменты дизайн-мышления и человеко-ориентированного проектирования в форме кейсов и комплексных интегративных заданий, позволяющих проверить знания, умения и владения одновременно. Методология улучшения продукта, сервиса или запроса пользователей для перехода от исследования к решениям. Заполнение брифа на разработку фирменного стиля компании.

Тема 4. Методы для этапа эмпатии. Методология нейминга компании

Эмпатия как основа дизайна, ориентированного на человека. Анализ проектной ситуации через эмпатию: наблюдение, вовлечение, погружение. Взаимодействие с пользователем. Нейминг как процесс создания работающего, красивого, запоминающегося имени для компании. Требования к разработке имени. Типология неймов. Выбор названия проекта/компании.

Тема 5. Этап «определение»: анализ и синтез всех находок этапа эмпатии. Поиск идей

Систематизация информации, которую получили с помощью эмпатии, анализ наблюдений и выявление ключевых проблем пользователя. Методы этапа определения / фокусировки: майндмэп или интеллект-карта (ментальная карта): «кто? что? когда? где? почему? как?»; метод «POV-формула»; вопросы «Как мы можем...?» для запуска мозгового штурма в процессе генерации новых идей. Новизна в дизайне. Ориентировочная реакция («на новизну»). Креативные методы в дизайне.

Тема 6. Поиск визуальных образов и идей для проекта

Эвристические методы в дизайн-проектировании. Приемы интенсификации творческого процесса. Базовые эвристические методы для генерации новых дизайнерских решений: мозговой штурм и синектика (командные методы), а также «индивидуальные» методы: морфологический анализ, метод «подвижных столбиков» и метод бисоциаций. Эвристические приемы: неология, инверсия, адаптация, мультипликация, интеграция,

дифференциация, импульсация, аналогия, идеализация, динамизация и др. Дополнительные техники идейного поиска. Методы формообразования в дизайне: комбинаторный, трансформация, модульное проектирование, метод деконструкции и пр. Эскизирование новых идей. Разработка мудборда – визуального вдохновения по теме дизайн-проекта. Метод «обратная связь» (работа в команде). Ассоциативные карты как метод радиантного мышления.

Тема 7. Отбор идей. Моделирование и макетирование. Прототипирование

Техники отбора идей: голосование, бинго, четыре категории и др. Моделирование и макетирование. Виды моделирования: компьютерное, ретроспективное и другие. Эвристические методики художественно-образного моделирования: сценарное моделирование, ситуация выставки, ситуация музея, перевоплощение и др. Задачи макетирования, особенности макетирования дизайн-объектов. Прототипирование наиболее жизнеспособных идей, взаимодействие с потенциальными потребителями продукта. Обратная связь об удачных и неудачных решениях и новые знания, позволяющие глубже проникнуться эмпатией к пользователю.

Тема 8. Тестирование проектных задач. Сторителлинг

Этап тестирования как способ улучшить решение проектной задачи. Метод «сетка обратной связи». Редактирование рабочего макета логотипа по итогам тестирования. Разработка базовых элементов фирменного стиля. Сторителлинг как технология создания историй, нацеленных не на рекламу продукта, а на донесение идей о нем до аудитории с помощью сайтов, чат-ботов, e-mail-рассылок, онлайн- и оффлайн- выступлений и других способов. Написание «сильного» текста о проекте в информационном стиле (метод «пиши, сокращай»). История разработки и презентация проекта в материалах. Оценка уровня дизайна. Критерии «хорошего» дизайна: функциональность, конструктивность, экономичность, эстетическая выразительность, социологический аспект, экономическая целесообразность, экологичность. Показатели эргономичного дизайна. Современные тенденции и направления развития дизайна. Стилиевые направления в проектной деятельности дизайна XXI века. Экологический дизайн. Биодизайн. Футуродизайн.

6. Методические материалы для обучающихся по освоению дисциплины

6.1. Самостоятельная работа обучающихся по дисциплине (модулю)

№ п/п	Раздел (тема) дисциплины	Задание	Часы	Методические рекомендации по выполнению задания	Форма контроля
1	Дизайн как проектная деятельность	Изучение лекционного материала. Составление глоссария. Тест оценки творческого (креативного) мышления по Торренсу	4	Обработка результатов теста предполагает оценку пяти показателей: беглость, оригинальность, разработанность, сопротивление замыканию, абстрактность названий.	Опрос по вопросам для самопроверки и самостоятельного изучения. Тестирование

2	Теоретические концепции западного и отечественного дизайн-проектирования. Методология дизайн-мышления	Изучение лекционного материала. Углубленное ознакомление с методологией дизайн-мышления. Эссе на тему: «Теоретические концепции западного и отечественного дизайн-проектирования»	5	Выявить и проанализировать принципы и инструменты дизайн-мышления на шести этапах: эмпатия, фокусировка, генерация идей, выбор идеи, прототипирование, тестирование, сторителлинг. Провести анализ пользовательского опыта на разных этапах жизненного цикла объектов дизайна: от проектирования до реализации и эксплуатации.	Подготовка эссе. Устный опрос
3	Инструменты дизайн-мышления в проектной деятельности	Изучение лекционного материала. Сбор и структурирование информации по теме проекта: «Разработка базовых элементов фирменного стиля компании с применением методологии дизайн-мышления». Заполнение брифа на разработку фирменного стиля компании.	5	Рассмотреть исследуемую проблему с разных ракурсов, используя метод "Шесть шляп мышления". Материал представить в формате презентации: текст + илл. (1-3 слайда по каждой "шляпы"). Детально изучить особенности проектирования элементов и носителей фирменного стиля: шрифт, цвет, логотип.	Фронтальный опрос. Проверка кейс-заданий
4	Методы для этапа эмпатии. Методология нейминга компании	Изучение лекционного материала. Освоение методов этапа эмпатии, для более эффективного погружения в проектную ситуацию: – метод Новичок – методы Подготовка к интервью, Интервью для	5	Изучите методы для этапа эмпатии на основе Руководства по дизайн-мышлению (на базе bootcamp bootleg от d.school). Проанализируйте проектную ситуацию через эмпатию: наблюдение, вовлечение, погружение на примере 2-3 методов эмпатии. Придумайте не менее 10-ти названий для своего предприятия/фирмы/компа	Фронтальный опрос. Проверка кейс-заданий

		<p>эмпатии, – метод Экстремальные пользователи – метод Аналогии в эмпатии – метод Обмен историями.</p> <p>Руководствуясь принципами формирования имени компании, определите требования к разработке нейминга проекта и выберите имя для своего проекта.</p>		<p>нии. Из полученного списка имен отберите три наиболее подходящих. Составьте тест-опросник и проведите исследование на восприятие этих имен среди потенциальных клиентов, определите их предпочтения. С учетом результатов опроса, анализа юридической чистоты (свободы) и собственных предпочтений сделайте окончательный выбор. Результат работы представьте отдельным слайдом.</p>	
5	<p>Этап «определение»: анализ и синтез всех находок этапа эмпатии. Поиск идей</p>	<p>Изучение лекционного материала. Разработка майндмэпа или интеллект-карты (ментальной карты): «кто? что? когда? где? почему? как?». Фокусировка на проектной ситуации методами «POV-формула»; вопросы «Как мы можем...?» для запуска мозгового штурма в процессе генерации новых идей.</p>	5	<p>Систематизируйте информацию, полученную с помощью эмпатии, проведите анализ наблюдений и выявите ключевые проблемы пользователя.</p>	<p>Фронтальный опрос. Проверка кейс-заданий</p>
6	<p>Поиск визуальных образов и идей для проекта</p>	<p>Изучение лекционного материала. Апробация приемов интенсификации творческого процесса методом мозгового штурма. Освоение дополнительных</p>	5	<p>Проведите анализ эвристических методов для генерации новых дизайнерских решений. Самостоятельно изучите методы формообразования в дизайне: комбинаторный, трансформация, модульное проектирование, метод деконструкции и пр., привести примеры. Подберите в интернет-сети 3–5 понравившихся</p>	<p>Фронтальный опрос. Проверка кейс-заданий</p>

		техник идейного поиска. Разработка мудборда и ассоциативных карт по теме проекта.		мудбордов, близких по "настроению" проекту. Разработайте авторский мудборд, обсудите полученный результат с заказчиком, делитесь мнениями, фиксируйте обратную связь (работа в команде).	
7	Отбор идей. Моделирование и макетирование. Прототипирование	Изучение лекционного материала. Отбор идей для проекта методом «четыре категории». Эскизирование и прототипирование новых идей. Моделирование проектной ситуации.	10	Выполните рабочие эскизы лого для выбранных идей (не менее 5-ти прототипов). Улучшить результат работы можно с помощью установки ограничений. Ограничьте себя в графических приемах и материалах, используйте подручные средства, снизьте детальность и проработанность прототипа, усильте вашу фантазию. Установите сами себе временное ограничение на работу, примерно 2–3 эскиза за час. Проанализируйте свои идеи еще раз; если какая-то из них не достойна прототипирования/воплощения в макете на компьютере, спросите себя, что именно привлекает вас в этой идее, и протестируйте именно этот аспект или же внедрите его в другой прототип. Сфотографируйте ваши эскизы, прокомментируйте полученный визуальный ряд с точки зрения новизны и выразительности идей, их соответствия поставленным проектным задачам. Самостоятельно изучите эвристические методики художественно-образного моделирования: сценарное моделирование, ситуация выставки, ситуация музея, перевоплощение и др.	Фронтальный опрос. Проверка кейс-заданий
8	Тестирование проектных задач. Сторителлинг	Изучение лекционного материала. Тестирование	6,65	Углубленное изучение метода сторителлинга как технологии создания историй, нацеленных не на	Тестирование. Фронтальный опрос. Защита отчёта

		<p>крайнего варианта логотипа(ов) методом «сетка обратной связи».</p> <p>Редактирование рабочего макета логотипа по итогам тестирования.</p> <p>Разработка базовых элементов фирменного стиля.</p> <p>Написание «сильного» текста о проекте в информационном стиле.</p> <p>Разработка презентации по итогам дизайн-проектирования.</p>		<p>рекламу продукта, а на донесение идей о нем до аудитории с помощью сайтов, чат-ботов, e-mail-рассылок, онлайн- и оффлайн- выступлений и других способов.</p> <p>Проведите анализ критериев «хорошего» дизайна применительно к своему проекту: функциональность, конструктивность, экономичность, эстетическая выразительность, социологический аспект, экономическая целесообразность, экологичность. Выявите показатели эргономичного дизайна.</p> <p>Ознакомьтесь с информационным стилем написания «сильного» текста (метод «пиши, сокращай»). Излагайте мысли кратко, ясно и убедительно, без языкового мусора, фальши и штампов.</p>	<p>по работе (презентация проекта)</p>
	Итого		45.65		

6.2. Методические рекомендации студентам, изучающим дисциплину «Основы теории и методологии дизайна»

В процессе изучения дисциплины «Основы теории и методологии дизайна» студентам следует:

- систематически посещать и конспектировать лекции;
- регулярно присутствовать и активно работать на практических занятиях;
- понимать специфику дизайн-мышления и «подключать» его при решении поставленных проектно-творческих задач;
- осознавать роль креативного творчества, фантазии и воображения в формировании квалифицированного специалиста-дизайнера;
- планомерно выполнять самостоятельную работу, уметь критически оценивать свои достоинства и недостатки, стремиться к саморазвитию и креативности;
- развивать способности к абстрактному мышлению, анализу, синтезу;

- использовать инструменты дизайн-мышления и эвристические приемы при решении поставленных проектно-творческих задач;
- формировать навыки применения эмпатии и методов активации творческого мышления при создании дизайн-проектов и генерации новых идей и концептуальных решений;
- грамотно воплощать свои творческие замыслы в поисковых набросках и рисунках, графических эскизах, макетах;
- использовать различные изобразительные средства и современные технологий при подготовке к практическим занятиям и в ходе самостоятельной работы;
- изучать специализированную литературу, интернет-сайты, видеоматериалы и другие информационные каналы при работе над дизайн-проектом;
- применять навыки научных исследований при создании дизайн-проектов;
- обосновывать новизну и выразительность собственных концептуальных решений;
- использовать специализированную терминологию при раскрытии и обосновании своих творческих идей;
- при защите творческих работ использовать формат презентации, наглядные иллюстративные материалы, коллажи и пр.;
- хранить творческие работы до конца семестра;
- предоставлять лучшие работы в художественный фонд дисциплины, к участию в выставках и конкурсах.

При оценке практических творческих работ студентов используются следующие основные требования: органическое единство формальных и стилеобразующих элементов; образное выражение сущности решаемой задачи; соблюдение меры в выборе средств; соответствие пропорции и масштаба работы характеру поставленной задачи; оригинальность решения, точность и тщательность проработки, полнота исполнения; методичность работы над заданием, инновационность дизайн-продукта(ов), ориентированность на человека и предметно-пространственную среду.

К экзамену допускаются студенты, выполнившие практические работы и самостоятельные задания в полном объеме и с положительной оценкой.

6.2. Тематика и задания для лабораторных занятий

Не предусмотрены

6.3. Тематика и задания для практических занятий

№	Тематика практических занятий	Задания для практических занятий
1	Дизайн как проектная деятельность	Тест оценки творческого (креативного) мышления по Торренсу

2	Теоретические концепции западного и отечественного дизайн-проектирования. Методология дизайн-мышления	Эссе на тему: «Теоретические концепции западного и отечественного дизайн-проектирования»
3	Инструменты дизайн-мышления в проектной деятельности	Сбор и структурирование информации по теме проекта: «Разработка базовых элементов фирменного стиля компании с применением методологии дизайн-мышления». Заполнение брифа на разработку фирменного стиля компании.
4	Методы для этапа эмпатии. Методология нейминга компании	Освоение методов этапа эмпатии, для более эффективного погружения в проектную ситуацию: – метод Новичок – методы Подготовка к интервью, Интервью для эмпатии, – метод Экстремальные пользователи – метод Аналогии в эмпатии – метод Обмен историями. Определение требований к разработке нейминга проекта, выбор имени для своего проекта.
5	Этап «определение»: анализ и синтез всех находок этапа эмпатии. Поиск идей	Разработка майндмэпа или интеллект-карты (ментальной карты). Фокусировка на проектной ситуации методами «POV-формула»; вопросы «Как мы можем...?» для запуска мозгового штурма в процессе генерации новых идей.
6	Поиск визуальных образов и идей для проекта	Апробация приемов интенсификации творческого процесса методом мозгового штурма. Освоение дополнительных техник идейного поиска. Разработка мудборда и ассоциативных карт по теме проекта.
7	Отбор идей. Моделирование и макетирование. Прототипирование логотипа	Отбор идей для проекта методом «четыре категории». Эскизирование и прототипирование новых идей. Моделирование проектной ситуации.
8	Тестирование проектных задач. Сторителлинг	Тестирование крайнего варианта логотипа(ов) методом «сетка обратной связи». Разработка базовых элементов фирменного стиля. Работа по составлению «сильного» текста о проекте в информационном стиле. Подготовка презентации к защите проекта.

6.4. Методические рекомендации для выполнения курсовых работ (проектов)

Не предусмотрено

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

Наименование	Количество/ссылка на электронный ресурс
<i>а) основная:</i>	
Тарасова, О.П. Организация проектной деятельности дизайнера : учебное пособие / О.П. Тарасова ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Оренбургский государственный университет». - Оренбург : ОГУ, 2013. - 133 с. : табл. - Библиогр.: с. 118-123. ; То же [Электронный ресурс]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=270309	
Луптон Эллен. Графический дизайн от идеи до воплощения Санкт-Петербург [и др.]: Питер, 2014. - с. 185.	5
2. Денисова, Ольга Игоревна. Основы теории и методологии дизайн-проектирования. Теоретические концепции дизайна : учеб. пособие / Денисова Ольга Игоревна. - Кострома : КГТУ, 2014. - 92 с. - осн. - ISBN 978-5-8285-0728-3	13
3Лаврентьев, А.Н. История дизайна : учеб. пособие для вузов / А. Н. Лаврентьев. - Москва : Гардарики, 2008. - 303.00. - ISBN 978-5-8297-0262-5	5
Лидвелл Уильман. Универсальные принципы дизайна / Лидвелл Уильман, К. Холден, Батлер Дж. ; пер. с англ. А. Мороз. - Санкт-Петербург и [др.] : Питер, 2012. - 272 с.: ил. - (Мировой бестселлер). - ISBN 978-5-459-00876-0	10
<i>б) дополнительная:</i>	
Костюкова Ю.А. Эстетика и дизайн товаров : учеб. Пособие в 2 ч. / Костюкова Юлия Алексеевна, О. И. Денисова. - Кострома : КГТУ, 2010. - 72 с.: ил. - ISBN 978-5-8285-0505-0	60
5. Ульрих Карл. Промышленный дизайн: создание и производство продукта : пер. с англ. / Ульрих Карл, Эппингер Стивен. - М.; СПб. : Вершина, 2007. - 448 с.: ил., табл. - ISBN 0-07-247146-8; 5-9626-0225-0	7
6. Глазычев Вячеслав Леонидович. Дизайн как он есть / Глазычев Вячеслав Леонидович ; Предисл. Ю. Назарова. - 2-е изд., доп. - Москва : Европа, 2011. - 320 с.: ил. - ISBN 5-9739-0066-5	5
Устин В.Б.. Композиция в дизайне : Метод. основы композиц.- худож. формообразования в дизайнерском творчестве: учеб. пособие для вузов / Устин Виталий Борисович. - 2-е изд., уточнён. и доп. - Москва : АСТ; Астрель, 2008. - 240 с.: ил. - ISBN 978-5-17-035856-204; 978-5-271-13139-4; 978-985-13-7822-3	20
Овчинникова, Р. Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования [Электронный ресурс] : учеб. пособие для студентов вузов, обучающихся по специальностям 070601 «Дизайн», 032401 «Реклама» / Р. Ю. Овчинникова; под ред. Л. М. Дмитриевой. - М. : ЮНИТИ-ДАНА, 2012. - 239 с. - (Серия «Азбука рекламы»). - ISBN 978-5-238-01525-5. URL: http://znanium.com/go.php?id=390990	
<i>Периодические издания</i>	
Дизайн. Материалы. Технология Дизайн и технологии Искусство и культура	Журнал доступен в базе MAPC

Тара и упаковка Маркетинг: идеи и технологии Бренд-менеджмент Дом и интерьер Архитектура и время	
--	--

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

Информационно-образовательные ресурсы:

- abduzeedo.com
- behance.net
- designskinky.net
- bittbox.com
- youthedesigner.com
- designyoutrust.com

Электронные библиотечные системы:

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

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. Аудитория художественного проектирования. Аудитория для лекционных и практических занятий.	Число посадочных мест – 32, рабочее место преподавателя, рабочая доска Портативное видеопрезентационное оборудование: Ноутбук LenovoIdeaPad B5070 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 экраном ELITE SCREENS и кабелем VGA Konoos HD 15M/15M Pro (20.0 м) для подключения + комплект колонок SVEN SPS-70.	LibreOffice GNU LGPL v3+, свободно распространяемый офисный пакет с открытым исходным кодом; Adobe Acrobat Reader, проприетарная, бесплатная программа для просмотра документов в формате PDF; ПО Kaspersky Endpoint Security – Поставщик ООО Системный интегратор, договор № СИ0002820 от 31.03.2017.