

**Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«РОССИЙСКАЯ АКАДЕМИЯ НАРОДНОГО ХОЗЯЙСТВА
И ГОСУДАРСТВЕННОЙ СЛУЖБЫ
ПРИ ПРЕЗИДЕНТЕ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ»**

Институт общественных наук

(наименование института)

Кафедра дизайна

(наименование кафедры)

УТВЕРЖДЕНА
на заседании кафедры дизайна
Протокол №1 от 29.08.2017 г

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.В.10 КРЕАТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ

54.03.01 Дизайн

направленность «Современный дизайн»

квалификация бакалавр

очная форма обучения

Год набора - 2018

Москва, 2017 г.

Автор(ы)–составитель(и):

**Старший преподаватель,
член Союза дизайнеров России**

Солтан С.Л.

**Старший преподаватель,
член Союза дизайнеров России**

Сидоров Д.В.

**Преподаватель,
член Союза дизайнеров России**

Науменко П.В.

**Заведующий кафедрой дизайна,
Профессор, кандидат искусствоведения**

Серов С. И.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения программы	4
2. Объем и место дисциплины (модуля) в структуре ОП ВО	5
3. Содержание и структура дисциплины.....	5
4. Материалы текущего контроля успеваемости обучающихся и фонд оценочных средств промежуточной аттестации по дисциплине	8
4.1. Формы и методы текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации.	8
4.2. Материалы текущего контроля успеваемости обучающихся.....	8
4.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации	9
5. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины.....	20
6. Учебная литература и ресурсы информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", включая перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине	22
6.1. Основная литература.....	22
6.2. Дополнительная литература.	22
7. Материально-техническая база, информационные технологии, программное обеспечение и информационные справочные системы	23

1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения программы

1.1. Дисциплина Б1.В.10 «Креативные технологии в дизайне» обеспечивает овладение следующими компетенциями с учетом этапа:

Код компетенции	Наименование компетенции	Код этапа освоения компетенции	Наименование этапа освоения компетенции
ОПК-4	Способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании	ОПК-4.3	Способность решать шрифтовые композиции
ПК-4	Способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	ПК -4.1	Способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту
		ПК -4.2	Способность синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта

1.2. В результате освоения дисциплины у студентов должны быть сформированы:

ОТФ/ТФ (при наличии профстандарта)/ профессиональные действия	Код этапа освоения компетенции	Результаты обучения
Предметная реализация требований к художественно-техническому оформлению СМИ / Отбор иллюстративных материалов	ОПК-4.3	Способен выявить взаимосвязи гарнитуры шрифта и содержания текста; Способен использовать полученные навыки в решении шрифтовой композиции; Способен соотносить графическую и конструктивную основу решения текста с его характерными особенностями и перцептивными ожиданиями адресата; Способен находить оригинальные решения при сохранении стилового единства
	ПК -4.1	Знать теорию разработки и обоснования концепции дизайн-проекта; Способен осуществлять системное планирование проекта на всех фазах его жизненного цикла; Способен предложить новые идеи и концепций, творчески работать, соблюдая бриф и технические ограничения
	ПК -4.2	Знает особенности разработки сметы и бюджета проекта, организации реализации проекта, в т.ч. подбора т.н. «команды»

		<p>проекта;</p> <p>Способен обеспечить эффективный контроль и регулирование, а также управление изменениями, неизбежными в ходе реализации проекта, на основе современных информационных технологий;</p> <p>Способен проанализировать особенности организации эффективного завершения проекта, системного управления качеством продукции проекта;</p> <p>Способен учесть специфику учета «человеческого фактора», зачастую оказывающего решающее воздействие на эффективность проекта в целом.</p>
--	--	--

2. Объем и место дисциплины (модуля) в структуре ОП ВО

Дисциплина «Креативные технологии в дизайне» относится к Б1.В «Вариативная часть» учебного плана. Код дисциплины Б1.В.10. Дисциплина изучается на 3 курсе, в 5, 6 семестрах. Общая трудоемкость дисциплины 216/162 (6 ЗЕТ).

Содержание курса является логическим продолжением и развитием дисциплин: «Технический рисунок и начертательная геометрия», «Макетирование». Данная дисциплина служит основой для написания курсовых работ, проектов и выпускной квалификационной работы.

Количество академических часов, выделяемых на контактную работу с преподавателем составляет 104/78 часов, из них 104/78 – на лабораторные занятия, 40/30 – на самостоятельную работу.

Формой промежуточной аттестации в соответствии с учебным планом является экзамен в 5, 6 семестрах.

3. Содержание и структура дисциплины

Очная форма обучения

№ п/п	Наименование тем (разделов),	Объем дисциплины (модуля), час.					Форма текущего контроля успеваемости**, промежуточной аттестации	
		Всего	Контактная работа обучающихся с преподавателем по видам учебных занятий					СР
			Л	ЛР	ПЗ	КСР		
Тема 1	Метафора	8		6			2	Пр
Тема 2	Парейдолия	8		6			2	Пр
Тема 3	Апофения	8		6			2	Пр
Тема 4	Ограничение	8		6			2	Пр
Тема 5	Контрформа	8		6			2	Пр
Тема 6	Комбинаторика	8		6			2	Пр
Тема 7	Облако смыслов	8		6			2	Пр
Тема 8	Принцип матрёшки	8		6			2	Пр
Тема 9	Провокация	8		6			2	Пр
Тема 10	Противопоставление	8		6			2	Пр
Тема 11	Командная работа	12		6			6	О

	/мозговой штурм						
Тема 12	Антропоморфизм	12		6		6	Пр
Тема 13	Пересечение	20		16		4	Пр
Тема 14	Стилизация	20		16		4	Пр
Промежуточная аттестация		72					Экз
Всего:		216		104		40	72

Примечание:

формы текущего контроля успеваемости: проектная работа (Пр), опрос (О)

форма промежуточной аттестации: экзамен (Экз)

Содержание дисциплины

Тема 1 МЕТАФОРА

1.1. Метафора по форме. Любой объект может стать источником вдохновения. В начале занятия студенты обмениваются случайными предметами. В течение занятия студенту необходимо придумать и графически изобразить две метафоры с этим предметом: сравнить по форме (или части формы) с животным и неодушевленным предметом.

1.2. Метафора – язык плаката. Коллективная работа по сбору фактов и смыслов для создания металлической карты на тему «Вода = Жизнь». Участие в международном плакатном конкурсе «Water is life»: [Water is life](#)

1.3. Метафора – язык плаката. Участие в международном плакатном конкурсе «Post it Awards»: [Post it Award](#)

Тема 2. Парейдолия

2.1. Слово парейдолия происходит от греческих слов *para* – рядом, около, и *eidolon* – изображение. Парейдолия это способность к зрительным иллюзиям, в качестве основы которых выступают детали реального объекта. Во время занятия в здании института необходимо найти «лицо» и придумать к нему текст.

Тема 3. Апофения

3.1. Апофения – переживание, заключающееся в способности видеть структуру или взаимосвязи в случайных или бессмысленных данных. Задача: в текстуре природного происхождения (домашняя заготовка) увидеть некий образ и оживить его средствами gif-анимации.

Тема 4. Ограничение

4.1. Любое условие или правило – это ограничение. Но игра или соревнование без правил – неинтересны. Именно ограничения прекрасно будят фантазию и приводят к новым идеям. Дизайнеру необходимо уметь творчески работать по требованиям брифа и т/з заказчика. Задача этого занятия – нарисовать цифру для заставки на десктоп ноутбука в компьютерном классе. Цифра должна «проявиться» в промежутках пересечённых прямых линий.

Тема 5. Контрформа

5.1. Контрформа – это взаимодействие формы и контрформы, работа с фоном. В данном задании необходимо придумать свой вариант известной игры «Пазл Куча Мала». Форма каждого животного (или фантастического существа) становится контрформой для соседнего.

Тема 6 Комбинаторика

6.1. Комбинаторика / Конструктор / Перебор вариантов – техника, при которой новый

результат достигается за счет комбинации различных свойств или частей разных объектов. Задание: необходимо разработать несколько наборов частей тела или лица, и собрать не менее 4-х сконструированных из этих частей персонажей.

Тема 7 Облако смыслов

7.1. Mind map, карта мыслей, диаграмма связей, интеллект-карта, ментальная карта – у этого метода много названий, это способ изображения процесса мышления с помощью схемы, на которой изображены слова, идеи, задачи или другие понятия, связанные ветвями с центральным понятием или идеей. Задание: в начале занятия студент выбирает элемент одежды. Пословицы, поговорки, мысли, идеи, факты, связанные с выбранным элементом одежды необходимо изобразить в виде инфографики

Тема 8 Принцип матрёшки

8.1. Принцип матрёшки взят из ТРИЗа (теории изобретательских задач), разработанного в СССР для оптимизации изобретательских процессов. В ТРИЗе «Принцип матрёшки» имеет два варианта: один объект размещен внутри другого объекта, который, в свою очередь, находится внутри третьего и так далее; один объект проходит сквозь полость в другом объекте. Задание: необходимо придумать идею объекта по принципу матрёшки (или новую идею традиционной матрёшки).

8.2. Мизанабим (*Mise en abyme* в переводе с французского – помещённый в бездну) – рекурсивная художественная техника, известная как «сон во сне», «рассказ в рассказе», «спектакль в спектакле», «фильм в фильме» или «картина в картине». Задача – сделать рисунок или фотомонтаж в технике «мизанабим». Мизанабим – разновидность принципа матрёшки. Атом – клетка – орган – человек – семья – род – народ – человечество – планета. Этот принцип отражает взаимосвязь всего со всем.

Тема 9 Провокация

9.1. Провокация – часто используемая технология для разработки креативных концепций. В данной технологии идея разрабатывается от заведомо ложного и логически невозможного утверждения. Провокационные действия для привлечения внимания и создания информационного повода часто используются также в политике, шоу-бизнесе и рекламе. Задача: каждый студент придумывает тему, связанную с предметом, объектом, явлением, тем, что можно изобразить графически. Далее студенты обмениваются темами. Задача – придумать заведомо невозможное и невероятное предположение, связанное с этим словом и изобразить графически.

Тема 10 Противопоставление

10.1. Противопоставление – выразительный прием, позволяющий произвести сильное впечатление за счет сравнения противоположных по смыслу понятий, положений, образов, состояний, связанных между собой общей формой или внутренним смыслом. Задача: придумать плакат или рекламное сообщение, состоящее из двух половин разных изображений.

Раздел 4. Стимулирование активности восприятия посредством парадоксов

Тема 11 Командная работа / мозговой штурм

11.1. Мозговой штурм – участники обсуждения высказывают как можно большее количество вариантов идей, в том числе самых фантастичных. Затем отбирают наиболее удачные, которые могут быть использованы на практике. Задача: совместными усилиями придумать идею компьютерной игры или мобильного приложения. В начале занятия выбирается тема и название игры, далее между студентами распределяются творческие задачи: синопсис сценария игры, логотип, навигация, персонажи.

Тема 12 Антропоморфизм

12.1. Антропоморфизм – наделение человеческими качествами животных, предметов, явлений, мифологических созданий. Задача: оживить буквы своего имени в технике gif-анимация.

Тема13 Пересечение

13.1. Пересеченные идеи развиваются в новых направлениях и изменяют мир. Сегодняшний мир – это мир взаимного проникновения, наложения и пересечения. Задача – создать автопортрет в образе животного (или мифологического знака зодиака) используя технику пересечения реального и воображаемого образов

Тема 14 Стилизация

14.1. Стилизация – намеренная имитация художественного стиля, характерного для какого-либо автора или жанра. Стилизация связана с переосмыслением художественного содержания, составляющего основу имитируемого стиля. Задание из двух частей: студент готовит доклад о творчестве выбранного из предложенного списка известных дизайнеров, художников, архитекторов, и делает стилизованный под этого автора автопортрет.

4. Материалы текущего контроля успеваемости обучающихся и фонд оценочных средств промежуточной аттестации по дисциплине

4.1. Формы и методы текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации.

4.1.1. В ходе реализации дисциплины «Креативные технологии в дизайне» используются следующие методы текущего контроля успеваемости обучающихся:

– при проведении лабораторных занятий: практическая работа (Пр), опрос (О).

4.1.2. Экзамен проводится с применением следующих методов: ответ на теоретический вопрос билета, который подразумевает высказывание своей точки зрения на поставленный вопрос, защита практического задания.

4.2. Материалы текущего контроля успеваемости обучающихся.

Типовые оценочные материалы по теме 1-3

Типовые задания

Инструменты и материалы: Гуашевые краски, бумага формата А-2.

Количество работ по заданию: 6

Данное задание формирует такие понятия живописи как светлота и насыщенность. Студенты должны увидеть различные оттенки светлоты в предметах натюрморта. Данное задание является производным от гризайли, отличается тем, что вся постановка представляет собой однотонную цветовую систему. Приемы формообразования и тонального объединения формы решаются на такой постановке более эффективно. Дневное боковое освещение формирует мягкую светотеневую моделировку предметов натюрморта. В работах изображается неглубокое пространство. Необходимо выполнить 3 натюрморта: натюрморт светлый, средний и темный.

Инструменты и материалы: Гуашевые краски, бумага формата А-2.

Количество работ по заданию: 3-4

В данном задании отрабатывается система гармонизации композиции контрастных по цвету и тону цветов, ставится задача выявления ритма и пластики различных по цвету и форме предметов натюрморта. Гармонизации отрабатываются по цветовому тону, светлоте, насыщенности.

Инструменты и материалы: Гуашевые краски, бумага формата А-2.

Количество работ по заданию: 3-4

Типовые оценочные материалы по темам 4-6

Типовые задания

Инструменты и материалы: Гуашевые краски, бумага формата А-2.

Количество работ по заданию: 2

В постановке ставится задача изображения неглубокого пространства с активными декоративными и пластическими формами. Средствами живописи необходимо отобразить образное состояние натюрморта через ритмы, пластику форм, орнаменты. Студентами самостоятельно определяется формат изображения (квадрат, горизонтальный или вертикальный прямоугольники), пропорция в формате, а также размер листа. Необходимо выполнить натюрморты с «плоским» пространством, натюрморт с активным выявлением фактуры и текстуры, натюрморт в технике коллажа и натюрморт декоративный с акцентом на орнаментально-пластические качества образной постановки.

Инструменты и материалы: Гуашевые краски, бумага произвольного формата, различные по фактуре материалы, клей, ножницы.

Количество работ по заданию: 4

В задании необходимо создать целостную композицию, вписав в изображение сложную по форме и не имеющую цвета гипсовую фигуру. Введение в среду натюрморта сложного изображения с отличной от бытовых предметов моделировкой формы открывает возможности поиска путей гармонизации изобразительной системы.

В композиции важно передать пространственные отношения, отразить характер и уровень освещения предметов.

Инструменты и материалы: Гуашевые краски, бумага формата А-2.

Количество работ по заданию: 2

Типовые оценочные материалы по теме 7-14

Типовые задания

Данное задание выполняется в условиях различного по направленности и степени жесткости освещения. Необходимо выполнить 4 работы с разными условиями освещения: жесткое освещение, мягкое боковое освещение, контровое освещение.

Инструменты и материалы: Гуашевые краски, бумага формата А-1.

Количество работ по заданию: 3

Быстрые в два сеанса этюды решают задачи поиска больших отношений в формате, а также выявления пропорций фигуры к другим предметам постановки и к формату листа. Необходимо выполнить 2 работы с разным характером освещения: против света и с боковым освещением фигуры и предметов натюрморта.

Инструменты и материалы: Гуашевые краски, бумага формата А-1.

Количество работ по заданию: 2

Участие в создании ментальной карты на тему «Вода = Жизнь» для участия в международном плакатном конкурсе «Water is life»

4.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации

4.3.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы. Показатели и критерии оценивания компетенций с учетом этапа их формирования

Код компетенции	Наименование компетенции	Код этапа освоения компетенции	Наименование этапа освоения компетенции
ОПК-4	Способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании	ОПК-4.3	Способность решать шрифтовые композиции

ПК-4	Способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	ПК -4.1	Способность анализировать и определять требования к дизайн- проекту
		ПК -4.2	Способность синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта

Этап освоения компетенции	Показатель оценивания	Критерий оценивания
ОПК-4.3 Способность решать шрифтовые композиции	Способен выявить взаимосвязи гарнитуры шрифта и содержания текста; Способен использовать полученные навыки в решении шрифтовой композиции; Способен соотносить графическую и конструктивную основу решения текста с его характерными особенностями и перцептивными ожиданиями адресата; Способен находить оригинальные решения при сохранении стилового единства	Выявлены взаимосвязи гарнитуры шрифта и содержания текста; Решена шрифтовая композиция; Проведено соотношение графической и конструктивной основы решения текста с его характерными особенностями и перцептивными ожиданиями адресата; Предложены оригинальные решения при сохранении стилового единства
ПК -4.1 Способность анализировать и определять требования к дизайн- проекту	Знать теорию разработки и обоснования концепции дизайн-проекта; Способен осуществлять системное планирование проекта на всех фазах его жизненного цикла; Способен предложить новые идеи и концепций, творчески работать, соблюдая бриф и технические ограничения	Демонстрирует знания теории разработки и обоснования концепции дизайн-проекта; Представил план проекта на всех фазах его жизненного цикла; Предлагает новые идеи и концепций, соблюдая бриф и технические ограничения

ПК -4.2 Способность синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	Знает особенности разработки сметы и бюджета проекта, организации реализации проекта, в т.ч. подбора т.н. «команды» проекта; Способен обеспечить эффективной контроль и регулирование, а также управление изменениями, неизбежными в ходе реализации проекта, на основе современных информационных технологий; Способен проанализировать особенности организации эффективного завершения проекта, системного управления качеством продукции проекта; Способен учесть специфику учета «человеческого фактора», зачастую оказывающего решающее воздействие на эффективность проекта в целом.	Разрабатывает проект, учитывая особенности разработки сметы и бюджета проекта, организации реализации проекта, в т.ч. подбора т.н. «команды» проекта; Обеспечивает эффективный контроль и регулирование, а также управление изменениями, неизбежными в ходе реализации проекта, на основе современных информационных технологий; Анализирует особенности организации эффективного завершения проекта, системного управления качеством продукции проекта, учитывая специфику учета «человеческого фактора».
--	--	--

4.3.2 Типовые оценочные средства

Вопросы к экзамену

1. **Massimo Vignelli / Массимо Виньелли** – классик мирового дизайна
2. **Paul Rand / Пол Рэнд** – классик мирового дизайна
3. **Saul Steinberg / Сол Стейнберг** – американский художник, мастер жанра карикатуры, придавший ей статус авангардистского искусства
4. **Shigeo Fukuda / Шигео Фукуда** – легенда японского дизайна
5. **Piet Mondriaan / Пит Мондриан** – нидерландский художник, который одновременно с Кандинским и Малевичем положил начало абстрактной живописи.
6. **Banksy / Бэнкси** – псевдоним известного английского художника граффити
7. **Magritte Rene / Магритт Рене** – бельгийский художник-сюрреалист
8. **David Carson / Дэвид Карсон** – «могильщик» типографики, Культовая фигура 90-х
9. **Yayoi Kusama / Яёй Кусам** – эксцентричная японская художница, поп-арт, минимал арт, «горошек – это путь к бесконечности»
10. **Alexey Brodovitch / Алексей Бродович** (1898-1971) – американский дизайнер российского происхождения, знаменитый арт-директор американского Harper's Bazaar
11. **Ivan Chermayev / Иван Чермаев** – знаменитый графический дизайнер
12. **Франсиско Инфантэ-Арана / Francisco Infante-Arana** – российский художник, фотограф, теоретик искусства. Совмещает природное и искусственное в инсталляциях
13. **Stefan Sagmeister / Стефан Загмайстер** – рок-звезда современного дизайна
14. **Sanna Annukka / Санна Аннукка** – иллюстратор, графический дизайнер с англо-финскими корнями, творчество с фольклорными и природными мотивами
15. **Matt W. Moore / Мэтт Мур** – резидент крупнейших фестивалей, уличное искусство, графический и промышленный дизайн

Примеры практических работ

Практическая работа №1. Метафора со случайным предметом



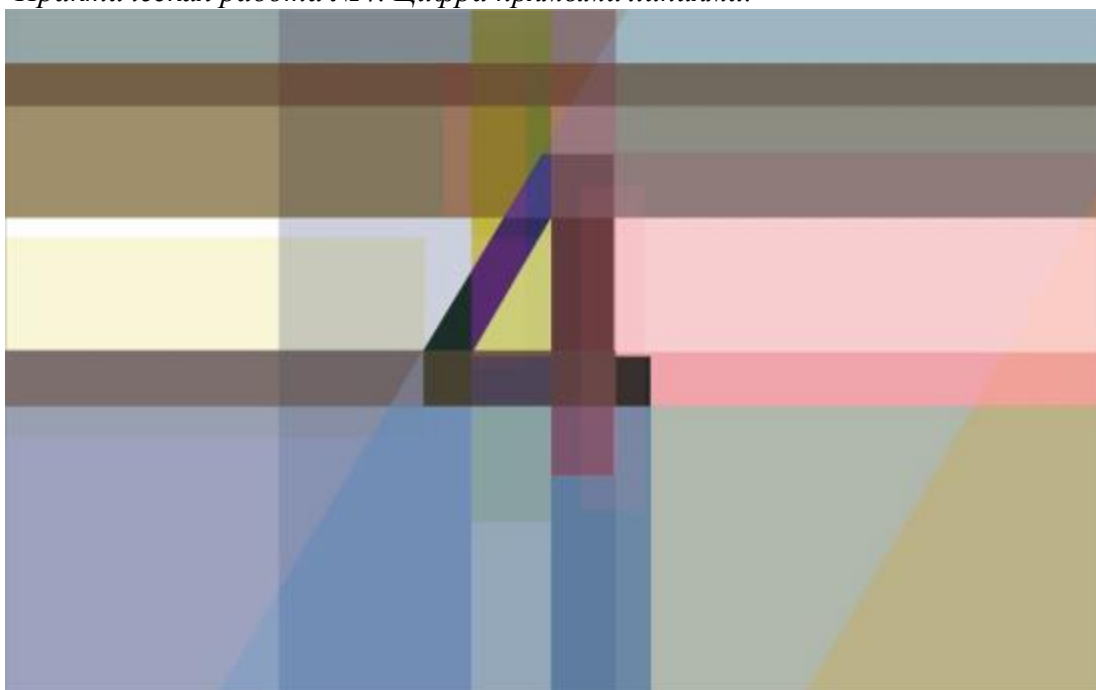
Практическая работа № 2. Парейдолия. Лица вокруг нас.



Практическая работа №3. Работа с природной фактурой.



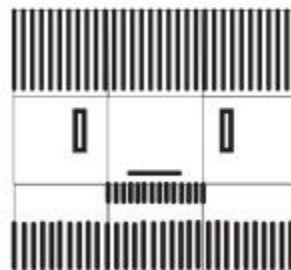
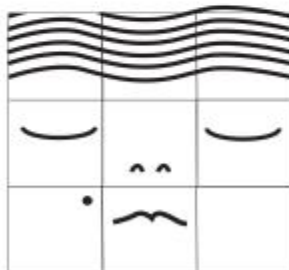
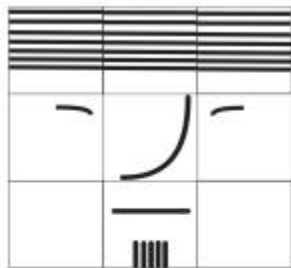
Практическая работа №4. Цифра прямыми линиями.



Практическая работа №5. Контрформа: пазл Куча Мала.



Практическая работа №6. Комбинаторика: конструктор персонажей



Практическая работа №7. Облако смыслов



Практическая работа №8. Принцип матрешки 1. Идея объекта.



Практическая работа №9. Принцип матрешки 2 / Мизанабим.



Практическая работа №10. Провокация.



Практическая работа №11. Противопоставление.



Практическая работа №12. Командная работа. Придумываем игру.

Это какашка. Он персонаж игры Союз. Почему же он именно голубого цвета, а не какого-либо другого? Почему он не радужный? В реальности откажитесь от экспериментов и сделайте персонажа того цвета, который у каждого человека будет ассоциироваться с водой. Голубым. Это и будет цвет нашего персонажа по умолчанию. А суть игры в том, что наш персонаж меняет цвет и находит себе пару.



игра / персонаж

Практическая работа №13. Антропоморфизм. Гиф-анимация имени.



Практическая работа №14. Автопортрет в образе.



Практическая работа №15. Автопортрет-стилизация.



Шкала оценивания

Критерий оценки	Оценка
<p>Демонстрирует знания теории разработки и обоснования концепции дизайн-проекта;</p> <p>Предлагает новые идеи и концепции, соблюдая бриф и технические ограничения</p> <p>Обеспечивает эффективный контроль и регулирование, а также управление изменениями, неизбежными в ходе реализации проекта, на основе современных информационных технологий;</p> <p>Анализирует особенности организации эффективного завершения проекта, системного управления качеством продукции проекта, учитывая специфику учета «человеческого фактора».</p>	отлично
<p>Демонстрирует знания теории разработки и обоснования концепции дизайн-проекта. При ответе допускает ошибки.</p> <p>Предлагает новые идеи и концепции, соблюдая бриф и технические ограничения</p> <p>Обеспечивает эффективный контроль и регулирование, а также управление изменениями, неизбежными в ходе реализации проекта, на основе современных информационных технологий;</p> <p>Не может провести анализ особенностей организации эффективного завершения проекта, системного управления качеством продукции проекта, учитывая специфику учета «человеческого фактора».</p>	хорошо
<p>Демонстрирует знания теории разработки и обоснования концепции дизайн-проекта. При ответе допускает существенные ошибки.</p> <p>Не может предложить новые идеи и концепции, соблюдая бриф и технические ограничения</p> <p>Обеспечивает эффективный контроль и регулирование, а также управление изменениями, неизбежными в ходе реализации проекта, на основе современных информационных технологий;</p> <p>Не может провести анализ особенностей организации эффективного завершения проекта, системного управления качеством продукции проекта, учитывая специфику учета «человеческого фактора».</p>	удовлетворительно
<p>Демонстрирует знания теории разработки и обоснования концепции дизайн-проекта. При ответе допускает грубые ошибки.</p> <p>Не может предложить новые идеи и концепции, соблюдая бриф и технические ограничения</p> <p>Не может обеспечить эффективный контроль и регулирование, а также управление изменениями, неизбежными в ходе реализации проекта, на основе современных информационных технологий;</p> <p>Не может провести анализ особенностей организации эффективного завершения проекта, системного управления качеством продукции проекта, учитывая специфику учета «человеческого фактора».</p>	не удовлетворительно

4.4. Методические материалы

Задание по экзамену включает в себя ответ на теоретический вопрос билета, который подразумевает высказывание своей точки зрения на поставленный вопрос, защиту практического задания.

Процедура проведения экзамена:

Обучающийся для экзамена предъявляет экзаменатору свою зачетную книжку,

выбирает билет, садится готовиться. На подготовку ответа отводится не более 30 минут.

По приглашению экзаменатора обучающийся отвечает на вопрос, обосновывая свою точку зрения, защищает практическое задание. Экзаменатор может задавать обучающемуся дополнительные и уточняющие вопросы в пределах учебного материала, вынесенного на экзамен, в том числе по темам, пропущенным обучающимся. Результат по сдаче экзамена объявляется студентам после ответа, вносится в экзаменационную ведомость и зачетную книжку.

5. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Требования к организации самостоятельной работы студентов при подготовке к аудиторным занятиям

1. Самостоятельная работа

Слушание и запись лекций – сложный вид вузовской аудиторной работы. Внимательное слушание и конспектирование лекций предполагает интенсивную умственную деятельность студента. Краткие записи лекций, их конспектирование помогает усвоить учебный материал. Конспект является полезным тогда, когда записано самое существенное, основное и сделано это самим студентом. Не надо стремиться записать дословно всю лекцию. Такое «конспектирование» приносит больше вреда, чем пользы. Запись лекций рекомендуется вести по возможности собственными формулировками. Желательно запись осуществлять на одной странице, а следующую оставлять для проработки учебного материала самостоятельно в домашних условиях. Конспект лекции лучше подразделять на пункты, параграфы, соблюдая красную строку. Этому в большой степени будут способствовать пункты плана лекции, предложенные преподавателям. Принципиальные места, определения, формулы и другое следует сопровождать замечаниями «важно», «особо важно», «хорошо запомнить» и т.п. Можно делать это и с помощью разноцветных маркеров или ручек. Лучше если они будут собственными, чтобы не приходилось просить их у однокурсников и тем самым не отвлекать их во время лекции. Целесообразно разработать собственную «маркографию» (значки, символы), сокращения слов. Не лишним будет и изучение основ стенографии. Работая над конспектом лекций, всегда необходимо использовать не только учебник, но и ту литературу, которую дополнительно рекомендовал лектор. Именно такая серьезная, кропотливая работа с лекционным материалом позволит глубоко овладеть знаниями.

2. Подготовка к практическим занятиям

Подготовку к каждому практическому занятию каждый студент должен начать с ознакомления с планом семинарского занятия, который отражает содержание предложенной темы. Тщательное продумывание и изучение вопросов плана основывается на проработке текущего материала лекции, а затем изучения обязательной и дополнительной литературы, рекомендованную к данной теме. На основе индивидуальных предпочтений студенту необходимо самостоятельно выбрать тему доклада по проблеме семинара и по возможности подготовить по нему презентацию. Если программой дисциплины предусмотрено выполнение практического задания, то его необходимо выполнить с учетом предложенной инструкции (устно или 10 письменно). Все новые понятия по изучаемой теме необходимо выучить наизусть и внести в глоссарий, который целесообразно вести с самого начала изучения курса. Результат такой работы должен проявиться в способности студента свободно ответить на теоретические вопросы семинара, его выступлении и участии в коллективном обсуждении вопросов изучаемой темы, правильном выполнении практических заданий и контрольных работ. Структура семинара в зависимости от содержания и количества отведенного времени на изучение каждой темы семинарское занятие может состоять из четырех-пяти частей:

1. Обсуждение теоретических вопросов, определенных программой дисциплины.
2. Доклад и/ или выступление с презентациями по проблеме семинара.
3. Обсуждение выступлений по теме – дискуссия.
4. Выполнение практического задания с последующим разбором полученных результатов или обсуждение практического задания, выполненного дома, если это предусмотрено программой.
5. Подведение итогов занятия.

Первая часть – обсуждение теоретических вопросов - проводится в виде фронтальной беседы со всей группой и включает выборочную проверку преподавателем теоретических знаний студентов. Примерная продолжительность — до 15 минут. Вторая часть — выступление студентов с докладами, которые должны сопровождаться презентациями с целью усиления наглядности восприятия, по одному из вопросов семинарского занятия. Обязательный элемент доклада – представление и анализ статистических данных, обоснование социальных последствий любого экономического факта, явления или процесса. Примерная продолжительность — 20-25 минут. После докладов следует их обсуждение – дискуссия. В ходе этого этапа семинарского занятия могут быть заданы уточняющие вопросы к докладчикам. Примерная продолжительность – до 15-20 минут. Если программой предусмотрено выполнение практического задания в рамках конкретной темы, то преподавателями определяется его содержание и дается время на его выполнение, а затем идет обсуждение результатов. Если практическое задание должно было быть выполнено дома, то на семинарском занятии преподаватель проверяет его выполнение (устно или письменно). Примерная продолжительность – 15-20 минут. Подведением итогов заканчивается семинарское занятие. Студентам должны быть объявлены оценки за работу и даны их четкие обоснования. Примерная продолжительность — 5 минут.

3. Работа с литературными источниками

В процессе подготовки к семинарским занятиям, студентам необходимо обратить особое внимание на самостоятельное изучение рекомендованной учебно-методической (а также научной и популярной) литературы. Самостоятельная работа с учебниками, учебными пособиями, научной, справочной и популярной литературой, материалами периодических изданий и Интернета, статистическими данными является наиболее эффективным методом получения знаний, позволяет значительно активизировать процесс овладения информацией, способствует более глубокому усвоению изучаемого материала, формирует у студентов свое отношение к конкретной проблеме. Более глубокому раскрытию вопросов способствует знакомство с дополнительной литературой, рекомендованной преподавателем по каждой теме семинарского или практического занятия, что позволяет студентам проявить свою индивидуальность в рамках выступления на данных занятиях, выявить широкий спектр мнений по изучаемой проблеме.

Задания для самостоятельной работы

Ахроматический натюрморт (краткосрочные эскизы)

Однотоновые гармонизации цветов в натюрморте из геометрических тел и бытовых предметов

(краткосрочные эскизы)

Контрастные гармонизации цветов в натюрморте из геометрических тел и бытовых предметов

(краткосрочные эскизы)

Многоплановый натюрморт в интерьере (эскизы)

Декоративно-плоскостной натюрморт (эскизы)

Натюрморт с гипсовой фигурой

(эскизы)

Живопись одетой модели

(эскизы)

Живопись фигуры человека в сложном натюрморте (эскизы)

Работы, представляемые к экзамену

Ахроматический натюрморт.

Однотоновые гармонизации цветов в натюрморте из геометрических тел и бытовых предметов.

Контрастные гармонизации цветов в натюрморте из геометрических тел и бытовых предметов.

Многоплановый натюрморт в интерьере

Декоративно-плоскостной натюрморт

Натюрморт с гипсовой фигурой

Живопись одетой модели

Живопись фигуры человека в сложном натюрморте

6. Учебная литература и ресурсы информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", включая перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

6.1. Основная литература.

1. Макарова М.Н. Практическая перспектива [Электронный ресурс] : учебное пособие для художественных вузов / М.Н. Макарова. — Электрон. текстовые данные. — М. : Академический Проект, 2016. — 400 с. — 978-5-8291-1774-0. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/60370.html>

2. Проектная графика и макетирование [Электронный ресурс] : учебное пособие для студентов специальности 072500 «Дизайн» / . — Электрон. текстовые данные. — Липецк: Липецкий государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2012. — 190 с. — 978-5-88247-535-1. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/17703.html>

6.2. Дополнительная литература.

1. Герасимов В.В. Креативные технологии менеджмента организации [Электронный ресурс] : учебное пособие / В.В. Герасимов, А.А. Шерстяков, Е.Н. Яненко. — Электрон. текстовые данные. — Новосибирск: Новосибирский государственный архитектурно-строительный университет (Сибстрин), 2014. — 81 с. — 978-5-7795-0673-1. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/68775.html>

2. Головкин С.Б. Дизайн деловых периодических изданий [Электронный ресурс] : учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по специальностям «Графика», «Журналистика», «Информационные технологии в дизайне», «Реклама» / С.Б. Головкин. — Электрон. текстовые данные. — М. : ЮНИТИ-ДАНА, 2015. — 423 с. — 978-5-238-01477-7. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/40453.html>

3. Дизайн. Материалы. Технологии [Электронный ресурс] : энциклопедический словарь / . — Электрон. текстовые данные. — Томск: Томский политехнический университет, 2011. — 320 с. — 978-5-98298-774-7. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/34664.html>

4. Майк Монтейро Дизайн - это работа [Электронный ресурс] / Монтейро Майк. — Электрон. текстовые данные. — М. : Манн, Иванов и Фербер, 2013. — 176 с. — 978-5-91657-578-1. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/39194.html>

5. Овчинникова Р.Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования [Электронный ресурс] : учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по специальностям 070601 «Дизайн», 032401 «Реклама» / Р.Ю. Овчинникова. — Электрон. текстовые данные. — М. : ЮНИТИ-ДАНА, 2015. — 239 с. — 978-5-238-01525-5. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/52069.html>

6. Тим Браун Дизайн-мышление [Электронный ресурс] : от разработки новых продуктов до проектирования бизнес-моделей / Браун Тим. — Электрон. текстовые данные. — М. : Манн, Иванов и Фербер, 2013. — 239 с. — 978-5-91657-811-9. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/39195.html>
7. Халиуллина О.Р. Проектные технологии современного дизайна с учётом гендерного фактора [Электронный ресурс] : монография / О.Р. Халиуллина. — Электрон. текстовые данные. — Оренбург: Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ, Всероссийский научно-исследовательский институт технической эстетики, 2015. — 153 с. — 978-5-7410-1285-7. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/54146.html>

7. Материально-техническая база, информационные технологии, программное обеспечение и информационные справочные системы

Для обеспечения обучения студентов по дисциплине Академия располагает следующей материально-технической базой:

- учебными аудиториями для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации а также помещения для самостоятельной работы;
- библиотекой, имеющей рабочие места для студентов, оснащенные компьютерами с доступом к базам данных и сети Интернет;
- помещением для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования.
- лабораторий "Информационные, креативные, цифровые, компьютерные технологии в дизайне", оснащенной стационарными компьютерами по количеству студентов в группе, имеющими выход в Интернет, проектором, электронной доской.

В учебном процессе используется компьютерное и мультимедийное оборудование для демонстрации слайдов по темам лекций с использованием программ Microsoft Office 2010 Professional (Word, Excel, Access, PowerPoint). Графические редакторы (Adobe Photoshop, Adobe InDesign, Adobe Illustrator).

Информационные технологии, программное обеспечение и справочные системы

1. www.nnir.ru / - Российская национальная библиотека
2. www.nns.ru / -Национальная электронная библиотека
3. www.rsi.ru / - Российская государственная библиотека
4. www.biznes-karta.ru / -Агентство деловой информации «Бизнес-карта»
5. www.rbs.ru / - Информационное агентство «РосБизнесКонсалтинг»
6. www.aport.ru / - Поисковая система
7. www.rambler.ru / - Поисковая система
8. www.yandex.ru / - Поисковая система
9. www.busineslearning.ru / - Система дистанционного бизнес образования
10. www.test.specialist.ru / - Центр компьютерного обучения МГТУ им. Н. Э. Баумана
11. <http://www.consultant.ru/> - Консультант плюс
12. <http://www.garant.ru/> - Гарант