

## **АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ**

### **Креативные технологии в дизайне**

**Автор:** Профессор, кандидат искусствоведения, заведующий кафедрой дизайна Серов С. И.

**Код и наименование направления подготовки:** 54.03.01 Дизайн

**Профиль:** Современный дизайн

**Квалификация (степень) выпускника:** бакалавр

**Форма обучения:** очная

**Цель освоения дисциплины:**

Сформировать компетенции

ОПК-4 Способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании.

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

### **План курса**

#### **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.**

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.

**Тема 13. 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.

**Формы текущего контроля и промежуточной аттестации:**

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

- при проведении лабораторных занятий: практическая работа (Пр), опрос (О).
- зачет проводится в форме ответа на теоретический вопрос билета, который подразумевает высказывание своей точки зрения на поставленный вопрос, защиту практического задания.

**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>