

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович Автономная некоммерческая организация высшего образования

Должность: ректор

«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»

Дата подписания: 11.12.2023 12:48:47

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114b196b4b8f14

Факультет дизайна и моды

Кафедра дизайна

УТВЕРЖДАЮ

Ректор

от « 18 »

февраля

С.С. Юров

2021 г.



## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

ДИСЦИПЛИНЫ

### Б1.Б.17 «КРЕАТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»

Для направления подготовки:

54.03.01 «Дизайн»

(уровень бакалавриата)

Программа прикладного бакалавриата

Вид профессиональной деятельности:

Проектная

Профиль:

Графический дизайн

Форма обучения:

(очная)

Разработчик (и): Шмалько Игорь Сергеевич – доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна, член Союза дизайнеров России.

«22» января 2021 г.



---

(подпись)

/И.С. Шмалько /

Рабочая программа разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн»

СОГЛАСОВАНО:

И.о. декана факультета ФДМ




---

(подпись)

/ В.В. Самсонова /

Заведующая кафедрой  
разработчика РПД



---

(подпись)

/ Е.А. Дубоносова /

Протокол заседания кафедры № 6 от «27» января 2021 г.

## СОДЕРЖАНИЕ

1. Наименование дисциплины (модуля) и ее место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы
3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся
4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических или астрономических часов и видов учебных занятий
5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)
6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)
7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)
8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» (далее - сеть «Интернет»), необходимых для освоения дисциплины (модуля)
9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)
10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)
11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

## 1. Наименование дисциплины (модуля) и ее место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина «Креативные технологии» относится к базовой части блока Б1.Б.17 основной профессиональной образовательной программы бакалавриата по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн». Преподавание этой дисциплины осуществляется на первом курсе во втором семестре. Дисциплина «Креативные технологии» является базовой составляющей в творческой подготовке дизайнера.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен освоить структурные подходы к дизайн-проектированию в различных областях, художественно-проектные методики создания образа, метафоры; определение роли дизайна и прочих визуальных искусств в проектных работах над созданием образа и метафоры.

Специальные требования к входным знаниям, умениям и компетенциям обучающегося не предусматриваются. Дисциплина «Креативные технологии» взаимосвязана с дисциплинами: «Пропедевтика», «Скетчинг».

**Цель курса** – всестороннее изучение и освоение креативных технологий: проектных методологий, технологий, принципов создания художественно-образных решений в графическом дизайне и т.д.

### **Задачи курса:**

- исследование понятия «креативные технологии», изучение современных креативных технологий и тенденций развития проектной культуры дизайна;
- изучение и практическое освоение художественно-проектных методик создания образа; определение роли дизайна и прочих визуальных искусств в проектных работах над созданием образа и метафоры;
- изучение и практическое освоение особенностей креативных технологий в различных сферах;
- всестороннее и комплексное изучение компьютерных технологий, информационных систем, аппаратных средств креативных технологий.

## 2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины «Креативные технологии» направлен на формирование и развитие компетенций, предусмотренных Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

Выпускник должен обладать следующими компетенциями:

*Общепрофессиональными:*

**ОПК-4** - способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании;

**ОПК-7** - способность осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий.

Код и содержание компетенции	Результаты обучения (знания, умения, навыки и опыт деятельности)
ОПК-4 Способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии,	<u>Знать:</u> - концепции поиска идей, основные требования и условия, современные тенденции и направления в дизайн-проектировании; - инструменты линейно-конструктивного построения, цвето-графической композиции, современную шрифтовую культуру и

<p>применяемые в дизайн-проектировании</p>	<p>способы проектной графики.  <u>Уметь:</u>  - проектировать, моделировать, конструировать объекты и системы рекламы, визуальной информации, бренд-идентификации и коммуникации;  - применять линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики, современные компьютерные технологии и инструменты цифрового дизайна в дизайн-проектировании;  <u>Владеть:</u>  - навыками интеграции и учета комплекса функциональных условий, эргономических требований, социально-экономических аспектов, процессуально-пространственных и прочих факторов при проектировании в дизайн-проектировании;  - современной шрифтовой культурой, инструментами линейно-конструктивного построения, методами проектной графики; навыками создания цвето-графической и объемно-пространственной композиции.</p>
<p>ОПК-7  Способность осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий</p>	<p><u>Знать:</u>  - основные методы поиска, сбора, обработки, анализа и систематизации информации из различных источников и баз данных;  - методы использования компьютера и глобальных сетей для подготовки обзоров, отчетов и научных публикаций;  <u>Уметь:</u>  - осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных;  - представлять информацию в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий  <u>Владеть:</u>  - навыками практического использования информационных систем и баз данных;  - навыками оптимизации работы информационных систем и баз данных.</p>

**Формы контроля:**

- *текущий контроль успеваемости (ТКУ)* для проверки знаний, умений и навыков студентов проводится в форме просмотра творческих работ.
- *промежуточная аттестация (ПА)* - проводится в форме экзамена по окончании изучения курса.

**3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся**

В процессе преподавания дисциплины «Креативные технологии» используются как классические методы обучения (лекции), так и различные виды самостоятельной работы студентов по заданию преподавателя, которые направлены на развитие творческих

качеств студентов и на поощрение их интеллектуальных инициатив. В рамках данного курса используются такие активные формы работы, как:

**активные формы обучения:**

- практические занятия;
- дебаты, дискуссия
- тренинг

Общая трудоемкость дисциплины «Креативные технологии» для всех форм обучения, реализуемых в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» составляет 4 зачетные единицы (144 часа).

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц (по формам обучения)
	Очная
<b>Аудиторные занятия (всего)</b>	72
В том числе:	
Лекции	36
Практические занятия	36
Семинары	х
Лабораторные работы	х
<b>Самостоятельная работа (всего)</b>	36
Промежуточная аттестация, в том числе:	
Вид	Экзамен – 1 семестр
Трудоемкость (час.)	36
<b>Общая трудоемкость ЗЕТ / часов</b>	4 ЗЕТ / 144 часа

**4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических или астрономических часов и видов учебных занятий**

Наименование тем	Виды учебной деятельности, включая самостоятельную работу (в часах)							Код формируемых компетенций	Форма ТКУ Форма ПА
	Лекции	Самостоятельная работа	Активные занятия		Интерактивные занятия				
			Семинары	Практические занятия	Лабораторный практикум	Дебаты, дискуссии	Тренинг		
<b>Очная форма</b>									
<b>Первый этап формирования компетенции</b>									
Тема 1. Понятие креативные технологии. Методика Mind mapping (ментальных карт)	6	6		4		1	1	ОПК-4 ОПК-7	
Тема 2. Креатив в дизайне. Метод фокальных объектов как метод поиска новых идей	6	6		4		1	1	ОПК-4 ОПК-7	
Тема 3. Организация творческого процесса. Метод дизайн-мышления	6	6		4		1	1	ОПК-4 ОПК-7	

Наименование тем	Виды учебной деятельности, включая самостоятельную работу (в часах)						Код формируемых компетенций	Форма ТКУ Форма ПА	
	Лекции	Самостоятельная работа	Активные занятия		Интерактивные занятия				
			Семинары	Практические занятия	Лабораторный практикум	Дебаты, дискуссии			Тренинг
Тема 4. Концепция мозгового штурма: виды, правила, особенности. Влияние обмена идеями на креативность субъекта	6	6		4		1	1	ОПК-4 ОПК-7	
Тема 5. Роль метафор и аналогий в творческом процессе. Метод синектики. Комбинаторные методы в развитии и стимуляции креативности	6	6		4		1	1	ОПК-4 ОПК-7	
Тема 6. Технологии креативного мышления	6	6		4		1	1	ОПК-4 ОПК-7	
									Экзамен, 36 часов
<b>Всего:</b>	<b>36</b>	<b>36</b>		<b>24</b>		<b>6</b>	<b>6</b>		
<b>Общая трудоемкость дисциплины (в часах)</b>	<b>144</b>								<b>Экзамен, 36 часов</b>
<b>Общая трудоемкость дисциплины (в зачетных единицах)</b>	<b>4</b>								

### Содержание тем учебной дисциплины

#### **Тема №1. Понятие креативные технологии. Методика Mind mapping (ментальных карт).**

Понятие «творчество». Творчество и креативность. Виды и структура креативности. Техники креативного мышления дизайнера.

Суть метода ментальных карт. Виды ассоциаций. Методы управления процессом генерирования ассоциаций. Ментальные карты. Техника составления ментальных карт. Преимущества и недостатки метода. Примеры использования.

#### **Тема №2. Креатив в дизайне. Метод фокальных объектов как метод поиска новых идей.**

Специфика творческого и стереотипного мышления. Продуктивное и репродуктивное мышление. Диалектика креативности и стереотипности в человеческом мышлении. Идея, концептуальная идея, дизайн-идея. Основа концептуального подхода в дизайне.

Суть метода фокальных объектов. Техника метода. Достоинства и недостатки. Применение метода на практике.

#### **Тема №3. Организация творческого процесса. Метод дизайн-мышления.**

Схема разработки идеи. Критерии оценки идеи. Проблематика креатива в дизайне. Использование тренинга как метода активного обучения использования методов креативного мышления в творческой профессиональной деятельности.

История возникновения метода дизайн-мышления. Структура метода. Области применения. Этапы метода. Преимущества и недостатки метода. Примеры использования.

**Тема №4. Концепция мозгового штурма: виды, правила, особенности. Влияние обмена идеями на креативность субъекта.**

Сущность концепции мозгового штурма. Правила, особенности и примеры его использования. Специфика процессов обмена идеями в условиях мозгового штурма. Недостатки и преимущества метода. Новейшие модификации мозгового штурма: электронный мозговой штурм (EBS). Использование мозгового штурма в сочетании с другими методами.

**Тема №5. Роль метафор и аналогий в творческом процессе. Метод синектики. Комбинаторные методы в развитии и стимуляции креативности.**

Визуализация и работа с образом как средства развития креативности. Роль метафор и аналогий в процессе генерирования творческих идей. Общая характеристика метода синектики. Виды аналогий: персонифицированная, прямая, символическая и фантастическая. Особенности переноса при использовании различных видов аналогий. Возможности применения метода синектики в дизайнерской деятельности. Ограничения метода синектики. Сущность и основные преимущества комбинаторных методов развития креативности.

**Тема №6. Технологии креативного мышления.**

Основные понятия теории решения изобретательских задач (ТРИЗ): понятие систем, технические системы, социальные системы, исследовательские ситуации и задачи. Латеральное мышление. CRAFT.

### Практические занятия

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
<b>Тема 1. Понятие креативные технологии. Методика Mind mapping (ментальных карт).</b>	<b>Практическое занятие №1 Понятие креативные технологии. Методика Mind mapping (ментальных карт)</b> 1. Выбор темы проекта «Сувенирная продукция компании» 2. Используя прием ментальной карты составить карту «Анализ своей компании» 3. Используя прием ментальной карты составить карту «Ассоциации»	Дискуссия, опрос
<b>Тема 2. Креатив в дизайне. Метод фокальных объектов как метод поиска новых идей.</b>	<b>Практическое занятие №2 Креатив в дизайне. Метод фокальных объектов как метод поиска новых идей</b> 1. С помощью приемов «Абсурд» и «Пересечение» разработать идею сувенирной продукции 2. Выполнить эскиз выбранной идеи сувенирной продукции 3. Использовать мокап	Дискуссия, просмотр творческих работ
<b>Тема 3. Организация</b>	<b>Практическое занятие №3 Организация творческого процесса. Метод</b>	Дискуссия, просмотр



№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
<i>творческого процесса. Метод дизайн-мышления.</i>	<b>дизайн-мышления</b> 1. С помощью приемов «Пазл» и «Конструктор» разработать идею игрушки 2. Выполнить эскиз выбранной идеи игрушки 3. Использовать мокап	творческих работ
<b>Тема 4.</b> <i>Концепция мозгового штурма: виды, правила, особенности. Влияние обмена идеями на креативность субъекта.</i>	<b>Практическое занятие №4</b> <b>Концепция мозгового штурма: виды, правила, особенности. Влияние обмена идеями на креативность субъекта</b> 1. С помощью приемов «Минус» и «Размер» разработать идею сувенирной продукции 2. Выполнить эскиз выбранной идеи сувенирной продукции 3. Использовать мокап	Дискуссия, просмотр творческих работ
<b>Тема 5.</b> <i>Роль метафор и аналогий в творческом процессе. Метод синектики. Комбинаторные методы в развитии и стимуляции креативности.</i>	<b>Практическое занятие №5</b> <b>Роль метафор и аналогий в творческом процессе. Метод синектики. Комбинаторные методы в развитии и стимуляции креативности</b> 1. С помощью приема «Мизанабим» разработать интересный плакат 2. Выполнить идею-эскиз 3. Использовать мокап	Дискуссия, просмотр творческих работ
<b>Тема 6.</b> <i>Технологии креативного мышления.</i>	<b>Практическое занятие №6</b> <b>Технологии креативного мышления</b> 1. С помощью контрольной таблицы Осборна разработать идею сувенирной продукции 2. Выполнить идею-эскиз выбранной сувенирной продукции 3. Использовать мокап	Дискуссия, просмотр творческих работ

## **5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)**

Для обеспечения самостоятельной работы обучающихся в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» используются учебно-методические пособия, разработанные преподавателями вуза, а также учебная литература по дисциплине «Креативные технологии», размещенная в электронной библиотечной системе [biblioclub.ru](http://biblioclub.ru).

1. Наумов, В. П. Творческо-конструкторская деятельность: учебное пособие: – Москва: ФЛИНТА, 2019.

*Режим доступа:* <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=603110>

2. Панова (Зенова) Е.С. Развитие креативного мышления: от проблемы к инновационному решению: 10 первых шагов изобретателя – Москва, Берлин: Директ-Медиа, 2016.

*Режим доступа:* <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=435724>

3. Психология креативности: учебное пособие – Москва: Когито-Центр, 2009

*Режим доступа:* <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=56464>

4. Теория и практика креативной деятельности: учебное пособие - Сибирский федеральный университет. – Красноярск : Сибирский федеральный университет (СФУ), 2012.

*Режим доступа:* <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=364091>

**6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)**  
**6.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы**

В учебной дисциплине компетенции ОПК-4, ОПК-7 формируются в 2 семестре учебного года, на первом этапе освоения образовательной программы (ОПОП).

В рамках учебной дисциплины «Креативные технологии» выделяется один этап формирования указанных компетенций в результате последовательного изучения содержательно связанных между собой разделов (тем) учебных занятий. Изучение каждого раздела (темы) предполагает формирование компонентов компетенций с использованием различных форм контактной (аудиторной) и самостоятельной работы:

Компоненты компетенции «знать» формируются преимущественно на занятиях лекционного типа и самостоятельной работы студентов с учебной литературой

Компоненты компетенции «уметь» и «владеть» формируются преимущественно на практических занятиях

Результат текущей аттестации обучающихся на этапах формирования компетенций показывает уровень освоения компетенций.

Таблица 6.1 Этапы и планируемые результаты освоения компетенций в процессе изучения учебной дисциплины

Компетенция по ФГОС ВО	Этапы в процессе освоения дисциплины	Компоненты компетенции, осваиваемые на каждом этапе		
		Знать	Уметь	Владеть
<b>ОПК-4</b> Способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании	Этап 1: <b>Темы: 1-6</b>	концепции поиска идей, основные требования и условия, современные тенденции и направления в дизайн-проектировании; инструменты линейно-конструктивного построения, цвето-графической композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	проектировать, моделировать, конструировать объекты и системы рекламы, визуальной информации, бренд-идентификации и коммуникации; применять линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики, современные компьютерные технологии и инструменты цифрового дизайна в дизайн-проектировании	навыками интеграции и учета комплекса функциональных условий, эргономических требований, социально-экономических аспектов, процессуально пространственных и прочих факторов при проектировании в дизайн-проектировании; современной шрифтовой культурой, инструментами линейно-конструктивного построения, методами проектной графики; навыками создания цвето-графической и объемно-пространственной композиции

Компетенция по ФГОС ВО	Этапы в процессе освоения дисциплины	Компоненты компетенции, осваиваемые на каждом этапе		
		Знать	Уметь	Владеть
<b>ОПК- 7</b> Способность осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий	Этап 1: <b>Темы: 1-6</b>	основные методы поиска, сбора, обработки, анализа и систематизации информации из различных источников и баз данных; методы использования компьютера и глобальных сетей для подготовки обзоров, отчетов и научных публикаций	осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных; представлять информацию в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий	навыками практического использования информационных систем и баз данных; навыками оптимизации работы информационных систем и баз данных

Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования в процессе изучения учебной дисциплины представлены в таблице 6.2

Таблица 6.2 - Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования

Этапы	РЕЗУЛЬТАТ ОБУЧЕНИЯ ОПК-4, ОПК-7 (описание результатов представлено в таблице 1)	КРИТЕРИИ и ПОКАЗАТЕЛИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТА ОБУЧЕНИЯ по дисциплине (модулю)				Контрольные задания, для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций
		2 (неуд)	3 (уд)	4 (хор)	5 (отл)	
<b>1 этап</b>	<b>ЗНАНИЯ</b>	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	<b>Просмотр творческих работ</b>
	<b>УМЕНИЯ</b>	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	<b>НАВЫКИ</b>	Отсутствие навыков	Частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	

Изучение дисциплины заканчивается промежуточной аттестацией, проводимой в форме экзамена

### **6.3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы**

#### **6.3.1. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 1 этап формирования компетенций**

Студенты готовят к просмотру творческие работы (в материале (бумага) по дисциплине «Креативные технологии»: фор-эскизы, итоговые макеты.

#### **6.3.3. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности для проведения промежуточной аттестации**

#### **Вопросы к экзамену**

1. Определение креативности.
2. Определение творчества.
3. Отличия понятия «творчества» от «креативности».
4. Анализ понятий креативности отечественных и зарубежных исследователей
5. Основные аспекты креативности.
6. Специфика креативной среды.
7. Качества творческой личности.
9. Креативная личность и гениальность.
10. Личностные характеристики креативной личности.
11. Креативность личности дизайнера.
12. Природа креативных технологий.
13. Как стереотипное мышление мешает творческому
14. Этапы творческого процесса.
15. Отличие концептуальной идеи и дизайн-идеи.
16. Сущность метода фокальных объектов.
17. Истоки креативных технологий.
18. Сущность метода мозгового штурма.
20. Модификации метода мозгового штурма.
21. Структура дизайн-мышления.
22. Критерии оценки идеи.
23. Роль образного и ассоциативного мышления в развитии креативности.
24. Креативность и интеллект.
25. Сущность метода ментальных карт.
26. Примеры использования метода ментальных карт в дизайне.
27. Отличительные особенности метода дизайн-мышления.
28. Сущность метода синектики.
29. Теория решения изобретательских задач – суть метода.
30. Приемы решений по ТРИЗ.

### **6.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций**

Оценка знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности по дисциплине «Креативные технологии» проводится с целью определения уровня освоения предмета, включает

– текущий контроль (осуществление контроля за всеми видами аудиторной и внеаудиторной деятельности студента с целью получения первичной информации о ходе усвоения отдельных элементов содержания дисциплины);

- рубежный контроль – оценка результатов освоения дисциплины, степени сформированности компетенций на каждом из этапов освоения учебной дисциплины.

– промежуточная аттестация (оценивается уровень и качество подготовки по учебной дисциплине в целом). Промежуточная аттестация проводится в форме экзамена.

Для оценки качества подготовки студента по дисциплине в целом составляется рейтинг – интегральная оценка результатов всех видов деятельности студента, осуществляемых в процессе ее изучения, представляется в балльном исчислении.

Проработка конспекта лекций и учебной литературы осуществляется студентами в течение всего семестра, после изучения новой темы. Тематическим планом предусмотрен рубежный контроль в виде контрольных заданий и промежуточная аттестация в виде экзамена. К экзамену допускаются студенты, выполнившие все виды текущей аттестации – практические работы, задание для самостоятельной работы и контрольные опросы.

**Просмотр творческих работ** выполняется в форме развески по итогам выполненных творческих работ. Просмотр творческих работ студентов кафедры дизайна – это контрольное мероприятие, предоставляющее возможность студентам показать свои наработки, уровень сформированности профессиональных компетенций, продемонстрировать рост уровня исполнения творческих работ. Целью просмотра является установление фактического уровня теоретических и практических знаний учащихся по дисциплине, их умений и навыков.

Количество представленных работ определяется преподавателем. Преподаватель оценивает качество работ, помогает выявить наиболее удавшиеся работы, определить индивидуальную стратегию развития студентов.

**Экзамен - промежуточная аттестация (контроль по окончании изучения учебной дисциплины)**

Промежуточная аттестация проводится в период зачетно-экзаменационной сессии в соответствии с расписанием. Обучающиеся заранее получают экзаменационные вопросы и задания.

Экзамен осуществляется в форме просмотра графического материала и ответа на экзаменационный билет, содержащий 3 вопроса.

Кроме экзаменационных вопросов студенты подготавливают экспозиции творческих работ (оригиналы макеты, графических работы, оформленные на листе) или творческие работы (макеты) в форме электронной презентации.

Презентация по дисциплине «Креативные технологии» должна отвечать следующим требованиям:

- полностью раскрывать заданную определенную тему в соответствии с учебным планом;
- содержать необходимый иллюстративный и макетный материал, наиболее полно раскрывающий тему;
- иллюстрации должны иметь соответствующие подписи, даты указанных произведений;
- структура презентации предусматривает последовательность и доступность изложения темы, наглядность, качественность визуального ряда.

При оценке ответа обучающегося на вопрос билета преподаватель руководствуется следующими критериями:

- полнота и правильность ответа;
- степень осознанности, понимания изученного;
- языковое оформление ответа.

Отметка **«отлично»** ставится, если обучающихся полно излагает изученный материал, обнаруживает понимание специфики вопроса, дает правильное определение основных понятий и категорий; обнаруживает понимание материала, может обосновать свои суждения, применить знания на практике, привести необходимые примеры,

самостоятельно составленные; излагает материал последовательно и правильно; владеет навыками экономического анализа. Ответ не содержит фактические ошибки.

Оценка «хорошо» ставится за правильное и глубокое усвоение программного материала, однако в ответе допускаются неточности и незначительные ошибки, как в содержании, так и форме построения ответа.

Оценка «удовлетворительно» свидетельствует о том, что студент знает основные, существенные положения учебного материала, но не умеет их разъяснять, допускает отдельные ошибки и неточности в содержании знаний и форме построения ответа.

Оценка «неудовлетворительно» ставится, если студент обнаруживает незнание большей части материала, неверно отвечает на вопрос, даёт ответ, который содержательно не соотносится с поставленной задачей, допускает ошибки в формулировке определений и правил, искажающие их смысл, беспорядочно излагает материал.

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

### *Основная литература*

1. Наумов, В. П. Творческо-конструкторская деятельность: учебное пособие: – Москва: ФЛИНТА, 2019.

*Режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=603110>*

2. Панова (Зенова) Е.С. Развитие креативного мышления: от проблемы к инновационному решению: 10 первых шагов изобретателя – Москва, Берлин: Директ-Медиа, 2016.

*Режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=435724>*

3. Психология креативности: учебное пособие – Москва: Когито-Центр, 2009.

*Режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=56464>*

### *Дополнительная литература*

1. Психология креативности и инноваций: учеб. пособие, Яголковский, С. Р., 2007.

2. Теория и практика креативной деятельности: учебное пособие - Сибирский федеральный университет. – Красноярск: Сибирский федеральный университет (СФУ), 2012.

*Режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=364091>*

## **8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть "Интернет"), необходимых для освоения дисциплины (модуля)**

Обеспечен доступ к современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам:

Электронная библиотека: [www.biblioclub.ru](http://www.biblioclub.ru)

<b>№</b>	<b>Наименование портала (издания, курса, документа)</b>	<b>Ссылка</b>
1.	Интернет-ресурс, направленный на сбор и предоставление материалов касаемых развития креативности	<a href="http://kreatiway.com/">http://kreatiway.com/</a>
2.	Интернет-ресурс, посвященный корпоративному ребрендингу, редизайну и рестайлингу	<a href="https://underconsideration.com/">https://underconsideration.com/</a>
3.	Работа с цветом: подбор, сочетаемость, цветовые	<a href="http://paletton.com/">http://paletton.com/</a>

	гармонии.	
4.	Etoday — информационный иллюстрированный интернет-журнал, самое интересное и яркое из мира знаменитостей кино, музыки, моды и спорта, самые актуальные новости технологий и архитектуры, дизайна и рекламы.	<a href="http://www.etoday.ru/">http://www.etoday.ru/</a>
5.	Pinterest — социальный интернет-сервис, фотохостинг, позволяющий пользователям добавлять в режиме онлайн изображения и помещать их в тематические коллекции.	<a href="http://www.pinterest.com">www.pinterest.com</a>
5.	журнал, публикующий статьи о новых направлениях в дизайне, новости и события, дизайнерские портфолио и выборочные дизайнерские проекты со всего мира	<a href="http://designyoutrust.com/">http://designyoutrust.com/</a>
6.	Библиотека фотографий и изображений	<a href="http://pixabay.com/">http://pixabay.com/</a>

## 9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

Продуктивность усвоения учебного материала во многом определяется интенсивностью и качеством самостоятельной работы студента. Самостоятельная работа предполагает формирование культуры умственного труда, самостоятельности и инициативы в поиске и приобретении знаний; закрепление знаний и навыков, полученных на всех видах учебных занятий; подготовку к предстоящим занятиям, экзаменам. В целях углубления образовательного цикла используются различные формы, обогащающие учебный процесс, такие как посещение, выставок; подготовка докладов по разнообразным техникам креативного мышления; ведутся беседы с использованием книг, наглядных пособий, интернет – ресурсов составление плана работы, в котором определяются основные пункты предстоящей подготовки.

Составление плана дисциплинирует и повышает организованность в работе. Очень важна непосредственная подготовка студента к занятию. Начинать надо с изучения рекомендованного материала. Необходимо помнить, что на практических занятиях обычно рассматривается не весь материал, а только его часть. Остальная его часть восполняется в процессе самостоятельной работы. В связи с этим работа с рекомендованной литературой обязательна. В процессе этой работы студент должен стремиться понять и запомнить основные положения рассматриваемого материала, примеры, поясняющие его, а также разобраться в иллюстративном материале.

В процессе подготовки к занятиям рекомендуется выполнять заданный преподавателем объем практических заданий, прежде всего в данной дисциплине, речь пойдет о графических эскизах, которые являются наиглавнейшей составляющей данного предмета. Так умение делать быстрые зарисовки своих идей способствуют более интенсивному процессу освоения дисциплины. Зарисовки следует делать быстро: 20-13 минут. Начинать делать зарисовки следует с общей формы.

Можно схематично изобразить идею. После такой оценки нужно быстро зарисовывать общую форму. При необходимости следует обращаться за консультацией к преподавателю. Идя на консультацию, необходимо хорошо подготовить материал, к которому есть вопросы, которые требуют разъяснения.

В начале занятия студенты под руководством преподавателя более глубоко осмысливают теоретические положения по теме занятия, раскрывают и объясняют основные явления и факты. В процессе творческого обсуждения и дискуссии вырабатываются умения и навыки использовать приобретенные знания для решения практических задач.



**10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)**

При осуществлении образовательного процесса по учебной дисциплине «Креативные технологии» предполагается использование сети Интернет, стандартных компьютерных программ Microsoft Office. Использование специального программного обеспечения или справочных систем данной рабочей программой не предусматривается.

**11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю).**

Учебные занятия проводятся в учебных аудиториях для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации. Данные аудитории, а также помещения для самостоятельной работы студентов, укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения.

Аудитории для проведения занятий лекционного типа оборудованы наборами демонстрационного оборудования и учебно-наглядных пособий.

Аудитории для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой, подключенной к сети «Интернет» и с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».