

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович Автономная некоммерческая организация высшего образования

Должность: ректор

Дата подписания: 10.11.2023 12:27:58

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fad578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

**«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»  
ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНА И МОДЫ**

**УТВЕРЖДАЮ**

Ректор

**С.С. Юров**

от « 29 »

июня

2023 г.



## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**

### **Б1.О.18 «КРЕАТИВНОЕ МЫШЛЕНИЕ»**

**Для направления подготовки:**

54.03.01 Дизайн

(уровень бакалавриата)

**Типы задач профессиональной деятельности:**

*проектный*

**Направленность (профиль):**

«Дизайн в цифровой среде»

**Форма обучения:**

очная

**Москва 2023**

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

«22» июня 2023 г.



---


(подпись)

/И.С. Шмалько /

Рабочая программа разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата), утв. Приказом Министерства образования и науки РФ № 1015 от 13.08.2020 г.

СОГЛАСОВАНО:

Декан факультета ФДМ



---

(подпись)

/В.В. Самсонова/

Заведующая кафедрой разработчика  
РПД, доцент, кандидат  
культурологии



---

подпись

/ Э.М. Андросова/

Протокол заседания кафедры № 3 от «29» июня 2023 г.

## СОДЕРЖАНИЕ

1. Цель и задачи дисциплины
2. Место дисциплины в структуре ОПОП
3. Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины
4. Результаты освоения дисциплины обучающимся
5. Объем дисциплины и распределение видов учебной работы по семестрам
6. Структура и содержание дисциплины
7. Примерная тематика курсовых работ
8. Фонд оценочных средств по дисциплине
9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины
10. Материально-техническое обеспечение дисциплины
11. Методические рекомендации для обучающихся по освоению дисциплины
12. Приложение 1

## **1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ**

**Цель:** всестороннее изучение и освоение креативных технологий: проектных методологий, технологий, принципов создания художественно-образных решений в направлениях дизайна.

**Задачи:**

- 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. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП**

### **2.1. Место дисциплины в учебном плане:**

**Блок:** Блок 1. Дисциплины (модули).

**Часть:** Обязательная часть

**Осваивается:** 1 семестр

## **3. КОМПЕТЕНЦИИ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

**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 обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления);

**ПК-1** - способен проектировать и анимировать визуальные образы персонажей, локаций и другие графические элементы для анимационного кино, рекламных видеороликов и проектов игровой индустрии.

#### 4. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ ОБУЧАЮЩИМСЯ

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
<p><b>ОПК-3</b> 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 обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)</p>	<p><b>ОПК-3.1.</b> Выполняет поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики</p>	<p><b>Знать:</b> технику выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами и способами проектной графики <b>Уметь:</b> выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики <b>Владеть:</b> навыком выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами и способами проектной графики</p>
	<p><b>ОПК-3.2.</b> Разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p>	<p><b>Знать:</b> методику и этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи <b>Уметь:</b> разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи <b>Владеть:</b> навыком разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p>
	<p><b>ОПК-3.3.</b> Выполняет поисковые эскизы, удовлетворяющие утилитарным и эстетическим потребностям человека</p>	<p><b>Знать:</b> технику выполнения поисковых эскизов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека <b>Уметь:</b> выполнять поисковые эскизы, удовлетворяющие утилитарным и эстетическим потребностям человека <b>Владеть:</b> техникой выполнения поисковых эскизов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека</p>
<p><b>ПК-1</b> Способен проектировать и анимировать визуальные образы персонажей, локаций и другие графические элементы для анимационного кино, рекламных видеороликов и проектов игровой индустрии</p>	<p><b>ПК 1.1.</b> Разрабатывает концепт-арты персонажей, игровых локаций и других объектов цифрового мира</p>	<p><b>Знать:</b> основы компьютерной графики, теорию цвета и света, пластическую анатомию, композицию, построение перспективы <b>Уметь:</b> находить формы и образы объектов на основе референсов <b>Владеть:</b> навыком концептуального мышления, рисования на профессиональном уровне</p>

## 5. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ВИДОВ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ ПО СЕМЕСТРАМ

Общая трудоемкость дисциплины «Креативное мышление» для студентов очной формы обучения, реализуемой в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, составляет: 4 з.е. / 144 час.

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц
<b>Аудиторные занятия</b>	72
<i>в том числе:</i>	
Лекции	36
Практические занятия	36
Лабораторные работы	-
<b>Самостоятельная работа</b>	27
<i>в том числе:</i>	
часы на выполнение КР / КП	-
<b>Промежуточная аттестация:</b>	
Вид	Экзамен
Трудоемкость (час.)	45
<b>Общая трудоемкость з.е. / часов</b>	4 з.е. / 144 час.

## 6. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Темы дисциплины		Количество часов			
№	Наименование	Очная			
		Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)
1	Мышление как основа творчества	9	9	-	7
2	Креативность, креативное мышление и его значение	9	9	-	7
3	Организация и управление творческим процессом	9	9	-	7
4	Методологии креативного мышления	9	9	-	6
Итого (часов)		36	36	-	27
<b>Форма контроля:</b>		<i>Экзамен, 45 час.</i>			
<b>Итого часов по дисциплине:</b>		36	36	-	27
<b>Всего по дисциплине:</b>		<i>144 / 4 з.е.</i>			

## СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

### ***Тема №1. Мышление как основа творчества***

Эволюция понятия творческое мышление. Мышление как вид познания. Конвергентное и дивергентное мышление. Представления Дж. Гилфорда о творческом мышлении человека. Качественные характеристики мышления. Мышление и творчество. Типы и особенности творческого мышления. Воображение, его виды и функции. Понятие творческого воображения. Методы диагностики творческих способностей. Основные психологические барьеры творческого мышления.

### ***Тема №2. Креативность, креативное мышление и его значение***

Понятие креативности. Исторический аспект взгляда на креативность. Теории креативности. Связь интеллекта и креативности. Виды и структура креативности. Факторы, влияющие на креативность. Методы эмпирического изучения креативности. Модели креативности. Креативность как фактор инноваций. Идея, концептуальная идея, дизайн-идея. Схема разработки идеи. Критерии оценки идеи. Проблематика креатива в дизайне. Основные задачи управления креативностью в дизайне. Использование методов креативного мышления в творческой профессиональной деятельности. Основные концептуальные подходы в дизайне. Методы и приемы творческого разрешения проблем.

### ***Тема №3. Организация и управление творческим процессом***

Основные фазы творческого процесса. Ситуативные и личностные факторы развития творческих способностей. Любознательность как важнейший аспект творческого мышления. Основные принципы управления творческим коллективом. Техники креативности. Метод мозгового штурма и его модификации. Метод шести шляп. Метод морфологического анализа. Метод фокальных объектов. Метод синектики. Метод выхода за рамки. Метод случайное слово.

### ***Тема №4. Методологии креативного мышления***

История возникновения метода дизайн-мышления. Принципы дизайн-мышления. Структура метода. Области применения. Этапы и фазы метода. Преимущества и недостатки метода. Примеры использования. Основные понятия теории решения изобретательских задач (ТРИЗ): понятие систем, технические системы, социальные системы, исследовательские ситуации и задачи. Принципы теории ТРИЗ. Приемы ТРИЗ. Преимущества и недостатки метода. Примеры использования. Латеральное мышление. Этапы решения задачи с помощью латерального мышления. CRAFT – сущность, этапы решения задачи методом CRAFT. Преимущества и недостатки метода. Примеры использования.

## 7. ПРИМЕРНАЯ ТЕМАТИКА КУРСОВЫХ РАБОТ

**Курсовая работа не предусмотрена**

## 8. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ: Приложение 1.

## 9. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 9.1. Рекомендуемая 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>

4. Психология интеллекта и творчества. Традиции и инновации: материалы научной конференции, посвященной памяти Я. А. Пономарева и В. Н. Дружинина, ИП РАН, 7–8 октября 2010 г. / ред. А. Л. Журавлев, Д. В. Ушаков, М. А. Холодная, Т. В. Галкина. – Москва: Институт психологии РАН, 2010.

*Режим доступа:* <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=87516>

5. 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. Ткаченко, Н. В. Креативная реклама: технологии проектирования : учебное пособие / Н. В. Ткаченко, О. Н. Ткаченко ; под ред. Л. М. Дмитриевой. – Москва: Юнити-Дана, 2017.

*Режим доступа:* <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=684529>

**9.2. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения.**

При осуществлении образовательного процесса по данной учебной дисциплине предполагается использование:

**Лицензионное программное обеспечение:**

1. Windows 10 Pro Professional (Договор: Tr000391618, Лицензия: V8732726);

2. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, Лицензия: V8732726).

**Свободно распространяемое программное обеспечение:**

1. Браузер Google Chrome;

2. Браузер Yandex;

3. Adobe Reader - программа для просмотра, печати и комментирования документов в формате PDF



### 9.3. Перечень современных профессиональных баз данных, информационных справочных систем и ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

№	Наименование портала (издания, курса, документа)	Ссылка
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 гармонии. Etoday — информационный иллюстрированный интернет-журнал, самое интересное и яркое из мира	<a href="http://paletton.com/">http://paletton.com/</a>
4.	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>
6.	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>
7.	Библиотека фотографий и изображений	<a href="http://pixabay.com/">http://pixabay.com/</a>
8.	Университетская библиотечная система online Библиоклуб.р	<a href="https://biblioclub.ru/">https://biblioclub.ru/</a>

## **10. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

Учебные занятия проводятся в учебных аудиториях для проведения учебных занятий, оснащенные оборудованием и техническими средствами обучения.

Учебная аудитория для проведения учебных занятий оснащена:

- а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;
- б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки;
- в) наглядные пособия в цифровом виде, слайд-презентации, видеофильмы, макеты и т.д., которые применяются по необходимости в соответствии с темами (разделами) дисциплины;
- г) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

Помещение для самостоятельной работы. Аудитория оснащена оборудованием и техническими средствами обучения:

- а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;
- б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки;
- в) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

## **11. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ**

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.

### ***Методические рекомендации для обучающихся с ОВЗ и инвалидов по освоению дисциплины***

Обучающиеся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья имеют возможность изучать дисциплину по индивидуальному плану, согласованному с преподавателем и деканатом.

Освоение дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья осуществляется с использованием средств обучения общего и специального назначения.

При освоении дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья по индивидуальному плану предполагаются: изучение дисциплины с использованием информационных средств; индивидуальные консультации с преподавателем (разъяснение учебного материала и углубленное изучение материала), индивидуальная самостоятельная работа.

В процессе обучения студентам из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья информация предоставляется в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

*Для лиц с нарушениями зрения:*

- в печатной форме увеличенным шрифтом,
- в форме электронного документа (с возможностью увеличения шрифта).

В случае необходимости информация может быть представлена в форме аудиофайла.

*Для лиц с нарушениями слуха:*

- в печатной форме,
- в форме электронного документа.

*Для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:*

- в печатной форме,
- в форме электронного документа.

Данный перечень может быть конкретизирован в зависимости от контингента обучающихся.

Автономная некоммерческая организация высшего образования  
**«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»**

Факультет дизайна и моды  
Кафедра дизайна

**Фонд оценочных средств**

Текущего контроля и промежуточной аттестации  
по дисциплине (модулю)

**Б1.О.18 «КРЕАТИВНОЕ МЫШЛЕНИЕ»**

**Для направления подготовки:**

54.03.01 Дизайн  
(уровень бакалавриата)

**Типы задач профессиональной деятельности:**

проектный

**Направленность (профиль):**

«Дизайн в цифровой среде»

**Форма обучения:**

очная

### Результаты обучения по дисциплине

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
<p><b>ОПК-3</b> 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 обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)</p>	<p><b>ОПК-3.1.</b> Выполняет поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики</p>	<p><b>Знать:</b> технику выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами и способами проектной графики <b>Уметь:</b> выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики <b>Владеть:</b> навыком выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами и способами проектной графики</p>
	<p><b>ОПК-3.2.</b> Разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p>	<p><b>Знать:</b> методику и этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи <b>Уметь:</b> разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи <b>Владеть:</b> навыком разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p>
	<p><b>ОПК-3.3.</b> Выполняет поисковые эскизы, удовлетворяющие утилитарным и эстетическим потребностям человека</p>	<p><b>Знать:</b> технику выполнения поисковых эскизов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека <b>Уметь:</b> выполнять поисковые эскизы, удовлетворяющие утилитарным и эстетическим потребностям человека <b>Владеть:</b> техникой выполнения поисковых эскизов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека</p>
<p><b>ПК-1</b> Способен проектировать и анимировать визуальные образы персонажей, локаций и другие графические элементы для анимационного кино, рекламных видеороликов и проектов игровой индустрии</p>	<p><b>ПК 1.1.</b> Разрабатывает концепт-арты персонажей, игровых локаций и других объектов цифрового мира</p>	<p><b>Знать:</b> основы компьютерной графики, теорию цвета и света, пластическую анатомию, композицию, построение перспективы <b>Уметь:</b> находить формы и образы объектов на основе референсов <b>Владеть:</b> навыком концептуального мышления, рисования на профессиональном уровне</p>

*Показатели оценивания результатов обучения*

<b>Шкала оценивания</b>			
<b>неудовлетворительно</b>	<b>удовлетворительно</b>	<b>хорошо</b>	<b>отлично</b>
<p><b>Не знает:</b> технику выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами и способами проектной графики</p> <p><b>Не умеет:</b> выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики</p> <p><b>Не владеет:</b> навыком выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами и способами проектной графики</p>	<p><b>В целом знает:</b> технику выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами и способами проектной графики</p> <p><b>В целом умеет:</b> выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики</p> <p><b>В целом владеет:</b> навыком выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами и способами проектной графики</p>	<p><b>Знает:</b> технику выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами и способами проектной графики</p> <p><b>Умеет:</b> выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики</p> <p><b>Владеет:</b> навыком выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами и способами проектной графики</p>	<p><b>В полном объеме знает:</b> технику выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами и способами проектной графики</p> <p><b>В полном объеме умеет:</b> выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики</p> <p><b>В полном объеме владеет:</b> навыком выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами и способами проектной графики</p>
<p><b>Не знает:</b> методику и этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p> <p><b>Не умеет:</b> разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p> <p><b>Не владеет:</b> навыком разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p>	<p><b>В целом знает:</b> методику и этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p> <p><b>В целом умеет:</b> разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p> <p><b>В целом владеет:</b> навыком разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p>	<p><b>Знает:</b> методику и этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p> <p><b>Умеет:</b> разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p> <p><b>Владеет:</b> навыком разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p>	<p><b>В полном объеме знает:</b> методику и этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p> <p><b>В полном объеме умеет:</b> разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p> <p><b>В полном объеме владеет:</b> навыком разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению</p>

<b>Шкала оценивания</b>			
<b>неудовлетворительно</b>	<b>удовлетворительно</b>	<b>хорошо</b>	<b>отлично</b>
			дизайнерской задачи
<p><b>Не знает:</b> технику выполнения поисковых эскизов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека</p> <p><b>Не умеет:</b> выполнять поисковые эскизы, удовлетворяющие утилитарным и эстетическим потребностям человека</p> <p><b>Не владеет:</b> техникой выполнения поисковых эскизов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека</p>	<p><b>В целом знает:</b> технику выполнения поисковых эскизов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека</p> <p><b>В целом умеет:</b> выполнять поисковые эскизы, удовлетворяющие утилитарным и эстетическим потребностям человека</p> <p><b>В целом владеет:</b> техникой выполнения поисковых эскизов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека</p>	<p><b>Знает:</b> технику выполнения поисковых эскизов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека</p> <p><b>Умеет:</b> выполнять поисковые эскизы, удовлетворяющие утилитарным и эстетическим потребностям человека</p> <p><b>Владеет:</b> техникой выполнения поисковых эскизов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека</p>	<p><b>В полном объеме знает:</b> технику выполнения поисковых эскизов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека</p> <p><b>В полном объеме умеет:</b> выполнять поисковые эскизы, удовлетворяющие утилитарным и эстетическим потребностям человека</p> <p><b>В полном объеме владеет:</b> техникой выполнения поисковых эскизов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека</p>
<p><b>Не знает:</b> основы компьютерной графики, теорию цвета и света, пластическую анатомию, композицию, построение перспективы</p> <p><b>Не умеет:</b> находить формы и образы объектов на основе референсов</p> <p><b>Не владеет:</b> навыком концептуального мышления, рисования на профессиональном уровне</p>	<p><b>В целом знает:</b> основы компьютерной графики, теорию цвета и света, пластическую анатомию, композицию, построение перспективы</p> <p><b>В целом умеет:</b> находить формы и образы объектов на основе референсов</p> <p><b>В целом владеет:</b> навыком концептуального мышления, рисования на профессиональном уровне</p>	<p><b>Знает:</b> основы компьютерной графики, теорию цвета и света, пластическую анатомию, композицию, построение перспективы</p> <p><b>Умеет:</b> находить формы и образы объектов на основе референсов</p> <p><b>Владеет:</b> навыком концептуального мышления, рисования на профессиональном уровне</p>	<p><b>В полном объеме знает:</b> основы компьютерной графики, теорию цвета и света, пластическую анатомию, композицию, построение перспективы</p> <p><b>В полном объеме умеет:</b> находить формы и образы объектов на основе референсов</p> <p><b>В полном объеме владеет:</b> навыком концептуального мышления, рисования на профессиональном уровне</p>

## Оценочные средства

### Задания для текущего контроля

#### Пример творческого задания №1:

1. Создать эскиз своего дня. Сделать набросок трех вещей, которые повлияли на вас сегодня.
2. Создать дизайн цитаты. Найти вдохновляющую цитату. Добавить фоновое изображение, текстуру или цвет. Сделать верстку шрифта или создать собственные надписи от руки.
3. Создать логотип для своего имени. Создать эскиз логотипа. Проработать не менее трех вариантов дизайна.

#### Пример творческого задания №2:

Используя метод фокальных объектов разработать:

1. Дизайн-объект, используя любой предмет из окружающей обстановки.
2. Дизайн-объект, используя любое изображение из доступного журнала.

Порядок действий:

1. Выбрать фокальный объект.
2. Выбрать от трех до пяти случайных объектов.
3. Составить для каждого случайного объекта характеризующие его признаки, и перенести какую-либо характеристику: форму, фактуру, структуру, цвет или технологию на интересующий объект.
4. Сгенерировать идеи путем присоединения к фокальному объекту признаков случайных объектов.
5. Развить и доработать полученные сочетания путем свободных ассоциаций.
6. Оценить полученные идеи и отобрать полезные решения.

#### Пример творческого задания №3:

1. С помощью приемов «Абсурд» и «Пересечение» разработать идею сувенирной продукции.
2. Выполнить эскиз выбранной идеи сувенирной продукции.
3. Использовать мокап.

Приемы «Абсурд» и «Пересечение»  
Идея-эскиз и итоговый макет





## ДЕТСКАЯ ОДЕЖДА

Путешествия с детьми — особый риск. Чтобы родители не волновались упустить своих детей из виду достаточно надеть на ребёнка звуковую подвеску мнучить ребёнка пользоваться ей



ПРИ НАЖАТИИ ПОДВЕСКА НАЧИНАЕТ ИЗДАВАТЬ ЗВУК, ТАКИМ ОБРАЗОМ, ЕСЛИ РЕБЁНОК ЗАБЛУДИЛСЯ ИЛИ ПОТЕРЯЛСЯ ЕМУ СЛЕДУЕТ СЖАТЬ ИГРУШКУ И ВЗРОСЛЫЕ ПРИДУТ НА ЕЕ ЗВУК



## <<НОЧНАЯ ЖИЗНЬ ЛЕСА>>

Днём вы надеваете однотонную футболку, а ночью, при попадании на вашу одежду света фонаря или костра на ней появляются различные изображения



### Пример творческого задания №4:

1. С помощью приемов «Пазл» и «Конструктор» разработать идею игрушки.
2. Выполнить эскиз выбранной идеи игрушки.
3. Использовать мокап.

### Прием «Конструктор»



## Прием «Пазл»

Сложно оставить посуду и столовые приборы на месте столешки, где много разных насекомых и микробов. Эти столовые приборы можно собрать и хранить в коробочке, также образцы на них можно не полагать, даже если они вазь, дьянь находят на поверхности воздуха и т.д.

ПЕРЕНОСНОЙ НАБОР  
СТОЛОВЫХ  
ПРИБОРОВ



Оценка творческого задания производится по шкале «зачтено»/«не зачтено».

## Промежуточная аттестация

### Примерные вопросы к экзамену

1. Суть античных представлений о природе творческого мышления.
2. Определение творчества.
3. Отличия понятия «творчества» от «креативности».
4. Креативная личность и гениальность.
5. Роль образного и ассоциативного мышления в развитии креативности.
6. Конвергентное мышление.
7. Дивергентное мышление.
8. Функции и виды воображения.
9. Факторы, влияющие на творческий процесс.
10. Ситуативные факторы, препятствующие реализации творческих возможностей личности.
11. Личностные факторы, негативно влияющие на процесс творчества.
12. Отличие между творчеством и креативностью.
13. Анализ понятий креативности отечественных исследователей
14. Анализ понятий креативности зарубежных исследователей
15. Истоки креативных технологий.
16. Природа креативных технологий.
17. Основные аспекты креативности.

18. Специфика креативной среды.
19. Отличие концептуальной идеи и дизайн-идеи.
20. Как стереотипное мышление мешает творческому.
21. Креативность личности дизайнера.
22. Качества творческой личности.
23. Креативность и интеллект.
24. Способы диагностики креативности.
25. Личностные характеристики креативной личности.
26. Этапы творческого процесса.
27. Факторы, влияющие на творческие способности личности.
28. Преимущества и недостатки группового творчества.
29. Сущность метода фокальных объектов.
30. Сущность метода мозгового штурма.
31. Модификации метода мозгового штурма.
32. Сущность метода шести шляп.
33. Примеры использования метода фокальных объектов в дизайне.
34. Природа творчества и творческих способностей личности.
35. Принципы управления творческим коллективом.
36. Особенности управления творческим коллективом.
37. Техника ментальной карты.
38. История дизайн-мышления.
39. Структура метода дизайн-мышления.
40. Отличительные особенности метода дизайн-мышления.
41. Примеры использования метода дизайн-мышления в дизайне.
42. Сущность метода синектики.
43. Теория решения изобретательских задач – основные понятия метода.
44. Принципы теории ТРИЗ.
45. Примеры использования ТРИЗ в дизайне.
46. Сущность латерального мышления.
47. Примеры использования латерального мышления в дизайне.
48. Этапы решения задачи методом CRAFT.
49. Примеры использования CRAFT метода в дизайне.

## Критерии оценки при проведении промежуточной аттестации

4-балльная шкала (экзамен, зачет с оценкой)	2-балльная шкала (зачет)	Показатели	Критерии
Отлично	Зачтено	1. Полнота ответов на вопросы и выполнения задания. 2. Аргументированность выводов. 3. Умение перевести теоретические знания в практическую плоскость.	глубокое знание теоретической части темы, умение проиллюстрировать изложенное примерами, полный ответ на вопросы, способен применять умения при решении общих и нетиповых задач
Хорошо			глубокое знание теоретических вопросов, ответы на вопросы преподавателя, но допущены незначительные ошибки, способен применять умения при решении общих задач
Удовлетворительно			знание структуры основного учебно-программного материала, основных положений теории при наличии существенных пробелов в деталях, затруднения при практическом применении теории, существенные ошибки при ответах на вопросы преподавателя, имеет навыки в ограниченной области профессиональной деятельности
Неудовлетворительно	Не зачтено		существенные пробелы в знаниях основных положений теории, не владение терминологией, основными методиками, не способность формулировать свои мысли, применять на практике теоретические положения, отвечать на вопросы преподавателя

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

ФОС для проведения промежуточной аттестации одобрен на заседании кафедры дизайна (Протокол заседания кафедры № 3 от «29» июня 2023 г.).