

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович Автономная некоммерческая организация высшего образования

Должность: ректор

Дата подписания: 11.12.2023 12:59:34

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»
ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНА И МОДЫ

УТВЕРЖДАЮ

Ректор

С.С. Юров

от « 18 »

февраля

2021 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.О.16 «КРЕАТИВНОЕ МЫШЛЕНИЕ»

Для направления подготовки:

54.03.01 «Дизайн»

(уровень бакалавриата)

Программа прикладного бакалавриата

Вид профессиональной деятельности:

Проектная

Профиль:

Гейм-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 «Креативное мышление» относится к вариативной части блока Б1.В.02 основной профессиональной образовательной программы бакалавриата по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн». Преподавание этой дисциплины осуществляется на первом и втором курсе, в первом-четвертом семестрах. Дисциплина «Креативное мышление» является необходимым элементом профессиональной деятельности дизайнеров.

Изучение дисциплины «Креативное мышление» обусловлено необходимостью рассмотрения так называемой геймификации — процесса проникновения видеоигр, отдельных процедур и практик, им свойственных, во всевозможные сферы деятельности, в первую очередь - в науку и бизнес, а также – необходимостью применения передовых решений компьютерной графики в видеопроизводстве.

Специальные требования к входным знаниям, умениям и компетенциям обучающегося не предусматриваются. Освоение дисциплины «Креативное мышление» способствует развитию творческого мышления и аналитического мышления, помогает освоению таких дисциплин как: «Проектирование», «Компьютерные технологии», «Языки программирования».

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 «Креативное мышление» 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:
профессиональными –

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

Код и содержание компетенции	Результаты обучения (знания, умения, навыки и опыт деятельности)
ПК-4 Способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	<u>Знать:</u> - приемы гармонизации форм, структур, комплексов; - основы композиции в дизайне; - основы теории и методологии проектирования; - механизм взаимодействия материальной и духовной культур, основанный на методике системного анализа в процессе комплексного проектирования <u>Уметь:</u> - отбирать методы, приемы, средства и решения художественно-проектных задач; - проектировать дизайн промышленных изделий, графической продукции и средств визуальной коммуникации; - выполнять художественное моделирование, эскизирование и комплексные дизайн-проекты на основе методики ведения проектно-художественной деятельности <u>Владеть:</u> - навыками мыслительных операций анализа и синтеза, сравнения, абстрагирования, конкретизации, обобщения, композиционного формообразования и объемного макетирования; - различными видами изобразительных искусств и проектной графики; - технологиями изготовления объектов дизайна и макетирования; - методами эргономики и антропометрии

Формы контроля:

- *текущий контроль успеваемости (ТКУ)* для проверки знаний, умений и навыков студентов проводится в форме опроса.
- *промежуточная аттестация (ПА)* проводится в форме экзамена по окончании 1, 2, 3 семестров и зачета с оценкой 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 «Креативное мышление» используются как классические методы обучения (лекция), 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:

- практическое занятие, семинары;

интерактивные формы обучения:

- дискуссии, дебаты
- мастер-класс

Общая трудоемкость дисциплины «Креативное мышление» для студентов очной и очно-заочной формы обучения, реализуемой в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, составляет: 13 з.е. / 468 час.

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц (по формам обучения)
	Очная
Аудиторные занятия (всего)	288
В том числе:	
Лекции	144
Практические занятия	144
Семинары	х
Лабораторные работы	х
Самостоятельная работа (всего)	72
Промежуточная аттестация, в том числе:	
Вид	Экзамен – 1, 2, 3 семестр Зачет с оценкой – 4 семестр
Трудоемкость (час.)	108
Общая трудоемкость ЗЕТ / часов	13 ЗЕТ / 468 часов

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	Дискуссии, дебаты	Мастер-класс		
Очная форма								
Первый этап формирования компетенции								
Тема 1. Мышление как основа творчества	9	6		7	2			ПК-4
Тема 2. Основные аспекты проблемы креативности	9	6		7	2			ПК-4
Тема 3. Проявление креативности	9	6		7	2			ПК-4
Тема 4. Диагностика креативности	9	6		5	2			ПК-4
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2				<i>Устный опрос</i>
								Экзамен 45 час.
Второй этап формирования компетенции								
Тема 5. Приемы и способы генерирования идей	9	4		7	2			ПК-4

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	Дискуссии, дебаты	Мастер-класс			IT-метод
Тема 6. Понимание творчества как процесса решения проблем и нестандартных задач	9	4		7	2			ПК-4	
Тема 7. Организация и управление творческим процессом	9	4		7	2			ПК-4	
Тема 8. «Мозговой штурм» как способ продуцирования креативных идей	9	4		5	2			ПК-4	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2					<i>Устный опрос</i>
									Экзамен 27 час.
Третий этап формирования компетенции									
Тема 9. Технология Э. де Боно «Шесть шляп»	9	4		7	2			ПК-4	
Тема 10. Технологии креативного подхода: метод морфологического анализа, метод фокальных объектов	9	4		7	2			ПК-4	
Тема 11. Технологии креативного подхода: метод синектики, метод фасилитации «Выход за рамки», метод случайное слово	9	4		7	2			ПК-4	
Тема 12. Методологии креативного мышления	9	4		5	2			ПК-4	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2					<i>Устный опрос</i>
									Экзамен, 36 час.
Четвертый этап формирования компетенции									
Тема 13. Творческие алгоритмы	9	4		7	2			ПК-4	
Тема 14. Практическая креативность. Основы теории	9	4		7	2			ПК-4	
Тема 15. Креативные подходы к игровым механикам	9	4		7	2			ПК-4	
Тема 16. Креативные подходы к сюжету	9	4		5	2				

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	Дискуссии, дебаты	Мастер-класс		
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2				<i>Устный опрос</i>
								Зачет с оценкой
Всего:	144	72		112	32			108
Общая трудоемкость дисциплины (в часах)	468							
Общая трудоемкость дисциплины (в зачетных единицах)	13							

Содержание тем учебной 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. Основные аспекты проблемы креативности

Понятие креативности. Исторический аспект взгляда на креативность. Теории креативности. Креативная личность. Связь интеллекта и креативности. Виды и структура креативности. Факторы, влияющие на креативность. Методы эмпирического изучения креативности. Модели креативности. Креативность как фактор инноваций.

Тема № 3. Проявление креативности

Креативная среда. Креативный процесс. Проявления креативности: гибкость мышления, оригинальность мышления, воображение, чувство креативного процесса. Структурные уровни креативного: логический, дискурсивный, интуитивный. Развитие креативности как внешняя активность. Развитие креативности и деятельность. Этапы креативного процесса. Отношение сознательного и бессознательного в креативном процессе. Эмоции в креативном процессе. Барьеры креативности. Инерция мышления. Состояние «творческого кризиса» и его преодоление.

Тема № 4. Диагностика креативности

Современные концепции креативности: концепция креативности Д. Гилфорда, Е. Торренса, «теория инвестирования» Р. Стернберга. Понятие креативности в отечественной психологии. Развитие креативности как общая творческая способность. Развитие креативности в структуре общей одаренности. Навыки проектирования и

создания программы тренинга креативности. Навыки формулирования и фиксации результатов творческого процесса.

Тема № 5. Приемы и способы генерирования идей

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 №6. Понимание творчества как процесса решения проблем и нестандартных задач

Творческий процесс и его формы. Воображение как важнейшая составляющая часть творческого процесса. Естественные и искусственные методы решения творческих задач. Искусственные методы решения творческих задач: творческие технологии, методы генерирования идей, творческие алгоритмы.

Тема № 7. 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.

Тема № 8. «Мозговой штурм» как способ продуцирования креативных идей

Определение и истолкование понятия «мозговой штурм» или «мозговая атака». Культурно-исторические корни технологии «мозгового штурма». «Корабельный совет» как предтеча Brainstorm. Brainstorm – метод создания особых условий для актуализации умственного потенциала. Brainstorm – оперативный метод решения стимулирования творческой активности. 10 шагов А. Осборна для реализации метода «мозгового штурма». Технологическая цепочка осуществления данного метода по А. Осборну. От количества идей к их качеству. Достоинства и недостатки метода. Модификации метода мозгового штурма.

Тема № 9. Технология Э. де Боно «Шесть шляп»

Технология метода шести шляп. Об авторе метода Э. де Боно. Де Боно о предыстории метода. Описание и аналитика сути метода «Шесть шляп». Метод «Шести шляп» как способ преодоления сложностей мышления. «Шесть шляп» как способ поэтапной дифференциации мыслительного процесса. Латеральное мышление в контексте креативной технологии де Боно. Технология «Шесть шляп» как универсальный метод мышления.

Тема № 10. Технологии креативного подхода: метод морфологического анализа, метод фокальных объектов

Технология использования метода морфологического анализа. Основные схемы морфологического анализа. Этапы метода. Преимущества и недостатки метода. Примеры использования метода в дизайне.

История возникновения метода фокальных объектов. Содержание и этапы метода. Преимущества и недостатки метода фокальных объектов. Примеры применения в дизайне.

Тема № 11. Технологии креативного подхода: метод синектики, метод фасилитации «Выход за рамки», метод случайное слово

Об авторе метода синектики. Как работает метод синектики. Этапы синектического решения. Пример применения синектики для поиска решений. Преимущества и недостатки синектики. Создание синектической группы.

История возникновения метода фасилитации "Выход за рамки". Этапы работы метода. Описание и характеристики метода. Примеры применения метода фасилитации в дизайн-проектировании.

Метод случайного слова как генератор креативных идей. Постановка креативной задачи. Анализ выбранных слов. Перенос слов на задачу.

Тема № 12. 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.

Тема № 13. Творческие алгоритмы

Жёстко структурированные технологии, позволяющие чётко очертить зону поиска сильных решений творческой задачи. 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.

Тема № 14. Практическая креативность. Основы теории

Связь креативности и компьютерной игровой деятельности. Механизмы игр на креативность. Паттерны в играх. Иерархия в играх. Модульное мышление и библиотека игровых механик. Умение видеть системы.

Тема № 15. Креативные подходы к игровым механикам

Изменение контекста как способ стимулирования новых идей. Новые метрики — новые правила. Игровое пространство - меняем оси и плоскости. Аналоговое моделирование. Работа с ограничениями. Добавляем игровые цели. Креативные решения способа управления игрой. Эксперименты с топологией. Объединение двух игр. Непривычные решения привычных задач. Клоны и метафоры.

Тема № 16. Креативные подходы к сюжету

Выбор тематики. Сюжетный подход. Геймплейный подход. Соединение двух подходов. Общие советы.

Практические занятия

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
Тема 1. Мышление как основа творчества	Практическое занятие №1. Мышление как основа творчества 1. Проанализировать заданную игру на примере стартовых уровней или стартового временного отрезка. Выделить ключевые функциональные элементы, механики и циклы. 2. Продумать, сформулировать и представить свой вариант развития механик и циклов для последующих уровней или сессий.	Дискуссия, опрос
Тема 2. Основные аспекты проблемы креативности	Практическое занятие №2. Основные аспекты проблемы креативности 1. На основе выбранного набора элементов (две механики, сеттинг, литературный жанр, стиль	Дискуссия, опрос

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
	графики) придумать, сжато сформулировать и схематично проиллюстрировать (или подобрать мудборд) игровой концепт.	
Тема 3. <i>Проявление креативности</i>	Практическое занятие №3. <i>Проявление креативности</i> 1. Выбрать и проанализировать видеоигру в любом жанре и на любой платформе 2. На основе выбранной видеоигры создать прототип настольной игры с ограниченным набором инструментов (кубики, фишки, карточки, поле) 3. Протестировать созданный прототип с участием игроков, не задействованных в разработке 4. На основе полученной обратной связи и сделанных по результатам плейтеста наблюдений оптимизировать прототип, доведя его до работоспособного состояния.	Дискуссия, опрос
Тема 4. <i>Диагностика креативности</i>	Практическое занятие №4. <i>Диагностика креативности</i> 1. Придумать и развить концепт гиперказуальной игры. 2. Составить базовый концепт-документ.	Дискуссия, опрос
Тема 5. <i>Приемы и способы генерирования идей</i>	Практическое занятие №5. <i>Приемы и способы генерирования идей</i> 1. Придумать и развить концепт игры в жанре «кликер». 2. Составить базовый концепт-документ.	Дискуссия, опрос
Тема 6. <i>Понимание творчества как процесса решения проблем и нестандартных задач</i>	Практическое занятие №6. <i>Понимание творчества как процесса решения проблем и нестандартных задач</i> 1. Выбрать любой из существующих стилей игровой графики. 2. Собрать и проанализировать доступную информацию по выбранному стилю. 3. Систематизировать собранный материал 4. Написать обзорное эссе-исследование	Дискуссия, опрос
Тема 7. <i>Организация и управление творческим процессом</i>	Практическое занятие №7. <i>Организация и управление творческим процессом</i> 1. Выбрать игру, проанализировать игровой процесс, выявить ключевые механики и циклы. 2. Проанализировать интерфейс как систему управления игрой (три ключевые направления: логика, эргономика, графика). 3. Выявить неудачные решения в части логики 4. Выявить неудачные решения в части эргономики 5. Выявить неудачные решения в части графики	Дискуссия, опрос

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
	<p>6. Предложить решения по оптимизации/реструктуризации интерфейса</p> <p>7. Составить презентацию с кратким описанием игры, разбором неудачных или спорных решений в области интерфейса, сформулированными предложениями по оптимизации (минимум 10 страниц с учетом картинок, шрифт Times New Roman, 12 кегль)</p>	
<p>Тема 8. <i>«Мозговой штурм» как способ продуцирования креативных идей</i></p>	<p>Практическое занятие №8. <i>«Мозговой штурм» как способ продуцирования креативных идей</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Выбрать аналоговую игру (активную, дворовую, оригинальную, не настольную). 2. Проанализировать выбранную игру, изучить правила, механики, эмоциональные особенности. 3. Адаптировать правила и игровой процесс выбранной игры для формата видеоигры на выбранной платформе (ПК, браузер или мобильные платформы). 4. Создать концепт-документ видеоигры с описанием основных механик и циклов. 5. Разработать интерфейс игры на уровне подробных wireframes (все экраны, все взаимодействия). 6. Разработать визуализацию игры в заданном стиле и отрисовать GUI. 7. Разработать визуализацию игры в оригинальном авторском стиле и отрисовать GUI. 	<p>Дискуссия, опрос</p>
<p>Тема 9. <i>Технология Э. де Боно «Шесть шляп»</i></p>	<p>Практическое занятие №9. <i>Технология Э. де Боно «Шесть шляп»</i></p> <p>Разработка новой игровой механики. Этапы:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Белая шляпа: сбор доступных фактов и информации об игровом объекте. 2. Красная шляпа: оценка потенциальных проблем и рисков, связанных с игровым объектом. 3. Черная шляпа: анализ негативных аспектов, слабые места и проблемы, связанные с рассматриваемым объектом. 4. Желтая шляпа: позитивные аспекты, связанные с рассматриваемым объектом. 5. Зеленая шляпа: формирование идеи для улучшения свойств рассматриваемого объекта, основываясь на положительных аспектах и возможностях. 6. Синяя шляпа: общее решение команды о том, какие изменения следует внести в 	<p>Дискуссия, опрос</p>

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
	рассматриваемый объект, и как это отразится на игровом процессе.	
Тема 10. <i>Технологии креативного подхода: метод морфологического анализа, метод фокальных объектов</i>	Практическое занятие №10. <i>Технологии креативного подхода: метод морфологического анализа, метод фокальных объектов</i> 1. Разработать самостоятельно или в команде оригинальный концепт игры в жанре «платформер». 2. Создать концепт-документ с описанием механик, циклов, сеттинга нарративной части и с графическими визуализациями. 3. Реализовать играбельный прототип игры.	Дискуссия, опрос
Тема 11. <i>Технологии креативного подхода: метод синектики, метод фасилитации «Выход за рамки», метод случайное слово</i>	Практическое занятие №11. <i>Технологии креативного подхода: метод синектики, метод фасилитации «Выход за рамки», метод случайное слово</i> Использовать метод фасилитации "Выход за рамки" для создания нового игрового персонажа. Этапы: 1. Выработка идеи для своего персонажа. 2. Включение в идею элементов фантазии и уникальности. 3. Коллаборация: обмен мнениями, синергия уникальности персонажа. 4. Создание персонажа: карточка персонажа, его имя, визуальное представление, описание характеристик и истории. 5. Представление созданного персонажа.	Дискуссия, опрос
Тема 12. <i>Методологии креативного мышления</i>	Практическое занятие №12. <i>Методологии креативного мышления</i> Метод дизайн-мышления при разработке игр. 1. Сопряжение (Empathize). 2. Определение (Define). 3. Идеация (Ideate). 4. Прототипирование (Prototype). 5. Тестирование (Test). 3. Итерация (Iteration).	Дискуссия, опрос
Тема 13. <i>Творческие алгоритмы</i>	Практическое занятие №13. <i>Творческие алгоритмы: применение метода ТРИЗ в гейм-дизайне</i> 1. Выбрать игру из предложенного списка классических аркадных игр. 2. Проанализировать основные и вспомогательные механики, игровые циклы. 3. Разработать оригинальный концепт на основе свободно адаптированных и измененных механик оригинала с сохранением узнаваемости оригинальной игры.	Дискуссия, опрос

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
Тема 14. Практическая креативность. Основы теории	Практическое занятие №14. Практическая креативность. Основы теории 1. Выбрать любой игровой жанр. 2. Собрать и проанализировать доступную информацию по выбранному жанру. 3. Систематизировать собранный материал 4. Написать обзорное эссе-исследование (минимум 10 страниц с учетом картинок, шрифт Times New Roman, 12 кегль)	Дискуссия, опрос
Тема 15. Креативные подходы к игровым механикам	Практическое занятие №15. Креативные подходы к игровым механикам 1. Выбрать любую игровую механику. 2. Собрать и проанализировать доступную информацию по выбранной механике. 3. Систематизировать собранный материал 4. Написать обзорное эссе-исследование (минимум 10 страниц с учетом картинок, шрифт Times New Roman, 12 кегль)	Дискуссия, опрос
Тема 16. Креативные подходы к сюжету	Практическое занятие №16. Креативные подходы к сюжету 1. Нелинейный сюжет: написать историю, которая прыгает во времени и месте, перемешивая события и раскрывая информацию фрагментами. 2. Параллельный сюжет: написать две или более истории, которые происходят одновременно, но перекликаются или пересекаются друг с другом в какой-то момент. 3. Множественные перспективы: написать историю через глаза разных персонажей, предлагая различные точки зрения на события.	Дискуссия, опрос

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 «Креативное мышление», размещенная в электронной библиотечной системе 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. 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>

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 компетенция ПК-4 формируются в 1-4 семестрах учебного года, на первом и втором этапах освоения образовательной программы (ОПОП).

В рамках учебной дисциплины «Креативное мышление» выделяются четыре этапа 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
ПК-4 Способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	Этап 1: Темы: 1-4	приемы гармонизации форм, структур, комплексов; основы композиции в дизайне; основы теории и методологии проектирования; механизм взаимодействия материальной и духовной культур, основанный на методике системного анализа в процессе комплексного проектирования	отбирать методы, приемы, средства и решения художественно-проектных задач; проектировать дизайн промышленных изделий, графической продукции и средств визуальной коммуникации; выполнять художественное моделирование, эскизирование и комплексные дизайн-проекты на основе методики ведения проектно-художественной деятельности	навыками мыслительных операций анализа и синтеза, сравнения, абстрагирования, конкретизации, обобщения, композиционного формообразования и объемного макетирования; различными видами изобразительных искусств и проектной графики; технологиями изготовления объектов дизайна и макетирования; методами эргономики и антропометрии
	Этап 2: Темы 5-8	приемы гармонизации форм, структур, комплексов; основы композиции в	отбирать методы, приемы, средства и решения художественно-проектных	навыками мыслительных операций анализа и синтеза, сравнения, абстрагирования,

Компетенция по ФГОС ВО	Этапы в процессе освоения дисциплины	Компоненты компетенции, осваиваемые на каждом этапе		
		Знать	Уметь	Владеть
		дизайне; основы теории и методологии проектирования; механизм взаимодействия материальной и духовной культур, основанный на методике системного анализа в процессе комплексного проектирования	задач; проектировать дизайн промышленных изделий, графической продукции и средств визуальной коммуникации; выполнять художественное моделирование, эскизирование и комплексные дизайн-проекты на основе методики ведения проектно-художественной деятельности	конкретизации, обобщения, композиционного формообразования и объемного макетирования; различными видами изобразительных искусств и проектной графики; технологиями изготовления объектов дизайна и макетирования; методами эргономики и антропометрии
	Этап 3: Темы: 9-12	приемы гармонизации форм, структур, комплексов; основы композиции в дизайне; основы теории и методологии проектирования; механизм взаимодействия материальной и духовной культур, основанный на методике системного анализа в процессе комплексного проектирования	отбирать методы, приемы, средства и решения художественно-проектных задач; проектировать дизайн промышленных изделий, графической продукции и средств визуальной коммуникации; выполнять художественное моделирование, эскизирование и комплексные дизайн-проекты на основе методики ведения проектно-художественной деятельности	навыками мыслительных операций анализа и синтеза, сравнения, абстрагирования, конкретизации, обобщения, композиционного формообразования и объемного макетирования; различными видами изобразительных искусств и проектной графики; технологиями изготовления объектов дизайна и макетирования; методами эргономики и антропометрии
	Этап 4: Темы: 13-16	приемы гармонизации форм, структур, комплексов; основы композиции в дизайне; основы теории и методологии проектирования; механизм взаимодействия материальной и духовной культур, основанный на методике системного	отбирать методы, приемы, средства и решения художественно-проектных задач; проектировать дизайн промышленных изделий, графической продукции и средств визуальной коммуникации; выполнять художественное моделирование, эскизирование	навыками мыслительных операций анализа и синтеза, сравнения, абстрагирования, конкретизации, обобщения, композиционного формообразования и объемного макетирования; различными видами изобразительных искусств и проектной графики; технологиями изготовления

Компетенция по ФГОС ВО	Этапы в процессе освоения дисциплины	Компоненты компетенции, осваиваемые на каждом этапе		
		Знать	Уметь	Владеть
		анализа в процессе комплексного проектирования	и комплексные дизайн-проекты на основе методики ведения проектно-художественной деятельности	объектов дизайна и макетирования; методами эргономики и антропометрии

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 ПК-4 (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)	
1 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Устный опрос
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	Частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	
2 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Устный опрос
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	Частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	
	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	

Этапы	РЕЗУЛЬТАТ ОБУЧЕНИЯ ПК-4 (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 Устный опрос
		2 (неуд)	3 (уд)	4 (хор)	5 (отл)	
3 этап	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	Устный опрос
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	Частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	
4 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Устный опрос
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	Частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	

Изучение дисциплины заканчивается промежуточной аттестацией, проводимой в форме зачета с оценкой.

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

Проектная задача

Составить презентацию с кратким описанием выбранной игры, разбором неудачных или спорных решений в области интерфейса и сформулированными предложениями по оптимизации (минимум 10 страниц с учетом картинок, шрифт Times New Roman, 12 кегль)

Технические требования к работе:

Допустимые форматы: .pdf, .doc, .pptx, минимум 10 страниц с учетом картинок, шрифт Times New Roman, 12 кегль

6.3.2. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 2 этап формирования компетенций

Проектная задача

Разработать краткий концепт видеоигры-адаптации аналоговой/дворовой/активной игры. Разработать и отрисовать интерфейс этой игры в двух стилях – заданном и свободном авторском

Технические требования к работе:

Допустимые форматы: .pdf, .doc, .pptx, figma, readymag, обязательное создание подробного wireframe, обязательная отрисовка в двух вариантах всех игровых и вспомогательных экранов с указанием переходов, взаимодействий и состояний элементов интерфейса

6.3.3. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 3 этап формирования компетенций

Проектная задача

Разработать самостоятельно или в команде до трех человек оригинальный концепт игры в жанре «платформер», создать проектную документацию, реализовать игральный прототип.

Технические требования к работе:

Допустимые форматы: .pdf, .doc, .pptx, архив с исходниками проекта (Unity или Unreal), игральная сборка прототипа, видео игрового процесса (mp4)

6.3.4. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 4 этап формирования компетенций

Проектная задача

Разработать концепт документ оригинальной гиперказуальной игры.

Технические требования к работе:

Допустимые форматы: .pdf, .doc, .pptx, 10 страниц включая концепт арты

6.3.5. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 5 этап формирования компетенций

Проектная задача

Разработать концепт документ оригинальной игры в жанре «кликер».

Технические требования к работе:

Допустимые форматы: .pdf, .doc, .pptx, 10 страниц включая концепт арты

6.3.6. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 6 этап формирования компетенций

Проектная задача

Написать обзорное эссе-исследование по выбранному стилю графики.

Технические требования к работе:

Допустимые форматы: .pdf, .doc, .pptx, 10 страниц включая концепт арты

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

Вопросы к экзамену, 1 семестр

1. Суть античных представлений о природе творческого мышления.
2. Определение творчества.
3. Отличия понятия «творчества» от «креативности».
4. Западные и советские школы креативного мышления
5. Креативная личность и гениальность.
6. Роль образного и ассоциативного мышления в развитии креативности.
7. Конвергентное мышление.
8. Дивергентное мышление.
9. Функции и виды воображения.
10. Факторы, влияющие на творческий процесс.
11. Ситуативные факторы, препятствующие реализации творческих возможностей личности.
12. Личностные факторы, негативно влияющие на процесс творчества.
13. Отличие между творчеством и креативностью.
14. Анализ понятий креативности отечественных исследователей.
15. Методы генерирования идей.
16. Анализ понятий креативности зарубежных исследователей
17. Истоки креативных технологий.
18. Как соотносятся показатели тестов креативности и интеллекта.
19. Природа креативных технологий.
20. Основные аспекты креативности.
21. Специфика креативной среды.
22. Отличие концептуальной идеи и дизайн-идеи.
23. Охарактеризуйте тесты креативности Дж. Гилфорда и Е. Торренса, отметьте их достоинства и недостатки.
24. Как стереотипное мышление мешает творческому.
25. Креативность личности дизайнера.
26. Функциональная прагматичность креатива.
27. Качества творческой личности.

28. Креативность и интеллект.
29. Способы диагностики креативности.
30. Личностные характеристики креативной личности.

Вопросы к экзамену, 2 семестр

1. Место и значение творчества в жизни человека. Потребность общества в творческих людях. Потребность человека быть творческим.
2. Методы генерирования идей.
3. Соотношение понятий «творчество» и «креативность».
4. Подходы в изучении творчества. Отличия понятия «творчества» от «креативности».
5. Заблуждения и стереотипы в отношении творчества и творческих способностей. Мифы о креативности.
6. Этапы творческого процесса.
7. Воображение как важнейшая составляющая часть творческого процесса.
8. Виды воображения, функции.
9. Методы интенсификации творческого процесса.
10. Метод свободных ассоциаций как способ активизации креативного мышления.
11. Методы развития творческого воображения и фантазии.
12. Возможности использования эвристического приёма фокальных объектов для развития креативного мышления обучающихся.
13. Технология создания и использования интеллект-карт Т. Бьюзена.
14. Методы решения креативных задач.
15. Креатив-метод «Стулья Диснея» в процессе генерирования идей.
16. Латеральное мышление Э.де Боно и дидактические возможности метода.
17. Морфологический анализ как метод генерирования идей.
18. «Мозговой штурм»: сущность, структура, особенности использования.
19. Психологические особенности коллективной мыслительной деятельности.
20. Метод синектики как эвристическое развитие «мозгового штурма».
21. «Механизмы мышления» Эдвара де Боно.
22. Мозговой штурм и его вариации.
23. Примеры применения мозгового штурма в дизайн-проектировании.
24. Исследование природы креативного мышления в отечественной психологии.
25. Творческие алгоритмы как способы решения творческих задач.
26. Этапы творческого процесса.
27. Факторы, влияющие на творческие способности личности.
28. Преимущества и недостатки группового творчества.
29. Методы интенсификации творческого процесса.

Вопросы к экзамену, 3 семестр

1. Шаблонное мышление, культура и технологии.
2. Дискуссия. «Шесть шляп мышления» Э.Де Боно.
3. Морфологический анализ и синтез Фрица Цвикки.
4. Сущность метода фокальных объектов.
5. Сущность метода мозгового штурма.
6. Модификации метода мозгового штурма.
7. Мозговой штурм: примеры применения.
8. Сущность метода шести шляп.
9. Примеры использования метода фокальных объектов в дизайне.
10. Морфологический анализ: примеры применения.

11. Синектика: примеры применения.
12. Виды аналогий, применяемых в синектике.
13. Метод фасилитации «выход за рамки».
14. Примеры использования метода случайного слова.
15. Природа творчества и творческих способностей личности.
16. Принципы управления творческим коллективом.
17. Особенности управления творческим коллективом.
18. История дизайн-мышления.
19. Структура метода дизайн-мышления.
20. Отличительные особенности метода дизайн-мышления.
21. Примеры использования метода дизайн-мышления в дизайне.
22. Техника ментальной карты.

Вопросы к зачету с оценкой, 4 семестр

1. Принципы теории ТРИЗ.
2. Примеры использования ТРИЗ в дизайне.
3. Сущность латерального мышления.
4. Недостатки творческого подхода и ошибки мышления.
5. Этапы решения задачи методом CRAFT.
6. Примеры использования CRAFT метода в дизайне.
7. Связь креативности и компьютерной игровой деятельности.
8. Сущность игровых механизмов на креативность.
9. Иерархия в играх Рафаэля Костера.
10. Модульное мышление и библиотека игровых механик.
11. Изменение контекста как способ стимулирования новых идей.
12. Креативные решения способа управления игрой.
13. Новый взгляд – объединение двух игр.
14. Непривычные решения привычных задач.
15. Креативные подходы к сюжету.

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 проводится с целью определения уровня освоения предмета, включает

– текущий контроль (позволяет оценить уровень сформированности элементов компетенций (знаний и умений) в форме: опроса, просмотра творческих работ.

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

– промежуточная аттестация (*курсовая работа, зачет, зачет с оценкой*) оценка по результатам посещения занятий и наличие работ соответственно пройденным темам, позволяет оценить уровень сформированности отдельных компетенций.

Промежуточная аттестация по дисциплине проводится в форме зачета, зачета с оценкой.

К зачету допускаются студенты, выполнившие все виды текущей аттестации – практические работы, задание для самостоятельной работы и контрольные опросы.

Устный опрос (рубежный контроль 1-3 этап) проводится в учебной аудитории. Студенту сообщается время, отведенное на ответы на вопросы, и другая информация (ответы на возникающие вопросы со стороны студентов). Устный опрос является одним

из основных способов определения уровня сформированности компетенций. Развернутый ответ должен представлять собой связное, логически последовательное сообщение на определенную тему, показывать его умение применять определения, правила в конкретных случаях.

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

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

Экзаменационный билет включает в себя 2 вопроса.

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 обучающийся 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.

Зачет с оценкой - промежуточная аттестация (контроль по окончании изучения учебной дисциплины)

Промежуточная аттестация проводится в период зачетно-экзаменационной сессии в соответствии с расписанием. Обучающие заранее получают вопросы к зачету.

Ответ на вопросы к зачету с оценкой включает в себя 2 вопроса.

При оценке ответа обучающегося на вопросы зачета преподаватель руководствуется следующими критериями:

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

Оценка **«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>

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>

Дополнительная литература:

1. 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>

2. 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>

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

№	Наименование портала (издания, курса, документа)	Ссылка
1.	Интернет-ресурс, направленный на сбор и предоставление материалов, касаемых развития креативности	http://kreatiway.com/
2.	Интернет-ресурс, посвященный корпоративному ребрендингу, редизайну и рестайлингу	https://underconsideration.com/
3.	Работа с цветом: подбор, сочетаемость, цветовые гармонии. Etoday — информационный иллюстрированный	http://paletton.com/
4.	интернет-журнал, самое интересное и яркое из мира знаменитостей кино, музыки, моды и спорта, самые актуальные новости технологий и архитектуры, дизайна и рекламы.	http://www.etoday.ru/

5. Pinterest — социальный интернет-сервис, фотохостинг, позволяющий пользователям добавлять в режиме онлайн изображения и помещать их в тематические коллекции. www.pinterest.com
6. журнал, публикующий статьи о новых направлениях в дизайне, новости и события, дизайнерские портфолио и выборочные дизайнерские проекты со всего мира <http://designyoutrust.com/>
7. Библиотека фотографий и изображений <http://pixabay.com/>
8. Университетская библиотечная система online <https://biblioclub.ru/>
8. Библиоклуб.р

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, зачетам; выполнение контрольных работ.

Самостоятельный труд развивает такие качества, как организованность, дисциплинированность, волю, упорство в достижении поставленной цели, вырабатывает умение анализировать факты и явления, учит самостоятельному мышлению, что приводит к развитию и созданию собственного мнения, своих взглядов. Умение работать самостоятельно необходимо не только для успешного усвоения содержания учебной программы, но и для дальнейшей творческой деятельности.

Основу самостоятельной работы студента составляет работа с учебной и научной литературой. Из опыта работы с книгой (текстом) следует определенная последовательность действий, которой целесообразно придерживаться. Сначала прочитать весь текст в быстром темпе. Цель такого чтения заключается в том, чтобы создать общее представление об изучаемом. Затем прочитать вторично, более медленно, чтобы в ходе чтения понять и запомнить смысл каждой фразы.

Чтение приносит пользу и становится продуктивным, когда сопровождается записями. Это может быть составление плана прочитанного текста, тезисы или выписки, конспектирование и др. Выбор вида записи зависит от характера изучаемого материала и целей работы с ним. Если содержание материала несложное, легко усваиваемое, можно ограничиться составлением плана. Если материал содержит новую и трудно усваиваемую информацию, целесообразно его законспектировать.

Результаты конспектирования могут быть представлены в различных формах:

План – это схема прочитанного материала, краткий (или подробный) перечень вопросов, отражающих структуру и последовательность материала. Подробно составленный план вполне заменяет конспект.

Конспект – это систематизированное, логичное изложение материала источника. Различаются четыре типа конспектов.

План-конспект – это развернутый детализированный план, в котором достаточно подробные записи приводятся по тем пунктам плана, которые нуждаются в пояснении.

Текстуальный конспект – это воспроизведение наиболее важных положений и фактов источника.

Свободный конспект – это четко и кратко сформулированные (изложенные) основные положения в результате глубокого осмысливания материала. В нем могут присутствовать выписки, цитаты, тезисы; часть материала может быть представлена планом.

Тематический конспект – составляется на основе изучения ряда источников и дает более или менее исчерпывающий ответ по какой-то схеме (вопросу).

В процессе изучения материала источника, составления конспекта нужно обязательно применять различные выделения, подзаголовки, создавая блочную структуру конспекта. Это делает конспект легко воспринимаемым, удобным для работы.

Подготовка к практическому занятию включает 2 этапа:

Первый этап – организационный;

Второй этап - закрепление и углубление теоретических знаний.

На первом этапе студент планирует свою самостоятельную работу, которая включает:

уяснение задания на самостоятельную работу;

подбор рекомендованной литературы;

составление плана работы, в котором определяются основные пункты предстоящей подготовки.

Составление плана дисциплинирует и повышает организованность в работе.

Второй этап включает непосредственную подготовку студента к занятию. Начинать надо с изучения рекомендованной литературы. Необходимо помнить, что на лекции 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. Особое внимание при этом необходимо обратить на содержание основных положений и выводов, объяснение явлений и фактов, уяснение практического приложения рассматриваемых теоретических вопросов. В процессе этой работы студент должен стремиться понять и запомнить основные положения рассматриваемого материала, примеры, поясняющие его, а также разобраться в иллюстративном материале.

Заканчивать подготовку следует составлением плана (конспекта) по изучаемому материалу (вопросу). Это позволяет составить концентрированное, сжатое представление по изучаемым вопросам.

В процессе подготовки к занятиям рекомендуется взаимное обсуждение материала, во время которого закрепляются знания, а также приобретает практика в изложении и разъяснении полученных знаний, развивается речь.

При необходимости следует обращаться за консультацией к преподавателю. Идя на консультацию, необходимо хорошо продумать вопросы, которые требуют разъяснения.

Изучение курса предполагает большой удельный вес самостоятельной работы студентов. Приступая к изучению данной учебной дисциплины, следует ознакомиться с предложенным преподавателем графиком учебного процесса, включающим самостоятельную работу. На основе этого графика вы можете четко планировать объем работы и свое время, необходимое для выполнения внеаудиторной работы, подготовки к практическим занятиям и контрольным формам обучения.

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 «Креативное мышление» предполагается использование сети Интернет, стандартных компьютерных программ Microsoft Office. Данная рабочая программа предусматривает использования пакета Adobe Production Bundle. ADOBE CREATIVE CLOUD

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».