

Министерство науки и высшего образования РФ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

ФТД.01 Креативные техники в дизайне

наименование дисциплины (модуля) в соответствии с учебным планом

Направление подготовки / специальность

54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль)

54.03.01.31 Графический дизайн

Форма обучения

очная

Год набора

2021

Красноярск 2023

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Программу составили _____

Ассистент, Глоба Н.А.; кандидат философских наук,, Доцент,

Симанженкова Т.К.

должность, инициалы, фамилия

1 Цели и задачи изучения дисциплины

1.1 Цель преподавания дисциплины

Формирование профессиональных компетенций и навыков и их реализация в практической деятельности в процесс изучения основных приемов и методов креативного мышления. Способность и умение анализировать поставленные задачи с точки зрения географических, общественно-политических, социально-экономических и психологических факторов жизни общества.

Особое место занимает изучение методов и техники, способствующих творческому процессу генерации оригинальных идей, нахождения новых подходов к решению известных проблем и задач. Методики креативности помогают четче формулировать задачи, ускорять процесс нахождения идей, а также увеличивать их количество, расширять взгляд на проблему и уничтожать ментальные блокады. Методики дают направление и дисциплину хода мыслей и увеличивают вероятность получения хороших идей. Они сокращают время поиска идей, организуя и делая более эффективным сам процесс поиска.

Курс дисциплины рассчитан на дальнейшее использование полученных знаний в качестве быстрого и качественного решения творческих задач.

1.2 Задачи изучения дисциплины

Задачей дисциплины является развитие творческого мышления и воображения студентов, изучающих существующие в мировой практике методы креативного мышления и технологии их развития.

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

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Запланированные результаты обучения по дисциплине
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)	
ОПК-3.1: - выполняет поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики;	основные техники и законы построения рисунка выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики использовать средства выражения художественного образа, путем приведение к единству и гармонии всех его элементов

ОПК-3.2: - разрабатывает концептуальную идею при выполнении проектного задания;	разрабатывает концептуальную идею при выполнении проектного задания; использует весь спектр творческих и
- использует весь спектр творческих и технологических возможностей для решения дизайнерской задачи;	технологических возможностей для решения дизайнерской задачи; всем диапазоном современных графических средств выражения художественного образа
ОПК-3.3: - использует передовые методики творческой работы над дизайн-проектами; - использует современные тенденции в области дизайна	использует передовые методики творческой работы над дизайн-проектами; использует современные тенденции в области дизайна основами составления композиции и переработки их в проектной деятельности
ПК-4: Художественная разработка и визуализация объектов информации, идентификации и коммуникации	
ПК-4.1: - осуществляет создание графических эскизов; - вариативно представляет эскизы к проекту; - осуществляет создание эскизов с помощью графического планшета; - осуществляет создание макетов прототипов для презентации; - создает (в том числе методом фотографирования), изменять и оптимизировать изображения, как для печати, так и представления в сети в он-лайн режиме - осуществляет оформление результаты дизайнерских проектов, используя все современные средства визуального воплощения.	государственный(е) и иностранный(е) язык(и) составляет пояснительные тексты и защищать разработанные проекты на высоком профессиональном уровне в различных согласующих инстанциях и перед потенциальным заказчиком знаниями и навыками грамотно представлять проектные идеи в ходе обсуждения средствами устной и письменной речи
ПК-4.2: - владеет академическим рисунком и живописью, техникой графики; - владеет и использует основными приемами создания графических эскизов; - владеет основными художественными приемами макетирования;	средства устной и письменной речи составлять деловую документацию к представленным проектам знания и навыки осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном (ых) языке (ах)

<p>ПК-4.3: - владеет основными художественными приемами, используемыми в фотографии; - использует основные приемы и техники использования шрифта в дизайн-проектах визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p>	<p>профессиональную терминологию в области дизайна использовать профессиональную терминологию в области дизайна профессиональной терминологией в области дизайна</p>
---	--

1.4 Особенности реализации дисциплины

Язык реализации дисциплины: Русский.

Дисциплина (модуль) реализуется без применения ЭО и ДОТ.

2. Объем дисциплины (модуля)

Вид учебной работы	Всего, зачетных единиц (акад. час)	е
		1
Контактная работа с преподавателем:	1 (36)	
практические занятия	1 (36)	
Самостоятельная работа обучающихся:	1 (36)	
курсовое проектирование (КП)	Нет	
курсовая работа (КР)	Нет	

3 Содержание дисциплины (модуля)

3.1 Разделы дисциплины и виды занятий (тематический план занятий)

№ п/п	Модули, темы (разделы) дисциплины	Контактная работа, ак. час.							
		Занятия лекционного типа		Занятия семинарского типа				Самостоятельная работа, ак. час.	
				Семинары и/или Практические занятия		Лабораторные работы и/или Практикумы			
		Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС
1. Теоретические основы и особенности творческого мышления									
	1. Особенности творческого мышления. Изучение способов мышления с участием образов зрительной памяти, ассоциации и воображения.			2					
	2. Особенности формирования рекламного образа. Изучение параметров креативности и отличительных особенностей художественного и рекламного образов.			2					
	3. На конкретном примере определить и составить параметры креативности, применяемые художественным и рекламным образом							4	
2. Креативные методы работы с проектами									
	1. Метод когнитивного диссонанса. Изучение метода когнитивного диссонанса, как системы манипуляции. Интервью.			2					

2. Методики поиска решения по «опорной сетке». Составление описание задачи в виде таблицы, которая помогает структурировать идеи и прийти к решению логически. Матрицы решений.			2					
3. Методики ассоциативного поиска. Выявить неочевидные связи между предметами и со-бытиями на основе ассоциативных переходов и найти нестандартные решения поставленной задачи. Интерактивные ассоциации – сдвиг фокуса с функциональности к возможностям в области взаимодействия.			2					
4. Инсайтные методики – медитация, спорт, чтение книги, прогулка и пр. – все что может максимально переключить фокус внимания с одних задач в область других мыслеформ. Поиск решения задачи путем медитации и созидания. Запись размышлений вслух. Групповой скетчинг.			2					
5. Мозговой штурм. Обратный мозговой штурм. Мозговой штурм на основе изображений Поиск решения задачи с использованием группы разработчиков, которые могут предложить несколько вариантов решения. Проработать несколько вариантов мозгового штурма.			4					
6. Метод 6 - 3 - 5 Групповой метод поиска ре-шений. в котором участвуют 6 человек. Достигаемый результат - 108 идей за 30 минут.			2					

7. Методы У.Диснея и Эдуарда Де Боно Метод выхода за первичные рамки видения проблемы через игру.Бодисторминг. Культурные интервенции.			4					
8. Метод Mind Mapping Методика пошагового мышления решения поставленной задачи, позволяющая структурировать мыслитель-ный процесс. Визуализация исследовательских находок. Мудборды – собрать визуальное вдохновение.			2					
9. Используя ранее изученные креативные методы работы с проектами и взяв за основу конкретную задачу, применить эти методы для её решения описав их в практической групповой работе с альбомом.							20	
3. Креативные методы работы с рекламой								
1. Методы работы с рекламой Методы объединения объектов их качеств в одно графическое изображение. Метод искажения самого объекта или его характеристик (гипербола, литота). Двойной смысл изображения. Придание объекту новых качеств			4					
2. Анкетирование. Онлайн-этнография. Вайфремы. Сторибординг – использование возможности комиксов, чтобы объяснять концепции. Истории о героях. Сценарии – исследуйте дизайн с помощью сторителлинга.			4					
3. Изучив методы работы с рекламой на примере конкретной задачи, рассмотреть возможные варианты креативных подходов в творческом задании.							12	

4. Использование креативных графических приемов Методы перехода графики в объем Проекция графических объектов в сюжетную реальность. Методы на основе типографики. Усиление и искажение смысла путем типографических преобразований. Экстремальные пользователи. Использование уникальных потребностей необычных людей качестве источника вдохновения.			4					
5.								
Всего			36				36	

4 Учебно-методическое обеспечение дисциплины

4.1 Печатные и электронные издания:

1. Буреш Я., Бурешова О., Хьюстон Д. П., Батуев А. С. Методики и основные эксперименты по изучению мозга и поведения: перевод с английского(Москва: Высшая школа).
2. Марусева И. В. Творческая реклама: приемы и методы ее создания (художественно-аналитическое исследование): монография(Москва: Директ-Медиа).
3. Боно де Э. Серьезное творческое мышление: перевод с английского (Минск: Попурри).
4. Ромат Е.В., Сендеров Д.В. Реклама: Учебник для вузов. 9-е изд. Стандарт третьего поколения(Санкт-Петербург: Питер).
5. Феличи Д., Пономаренко С. И., Кондукова Е. Типографика: шрифт, верстка, дизайн: перевод с английского(Санкт-Петербург: БХВ-Петербург (Сbhv)).
6. Боно де Э. Серьезное творческое мышление: перевод с английского (Минск: Попурри).
7. Сергеев Б. Ф. Как мозг учился думать: монография(Москва: ЦИТАДЕЛЬ).
8. Дубровский Д. И., Спиркин А. Г. Психические явления и мозг: философский анализ проблемы в связи с некоторыми актуальными задачами нейрофизиологии, психологии и кибернетики: монография (Москва: Наука).
9. Ревонсуо А., Николаева Е. И. Психология сознания: пер. с англ.(Санкт-Петербург: Питер).
10. Алешин Л. И. Мультимедиа и реклама: учебное пособие(Москва: Литера).
11. Андон М., Филонов А. Как перейти с компьютером на ты. Творческие проекты и оригинальные решения: пер. с англ.(Б. м.: Ридерз Дайджест).
12. Синяева И. М., Романенкова О. Н., Жильцов Д. А. Реклама и связи с общественностью: учебник для бакалавров по экономическим направлениям и специальностям(Москва: Юрайт).
13. Вингерт В. В. Реклама: история развития и основные категории: текст лекции по курсу "Маркетинговые коммуникации" для студентов направления подготовки 080200.62 "Менеджмент" (профиль "Маркетинг") всех форм обучения(Красноярск: СФУ).
14. Щербатых Ю. В. Психология выборов: манипулирование массовым сознанием: механизмы воздействия: популярная энциклопедия(Москва: ЭКСМО).
15. Абовский В. П., Абовский Н. П. Творческое мышление - стиль жизни человека(Красноярск: КрасГАСА).
16. Джулер А., Дрюниани Б.Л. Креативные стратегии в рекламе(Санкт-Петербург: Питер).
17. Юдина Е. Н. Креативное мышление в PR (в системе формирования социокультурных связей и отношений): учебное пособие для

семинарских и практических занятий по специальности 350400 - Связи с общественностью(Москва: РИП-холдинг).

18. Вингерт В. В. Рекламная графика: учеб.-метод. пособие для практич. занятий по спец. 08.08.01.65.29.00 «Прикладная информатика в рекламе»(Красноярск: СФУ).
19. Истомина С. А. Реклама и дизайн: учебно-методическое пособие [для студентов напр. 270300.62 «Дизайн архитектурной среды»](Красноярск: СФУ).

4.2 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства (программное обеспечение, на которое университет имеет лицензию, а также свободно распространяемое программное обеспечение):

1. - программное обеспечение Adobe Illustrator и Adobe Photoshop;
2. -Microsoft:
3. Windows XP, Windows VISTA, Windows 7 enterprise, Windows 7 professional, Windows 8.1 enterprise, Windows 8.1 professional,
4. office 2010, office 2013.

4.3 Интернет-ресурсы, включая профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

1. Электронно-библиотечная система Book.ru <http://www.book.ru/>
2. Электронно-библиотечная система elibrary <http://elibrary.ru/>
3. Электронно-библиотечная система «Университетская книга online» <http://www.biblioclub.ru/>
- 4.

5 Фонд оценочных средств

Оценочные средства находятся в приложении к рабочим программам дисциплин.

6 Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

Для проведения занятий используется проектно-лекционная аудитория, оборудованная демонстрационным комплексом, обеспечивающим тематические иллюстрации и презентации, а также персональными компьютерами с необходимым программным обеспечением и подключением к сети «Интернет».

Помещения для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации.