

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 13.06.2024 11:12:07  
Уникальный программный ключ:  
8df276ee93e17c18e7bec9c7cad2d0ed9ab82473

## АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### Научные методы креативного проектирования

---

Уровень образования	магистратура
Направление подготовки	54.04.01    Дизайн
Профиль	Брендинг и дизайн-мышление
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	2 года
Форма обучения	очная

Учебная дисциплина «**Научные методы креативного проектирования**» изучается в третьем Модуле третьего семестра.

Курсовая работа – не предусмотрена

1.1. Форма промежуточной аттестации: экзамен

1.2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина «Дизайн проектирование. Информационные технологии в полиграфии» относится к обязательной части программы.

Основой для освоения дисциплины являются результаты обучения по предыдущему уровню образования в части сформированности универсальных компетенций, а также общепрофессиональных компетенций, в случае совпадения направлений подготовки предыдущего и текущего уровня образования.

Результаты обучения по учебной дисциплине используются при изучении следующих дисциплин и прохождения практик:

- Маркетинг и медиа-стратегии
- Производственная практика. НИР 3
- Производственная практика. НИР 4
- Производственная практика. Проектная практика
- Производственная практика. Преддипломная практика

1.3. Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю)

Целями изучения дисциплины «Научные методы креативного проектирования» являются:

- применение стратегий и методов исследования графических проектных ситуаций, методов поиска креативных идей, методов исследования структуры проблемы;
- формулирование целей проектирования креативного дизайн-проекта, программы решения задач, критериев и показателей достижения целей;
- разработка обобщенных вариантов графического решения дизайн-продукта, их анализ, нахождение оптимальных решений в условиях многокритериальности, неопределенности, планирование реализации дизайн-проектов, их авторского надзора, методы и способы продвижения креативного дизайн-продукта на рынок.

Результатом обучения по учебной дисциплине является овладение обучающимися знаниями, умениями, навыками и опытом деятельности, характеризующими процесс формирования компетенций и обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения учебной дисциплины

#### 1.4. Формируемые компетенции и индикаторы достижения компетенций:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
<p>ОПК-2</p> <p>Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; выполнять отдельные виды работ при проведении научных исследований с применением современных научных методов; самостоятельно обучаться; приобретать и использовать в практической деятельности новые знания и умения; участвовать в научно-практических конференциях; делать доклады и сообщения</p>	<p>ИД-ОПК-2.1 Сбор, анализ и обобщение результатов научных исследований</p>
<p>ОПК-3</p> <p>Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи</p>	<p>ИД-ОПК-3.1 Использование набора полученных в результате исследования научно-обоснованных решений при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека</p>
<p>ОПК-4</p> <p>Способен организовывать, проводить и участвовать в художественных выставках, конкурсах, фестивалях; разрабатывать и реализовывать инновационные художественно-творческие мероприятия, презентации, инсталляции, проявлять творческую инициативу</p>	<p>ИД-ОПК-4.1 Разработка и реализация инновационных художественно-творческих мероприятий, презентаций, инсталляций</p>
<p>ПК-1</p> <p>Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования</p>	<p>ИД-ПК-1.3 Проведение мониторинга и прогнозирования трендов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>
<p>ПК-3</p> <p>Способен разрабатывать концептуальные и художественно-технические дизайн-проекты систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>ИД-ПК-3.2 Выбор актуальных графических, художественно-технических рекламных решений с учетом материалов, технологий и современных возможностей производства. Подготовка графических материалов и передача дизайн-макетов к реализации на производстве</p>

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
	ИД-ПК-3.3 Применение различных шрифтовых решений, приемов верстки, разработка компоновочных и композиционных решений

1.5. Общая трудоёмкость учебной дисциплины по учебному плану составляет:

Очная форма обучения	4	з.е.	128	час.
----------------------	---	------	-----	------