

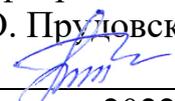
Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Прудовская Ольга Юрьевна
Должность: Заведующая кафедрой дизайна
Дата подписания: 02.09.2023 11:11:51
Уникальный программный ключ:
16736d9a9cae005f0c19945031104c4b01

Министерство культуры Российской Федерации
Федеральное государственное образовательное учреждение высшего образования
«КРАСНОДАРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ КУЛЬТУРЫ»

Факультет дизайна, изобразительных искусств и гуманитарного образования

Кафедра дизайна

УТВЕРЖДАЮ
Зав. кафедрой дизайна
О. Ю. Прудовская



25 августа 2022 г.
Протокол № 1

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

ФТД.02 Эвристика в проектной деятельности в сфере культуры и искусств

Направление подготовки	54.04.01 Дизайн
Профиль подготовки	Дизайн среды
Квалификация (степень) выпускника	Магистр
Форма обучения	Очная
Года начала подготовки	2022

Краснодар 2022

Рабочая программа предназначена для преподавания дисциплины ФТД.02 Эвристика в проектной деятельности в сфере культуры и искусств Блока 1 в части, формируемой участниками образовательных отношений, студентам очной формы обучения по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн в 3 семестре.

Рабочая программа учебной дисциплины разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО, утвержденным приказами Министерства образования и науки Российской Федерации, по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн (№1004 от 13.08.2020 г.) и основной профессиональной образовательной программой

Рецензенты:

Доктор пед. наук, профессор,
зав. кафедрой дизайна технической
и компьютерной графике ФГБОУ
ВО «Кубанский государственный
университет»

_____ М. Н. Марченко

Арт-директор ООО «Версия-ЮГ»,
старший преподаватель кафедры ди-
зайна КГИК

_____ О. В. Делиско

Составитель:

Канд. пед. наук, доцент, доцент ка-
федры дизайна КГИК

О. Ю. Прудовская

Рабочая программа учебной дисциплины рассмотрена и утверждена на заседании кафедры дизайна 25 августа 2022 г., протокол № 1.

Рабочая программа учебной дисциплины **ФТД.02 Эвристика в проектной деятельности в сфере культуры и искусств** одобрена и рекомендована к использованию в учебном процессе Учебно-методическим советом ФГБОУ ВО «КГИК» 26 августа 2022 г., протокол № 11.

©Прудовская О. Ю., 2022
© ФГБОУ ВО КГИК, 2022

СОДЕРЖАНИЕ

Содержание	3
1. Цели и задачи освоения дисциплины.....	4
2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО	4
3. Требования к результатам освоения содержания дисциплины.....	5
4. Структура и содержание дисциплины	6
4.1. Структура дисциплины	6
4.2. Тематический план освоения дисциплины по видам учебной деятельности и виды самостоятельной (внеаудиторной) работы	6
5. Образовательные технологии	9
6. Оценочные средства текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации	11
6.1. Контроль освоения дисциплины	11
6.2. Оценочные средства	11
7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля)	14
7.1. Основная литература	14
7.2. Дополнительная литература	14
7.3. Периодические издания.....	14
7.4. Интернет-ресурсы	14
7.5. Методические указания и материалы по видам занятий	15
7.6. Программное обеспечение	15
8. Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля).....	16
9. Дополнения и изменения к рабочей программе учебной дисциплины (модуля) ФТД.02 Эвристика в проектной деятельности в сфере культуры и искусств	17
Аннотация рабочей программы по дисциплине ФТД.02 Эвристика в проектной деятельности в сфере культуры и искусств.....	18

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цели освоения дисциплины (модуля) ФТД.02 Эвристика в проектной деятельности в сфере культуры и искусств– формирование системы эвристических методов, наиболее эффективных для управления процессом художественно-конструкторского поиска, необходимых и достаточных для вузовской подготовки дизайнеров, и, наряду с этим, приемлемых в профессиональной дизайнерской практике.

Задачи:

- проанализировать потребность различных видов проектирования, в том числе дизайна, в средствах активизации творческой деятельности;
- рассмотреть существующие прикладные методы эвристики, наиболее приемлемые для дизайна (как в настоящее время, так и в расчете на перспективу);
- исследовать применение этих методов в процессе художественно-конструкторского поиска с целью получения нового технико-эстетического качества.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Дисциплина **ФТД.02 Эвристика в проектной деятельности в сфере культуры и искусств** относится к факультативным дисциплинам

Изучение состояния вопроса показывает, что до настоящего времени методы эвристики применялись преимущественно в инженерном и изобретательском творчестве и, по сути, не использовались для решения дизайнерских задач. Дизайнеру, как любому проектировщику, необходим творческий подход, который может обеспечить соответствующая подготовка, основным содержанием которой является развитие способностей мыслить творчески. Дизайн сегодня, тесно связанный с новой эпохой эстетического развития человечества в "технический век", использует все более разнообразные научные дисциплины и приемы творческой работы. Считается, что "представляемые современным этапом развития науки новые способы и приемы эстетического исследования, использование математических и кибернетических методов" являются своеобразным "знаменем времени".

Цель – формирование системы эвристических методов, наиболее эффективных для управления процессом художественно-конструкторского поиска, необходимых и достаточных для вузовской подготовки дизайнеров, и, наряду с этим, приемлемых в профессиональной дизайнерской практике. Проводить какое-либо разграничение между учебным и фактическим дизайном было бы нецелесообразно, так как это значило бы необъективность подхода к решению основной задачи – формированию профессиональной культуры проектного мышления. Освоение психологических методов стимулирования творчества в равной степени необходимо и будущему специалисту и профессионалу, который, если того требуют условия постоянно самосовершенствуется и растет творчески.

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

В результате освоения дисциплины **ФТД.02 Эвристика в проектной деятельности в сфере культуры и искусств** обучающиеся должны демонстрировать следующие результаты:

Наименование компетенций	Индикаторы сформированности компетенций		
	знать	уметь	владеть
ОПК-2. 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	границы теории и методологии дизайна, как связан дизайн с другими видами проектной деятельности и искусства; методы научного познания и методы творческого мышления, их практическую значимость для дизайн-проектирования; последовательность работы над дизайн-проектом, алгоритм моделирования объекта, состав рабочей документации, состав презентационных материалов по проекту	анализировать проектную ситуацию с применением различных методов; формулировать и обосновывать концепцию проектного решения; подбирать и анализировать необходимую техническую, справочную и нормативную литературу; проектировать объект в соответствии с техническим заданием и требованиями нормативной литературы	методами научного познания и творческого мышления в практике предпроектного исследования и дизайн-проектирования, организационными методами, приемами разработки концепции проекта, навыками публичной защиты проекта

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Структура дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины **ФТД.02 Эвристика в проектной деятельности в сфере культуры и искусств** составляет **2** зачетных единицы (**72** часа).

По очной форме обучения

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды учебной работы, самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах / з.е.)				Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) Форма промежуточной аттестации (по семестрам)
				Л	ПЗ	ИЗ	СР	
1	Возможность и необходимость активизации и стимулирования творческого поиска в дизайне	3	1-4	2	2		10	Контрольный опрос
2	Методы прикладной эвристики применительно к задачам дизайна		5-9	2	2		20	Контрольный опрос
3	Методы обучения творческому поиску решений в дизайне		6-16	2	4		26	Контрольный опрос
ИТОГО:				6	10		56	зачет

4.2. Тематический план освоения дисциплины по видам учебной деятельности и виды самостоятельной (внеаудиторной) работы

По очной форме обучения

Наименование разделов	Содержание учебного материала (темы, перечень раскрываемых вопросов): лекции, практические занятия (семинары), индивидуальные занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа	Объем часов	Формируемые компетенции (по теме)
1	2	3	4
3 семестр			
Раздел 1. Возможность и необходимость активизации и стимулирования творческого поиска в дизайне			
Тема 1.1. Дизайн и проблема творчества	Лекции:	2	ОПК-2

	Эвристика. Прикладное значение практических методов творческого поиска		
	Практические занятия (семинары): Функциональный аспект методики дизайна (дизайн-стратегия и дизайн-тактика).	2	
	Индивидуальные занятия:		
	Самостоятельная работа: Функциональный аспект методики дизайна (дизайн-стратегия и дизайн-тактика).	2	
Тема 1.2. Методы выбора тактических средств решения творческих задач	Лекции:	-	ОПК-2
	Практические занятия (семинары):	-	
	Индивидуальные занятия:		
	Самостоятельная работа: Методы выбора тактических средств решения творческих задач	8	
Раздел 2. Методы прикладной эвристики применительно к задачам дизайна			
Тема 2.1. Методы прикладной эвристики и интуитивного прогнозирования в дизайне	Лекции: Классификация практических методов поиска решений	2	ОПК-2
	Практические занятия (семинары): Применение практических методов поиска решений	2	
	Индивидуальные занятия:		
	Самостоятельная работа: Эвристические методы в проектировании	10	
Тема 2.2. Перспективы использования методов эвристики в проектировании	Лекции:		ОПК-2
	Практические занятия (семинары):		
	Индивидуальные занятия:		
	Самостоятельная работа: Эвристические методы в проектировании	10	
Раздел 3. Методы обучения творческому поиску решений в дизайне			
Тема 3.1. Методы обучения творческому	Лекции: Прикладное значение практических методов творческого поиска	2	

поиску решений в дизайне	Практические занятия (семинары): Общее понятие об управлении обучением	4	
	Индивидуальные занятия:		
	Самостоятельная работа: Применение практических методов поиска решений	26	
Самостоятельная работа обучающихся над курсовой работой (если предусмотрено)			
Вид итогового контроля (зачет, экзамен, дифференцированный зачет)			

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Эвристическими методами называются логические приемы и методические правила научного исследования и изобретательского творчества, которые способны приводить к цели в условиях неполноты исходной информации и отсутствия четкой программы управления процессом решения задачи. В узком смысле слова под эвристикой понимают интуитивные (неосознанные) методы решения задач.

Современные дизайнеры часто пользуются простейшими эвристическими приемами, базирующимися на методах аналогии, ассоциации, комбинирования, инверсии и др.

Можно выделить следующие наиболее часто используемые эвристические методы, название и количество которых являются условными и могут дополняться самостоятельно:

- неология – приемы, связанные с переносом новых значений каких-либо показателей из одной сферы в другую;
- аналогия – приемы, где используется сходство, подобие в каком-либо отношении проектируемых показателей объекта с уже известными;
- эндоморфизм – (греч. *endon* – внутри и *morphe* – форма) – приемы, рассматривающие внутреннюю взаимосвязь показателей объектов различных сфер;
- экзотерия (греч. *exoterikos* – внешний) – приемы, рассматривающие внешние взаимосвязи между показателями объектов;
- интеграция (лат. *integratio* – восстанавливать) – приемы, связанные с объединением показателей в целое, в том числе универсальное использование, смешивание, сложение и сближение показателей;

Общая схема методики проектирования следующая:

формулирование проблемы – до начала проектирования следует сформулировать проблему, которую необходимо решить данным проектом (мечта, желание, причина или необходимость в каких-либо изменениях);

постановка цели – необходимо уточнить возможные требования, ограничения и критерии к окончательному решению проблемы;

выбор задач – необходимо определить, в какой области архитектуры или с какими элементами мы будем работать (генплан, объёмно-планировочное решение, зонирование пространства, фасады, конструктивное решение и т.д.), какими действиями этого можно достигнуть;

выбор эвристического метода решения задачи – необходимо подобрать соответствующий эвристический метод для каждой поставленной задачи, для этого интуитивно выбирается наиболее близкий к вероятному результату решения рассматриваемой проблемы метод, который отвечает на вопрос: какими инструментами или способами этого можно достигнуть;

поиск ассоциации – на данном этапе творческое воображение архитектора обращается к разным идеям окружающей действительности. Это этап рождения образа идеи, связанный с анализом проблемы и эвристическим методом, который ей соответствует;

развитие ассоциативного мышления проявляется в преобразовании предметных, абстрактных и психологических ассоциаций в графические поиски решений объекта. Способность человека к такому мышлению является основой творчества, так как любое произведение искусства – это результат ассоциативных представлений о предметах и явлениях реального мира, воссоздаваемых в памяти;

перевод ассоциации в абстракцию – необходимо из ассоциации, часто отвлеченной, абстрагировать наиболее существенные черты или принципы, которые подходят для решения поставленной задачи и соответствуют проблеме.

Этот этап имеет аналитический характер. Здесь нужно найти нечто главное, суть явления, тот фундамент, на котором основывается идея;

перевод абстракции в конкретизацию;

проверка результата – если на каком-либо этапе возникают противоречия или ощущение невозможности решения проблемы, необходимо вернуться на первоначальные этапы и пересмотреть поставленные задачи, уточнить их соответствие общей цели или использовать другие эвристические методы.

Тщательно разработанная и умело подобранная методика при благоприятных условиях в процессе решения творческих задач может привести к определенному положительному результату. Методика, основанная на системном подходе, учитывающая ассоциативное мышление, бифуркацию и синергизм, а также создание фонда эвристических приемов, может позволить более эффективно и быстро решать поставленные задачи и с учетом использования надежной методической базы, основанной на иерархическом принципе, находить оптимальные варианты решений в приемлемые сроки.

6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

6.1. Контроль освоения дисциплины

Контроль освоения дисциплины производится в соответствии с Положением о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации студентов ФГБОУ ВО «Краснодарский государственный институт культуры». Программой дисциплины в целях проверки прочности усвоения материала предусматривается проведение различных форм контроля.

Текущий контроль успеваемости студентов по дисциплине производится в следующих формах:

- устный опрос.

Рубежный контроль предусматривает оценку знаний, умений и навыков студентов по пройденному материалу по данной дисциплине на основе текущих оценок, полученных ими на занятиях за все виды работ. В ходе рубежного контроля используются следующие методы оценок:

- устные ответы;
- практические и лабораторные работы;
- оценка выполнения самостоятельной работы студентов: работа с первоисточниками, реферативная, исследовательская работа, выполнение заданий в форме реализации НИРС).

Промежуточный контроль по результатам семестра по дисциплине проходит в форме зачета.

6.2. Оценочные средства

6.2.1. Вопросы для коллоквиумов, собеседования

Раздел 1

1. Наиболее часто используемые эвристические методы.

Раздел 2

1. Понятие «творческий метод архитектора» и его принципы
2. Творческие методы выдающихся архитекторов
3. Константные единицы творческого метода архитектора

Раздел 3

1. Принципы российского барокко и рококо
2. Проявление романтизма в русской архитектуре
3. Принципы классицизма
4. Современные архитектурные стили

Контролируемые компетенции ОПК-2

6.2.3. Тематика эссе (рефератов, докладов, сообщений)

1. Общие принципы решения творческих задач
2. Ассоциативность
3. Системный подход
4. Фрактальность
5. Методы поиска новых технических решений
6. Методика творчества

Контролируемые компетенции ОПК-2

6.2.4. Промежуточный контроль

ФОС для промежуточной аттестации обучающихся по учебной дисциплине (модулю) **Русский язык и культура речи** предназначен для оценки степени достижения запланированных результатов обучения по завершению изучения дисциплины в установленной учебным планом форме и позволяют определить результаты освоения дисциплины.

Итоговой формой контроля сформированности компетенций у обучающихся по учебной дисциплине (модулю) является **зачет**.

ФОС промежуточной аттестации состоит из вопросов к **зачету**.

Оценивание обучающегося на экзамене/зачете с оценкой

Оценка экзамена, зачета с оценкой	Требования к знаниям
«зачтено»	Оценка «отлично» выставляется обучающемуся, если он глубоко и полностью усвоил материал; исчерпывающе, последовательно, четко и логически стройно его излагает; умеет тесно увязывать теорию с практикой; свободно справляется с задачами, вопросами и другими видами применения знаний, причем не затрудняется с ответом при видоизменении заданий; использует в ответе материал из различных литературных источников; правильно обосновывает принятое решение; владеет разносторонними навыками и приемами выполнения практических задач,....
«зачтено»	Оценка «хорошо» выставляется обучающемуся, если он твердо знает материал; грамотно и по существу излагает его, не допуская существенных неточностей в ответе на вопрос; правильно применяет теоретические положения при решении практических вопросов и задач; владеет необходимыми навыками и приемами их выполнения, а также имеет достаточно полное представление о значимости знаний по дисциплине, ...
«зачтено»	Оценка «удовлетворительно» выставляется обучающемуся, если он имеет знания только основного материала, но не усвоил его деталей; допускает неточности, недостаточно

	<p>правильные формулировки, нарушения логической последовательности в изложении программного материала; испытывает сложности при выполнении практических работ и затрудняется связать теорию вопроса с практикой, ...</p>
«Не зачтено»	<p>Оценка «неудовлетворительно» выставляется обучающемуся, который не знает значительной части материала; неуверенно отвечает; допускает серьезные ошибки; не имеет представлений по методике выполнения практической работы. Как правило, оценка «неудовлетворительно» ставится обучающимся, которые не могут продолжить обучение без дополнительных занятий по данной дисциплине.</p>

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

7.1. Основная литература

1. Панкина, М. В. Основы методологии дизайн-проектирования : учебное пособие / М. В. Панкина ; Уральский федеральный университет им. первого Президента России Б. Н. Ельцина. – Екатеринбург : Издательство Уральского университета, 2020. – 165 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=699092> (дата обращения: 02.09.2023). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-7996-3049-2. – Текст : электронный.

7.2. Дополнительная литература

2. Бородов, В. Е. Теория и методология проектирования архитектурного объекта : учебное пособие / В. Е. Бородов ; Поволжский государственный технологический университет. – Йошкар-Ола : Поволжский государственный технологический университет, 2019. – 291 с. : ил., табл., схем. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=612585> (дата обращения: 02.09.2023). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-8158-2150-7. – Текст : электронный.

7.3. Периодические издания

3. Журнал «Архитектура и строительство России»
4. Журнал «Жилищное строительство»
5. Журнал «Известия высших учебных заведений. Строительство»
6. Журнал «Промышленное и гражданское строительство»
7. Журнал «Проект Россия»

7.4. Интернет-ресурсы

8. <http://window.edu.ru/catalog/resources> Строительные конструкции
9. <http://www.vestnik.edu.ru> – Журнал «Вестник образования»
10. <http://www.openet.edu.ru/University.nsf/Index.htm> – Российский портал открытого образования
11. www.eidos.techno.ru – Центр дистанционного образования «Эйдос»
12. <http://www.vschoo1.ru/> – Виртуальная школа
13. Архитектурно-строительный портал. AIS.VY – информационный ресурс для архитекторов, дизайнеров, проектировщиков и строителей. На сайте AIS.VY представлены тысячи уникальных статей по строительству, проектированию, дизайну интерьера и архитектуре; архив журнала «Архитектура и строительство» с 2003 по 2013 гг. и журнала «Строительный рынок».

7.5. Методические указания и материалы по видам занятий

Образовательные технологии

При реализации различных видов учебной работы применяются следующие образовательные технологии, дающие наиболее эффективные результаты освоения дисциплины:

- лекция-беседа;
- создание ситуации творческого поиска;
- разбор конкретных ситуаций;
- редизайн фрагментов известных дизайн-проектов

7.6. Программное обеспечение

ArchiCAD 25 AE	профессиональный набор инструментов для проектирования в области архитектуры, строительства и дизайна
MS Windows версии XP, 7,8,10	Операционная система
Blender	Для разработки трехмерной графики
Компас 3D	инструменты для оформления и демонстрации чертежей
Corel DRAW Graphics suite X4	Векторный редактор

8. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Для проведения *лекционных* занятий необходима аудитория, оборудованная столами и стульями, оснащённая доской для мела или маркера, смарт-боард с подключенным компьютером (ноутбуком) с программами для просмотра изображений, презентаций.

Для проведения *практических* занятий необходима хорошо освещённая аудитория, оборудованная столами и стульями по количеству студентов (на одного студента – один стол), оснащённая доской для мела или маркера, приспособлением (пробковая доска) для демонстрации плакатов, работ из методического фонда и пр. наглядного материала, смарт-боард с подключенным компьютером (ноутбуком) с программами для просмотра изображений, презентаций.

	Наименование	Количество
1.	Специальное оборудование	
2.	Визуальный ряд работ по темам лекционного курса	
3.	Технические средства обучения	
4.	Мультимедийный проектор и экран / смарт-боард	
5.	Комплект ПК с прикладными учебными графическими программами	
6.	Специализированная мебель и оргтехника	
7.	Стол демонстрационный	
8.	Стол лектора	
9.	Стол аудиторный	
10.	Стулья аудиторные	
11.	Доска аудиторная	

**9. ДОПОЛНЕНИЯ И ИЗМЕНЕНИЯ
К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)
ФТД.02 ЭВРИСТИКА В ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В СФЕРЕ
КУЛЬТУРЫ И ИСКУССТВ**

на 20__ – 20__ уч. год

В рабочую программу учебной дисциплины вносятся следующие изменения:

—

—

—

—

—

—

—

—

Дополнения и изменения к рабочей программе рассмотрены и рекомендованы на заседании кафедры _____.

Протокол № __ от « __ » _____ 20__ г.

Исполнитель(и):

_____ должность	_____ Подпись	_____ Фамилия И. О.	_____ Дата
_____ должность	_____ Подпись	_____ Фамилия И. О.	_____ Дата

Заведующий кафедрой

_____ наименование кафедры	_____ Подпись	_____ Фамилия И. О.	_____ Дата
-------------------------------	------------------	------------------------	---------------

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПО ДИСЦИПЛИНЕ ФТД.02 ЭВРИСТИКА В ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ В СФЕРЕ КУЛЬТУРЫ И ИСКУССТВ

Индекс и название дисциплины по учебному плану	ФТД.02 Эвристика в проектной деятельности в сфере культуры и искусств
Цель дисциплины	формирование системы эвристических методов, наиболее эффективных для управления процессом художественно-конструкторского поиска, необходимых и достаточных для вузовской подготовки дизайнеров, и, наряду с этим, приемлемых в профессиональной дизайнерской практике.
Задачи дисциплины	<ul style="list-style-type: none"> - проанализировать потребность различных видов проектирования, в том числе дизайна, в средствах активизации творческой деятельности; - рассмотреть существующие прикладные методы эвристики, наиболее приемлемые для дизайна (как в настоящее время, так и в расчете на перспективу); - исследовать применение этих методов в процессе художественно-конструкторского поиска с целью получения нового технико-эстетического качества.
Коды формируемых компетенций	ОПК-2
Планируемые результаты обучения по дисциплине	<p>В результате освоения дисциплины студент должен приобрести:</p> <p>знания: границы теории и методологии дизайна, как связан дизайн с другими видами проектной деятельности и искусства; методы научного познания и методы творческого мышления, их практическую значимость для дизайн-проектирования; последовательность работы над дизайн-проектом, алгоритм моделирования объекта, состав рабочей документации, состав презентационных материалов по проекту</p> <p>умения: анализировать проектную ситуацию с применением различных методов; формулировать и обосновывать концепцию проектного решения; подбирать и анализировать необходимую техническую, справочную и нормативную литературу; проектировать объект в соответствии с техническим заданием и требованиями нормативной литературы</p> <p>навыки: методами научного познания и творческого мышления в практике предпроектного исследования и дизайн-проектирования,</p>

	организационными методами, приемами разработки концепции проекта, навыками публичной защиты проекта
Общая трудоемкость дисциплины	в зачетных единицах – 2 ; в академических часах – 72.
Разработчики	О.Ю. Прудовская, кандидат педагогических наук, доцент, зав. кафедрой дизайна