

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна»
(СПбГУПТД)

УТВЕРЖДАЮ
Директор ВШТЭ



Рабочая программа дисциплины

Б1.В.03

Технологии концептуального дизайна

Учебный план: ФГОС3++b540301КД-1_24-14.plx

Кафедра: 22 Материаловедения и технологии машиностроения

Направление подготовки:
(специальность) 54.03.01 Дизайн

Профиль подготовки:
(специализация) Концептуальный дизайн

Уровень образования: бакалавриат

Форма обучения: очная

План учебного процесса

Семестр (курс для ЗАО)		Контактная работа обучающихся		Сам. работа	Контроль, час.	Трудоё мкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
		Лекции	Практ. занятия				
3	УП	17	17	37,75	0,25	2	Зачет
	РПД	17	17	37,75	0,25	2	
4	УП	17	17	37,75	0,25	2	Зачет
	РПД	17	17	37,75	0,25	2	
5	УП	17	34	20,75	0,25	2	Зачет
	РПД	17	34	20,75	0,25	2	
6	УП	17	34	57	36	4	Экзамен
	РПД	17	34	57	36	4	
7	УП	17	51	76	36	5	Экзамен
	РПД	17	51	76	36	5	
Итого	УП	85	153	229,25	72,75	15	
	РПД	85	153	229,25	72,75	15	

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утверждённым приказом Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015

Составитель (и):

доцент

Барынина О. А.

От кафедры составителя:

Заведующий кафедрой материаловедения и
технологии машиностроения

Евдокимов А.Н.

От выпускающей кафедры:

Заведующий кафедрой

Евдокимов А.Н.

Методический отдел:

1 ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 Цель дисциплины: Научиться концептуально мыслить, разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном подходе к решению дизайнерской задач; использовать историческую и актуальную визуальную культуру и технические достижения современности.

1.2 Задачи дисциплины:

1. Освоить законы и механизмы концептуального мышления, порядок анализа задач дизайн-проектирования, законы управление своим временем и ресурсами.

2. Овладеть навыками концептуального мышления; художественным и пространственно- образным воображением.

3. Научиться работать с разными материалами.

4. Уметь формулировать идеи дизайн-продукта в соответствии с поставленными (заказчиком и/или самим автором) задачами, планировать и прогнозировать процесс доведения идеи до конечного результата с учётом решения эстетических, экономических и технологических особенностей продукта, доводить процесс до конечного результата в предполагаемый срок.

5. Владеть методами и приёмами концептуального мышления и навыками осуществления своих планов по формированию комфортной, эстетически грамотной и технически рациональной предметной и архитектурной среды

1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Предварительная подготовка предполагает создание основы для формирования компетенций, указанных в п. 2, при изучении дисциплин:

2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-1: Способен разрабатывать концептуальные решения с использованием традиционных и новейших технических средств изображения на основе понимания закономерностей исторического развития художественных процессов
Знать: законы и механизмы концептуального мышления, порядок анализа задач дизайн-проектирования, законы управление своим временем и ресурсами.
Уметь: концептуально мыслить, разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном подходе к решению дизайнерской задач; использовать историческую и актуальную визуальную культуру и технические достижения современности.
Владеть: навыками концептуального мышления; художественным и пространственно- образным воображением.
ПК-2: Способен на основе определения системы показателей антропометрических исследований, уточнения биомеханики движений, кинестетических свойств материалов и их актуальности формировать концепцию пространства, изделия или его элемента в соответствии с требованиями и задачами концептуального дизайна
Знать: особенности работы с разными материалами.
Уметь: формулировать идеи дизайн-продукта в соответствии с поставленными (заказчиком и/или самим автором) задачами, планировать и прогнозировать процесс доведения идеи до конечного результата с учётом решения эстетических, экономических и технологических особенностей продукта, доводить процесс до конечного результата в предполагаемый срок.
Владеть: методами и приёмами концептуального мышления и навыками осуществления своих планов по формированию комфортной, эстетически грамотной и технически рациональной предметной и архитектурной среды
ПК-3: Способен создавать предметно–пространственную среду, удовлетворяющую утилитарным и эстетическим потребностям человека
Знать: особенности работы с разными материалами для создания предметов и объектов концептуального дизайна
Уметь: использовать полученные в процессе обучения знания для работы по созданию предметов и объектов концептуального дизайна
Владеть: навыками создания предметов и объектов концептуального дизайна

3 СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Наименование и содержание разделов, тем и учебных занятий	Семестр (курс для ЗАО)	Контактная работа		СР (часы)	Форма текущего контроля
		Лек. (часы)	Пр. (часы)		
Раздел 1. Технология концептуального дизайна. История идей.	3				О,С,КПр, Пр
Тема 1. Идеи, изменивших мир: Философия. • Демократия: Идея о том, что правительство должно быть основано на воле народа, родилась в Древней Греции (Сократ, Платон, Аристотель) и нашла свое развитие в Просвещении (Джон Локк, Жан -Жак Руссо). • Гуманизм: Идея, подчеркивающая ценность человека и его творческие способности, возникла во время Ренессанса (Эразм Роттердамский, Томас Мор) и продолжала развиваться в эпоху Просвещения. • Рационализм: Идея, подчеркивающая важность разума и логики, стала ключевой в эпоху Просвещения (Иммануил Кант, Дени Дидро). • Эволюция: Дарвинская теория естественного отбора произвела революцию в биологии и повлияла на изучение человеческой истории и общества. • Психоанализ: Теории Зигмунда Фрейда оказали большое влияние на понимание человеческой психики и мотивации. • Экзистенциализм: Идеи Жан-Поля Сартра и Альбера Камю о свободе выбора и ответственности повысили интерес к индивидуальному опыту.		4	4	8	
Тема 2. Идеи, изменивших мир: Наука. • Гелиоцентрическая модель Вселенной: Николай Коперник предложил модель Солнечной системы, в которой Земля вращается вокруг Солнца, а не наоборот. Это была революция в астрономии и основа для дальнейших научных открытий. • Закон всемирного тяготения: Исаак Ньютон объяснил движение планет и других небесных тел с помощью универсального закона гравитации. • Эволюция: Дарвинская теория естественного отбора революционизировала наше понимание жизни и её разнообразия. • Теория относительности: Альберт Эйнштейн перевернул наше понимание времени, пространства и гравитации, открыв путь для развития ядерной физики. • Квантовая механика: Развитие квантовой механики привело к пониманию природы света и атома, и оказало революционное влияние на технологии XXI века.		4	5	10	

Тема 3. Идеи, изменивших мир: Общество и политика. - Капитализм: Идеи Адама Смита о свободной торговле и рыночной экономике привели к глобализации и промышленной революции. - Социализм: Идеи Карла Маркса о классовой борьбе и социальной справедливости повлияли на формирование многих политических и социальных движений. - Феминизм: Движение за права женщин привело к изменениям в обществе и политике, включая право на голосование и равные возможности. - Гражданские права: Движение за гражданские права в США привело к отмене сегрегации и улучшению жизни афроамериканцев. - Экологизм: Движение за охрану окружающей среды сформировало новые этические и политические подходы к отношению человека к природе.		4	4	8	
Тема 4. Идеи, изменивших мир: Культура и искусство. - Ренессанс: Возрождение античных идей и искусства привело к новейшему взгляду на мир и человека. - Барокко: Искусство эпохи барокко отразило драматизм и чувственность новой эпохи. - Романтизм: Романтизм подчеркивал чувственность, индивидуальность и внутренний мир человека. - Модернизм: Модернизм в искусстве отразил прогресс науки и технологий, и стремление к переосмыслению мира. - Постмодернизм: Постмодернизм стал реакцией на традиционные формы искусства и подчеркивал иронию, критику и деконструкцию. Мир идей сегодня.		5	4	11,75	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		17	17	37,75	
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)		0,25			
Раздел 2. Технология концептуального дизайна. Архитектурная керамика.					
Тема 5. • Введение в архитектурную керамику: - История керамики - Типы керамических материалов: глина, фарфор, фаянс, керамогранит - Свойства керамики: прочность, водопоглощение, морозостойкость, теплопроводность - Применение керамики в архитектуре: облицовка фасадов, полы, крыши, внутренняя отделка	4	3	3	5	ДЗ,КПр,Пр,П
Тема 6. • Производство керамических материалов - Добыча и обработка глины - Формование керамических изделий - Сушка и обжиг керамических изделий - Глазурование и декорирование - Современные технологии производства керамики		3	3	5	

Тема 7. • Архитектурные решения с применением керамики: - о Фасадные системы: вентилируемые фасады, мокрые фасады, облицовка плиткой - о Полы: керамическая плитка, керамогранит, мозаика - о Крыши: черепица, керамические плиты - о Внутренняя отделка: облицовка стен, декоративные элементы - о Специальные применения: керамические блоки, трубы, водосточные системы		3	3	8,75	
Тема 8. • Экологические аспекты керамики: - о Энергоэффективность производства керамики - о Переработка керамических отходов - о Экологически безопасные материалы		3	3	7	
Тема 9. • Современные тенденции в архитектурной керамике: - о Новые материалы и технологии - о Инновационные архитектурные решения - о Устойчивая архитектура с использованием керамики - о Дизайн и эстетика керамических материалов		5	5	12	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		17	17	37,75	
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)		0,25			
Раздел 3. Технология концептуального дизайна. Технологии креативного мышления.					
Тема 10. : Введение в концептуальное мышление • Что такое концептуальное мышление? • Роль концепций в познании и решении проблем • Виды концептуального мышления • Этапы концептуального процесса • Ключевые навыки концептуального мышления • Развитие концептуального мышления: практические советы	5	4	7	4	ДС,3,Пр
Тема 11. Формирование концепций • Анализ проблем и постановка концептуальных вопросов • Генерация идеи и формирование концепций • Приемы определения концепций: - о метод "Дерева концепций" - о метод "Mind Mapping" - о метод "Концептуальных карт" • Критерии оценки концепций: - о ясность - о точность - о релевантность - о оригинальность		3	7	4	

Тема 12. Разработка концептуальных моделей • Построение концептуальных моделей • Виды концептуальных моделей: - о структурные модели - о функциональные модели - о процессуальные модели • Инструменты визуализации концептуальных моделей: - о диаграммы - о графики - о модели • Применение концептуальных моделей в разных сферах		3	7	4	
Тема 13. Концептуальное мышление и творчество (8 часов) • Роль концептуального мышления в творческом процессе • Методы стимулирования концептуального мышления: - о мозговые штурмы - о метод "Синектика" - о метод "Дизайн-мышления" • Применение концептуального мышления в решении творческих задач		3	7	4	
Тема 14. Концептуальное мышление и коммуникация • Коммуникация концепций • Приемы убедительной презентации концепций • Техники визуального повествования • Применение концептуального мышления в публичных выступлениях		4	6	4,75	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		17	34	20,75	
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)		0,25			
Раздел 4. Технология концептуального дизайна. Персональный брендинг для дизайнеров.					
Тема 15. 1. Введение в персональный брендинг 1.1. Понятие экономики впечатлений. Актуальность персонального брендинга в эпоху экономики впечатлений. Экономика впечатлений и социальные сети. 1.2. Что такое персональный бренд? Соотношение имиджа, репутации, опыта и впечатления. 1.3. Первое персональное впечатление: невербальный код. Бренд: органика, честность, происхождение, эволюция, мотивация как поле работы с коучем, невербальные коммуникации. Восприятие себя как продукта. Почему модели из маркетинга компаний подходят физическому лицу. 1.4. Первое персональное впечатление: вербальный код. Вербальные формы коммуникации: речь. Рассказ о себе и аудитория. Продуктовый подход к рассказу о себе.	6	4	8	14	О,П,ДЗ,ДС

Тема 16. 2. Социальное поле в персональном брендинге 2.1. Что такое «социальное поле» в персональном брендинге. Модель 4D брендинг Томаса Гэда в формировании личного бренда. 2.2. Аудитория и персональный нарратив. Персональный нарратив: корни появления и формирования, виды и цели. Примеры удачных (медийные персоны) результатов. 2.3. Социальное поле: нетворкинг и мероприятия. Продвижение себя в публичном поле. 2.4. Персональный план продвижения в социальном поле: ошибки и выявление удачных решений.		4	8	14	
Тема 17. 3. Социальные сети и личный бренд 3.1. Социальное поле: социальные сети и личный бренд по методу 4D брендинг Томаса Гэда. Разработка личной диджитал-стратегии для представленности в соцсетях. Сферы интересов, сочетание личного и рабочего. 3.2. Особенности разработки персонального контент-плана. Основные ошибки и удачные решения. 3.3. Сторителлинг для личного бренда. Сила и значение сторителлинга. 3.4. Разработка персональной легенды. Разбор структуры и основ собственной истории в публичном поле.		4	8	14	
Тема 18. 4. Особенности построения PR-стратегии для персонального брендинга. 4.1. PR персонального бренда. Особенности. 4.2. Принципы разработки PR-стратегии для продвижения персонального бренда в медиа. 4.3. Что такое персональный PR-план. Основные ошибки и удачные решения. 4.4. Формирование комплексной программы персонального продвижения: социальные сети, нетворкинг и мероприятия, комьюнити-менеджмент, PR. Виды программ и особенности работы с разными ЦА.		5	10	15	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		17	34	57	
Консультации и промежуточная аттестация (Экзамен)		2,5		33,5	
Раздел 5. Технология концептуального дизайна. Социальное проектирование.	7				П

Тема 19. Формирование гуманистического мышления через технологию социального проектирования 1. Определение термина социальное проектирование. Социальный проект. Характеристики социальных проектов. Предмет социальных проектов. 2. Жизненный цикл социального проекта. 3. Компоненты социального проектирования: социальная проба, социальная практика, социальный проект (это вид социального взаимодействия в ходе которого студент получает и присваивает информацию о социальных объектах и явлениях)		5	17	25	
Тема 20. Метод проектов – проблемно-ориентированная технология: получение информации о социальном объекте, проработка проблемной ситуации (алгоритм анализа проблем), проблематизация информации, проектный путь преобразования социального объекта. Ресурсное обеспечение проекта.		5	17	25	
Тема 21. Консультативная и экспертная поддержка для дальнейшего продвижения социального проекта 1. Возможности и проблемы реализации социального проекта. 2. Формирование общественного мнения. Правила успеха в реализации проекта.		7	17	26	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		17	51	76	
Консультации и промежуточная аттестация (Экзамен)		2,5		33,5	
Всего контактная работа и СР по дисциплине		243,75		296,25	

4 КУРСОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Курсовое проектирование учебным планом не предусмотрено

5. ОПИСАНИЕ ПОКАЗАТЕЛЕЙ, КРИТЕРИЕВ, СИСТЕМЫ И СРЕДСТВ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ

5.1 Показатели оценивания

Код компетенции	Показатели оценивания результатов обучения
ПК-1	Студент знает законы и механизмы концептуального мышления, порядок анализа задач дизайн-проектирования, законы управления своим временем и ресурсами; умеет концептуально мыслить, разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном подходе к решению дизайнерской задач; использовать историческую и актуальную визуальную культуру и технические достижения современности; владеет навыками концептуального мышления; художественным и пространственно- образным воображением.
ПК-2	Студент знает особенности работы с разными материалами; умеет формулировать идеи дизайн-продукта в соответствии с поставленными (заказчиком и/или самим автором) задачами, планировать и прогнозировать процесс доведения идеи до конечного результата с учётом решения эстетических, экономических и технологических особенностей продукта, доводить процесс до конечного результата в предполагаемый срок; умеет методами и приёмами концептуального мышления и навыками осуществления своих планов по формированию комфортной, эстетически грамотной и технически рациональной предметной и архитектурной среды
ПК-3	Студент знает особенности работы с разными материалами для создания предметов и объектов концептуального дизайна; умеет использовать полученные в процессе обучения знания для работы по созданию предметов и

объектов концептуального дизайна; владеет навыками создания предметов и объектов концептуального дизайна
--

5.2 Система и критерии оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций	
	Устное собеседование	Письменная работа
5 (отлично)	Обучающийся показывает глубокие, исчерпывающие знания в объеме пройденной программы, уверенно действует по применению полученных знаний на практике, демонстрируя умения и владения, определенные программой. Грамотно и логически стройно излагает материал при ответе, умеет формулировать выводы из изложенного теоретического материала, знает дополнительно рекомендованную литературу. Обучающийся способен действовать в нестандартных практико-ориентированных ситуациях. Отвечает на все дополнительные вопросы. Результат обучения показывает, что достигнутый уровень оценки результатов обучения по дисциплине является основой для формирования соответствующих компетенций.	
4 (хорошо)	Итог обучения показывает, что обучающийся продемонстрировал результат на уровне осознанного владения учебным материалом и учебными умениями, владениями по дисциплине. Допускает незначительные ошибки при освещении заданных вопросов. Обучающийся способен анализировать, проводить сравнение и обоснование выбора методов решения заданий в практико-ориентированных ситуациях.	
3 (удовлетворительно)	Результат обучения показывает, что обучающийся обладает необходимой системой знаний и владеет некоторыми умениями по дисциплине. Ответы излагает хотя и с ошибками, но исправляемыми после дополнительных и наводящих вопросов. Обучающийся способен понимать и интерпретировать освоенную информацию, что является основой успешного формирования умений и владений для решения практико-ориентированных задач.	
2 (неудовлетворительно)	Результат обучения свидетельствует об усвоении им только элементарных знаний ключевых вопросов по дисциплине. Допущенные ошибки и неточности в ходе промежуточного контроля показывают, что обучающийся не овладел необходимой системой знаний и умений по дисциплине. Обучающийся допускает грубые ошибки в ответе, не понимает сущности излагаемого вопроса, не умеет применять знания на практике, дает неполные ответы на дополнительные и	

	наводящие вопросы.	
Зачтено	Результат обучения показывает, что обучающийся обладает необходимой системой знаний и владеет некоторыми умениями по дисциплине. Ответы излагает хотя и с ошибками, но исправляемыми после дополнительных и наводящих вопросов. Обучающийся способен понимать и интерпретировать освоенную информацию, что является основой успешного формирования умений и владений для решения практико-ориентированных задач.	
Не зачтено	Результат обучения свидетельствует об усвоении им только элементарных знаний ключевых вопросов по дисциплине. Допущенные ошибки и неточности в ходе промежуточного контроля показывают, что обучающийся не овладел необходимой системой знаний и умений по дисциплине. Обучающийся допускает грубые ошибки в ответе, не понимает сущности излагаемого вопроса, не умеет применять знания на практике, дает неполные ответы на дополнительные и наводящие вопросы.	

5.3 Типовые контрольные задания и/или иные материалы, используемые для оценки результатов обучения

5.3.1 Типовые контрольные вопросы

№ п/п	Формулировки вопросов
Семестр 3	
1	Что такое история идей и почему она важна для дизайнеров?
2	Как история идей может вдохновлять и формировать новые дизайнерские решения?
3	Какие исторические идеи оказали наибольшее влияние на развитие дизайна?
4	Как архитектура Древнего Египта, Греции и Рима повлияла на дизайн?
5	Какие идеи о красоте, пропорции и функциональности были характерны для античного мира?
6	Как развитие технологий, таких как гончарное дело и металлообработка, повлияло на дизайн в Древнем мире?
7	Как религия, политика и социальная жизнь влияли на дизайн в средние века?
8	Какие архитектурные стили, такие как готика и романский стиль, характерны для средневековья?
9	Как развитие текстильной промышленности и книгопечатания повлияло на дизайн?
10	Как гуманизм, научные открытия и возрождение античных идей повлияли на дизайн?
11	Какие новые концепции в области перспективы, анатомии и пропорции были разработаны в эпоху Возрождения?
12	Как творчество Леонардо да Винчи, Микеланджело и Рафаэля повлияло на дизайн?
13	Какие идеи о роскоши, драматизме и декоративности были характерны для эпохи барокко?
14	Как архитектура, скульптура и живопись эпохи барокко повлияли на дизайн?
15	Как развитие новых материалов, таких как мрамор и бронза, повлияло на дизайн?
16	Как идеи разума, свободы и прогресса повлияли на дизайн?
17	Какие новые концепции в области функциональности, простоты и рациональности были разработаны в эпоху Просвещения?
18	Как развитие науки и технологии повлияло на дизайн?
19	Как индустриальная революция, рост городов и развитие новых материалов повлияли на дизайн?
20	Как возникли новые дизайнерские стили, такие как модерн и ар-нуво?
21	Как концепция "массового производства" изменила дизайн?
22	Как две мировые войны и социальные изменения повлияли на дизайн?
23	Как возникли новые дизайнерские стили, такие как функционализм, конструктивизм и модернизм?

24	Как развитие новых материалов, таких как пластик и металл, повлияло на дизайн?
25	Какие новые идеи и концепции в дизайне формируются в настоящее время?
26	Как технологии, глобализация и экологические проблемы влияют на современный дизайн?
27	Как дизайнеры могут использовать историю идей для решения современных проблем?
28	Как история идей в дизайне связана с историей искусства?
29	Какие исторические идеи оказали наибольшее влияние на развитие вашего собственного дизайнерского стиля?
30	Как история идей может помочь дизайнерам решать проблемы в разных сферах деятельности?
Семестр 4	
31	История архитектурной керамики: основные этапы развития и их особенности.
32	Виды архитектурной керамики, их характеристики и области применения.
33	Материалы, используемые в производстве архитектурной керамики.
34	Технологии производства архитектурной керамики (например, шамотные массы, глазурирование, ангобирование).
35	Методы декорирования архитектурной керамики и их применение.
36	Особенности проектирования изделий из архитектурной керамики с учётом их функционального назначения и эстетических требований.
37	Принципы сочетания архитектурной керамики с другими материалами в дизайне интерьеров и фасадов зданий.
38	Основные требования к качеству изделий из архитектурной керамики.
39	Правила монтажа и эксплуатации изделий из архитектурной керамики в различных условиях.
40	Современные тенденции в использовании архитектурной керамики при создании дизайна интерьеров и экстерьеров.
Семестр 5	
41	Что такое концептуальное мышление и чем оно отличается от других типов мышления?
42	Какие существуют методы и подходы к развитию концептуального мышления?
43	Как применять концептуальное мышление в различных областях деятельности, таких как дизайн, бизнес, наука и искусство?
44	Какова роль концептуального мышления в решении сложных проблем и принятии решений?
45	Какие инструменты и техники могут помочь в развитии концептуального мышления, например, ментальные карты, SWOT-анализ, метод шести шляп и другие?
46	Как использовать концептуальное мышление для генерации новых идей и инноваций?
47	Каковы основные принципы и этапы процесса концептуального проектирования?
48	Как проводить анализ и оценку концепций с точки зрения их эффективности, осуществимости и соответствия целям?
49	Какие факторы могут влиять на успешность применения концептуального мышления в различных контекстах?
50	Как развивать способность к критическому мышлению и анализу собственных идей в процессе концептуального проектирования?
Семестр 6	
51	Что такое персональный брендинг и зачем он нужен дизайнеру?
52	Какие элементы составляют персональный бренд дизайнера?
53	Как определить свою целевую аудиторию и позиционирование на рынке?
54	Какие каналы коммуникации можно использовать для продвижения персонального бренда?
55	Как создать качественный контент, который будет интересен вашей аудитории?
56	Как использовать социальные сети для продвижения своего бренда?
57	Как работать с негативными отзывами и критикой в свой адрес?
58	Как оценивать эффективность персонального брендинга и вносить необходимые коррективы?
59	Какие юридические аспекты нужно учитывать при создании и продвижении персонального бренда?
60	Как составить стратегию персонального брендинга на долгосрочную перспективу?
Семестр 7	
61	Что такое социальное проектирование и чем оно отличается от других видов проектирования?
62	Какие существуют методы социального проектирования и в каких ситуациях они применяются?
63	Как определить проблему, на решение которой будет направлен проект?
64	Как сформулировать цели и задачи проекта?

65	Как разработать план реализации проекта?
66	Как оценить ресурсы, необходимые для реализации проекта, и источники их получения?
67	Как организовать работу команды над проектом?
68	Как управлять рисками и изменениями в ходе реализации проекта?
69	Как оценивать результаты проекта и его эффективность?
70	Как использовать результаты проекта для дальнейшего развития социальной сферы?

5.3.2 Типовые тестовые задания

1. Тест с мультивыбором

Инструкция: Выберите один правильный вариант ответа из предложенных.

Вопросы:

- Что такое концептуальный дизайн?
 - а) Процесс создания эстетически привлекательных объектов
 - б) Процесс разработки уникальных решений с учетом глубокого понимания проблемы
 - в) Процесс создания прототипов новых продуктов
 - г) Процесс создания маркетинговых стратегий для новых продуктов
- Какая из следующих стадий не является частью концептуального процесса?
 - а) Определение проблемы
 - б) Генерация идеи
 - в) Проведение маркетингового анализа
 - г) Разработка концептуальной модели
- Какой метод подходит для генерации идеи и формирования концепций?
 - а) Метод "Чек-лист"
 - б) Метод "Дерева решений"
 - в) Метод "Mind Mapping"
 - г) Метод "TRIZ"
- Что такое "концептуальная карта"?
 - а) Графическое представление решения проблемы
 - б) Схема связей между разными элементами системы
 - в) Визуальное представление основных идей и концепций
 - г) Прототип нового продукта
- Какой принцип лежит в основе "Дизайн-мышления"?
 - а) Поиск рационального решения проблемы
 - б) Создание продуктов, отвечающих потребностям пользователей
 - в) Разработка креативных решений с использованием инновационных технологий
 - г) Создание эстетически привлекательных продуктов

2. Тест с кратким ответом

Инструкция: Дайте краткий ответ на следующие вопросы:

- Назовите три ключевых этапа концептуального процесса.
- Объясните разницу между концептуальным дизайном и промышленным дизайном.
- Приведите пример концептуального решения проблемы в какой-либо сфере деятельности.
- Как концептуальное мышление может помочь в решении творческих задач?
- Назовите два метода визуализации концептуальных моделей.

3. Тест с составлением концептуальной карты

Инструкция: Составьте концептуальную карту на основе предложенного тезиса: "Искусственный интеллект и его влияние на будущее дизайна". Включите в карту основные концепции, ключевые идеи и возможные последствия.

4. Тест с проведением мозгового штурма

Инструкция: Проведите мозговой штурм в группе по следующей теме: "Как использовать концептуальное мышление для решения проблемы загрязнения окружающей среды?". Запишите все возникшие идеи и предложения.

5. Тест с разработкой концептуального проекта

Инструкция: Разработайте концептуальный проект нового продукта или услуги, решающей конкретную проблему в выбранной сфере деятельности. Проведите исследование проблемы, сформулируйте концепцию решения, разработайте концептуальную модель и представьте свой проект в виде презентации.

Дополнительные задания:

- Составьте список литературы и ресурсов по теме "Технологии концептуального дизайна".
- Проведите анализ концептуального проекта известного дизайнера.
- Представьте свой собственный концептуальный проект в виде портфолио.

5.3.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

1. "Дизайн будущего города"

Задача: Разработать концептуальный проект части города с учетом современных технологий, экологических проблем и тенденций в развитии урбанистики.

Этапы:

Определить проблему (например, загрязнение воздуха, нехватка зеленых зон, неэффективное использование ресурсов).

- о Сформулировать концепцию решения с учетом идеи “умного города”.
 - о Разработать концептуальную модель с помощью диаграмм, планов, визуализаций.
 - о Презентовать проект и защитить свои решения.
 - 2. “Концепция продукта для людей с ограниченными возможностями”
 - Задача: Разработать концепцию продукта или услуги, которая улучшит качество жизни людей с ограниченными возможностями в конкретной сфере (например, передвижение, обучение, общение).
 - Этапы:
 - о Провести исследование потребностей людей с ограниченными возможностями.
 - о Сформулировать концепцию решения с учетом специфических требований и особенностей.
 - о Создать прототип или визуализацию концепции.
 - о Представить проект и обосновать свои решения.
 - 3. “Дизайн-мышление для решения проблем в сфере образования”
 - Задача: Применить методы “Дизайн-мышления” для решения конкретной проблемы в сфере образования (например, мотивация студентов, эффективность обучения, доступность образования).
 - Этапы:
 - о Сформулировать проблему и провести эмпирическое исследование.
 - о Генерировать идеи решения с помощью мозгового штурма.
 - о Создать прототипы возможных решений.
 - о Протестировать прототипы и получить обратную связь.
 - о Разработать концепцию решения и представить свой проект.
 - 4. “Концепция продукта для устойчивого развития”
 - Задача: Разработать концепцию продукта или услуги, которая будет способствовать устойчивому развитию (например, экологически чистая продукция, энергоэффективность, социальная ответственность).
 - Этапы:
 - о Определить ключевые принципы устойчивого развития.
 - о Сформулировать концепцию решения с учетом экологических, социальных и экономических аспектов.
 - о Создать визуализацию или прототип концепции.
 - о Представить проект и аргументировать свои решения.
 - 5. “Концепция бренда будущего”
 - Задача: Разработать концепцию бренда для гипотетического продукта или услуги будущего.
 - Этапы:
 - о Определить целевую аудиторию и ее потребности.
 - о Сформулировать миссию, ценности и образ бренда.
 - о Создать визуальный стиль и идентификацию бренда.
 - о Презентовать концепцию бренда и обосновать свои решения.
- Дополнительные задания:
- Разработка концепции интерфейса для нового приложения.
 - Концептуальный дизайн офисного пространства.
 - Концепция рекламной кампании для нового продукта.
 - Разработка концепции виртуальной реальности для образовательных целей.

5.4 Методические материалы, определяющие процедуры оценивания результатов обучения

5.4.1 Условия допуска обучающегося к промежуточной аттестации и порядок ликвидации академической задолженности

Проведение промежуточной аттестации регламентировано локальным нормативным актом СПбГУПТД «Положение о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся»

5.4.2 Форма проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Устная ☐ + Письменная ☐ Компьютерное тестирование ☐ Иная ☐ +

5.4.3 Особенности проведения промежуточной аттестации по дисциплине

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1 Учебная литература

Автор	Заглавие	Издательство	Год издания	Ссылка
6.1.1 Основная учебная литература				

Гужева, Е. В.	The World of Technology. Мир технологий	Новосибирск: Новосибирский государственный технический университет	2022	https://www.iprbooks hop.ru/126482.html
Кантарюк, Е. А., Кукушкина, В. А.	Антропология дизайна: философия, технология, техники	Липецк: Липецкий государственный технический университет, ЭБС АСВ	2021	https://www.iprbooks hop.ru/118437.html
Пигулевский, В. О., Стефаненко, А. С.	Дизайн визуальных коммуникаций	Саратов: Вузовское образование	2021	https://www.iprbooks hop.ru/102235.html
Гриф, М. Г.	Интеллектуальные системы и технологии	Новосибирск: Новосибирский государственный технический университет	2021	https://www.iprbooks hop.ru/126556.html
Борисова, С. В.	Основы правового регулирования интеллектуальной собственности в РФ	Москва: Российский университет транспорта (МИИТ)	2021	https://www.iprbooks hop.ru/115867.html
Беркун, С., Васильева, В., Герцен, К.	Дизайн всего: как появляются вещи, о которых мы не задумываемся	Москва: Альпина Паблишер	2022	https://www.iprbooks hop.ru/119593.html
Благова, Т. Ю.	Теория дизайна	Саратов: Профобразование	2021	https://www.iprbooks hop.ru/105160.html
Альземенова, Е. В.	Основы архитектурно- дизайнерского проектирования	Астрахань: Астраханский государственный архитектурно- строительный университет, ЭБС АСВ	2021	https://www.iprbooks hop.ru/115496.html
Кононов, В. Н.	Технологии работы с камнем	Саратов: Профобразование	2020	https://www.iprbooks hop.ru/93157.html
Томасова, Д. А.	Развитие и применение дизайн-мышления в маркетинговых исследованиях	Саратов: Вузовское образование	2021	https://www.iprbooks hop.ru/110122.html
Благова, Т. Ю.	Теория и методология дизайна. Креативные методы дизайна	Саратов: Профобразование	2021	https://www.iprbooks hop.ru/105161.html
Макленкова, С. Ю., Максимкина, И. В., Сапего, И. П.	Инновационные технологии в декоративно- прикладном творчестве	Москва: Московский педагогический государственный университет	2020	http://www.iprbooksh op.ru/97810.html
Голдобина, В. Г.	Нанотехнологии в машиностроении	Белгород: Белгородский государственный технологический университет им. В.Г. Шухова, ЭБС АСВ	2020	https://www.iprbooks hop.ru/122958.html

6.1.2 Дополнительная учебная литература

Власов, В. А., Волокитин, Г. Г., Скрипникова, Н. К., Волокитин, О. Г., Соловьева, Ю. В., Старенченко, В. А., Мостовщиков, А. В., Шеховцов, В. В., Космачев, П. В., Соловьев, А. Н., Геттингер, М. В.	Инновационные технологии и научные основы создания микро- и наноматериалов	Томск: Томский государственный архитектурно- строительный университет, ЭБС АСВ	2021	https://www.iprbooks hop.ru/123741.html
Хоровинникова, Е. Г., Тихонов, В. С.	Информационные технологии в экономике и управлении	Самара: Самарский государственный технический университет, ЭБС АСВ	2021	https://www.iprbooks hop.ru/118942.html

Гладких, Т. Д., Ефременкова, О. В., Касаткина, Е. В., Косьянов, П. М., Манюкова, Н. В., Шалаева, М. В., Мауля, В. Я.	Инновационные технологии в науке, технике и образовании	Тюмень: Тюменский индустриальный университет	2021	https://www.iprbooks.hop.ru/122322.html
Моргунов, А. В.	Web-технологии	Новосибирск: Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики	2022	https://www.iprbooks.hop.ru/126668.html
Епифанова, А. Г.	Продвижение дизайн-продукта в социальных сетях	Челябинск: Южно-Уральский технологический университет	2022	https://www.iprbooks.hop.ru/125039.html
Башмакова, Е. И.	Информационные технологии в лингвистике	Москва: Ай Пи Ар Медиа	2021	https://www.iprbooks.hop.ru/103344.html
Куркова, Н. С.	Аудиовизуальные технологии. Реклама	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры	2020	https://www.iprbooks.hop.ru/121578.html
Ромодина, А. М., Молодчик, А. В., Молодчик, Е. Л.	Инклюзивные технологии в России и за рубежом: учебное пособие	Челябинск: Южно-Уральский технологический университет	2023	https://www.iprbooks.hop.ru/127208.html
Гончаренко, А. Н.	Сетевые технологии	Москва: Издательский Дом МИСиС	2020	https://www.iprbooks.hop.ru/116968.html
Медведева, Е. И.	Мифодизайн в рекламе технических инноваций	Саратов: Вузовское образование	2021	https://www.iprbooks.hop.ru/102240.html
Замятин, А. В.	Интеллектуальный анализ данных	Томск: Издательский Дом Томского государственного университета	2020	https://www.iprbooks.hop.ru/116889.html
Буркус, Дэвид	Муза не придет: Правда и мифы о том, как рождаются гениальные идеи	Москва: Альпина Паблишер	2019	https://www.iprbooks.hop.ru/82858.html
Эксакусто, Т. В., Кибальченко, И. А.	Психотехнологии развития интеллектуального и личностного ресурса	Ростов-на-Дону, Таганрог: Издательство Южного федерального университета	2019	https://www.iprbooks.hop.ru/95816.html
Бернстайн, Питер, Ионов, В., Зотагин, А., Ибрагимов, В.	Фундаментальные идеи финансового мира: Эволюция	Москва: Альпина Бизнес Букс	2019	http://www.iprbookshop.ru/82381.html
Абрамсон, Е. В., Инзарцев, А. В., Шамак, В. А., Щелкунова, М. Е., Шамак, В. А.	Информационные технологии	Комсомольск-на-Амуре: Комсомольский-на-Амуре государственный университет	2021	https://www.iprbooks.hop.ru/122760.html
Плотникова, Р. Н., Мещерякова, О. Л.	Основы природоохранных биотехнологий. Практикум	Воронеж: Воронежский государственный университет инженерных технологий	2021	https://www.iprbooks.hop.ru/119645.html
Арзуманян, А. Б.	Международные стандарты правовой защиты информации и информационных технологий	Ростов-на-Дону, Таганрог: Издательство Южного федерального университета	2020	http://www.iprbookshop.ru/107955.html

Букина, Е. К., Зайцев, А. М., Кочергин, Д. С., Никифоров, А. А., Озерова, Н. А., Пиличева, А. В., Саяфарова, С. А., Спиридонова, Н. Б., Сюльдина, Ю. А., (Сухарева), А. Е., Цымбалова, Я. Ю., Чумаков, И. А., Ямщиков, П. Ю., Павлова, Е. А., Радецкая, М. В., Павловой, Е. А., Радецкой, М. В.	Интеллектуальные права	Москва: Статут	2020	https://www.iprbooks.hop.ru/104617.html
---	------------------------	----------------	------	---

6.2 Перечень профессиональных баз данных и информационно-справочных систем

1. Adobe Stock. Фотографии, векторные изображения и видеоматериалы для использования в своих проектах.
2. Shutterstock. База данных с фотографиями, векторными изображениями, видеоматериалами и аудиозаписями.
3. iStock by Getty Images. База данных с изображениями и другими материалами для дизайна.
4. Unsplash. Коллекция фотографий высокого качества с открытым доступом.
5. Pexels. Коллекция фотографий высокого качества с открытым доступом.
6. Freemages. Большая коллекция изображений с лицензией Creative Commons.
7. Vecteezy. База данных векторных изображений.
8. Gratisography. Коллекция графических элементов и иллюстраций.
9. Crello. Онлайн-инструмент для создания графического контента.
10. Canva. Онлайн-сервис для графического дизайна.
11. DeviantArt. Крупнейшая социальная сеть для художников и иллюстраторов.
12. Pixabay. База данных с изображениями в высоком разрешении; материалы доступны для свободного использования.
13. Freepik. База данных с векторными изображениями, фотографиями и другими материалами для дизайна.
14. StockSnap. Коллекция фотографий высокого качества с открытым доступом.
15. Flickr. Фотохостинг с большим количеством качественных фотографий.
16. ArtStation. Социальная сеть для профессиональных художников и аниматоров.
17. Behance. Платформа для демонстрации портфолио дизайнеров.
18. Stalwarts. База данных с работами современных художников.
19. Vexels. Онлайн-библиотека векторных изображений.
20. Яндекс.Картинки — сервис для поиска изображений по запросу.
21. Google Images — сервис для поиска изображений по запросу.
22. Pinterest — платформа с картинками и идеями.
23. Artcyclopedia — онлайн-энциклопедия искусства, которая содержит информацию о художниках, стилях и направлениях в искусстве.
24. Artprice — сайт, который предоставляет информацию о ценах на произведения искусства.
25. AskART — база данных, содержащая информацию о современных художниках и их работах.
26. Gallerix — галерея современного искусства с возможностью поиска по художникам, направлениям и стилям.
27. World Art — онлайн-галерея с работами современных художников.
28. Энциклопедия «Всемирное искусство» — русскоязычный ресурс, содержащий статьи об истории искусства и биографиях художников.
29. Архив — портал с информацией о художниках и их работами.

6.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

MicrosoftWindows 8
 MicrosoftOfficeProfessional 2013
 Delphi
 CorelDrawGraphicsSuite X7
 AutoCADDesign
 PTC Mathcad 15
 Microsoft: Office Standard 2016 Russian OLP NL AcademicEdition

Microsoft: Windows Professional 10 Russian Upgrade OLPNL AcademicEdition
Microsoft: WIN HOME 10 Russian OLPNL AcademicEdition Legalization GetGenuine
Adobe: Lightroom 6 AcademicEdition License International English Multiple Platforms
Cura
Replication G0400
3DScan
MasterSCADA
Ultimaker Cura 5.0.0

6.4 Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Основное оборудование:

доска, учебная мебель, стол, стул преподавателя, книжные полки, стеллажи, образцы макетов зданий, образцы светового оборудования, каталоги малых архитектурных форм, методические пособия, образцы архитектурно-строительных материалов, расходные материалы (разные виды бумаги, ножницы, клей, картон, карандаши, фигурные дыроколы, скотч, стеки, клеенки, фольга, краски, кисти) и материалы для макетирования.

Технические средства обучения: персональный компьютер; набор демонстрационного оборудования (проектор, экран, колонки).

Помещение для самостоятельной работы обучающихся.

Основное оборудование: оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа к электронной информационно-образовательной среде.