

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Беспалов Владимир Александрович
Должность: Ректор МИЭТ
Дата подписания: 04.09.2023 11:01:27
Уникальный программный ключ:
ef5a4fe6ed0ffdf3f1a49d6ad1b49464dc1bf7354f736d76ca186ca882b8d6b2

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
«Национальный исследовательский университет
«Московский институт электронной техники»



УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебной работе


И.Г. Игнатова

«5» июля 2022 г.

М.П.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

«Дизайн-проектирование»

Направление подготовки – 54.04.01 «Дизайн»

Направленность (профиль) – «Лаборатория дизайна»

Москва 2022

1. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ

Дисциплина участвует в формировании следующих компетенций образовательных программ:

Компетенции	Подкомпетенции, формируемые в дисциплине	Индикаторы достижения компетенций
<p>ОПК-3 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>ОПК-3.ДПр Способен разрабатывать концептуальную проектную идею основываясь на результатах предпроектного исследования.</p>	<p>Знает общие и специализированные приемы разработки концептуальной идеи, основанной на результатах предпроектного исследования</p> <p>Умеет использовать в практической деятельности набор приемов и методов концептуального проектирования</p> <p>Имеет опыт в разработке и подаче креативной идеи</p>

Компетенция ПК-1 «Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований» сформулирована на основе профессионального стандарта **11.013 «Графический дизайнер»**.

Обобщенная трудовая функция С Разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

Трудовая функция С/01.7 Проведение предпроектных дизайнерских исследований

Подкомпетенции, формируемые в дисциплине	Задачи профессиональной деятельности	Индикаторы достижения подкомпетенции
<p>ПК-1.ДПр Способен к проведению предпроектных</p>	<p>– Отслеживание и анализ тенденций и направлений в сфере</p>	<p>Знает основные и специальные методы, применяемые в предпроектных дизайнерских</p>

исследований в сфере цифрового дизайна	цифрового дизайна; – Организация и проведение предпроектных исследований: изучение потребностей и предпочтений целевой аудитории проектируемых объектов цифрового дизайна	исследованиях Умеет определять методику исследования, применительно к художественному проектированию объектов цифрового дизайна с учетом обоснованного предпочтения целевой аудитории Имеет опыт в проведении исследований предпочтений целевой аудитории в предпроектных дизайнерских исследованиях
--	--	--

Компетенция ПК-2 «Способен к разработке и согласованию с заказчиком проектного задания на создание систем визуальной информации» сформулирована на основе профессионального стандарта **11.013 «Графический дизайнер»**.

Обобщенная трудовая функция С Разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Трудовая функция С/02.7 Разработка и согласование с заказчиком проектного задания на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Подкомпетенции, формируемые в дисциплине	Задачи профессиональной деятельности	Индикаторы достижения подкомпетенции
ПК-2.ДПр Способен к разработке и согласованию с заказчиком проектного задания на создание систем визуальной информации в области цифрового дизайна	– Подбор и изучение информации, необходимой для разработки проектного задания на создание системы визуальной информации; – Составление проектного (технического) задания; – Создание брифа и анализ полученных данных	Знает основные и специальные методы разработки проектного задания на создание систем визуальной информации в области цифрового дизайна Умеет определять методику составления проектного задания/брифа, применительно к художественному проектированию систем визуальной информации в области цифрового дизайна Имеет опыт в разработке технического задания и подачи концептуальной идеи заказчику

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Дисциплина входит в обязательную часть Блока 1 «Дисциплины (модули)» образовательной программы.

Входные требования к дисциплине. Необходимо обладать теоретическими знаниями в области истории науки, искусства и техники, базовыми навыками оформления документации и графической подачи, владеть навыками работы в программных продуктах Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, AutoCAD, 3D Max.

Навыки, полученные на дисциплине «Дизайн-проектирование» будут использоваться при подготовке ВКР.

3. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

Курс	Семестр	Общая трудоёмкость (ЗЕ)	Общая трудоёмкость (часы)	Контактная работа				Самостоятельная работа (часы)	В том числе - Практическая подготовка	Промежуточная аттестация
				Лекции (часы)	Лабораторные работы (часы)	Практические занятия (часы)	В том числе - Практическая подготовка			
1	1	4	144	-	-	32	32	76	76	Экз (36)
2	2	4	144	-	-	32	32	76	76	Экз (36)
2	3	5	180	-	-	32	32	112	112	Экз (36)

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

№ и наименование модуля	Контактная работа				Самостоятельная работа	В том числе - Практическая подготовка	В том числе - Практическая подготовка при выполнении самостоятельной работы	Формы текущего контроля
	Лекции (часы)	Лабораторные работы (часы)	Практические занятия (часы)	В том числе - Практическая подготовка				
1. Концептуальное проектирование в цифровом дизайне	-	-	32	32	76	76	Презентация дизайн-концепции цифровой системы	

№ и наименование модуля	Контактная работа				Самостоятельная работа	В том числе - Практическая подготовка при выполнении самостоятельной работы	Формы текущего контроля
	Лекции (часы)	Лабораторные работы (часы)	Практические занятия (часы)	В том числе - Практическая подготовка			
2. Предпроектные дизайн-исследования в цифровом дизайне	-	-	32	32	76	76	Презентация цифрового решения
3. Разработка проектного задания на создание систем визуальной информации в области цифрового дизайна	-	-	32	32	112	112	Презентация брифа на создание цифровой системы визуальной информации

4.1. Лекционные занятия

Не предусмотрены

4.2. Практические занятия

№ модуля дисциплины	№ практического занятия	Объем занятий (часы)	Краткое содержание
1	Практическая подготовка		
	1	2	Основы концептуального проектирования. Преимущества и ограничения концепций
	2	2	Проектировочные шаблоны документов для разных уровней абстракции.
	3	2	Бриф цифрового дизайна
	4	2	Дизайн концепция решения.
	5	2	Дизайн концепция системы.
	6	2	Дизайн концепция программного обеспечения.
	7	2	Дизайн концепция оборудования

	8	2	Дизайн концепции на уровне системы и на уровне элемента
	9	2	Разработка цифрового решения с точки зрения клиента, с точки зрения бизнеса.
	10	2	Методики документирования на уровне решения. Пресс-релиз будущего.
	11	2	Методики документирования на уровне решения. Персона для характеристики клиентов и групп пользователей.
	12	2	Методики документирования на уровне решения. Список стейкхолдеров
	13	2	Методики документирования на уровне решения. Картина предложения ценностей.
	14	2	Методики документирования на уровне решения. Карта пути клиента.
	15	2	Методики документирования на уровне решения. Картина бизнес-модели.
	16	2	Методы документирования на системном уровне и уровне элемента. Общий шаблон строительного блока. Шаблон цели. Шаблон ограничения. Шаблон требований к качеству.
	Практическая подготовка		
2	1	2	Дизайн-исследования в области цифровых искусств
	2	2	Дизайн-исследования в области аксессуаров, роскошных гаджетов и цифрового производства
	3	2	Дизайн-исследования в области аудиовизуальных средств, интерактивных цифровых медиа и игр
	4	2	Дизайн-исследования в области виртуальной реальности.
	5	2	Дизайн-исследования в области умных городов
	6	2	Дизайн-исследования в области компьютерного проектирования в информационной среде в промышленности, экономике и СМИ
	7	2	Дизайн-исследования в области пользовательского опыта (UX-дизайн)
	8	2	Дизайн-исследования в области изящных искусств в практике медиа-дизайна
	9	2	Дизайн-исследования в области мультимедиа.
	10	2	Дизайн-исследования в области цифрового маркетинга
	11	2	Дизайн-исследования в области цифрового графического дизайна
	12	2	Дизайн-исследования в области цифрового интерактивного дизайна
	13	2	Дизайн-исследования в области цифрового будущего
	14	2	Дизайн-исследования в области промышленной цифровизации
	15	2	Дизайн-исследования в области цифровых эффектов
	16	2	Дизайн-исследования в области иллюстрации, анимированной графики и 3D
3	Практическая подготовка		
	1	2	Разработка проектного задания в области геймдизайна

	2	2	Разработка предпроектного задания в области вебдизайна
	3	2	Разработка предпроектного задания в области дизайна мобильных приложений.
	4	2	Разработка предпроектного задания в области виртуальной реальности.
	5	2	Разработка предпроектного задания в области пользовательского опыта.
	6	2	Разработка предпроектного задания в области мультимедиа.
	7	2	Разработка предпроектного задания в области передовых технологий фотографии и цифрового ретуширования
	8	2	Разработка предпроектного задания в области экстремальной цифровой скульптуры
	9	2	Разработка предпроектного задания в области дизайна взаимодействия
	10	2	Разработка предпроектного задания в области визуальных эффектов
	11	2	Разработка предпроектного задания в области 3D-анимации
	12	2	Разработка предпроектного задания в области цифровых искусств
	13	2	Разработка предпроектного задания в области концепт-арта иллюстраций
	14	2	Разработка предпроектного задания в области рекламного дизайна и коммуникации бренда
	15	2	Разработка предпроектного задания в области дизайна для искусственного интеллекта
	16	2	Разработка предпроектного задания в области цифрового маркетинга

4.3. Лабораторные работы

Не предусмотрены

4.4. Самостоятельная работа студентов

№ модуля дисциплины	Объем занятий (часы)	Краткое содержание
1	Практическая подготовка при выполнении самостоятельной работы	
	10	Основы концептуальной работы
	13	Подготовка проектных шаблонов документов для разных уровней абстракции
	13	Определение методов документирования на уровне решения
	15	Документирование концепций дизайна на уровне системы и элемента
	15	Определение методов документирования на уровне системы и элемента
10	Визуализация общей картины концептуальной работы в цифровом дизайне	

2	Практическая подготовка при выполнении самостоятельной работы	
	76	Проведение дизайн-исследования в области цифрового дизайна
3	Практическая подготовка при выполнении самостоятельной работы	
	80	Разработка проектных заданий в области цифрового дизайна
	32	Визуализация и представление концептуальной идеи в форме презентации

4.5. Примерная тематика курсовых работ (проектов)

Не предусмотрены

5. ПЕРЕЧЕНЬ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

Учебно-методическое обеспечение для самостоятельной работы студентов в составе УМК дисциплины (ОРИОКС, <http://orioks.miet.ru/>):

Модуль 1 «Концептуальное проектирование в цифровом дизайне»

✓ Методические указания студентам по выполнению задания на тему «Дизайн-концепция цифрового решения»

Модуль 2 «Предпроектные дизайн-исследования в цифровом дизайне»

✓ Методические указания студентам по выполнению задания на тему «Дизайн-исследования цифровых систем»

Модуль 3 «Разработка проектного задания на создание систем визуальной информации в области цифрового дизайна»

✓ Методические указания студентам по выполнению задания на тему «Предпроектное задание на создание цифровой системы визуальной информации»

6. ПЕРЕЧЕНЬ УЧЕБНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

Литература

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие / Отв. ред. Е. Э. Павловская. - Москва : Юрайт, 2021. - 119 с. - URL: <https://urait.ru/bcode/473438> (дата обращения: 28.07.2021)

2. Дизайн. Иллюстрированный словарь-справочник / Рец. В.Ф. Рунге. - М. : Архитектура-С, 2004. - 288 с. - ISBN 5-9647-0021-7 : 627-00.

3. Кнабе Г.А. Энциклопедия дизайнера печатной продукции. М. : Вильямс, 2006. - 736 с. - (Профессиональная работа). - ISBN 5-8459-0906-6 : 375-57.

4. Кузнецова Л.В. Лекции по современным веб-технологиям / Л.В. Кузнецова. - 2-е изд. - М. : ИНТУИТ, 2016. - 187 с. - URL: <https://e.lanbook.com/book/100629> (дата обращения: 08.12.2020)

5. Курушин, В. Д. Дизайн и реклама: от теории к практике / В. Д. Курушин; В. Д. Курушин. - Москва : ДМК Пресс, 2017. - 308 с. - URL: <https://e.lanbook.com/book/97360> (дата обращения: 27.07.2021)

6. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвина. - Москва : Юрайт, 2021. - 181 с. - (Высшее образование). - URL: <https://urait.ru/bcode/473415> (дата обращения: 28.07.2021).

7. Рунге В.Ф. Основы теории и методологии дизайна : Учеб. пособие / В.Ф. Рунге, В.В. Сеньковский. - 3-е изд., перераб. и доп. - М. : МЗ Пресс : Социально-политическая мысль, 2005. - 368 с. - ISBN 5-94073-085-X; 5-902168-40-6

8. Романычева Э.Т. (Автор МИЭТ, ИГД). Дизайн и реклама. Компьютерные технологии : Справочное и практическое руководство / Э.Т. Романычева, О.Г. Яцюк. - М. : ДМК, 2006. - 432 с. - (Для дизайнеров). - URL: <https://e.lanbook.com/book/1102> (дата обращения: 11.12.2020).

Периодические издания

1. DESIGN STUDIES. - Elsevier, 1979 - . - URL: <https://www.sciencedirect.com/journal/design-studies> (дата обращения: 09.08.2021). - Режим доступа: свободный. - ISSN 0142-694X.

2. INTERNATIONAL JOURNAL OF DESIGN. - 2007 - . - URL: <http://www.ijdesign.org/index.php/IJDesign> (дата обращения: 09.08.2021). - Режим доступа: свободный. - ISSN 1994-036X (online); 1991-3761 (print)

3. ДИЗАЙН И ТЕХНОЛОГИИ : научный журнал / РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМ. А. Н. КОСЫГИНА (ТЕХНОЛОГИИ. ДИЗАЙН. ИСКУССТВО) . - Москва : РГУ им. А. Н. Косыгина, 2009 - . - URL: <http://d-and-t.ru/#aboutus> (дата обращения: 09.08.2020). - Режим доступа: свободный. - ISSN 2076-4693

4. Фазылзянова Г.И. Дизайн-мышление как философия и методология цифрового общества. // ЭКОНОМИЧЕСКИЕ И СОЦИАЛЬНО-ГУМАНИТАРНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ. - М. : МИЭТ, 2020. - № 1. - С. 101-107.

5. Креативная онтология дизайна в цифровом обществе / Г.И. Фазылзянова, Т.Ю. Соколова, Н.А. Лихт [и др.] // ЭКОНОМИЧЕСКИЕ И СОЦИАЛЬНО-ГУМАНИТАРНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ. - М. : МИЭТ, 2020. - № 2. - С. 130-134.

7. ПЕРЕЧЕНЬ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ БАЗ ДАННЫХ, ИНФОРМАЦИОННЫХ СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ

1. eLIBRARY.RU : Научная электронная библиотека: сайт. - Москва, 2000 -. - URL: <https://www.elibrary.ru/defaultx.asp> (дата обращения: 20.09.2020). - Режим доступа: для зарегистрированных пользователей.

2. ROSDESIGN.COM: информационный портал: сайт - URL: <https://rosdesign.com/design/istorofdesign.htm> (дата обращения: 20.09.2020). - Режим доступа: свободный.

3. Behance (Бихенс) : Онлайн-платформа: сайт. - URL: www.behance.net (дата обращения: 20.09.2020). - Режим доступа: для зарегистрированных пользователей.

4. Pinterest (Пинтерест): Онлайн-платформа: сайт. - URL: www.pinterest.com (дата обращения: 20.09.2020). - Режим доступа: свободный.

5. Digital Design Journal: сайт. – URL: <https://www.digitaldesignjournal.com>(дата обращения: 20.09.2020). – Режим доступа: свободный.

8. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

В ходе реализации дисциплины используется Проектный метод обучения.

В основе метода проектов лежит развитие познавательных, творческих навыков магистрантов, умений самостоятельно ориентироваться в информационном пространстве, критически мыслить. Метод проектов является эффективным методом практико-ориентированной технологии, позволяющей рационально сочетать теоретические знания и их практическое применение для решения конкретных задач. Студенты самостоятельно ставят цель и определяют пути ее достижения, осуществляют поиск, обобщение и анализ необходимой информации. Результатом проектирования является комплект материалов необходимый для производства готового продукта, макет (прототип), сопровождаемый подробной визуализацией и презентацией разработанного дизайн-продукта.

Метод проектов ориентирован на самостоятельную практическую деятельность учащихся - индивидуальную и групповую, которую учащиеся выполняют в течение определенного отрезка времени. Работа над проектом тщательно планируется преподавателем и обсуждается с учащимися. При этом проводится подробное структурирование содержательной части проекта с указанием поэтапных результатов и сроков представления результатов.

При проведении занятий и для самостоятельной работы используются профессиональные базы данных и открытая информация сети интернет.

Для дистанционного взаимодействия студентов с преподавателем используются сервисы обратной связи:

- раздел ОРИОКС «Домашние задания раздел ОРИОКС»
<https://orioks.miet.ru/learning/homework/list>
- общегрупповые консультации в ZOOM.
- Общегрупповой чат в WhatsApp.

Освоение образовательной программы обеспечивается ресурсами электронной информационно-образовательной среды ОРИОКС.

9. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Наименование учебных аудиторий и помещений для самостоятельной работы	Оснащенность учебных аудиторий и помещений для самостоятельной работы	Перечень программного обеспечения
Учебная аудитория	Персональный компьютер, мультимедийное оборудование	Операционная система Windows; Microsoft Office; интернет-браузер; Acrobat Reader DC.

Наименование учебных аудиторий и помещений для самостоятельной работы	Оснащенность учебных аудиторий и помещений для самостоятельной работы	Перечень программного обеспечения
Компьютерный класс: <i>Ауд. № 3237, 3233</i> <i>«Кафедра Инженерная графика и дизайн.</i> <i>Компьютерный класс»</i>	Сервер Supermicro 6026T-3RF Системный блок Intel Core i7 Монитор DELL 23" U2311H Проектор DLP BenQ MP730 Экран настенный ScreenMedia Goldview 213x213 Render-ферма из 12 узлов. Доступ к сети Интернет.	Операционная система Windows; Microsoft Office; CorelDRAW; 3ds Max; Adobe; интернет-браузер; Acrobat Reader DC.
Помещение для самостоятельной работы обучающихся	Компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в ОРИОКС	Операционная система Windows, Microsoft Office, браузер

10. ФОНДЫ ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕРКИ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ/ПОДКОМПЕТЕНЦИЙ

1. ФОС по подкомпетенции ОПК-3.ДПр «Способен разрабатывать концептуальную проектную идею основываясь на результатах предпроектного исследования».

2. ФОС по подкомпетенции ПК-1.ДПр «Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований в области дополненной и виртуальной реальности».

3. ФОС по подкомпетенции ПК-2.ДПр «Способен к разработке и согласованию с заказчиком проектного задания на создание систем визуальной информации в области дополненной и виртуальной реальности».

Фонды оценочных средств представлены отдельными документами и размещены в составе УМК дисциплины электронной информационной образовательной среды ОРИОКС// URL: <http://orioks.miet.ru/>.

11. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

11.1. Особенности организации процесса обучения

Практические занятия организуются по принципу работы творческой мастерской и предполагают творческое общение студентов как друг с другом, так и с преподавателем в диалоговом режиме. Преподаватель при проведении занятий выполняет функцию консультанта, который направляет индивидуальную или коллективную работу

студентов на принятие правильного проектного решения и достижение прогнозируемого результата.

Каждое проектное задание предваряется вводным ознакомительным семинаром-беседой. Выполнению проектных заданий всегда предшествует исследовательский этап, сбор материалов, прежде всего аналогов и прототипов проектируемого объекта с использованием профессиональных баз данных и информационно-справочных систем сети интернет. Собранный студентами материал подлежит коллективному обсуждению. Студенты могут высказать свое мнение и защищать свою работу, аргументируя те или иные проектные решения.

Проектная работа ведется поэтапно с соблюдением установленных сроков. Все текущие мероприятия, направленные на осуществление контроля практической и самостоятельной работы, проводятся в форме просмотров, с участием в обсуждении всей группы.

Публичный итоговый просмотр проводится в формате презентаций, сопровождается выступлением студента с защитой своего проекта. Оценивается комиссией с участием преподавателей проектных и смежных дисциплин соответствующего профиля.

Решение о сформированности компетенций выносится на основании выполнения комплексных заданий промежуточной аттестации.

ОПК-3.ДПр проверяется на промежуточной аттестации 1 семестра и включает теоретический опрос и практическое задание

ПК-1.ДПр проверяется на промежуточной аттестации 2 семестра и включает теоретический опрос и практическое задание

ПК-2.ДПр проверяется на промежуточной аттестации 3 семестра и включает теоретический опрос и практическое задание.

11.2. Система контроля и оценивания

Для оценки успеваемости студентов по дисциплине используется накопительная балльная система.

Баллами оцениваются: выполнение каждого контрольного мероприятия в семестре (в сумме 50 баллов), активность в семестре (в сумме 20 баллов) и сдача экзамена (30 баллов). По сумме баллов выставляется итоговая оценка по предмету.

Структура и график контрольных мероприятий доступен в ОРИОКС// URL: <http://orioks.miet.ru/>.

Дополнительные сведения о системе контроля.

При начислении баллов за КМ учитывается как качество выполненной работы, так и своевременность ее выполнения. Оценивание производится по завершению каждого этапа проектирования, в формате доклада-презентации по итогам работы согласно графику работы над проектом.

РАЗРАБОТЧИК:

Профессор кафедры ИГД,
доктор культурологии



Г.И.Фазылзянова/

Рабочая программа дисциплины «Дизайн-проектирование» по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн», направленности (профилю) - «Лаборатория дизайна» разработана на кафедре Инженерной графики и дизайна и утверждена на заседании кафедры 21 апреля 2022 года, протокол № 7.

Заведующий кафедрой ИГД



/ Т.Ю. Соколова /

ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ

Рабочая программа согласована с Центром подготовки к аккредитации и независимой оценки качества

Начальник АНОК



/ И.М.Никулина /

Рабочая программа согласована с библиотекой МИЭТ

Директор библиотеки



/ Т.П.Филишова /