

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ (НИ ТГУ)

Институт искусств и культуры

УТВЕРЖДЕНО:
Директор
Д. В.Галкин

Рабочая программа дисциплины

Методология проектирования

по направлению подготовки

54.04.01 Дизайн

Направленность (профиль) подготовки:
Art&Science: Искусство. Дизайн. Технологии

Форма обучения
Очная

Квалификация
Магистр

Год приема
2025

СОГЛАСОВАНО:
Руководитель ОП
Д.В. Галкин

Председатель УМК
М.В. Давыдов

Томск – 2025

1. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины является формирование следующих компетенций:

ОПК-1 Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства и дизайна в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода.

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.

УК-2 Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла.

УК-3 Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели.

Результатами освоения дисциплины являются следующие индикаторы достижения компетенций:

ИОПК 1.3 Осуществляет предпроектный анализ на основе оценки и отбора полученной научной информации и культурно-исторических предпосылок

ИОПК 3.1 Формулирует концептуальную проектную идею и научно обосновывает свои предложения при проектировании дизайн-объектов в контексте конкретной организации

ИОПК 3.2 Применяет творческие методы генерации идей в предпроектном анализе и дизайн-проектировании; синтезирует набор возможных решений

ИУК 2.1 Формулирует цель проекта, обосновывает его значимость и реализуемость.

ИУК 2.2 Разрабатывает программу действий по решению задач проекта с учетом имеющихся ресурсов и ограничений.

ИУК 3.1 Формирует стратегию командной работы на основе совместного обсуждения целей и направлений деятельности для их реализации

ИУК 3.2 Организует работу команды с учетом объективных условий (технология, внешние факторы, ограничения) и индивидуальных возможностей членов команды

ИУК 3.3 Обеспечивает выполнение поставленных задач на основе мониторинга командной работы и своевременного реагирования на существенные отклонения

2. Задачи освоения дисциплины

- научиться применять основные методы креативной работы и проектирования в дизайне;
- овладеть основными творческими подходами при решении дизайнерских задач и вариативного поиска концептуальных решений;
- получить навыки создания авторского проектно-художественного замысла, стимулирования проектных идей.
- научиться собирать, анализировать информацию и разрабатывать на ее основе замысла и задач графического дизайна;
- научиться генерировать идеи и последовательно развивать ее в проектировании;
- овладеть методами креативной работы при поиске концептуальных решений;
- научиться определять творческие задачи в дизайн проектировании и аргументировать свои решения; использовать достижения мировой культуры в проектной практике; обеспечивать в проекте решение актуальных социально-психологических задач;
- научиться учитывать социально-культурные, демографические, психологические, функциональные и художественные основы при формировании объектов дизайна

– овладеть основами работы со шрифтами и принципами верстки многостраничной публикации

3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к Блоку 1 «Дисциплины (модули)».

Дисциплина относится к обязательной части образовательной программы.

4. Семестр(ы) освоения и форма(ы) промежуточной аттестации по дисциплине

Первый семестр, зачет

Второй семестр, зачет с оценкой

5. Входные требования для освоения дисциплины

Для успешного освоения дисциплины требуются компетенции, сформированные в ходе освоения образовательных программ предшествующего уровня образования.

6. Язык реализации

Русский

7. Объем дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 7 з.е., 252 часов, из которых:
-практические занятия: 76 ч.

в том числе практическая подготовка: 80 ч.

Объем самостоятельной работы студента определен учебным планом.

8. Содержание дисциплины, структурированное по темам

1 семестр

Раздел 1. Введение. Понятия и определения, система дизайна.

Тема 1. Введение. Дизайн и его отличия от других видов визуальных искусств. Объект и предмет дизайна. Язык дизайна.

Тема 2. Принципы, сферы и аспекты дизайна. Роль дизайна в промышленном производстве. Виды дизайна. Особенности графического, промышленного и средового дизайна. Дизайн как предметное творчество и средство повышения качества жизни. Передача информации и герменевтика. Визуально-графический текст и виды графического дизайна. Дизайн в информационной среде.

Тема 3. Передача информации и герменевтика. Визуально-графический текст и виды графического дизайна. Дизайн в информационной среде.

Раздел 2. Сущность и специфика дизайна.

Тема 1. Основные положения методологии дизайна. Теоретические позиции во взглядах на сущность дизайна

Тема 2. Понятия и определения дизайн-проектирования. Цели и средства дизайн-проектирования.

Тема 3. Принципы дизайна. Эстетический принцип дизайн-проектирования. Критерии оценки работ фронтальной композиции. Композиционное построение (статика). Композиционное построение (динамика). Ритмическая организация. Пропорциональные соотношения. Цветогармоническое решение. Ахроматическое решение. Ассоциативно-образное мышление.

Тема 4. Социальный и экономический принципы дизайн-проектирования. Учет общественных потребностей с целью создания полезных изделий. Примерные схемы потребностей человека, на которых играет дизайн. Относительность и субъективность

цены вещи. Экономическая целесообразность продукта. Учет затрат и максимальная экономия природных ресурсов и материалов. Сбережение общественного труда.

Тема 5. Инженерный, эргономический и экологический принципы дизайн-проектирования. Функции вещи. Виды совместимости среды «человек-машина». Антропометрическая, сенсомоторная, энергетическая и психофизиологическая совместимости.

Раздел 3. Коммуникативный дизайн.

Тема 1. История рекламы. Отличие коммуникативного дизайна от «чистого искусства». Различия позиций - художник и дизайнер – в коммуникативной модели от «товара» до потребителя.

Тема 2. Структура визуальных коммуникаций и каналы передачи коммуникации. Проблема доверия источнику информации и пути решения.

Тема 3. Виды рекламы. Принципы проектирования рекламного персонажа.

Тема 4. Цель и задачи коммуникации. Целевая аудитория. Понятие целевой аудитории. Параметры и характеристики для описания целевой аудитории. Ядро и Герой ЦА. Теория поколений как инструмент для описания целевой аудитории. Сценарное моделирование.

Тема 5. Концепт. Метафора. Тема. Нarrатив.

Раздел 4. Методология дизайн-проектирования

Тема 1. Теоретические позиции во взглядах на сущность дизайна. Рационалистическая, артистическая, гуманистическая, экологическая, коммерческая

Тема 2. Методология дизайн-проектирования. «Design thinking»: особенности дизайнера мышления. Алгоритм креативного процесса. Способы мышления: логическое и образное. Структура и алгоритмы дизайн-программ.

Видеокурс Г.Н.Лолы «Дизайн-методология: управление вдохновением» <https://openedu.ru/course/spbu/DSGNMT/>

Тема 3. Теоретические и эмпирические методы познания. Применение в дизайн-проектировании.

Тема 4. Организация креативной работы. Этапы и стадии дизайн-проектирования. Графическое и вербальное выражение дизайн-идеи Уровни компетентности и креативность. Алгоритм креативного процесса. Структура и алгоритм дизайн-программы.

Тема 5. Мозговой штурм: алгоритм и сценарии проведения. Визуальный мозговой штурм. Ассоциативные связи. Принудительные связи. Организация коллективной работы. Принципы формирования команд.

Тема 6. Анализ идей. Техники критического мышления. Интервью и фокус-группы. Креативный бриф и матрицы идей.

Раздел 5. Методология художественного конструирования.

Тема 1. Вариативность поисковых эскизов. Владение графической культурой. Организация изобразительной плоскости. Смыслообразование в дизайне.

Тема 2. Методы проектирования в дизайне: аналогии, эмпатии, инверсии, ассоциации, морфологического анализа. Комбинаторные и модульные методы проектирования.

Тема 3. Комбинаторные и модульные методы проектирования. Метод новых комбинаций. Морфологический анализ. Критерии оценки работ фронтальной композиции. Композиционное построение (статика). Композиционное построение (динамика). Ритмическая организация. Пропорциональные соотношения. Цветогармоническое решение. Ароматическое решение. Работа с морфологическими матрицами

Раздел 6. Основы проектного менеджмента.

Тема 1. Project Management и организация проектной деятельности. Евразийский стандарт_проектный менеджмент. ГОСТ Р ИСО 21500-2014.

Тема 2. Современная концепция управления проектами. Международные стандарты проектных компетенций: руководители проектов, портфеля проектов, программы; иные участники проектной деятельности.

Тема 3. Стандарты проектных компетенций. «Глаз компетентности» IPMA. Уровни компетентности.

Тема 4. Процесс разработки и обоснования проекта. Процессы управления и этапы проекта. Окружение проекта.

9. Текущий контроль по дисциплине

Текущий контроль по дисциплине проводится путем контроля посещаемости, проведения контрольных работ, тестов по лекционному материалу, выполнение проектных заданий, выполнения домашних заданий, ..., и фиксируется в форме контрольной точки не менее одного раза в семестр.

Оценочные материалы текущего контроля размещены на сайте ТГУ в разделе «Информация об образовательной программе» - <https://www.tsu.ru/sveden/education/eduop/>.

10. Порядок проведения и критерии оценивания промежуточной аттестации

Зачет в первом семестре проводится семестре в форме зачета по 100-балльной системе. Для получения зачета необходимо в течение семестра набрать не менее 60 баллов в сумме за текущие занятия и представить доклад-презентацию по выполнению проектных заданий на итоговом занятии

Продолжительность зачета 1 час.

Зачет с оценкой во втором семестре проводится в письменной форме по билетам. Экзаменационный билет состоит из трех частей. Продолжительность зачета с оценкой 1 час.

Первая часть представляет собой тест из 5 вопросов, проверяющих ИОПК 1.3. Ответы на вопросы первой части даются путем выбора из списка предложенных.

Вторая часть содержит 2 вопроса, проверяющих ИУК 2.1; ИУК 2.2; ИУК 3.1; ИУК 3.2; ИУК 3.3; ИОПК 1.3; ИОПК 3.2 ИОПК 3.1 и оформленные в виде теоретического вопроса и практической задачи. Ответы на вопросы третьей части предполагают решение задач и краткую интерпретацию полученных результатов.

Примерный перечень вопросов теста первой части:

1. Послание является продуктом _____ моделирования:
дискурсивного
семиотического
2. Образ является продуктом _____ моделирования:
дискурсивного
семиотического
3. Метафора нужна для того, чтобы:
Прояснить образ
Составить базовый нарратив
Заменить концепт
4. Семиотическое моделирование это –
Методологическая процедура
Конструирование дискурса
Этап семиотического дискурсивного моделирования

5. Функция базового нарратива
- Описать образ
- Сформулировать послание
- Представить продукт пользователю

Примерный перечень теоретических вопросов второй части:

- 1 Теоретические позиции во взглядах на сущность дизайна.
2. Понятие «дизайн». Этимология, происхождение, использование термина.
3. Специфика дизайна в сравнении с искусством, наукой, техническими дисциплинами.
4. Авторство в современном дизайн-проектировании.
5. Знаковые системы в визуальной коммуникации.
6. Стандарты проектных компетенций.
7. Классификация методов исследования на теоретические и эмпирические.
8. Теоретические методы познания. Применение в дизайн-проектировании.
9. Эмпирические методы познания. Применение в дизайн-проектировании.
10. Структура визуальных коммуникаций и каналы передачи коммуникации.
11. Методы коллективной работы в дизайн-проектировании.
12. Метод мозгового штурма.
13. Дельфийский метод
14. Синектический метод.
15. Социальный и экономический принципы дизайн-проектирования.
16. Эвристический метод, роль озарения и интуиции в работе дизайнера.
17. Комбинаторные и модульные методы проектирования.
18. Этапы становления дизайн-проекта
19. Специфика коммуникации дизайнера и заказчика
20. Понятие «стиль».
21. Стилеобразование. Архитектура как стиеобразующий вид искусства.
22. Структура книги.
23. Роль и функции дизайна в стиеобразовании.
24. Процессы управления и этапы проекта.
25. Эвристические методы проектирования в дизайне
26. Понятие «художественный образ».
27. Возможность воплощения художественного образа в дизайне при его утилитарной функции.
28. Принцип доминанты и центр композиции. Типы доминант
29. «Design thinking»: особенности дизайнерского мышления. Алгоритм креативного процесса.
30. Понятие «код». Код как структура, типология кодов.

Примеры задач второй части:

1. Поясните цветовое решение фирменного стиля и его связь с видом деятельности компании (на примере: «молодежный центр - производственное предприятие», или «учреждение здравоохранения - торговая организация»).
2. Каковы особенности цветовых схем выставочных экспозиций: промышленная выставка, художественная выставка?
3. Как влияет на вопросы и проблемы межкультурных коммуникаций цветовая символика «Восток – Запад»?
4. Сравните особенности графического образа мероприятия, например, «научная конференция» и «праздник масленица». Какие особенности восприятия и задачи мероприятия необходимо учесть в обоих случаях?
5. Определите основные задачи графических систем навигации среды супермаркета/спортивного комплекса/международного аэропорта. Как решается проблема

сочетания констант фирменного стиля и организации безопасности посетителей в среде, в том числе экстремальных ситуациях

6. Поясните цветового и композиционное решение фирменного стиля спортивного мероприятия. Какие задачи популяризации физической культуры должен решать дизайн? Чем он будет отличаться от айдентики научной конференции?
7. Какие психологические и методико-педагогические задачи решаются в дизайне учебной литературы для младших классов? Особенности верстки букваря.
8. Отличия дизайна сайта детской библиотеки от ее мобильного приложения. Какие задачи решаются потребителем при осуществлении поиска, хранения, обработки и анализа информации из различных источников и баз данных в обоих случаях для детской аудитории? Как лучше представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий?
9. Какие отличия есть в дизайне экспозиции выставки современного искусства в галерее/музее от ее виртуального аналога? В чем отличия VR технологий от AR?
10. Какие задачи маркетинга и продвижения на рынке решает 3-Д анимированная модель товара на сайте магазина? В каком ПО и в каком алгоритме осуществляется дизайн подобного виртуального продукта?

Результаты экзамена определяются оценками «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

Критерии оценивания:

Оценка	Критерии оценки
5	Полный структурированный развернутый ответ на вопросы и задания
4	Не полный, но структурированный ответ на вопросы и задания
3	Общий, но не структурированный ответ на вопросы и задания
2	Фрагментарный ответ, либо отсутствие ответа на вопросы и задания

Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации размещены на сайте ТГУ в разделе «Информация об образовательной программе» - <https://www.tsu.ru/sveden/education/eduop/>.

11. Учебно-методическое обеспечение

а) Электронный учебный курс по дисциплине в электронном университете «Moodle» - <https://moodle.tsu.ru/course/view.php?id=00000>

б) Оценочные материалы текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине.

в) Демонстрационные материалы и образцы:

- Логотипов, товарных знаков и фирменных стилей
- Графического оформления многостраничных публикаций
- Рекламных постеров и коллажей
- Пиктограмм, знаков и графических комплексов

12. Перечень учебной литературы и ресурсов сети Интернет

а) основная литература:

1. Глейзер Дж. Дизайн. Разработка проектов. Разбуди свое вдохновение! /Джессика Глейзер, Кэролин . Санкт-Петербург [и др.] : Питер , 2014. 246, [1] с.: цв. ил. – 1 экз.

2. Визуальные коммуникации в рекламе и дизайне /[Л. С. Деточенко, В. В. Лобко, Н. В. Межерицкая и др.] ; под ред. В. О. Пигуловского, А. В. Овруцкого. Харьков : Гуманитарный центр , 2015. 430 с.: ил. 5 экз
3. Лола Г.Н. Дизайн-код: методология семиотического дискурсивного моделирования / дизайн: Александрова Т. – СПб, 2016. Источник: <https://needlewoman.ru/games/dizayn-kod-metodologiya-semioticheskogo-diskursivnogo-modelirovaniya-pdf.html>
4. Луптон Эллен. Графический дизайн от идеи до воплощения . – СПб.: «Питер», 2012. - 184с
5. Папанек, Виктор. Дизайн для реального мира / Виктор Папанек ; [пер. с англ. Г. Северской]. - Москва : Д. Аронов, 2022. - 464 с.
6. Розенсон И. А. ОСНОВЫ теории дизайна: Учебник для ВУЗОВ. Стандарт третьего поколения. -2-е изд. - СПб.: Питер, 2013. - 256 с.
7. Чихольд Ян. Новая типографика. Руководство для современного дизайнера. – М.: Издательство Студии Артемия Лебедева, 2022 - 248с

б) дополнительная литература:

- 1.Анатомия дизайна: реклама, книги, газеты, журналы / Лакшми Бхаскаран. – М.: Астрель; Аст, 2006.
- 2.Дитрих Я. Проектирование и конструирование. М.: Мир, 1981. Зотова-Степановская Н.Н. Сопротивление бумаги излому //Бум. пром-сть. 1954. № 1.
- 3.Кнабе Г.А. Энциклопедия дизайнера печатной продукции. Профессиональная работа. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2006.
- 4.Крэйг М. Бергер. Путеводные знаки. Дизайн графических систем навигации. – М.: РИП-холдинг, 2006. – 176 с.
- 5.Лебедев А. Ководство. – М.: Издательство студии Артемия Лебедева, 2007. – 272 с.
6. Овчинникова Р. Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования : [учебное пособие для вузов по специальностям 070601 "Дизайн", 032401 "Реклама"] /Р. Ю. Овчинникова ; под ред. Л. М. Дмитриевой. Москва : ЮНИТИ-ДАНА , 2013 – 1 экз
7. Пигуловский В. О, Дизайн и культура /В. Пигуловский. Харьков : Гуманитарный центр , 2014. 313 с.: ил. – 4 экз.
8. Проектирование в графическом дизайне: Учеб. для вузов; под ред. С.А. Васина. – М.: Машиностроение-1, 2006.
9. Рунге В.Ф., Сеньковский В.В. Основы Теории и методологии дизайна. М. МЗ. Пресс. 2003
10. Стор И. Н. Смыслообразование в графическом дизайне. Метаморфозы зрительных образов. Учебное пособие для вузов. – М.: МГТУ им. А.Н. Косыгина, 2003. – 296 с.
11. Лебедев А. Ководство. – М.: Издательство студии Артемия Лебедева, 2007. – 272 с.
12. Рожнова О.И. Структурная организация журнальной формы. Учебно-методическое пособие./ МГХПУ им. С.Г.Строганова. – М.: 2007. – 25 с.
13. Рудер Э. Типографика. - М., 1982.
14. Серов С.И. Стиль в графическом дизайне.- М., 1991.
15. Тимоти Самара. Структура дизайна: стильное руководство. – М.: Издательский дом «РИП-холдинг», 2008.
16. Тимоти Самара. Типографика цвета. Практикум. - М.: Издательский дом «РИП-холдинг», 2006.
17. Тимоти Самара. "Дизайн публикаций. Практикум"- М.: Издательский дом «РИП-холдинг», 2006.
18. Устин В.Б. Композиция в дизайне. Методические основы композиционно-художественного формообразования в дизайнерском творчестве: учебное пособие.- 2-е изд. – М.: АСТ: Астрель, 2007. – 239с
19. Уэйншенк С. 100 новых главных принципов дизайна. – СПб.: «Питер», 2016. - 288с.
20. Черневич Е.В. О принципе серийности //Декоративное искусство СССР. 1981, №3.

21. Чернышев О.В. Формальная композиция. Творческий практикум.- Мн.: Харвест, 1999. - 312 с: 35. Чудин А.В. Серия пособий и материалов по бумажному моделированию и аппликации М.: Бумажная планета, 1998, - 65 с.
22. Шервин Дэвид. Креативная мастерская. 80 творческих задач дизайнера. – СПб.: «Питер», 2013. - 240с.
23. Школа графического дизайна / Дэвид Дэбнер; пер. с англ. В. Е. Бельченко. – М.: РИПОЛ классик, 2007. – 192 с.
24. Шорохов Е. В. Основы композиции. М., 1986.
25. Эльконин Б.Д. Знак как предметное действие //Труды ВНИИТЭ. М., 1984. Сер. №27.
26. Яцюк О. Основы графического дизайна на базе компьютерных технологий. – СПб.: БХВ-Петербург, 2004. – 240 с.: ил.
- в) ресурсы сети Интернет:
- Российская государственная библиотека [Электронный ресурс]. – Электрон. дан. – М., 1998 - . – Режим доступа: <http://www.rsl.ru/>
2. Российская национальная библиотека [Электронный ресурс]. – Электрон. дан. – М., 2000 - . – Режим доступа: <http://www.nlr.ru/>
3. Электронная библиотека ТГУ [Электронный ресурс]. – Электрон. дан. – Томск, 2011 - . – Режим доступа: <http://vital.lib.tsu.ru/vital/access/manager/Index>
4. <http://format-mag.ru/>
5. <http://kak.ru/>
6. <http://www.designet.ru/>
- Общероссийская Сеть КонсультантПлюс Справочная правовая система.
<http://www.consultant.ru>
- ...

13. Перечень информационных технологий

- а) лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:
- Microsoft Office Standart 2013 Russian: пакет программ. Включает приложения: MS Office Word, MS Office Excel, MS Office PowerPoint, MS Office On-eNote, MS Office Publisher, MS Outlook, MS Office Web Apps (Word Excel MS PowerPoint Outlook);
 - публично доступные облачные технологии (Google Docs, Яндекс диск и т.п.).
 - Figma Shareware (условно-бесплатная)<https://www.figma.com/tos/>
 - Glyphr Studio Стандартная общественная лицензия <https://www.glyphrstudio.com/online/>
 - Zoom Shareware (условно-бесплатная) <https://explore.zoom.us/en/terms/>

б) информационные справочные системы:

- Электронный каталог Научной библиотеки ТГУ –
<http://chamo.lib.tsu.ru/search/query?locale=ru&theme=system>
- Электронная библиотека (репозиторий) ТГУ –
<http://vital.lib.tsu.ru/vital/access/manager/Index>
 - ЭБС Лань – <http://e.lanbook.com/>
 - ЭБС Консультант студента – <http://www.studentlibrary.ru/>
 - Образовательная платформа Юрайт – <https://urait.ru/>
 - ЭБС ZNANIUM.com – <https://znanium.com/>
 - ЭБС IPRbooks – <http://www.iprbookshop.ru/>

14. Материально-техническое обеспечение

Аудитории для проведения занятий лекционного типа.

Аудитории для проведения занятий семинарского типа, индивидуальных и групповых консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации.

Помещения для самостоятельной работы, оснащенные компьютерной техникой и доступом к сети Интернет, в электронную информационно-образовательную среду и к информационным справочным системам.

Во время обучения студенту предоставляются: аудитории на время проведения лекционных и семинарских занятий, учебная и методическая литература, компьютерный класс для просмотра и подготовки к контрольным работам.

- Класс, оборудованный проектором и экраном, столы и стулья
- Компьютерный класс с программным обеспечением:
- доступ к сети Интернет (для практической работы и на лабораторных занятиях).

15. Информация о разработчиках

Завьялова Татьяна Арнольдовна – доцент кафедры дизайна Института искусств и культуры ТГУ, член Союза художников России.