

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. Нарратив.

### 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 дизайнерского 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. Ахроматическое 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 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 стилеобразующий вид искусства.
22. Структура книги.
23. Роль и функции дизайна в стилеобразовании.
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 цветовое 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-D 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. Пигулевского, 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. Пигулевский В. О, Дизайн и культура /В. Пигулевский. 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. Типогрpfика 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 OneNote, 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.