

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
 федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
 высшего образования
 «НОВОСИБИРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
 АРХИТЕКТУРЫ, ДИЗАЙНА И ИСКУССТВ имени А.Д. Крячкова»
 (НГУАДИ)

РПД одобрена
 Ученым советом НГУАДИ

протокол № 60 от 27.01.2025

УТВЕРЖДАЮ
 Ректор НГУАДИ

_____ Н.В. Багрова

" ____ " _____ 202_ г.

Технология экспресс-проектирования

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Промышленного дизайна**

Учебный план 54.03.01_2025_Дизайн_1_ПД.rlx
 Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
 Профиль предметный дизайн

Квалификация **Бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **14 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 504

в том числе:

аудиторные занятия 240

самостоятельная работа 264

Виды контроля в семестрах:

зачеты с оценкой 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семес тр на курсе>)	2 (1.2)		3 (2.1)		4 (2.2)		5 (3.1)		6 (3.2)		7 (4.1)		8 (4.2)		Итого	
	2	1.2	3	2.1	4	2.2	5	3.1	6	3.2	7	4.1	8	4.2		
Неделя	16	2/6	15	4/6	16	3/6	15	3/6	16	2/6	16	1/6	7	4/6		
Вид занятий	УП	РП	УП	РП												
Практические	30	30	30	30	30	30	60	60	30		30	30	30	30	240	210
Итого ауд.	30	30	30	30	30	30	60	60	30		30	30	30	30	240	210
Контактная работа	30	30	30	30	30	30	60	60	30		30	30	30	30	240	210
Сам. работа	42	42	42	42	42	42	12	12	42	42	42	42	42	42	264	264
Итого	72	72	72	72	72	72	72	72	72	42	72	72	72	72	504	474

Программу составил(и):

к.т.н, Доцент, Таубе М.В.

Рецензент(ы):

д.т.н, Профессор, Бекк Н.В.

Рабочая программа дисциплины

Технология экспресс-проектирования

разработана в соответствии с:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление 54.03.01 Дизайн

утвержденного учёным советом вуза от 27.01.2025 протокол № 60.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Промышленного дизайна

Протокол от 20.01.2025 г. № 5

Срок действия программы: 2025-2029 уч.г.

Зав. кафедрой Н.В. Бекк

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Целями освоения дисциплины «Технология экспресс-проектирования» является изучение и освоение студентами методов быстрого генерации идей, прототипирования и валидации проектных решений в условиях ограниченных временных и ресурсных рамок, с акцентом на инструменты визуализации (скетчинг, мудборды, цифровые эскизы), итеративную разработку (Agile-подход, Design Sprint), а также анализ факторов, влияющих на скорость принятия дизайн-решений (когнитивные нагрузки, работа с ограничениями, приоритезация критериев).
-----	---

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

Цикл (раздел) ООП:	Б1.О
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Пропедевтика в предметном дизайне
2.1.2	Учебная практика. Учебно-ознакомительная практика
2.1.3	Алфавиты в предметном дизайне
2.1.4	Материаловедение в предметном дизайне
2.2	Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы
2.2.2	Преддипломный проект
2.2.3	Производственная практика. Преддипломная практика

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

3.1	Знать:
3.1.1	УК-1.1.1 Методы критического анализа проблемных ситуаций на основе системного подхода в творческой, научной, производственной и художественной жизни
3.1.2	ОПК-3.1.1 Приемы и технологию подходов к разработке концептуальных решений изобразительными и проектными средствами
3.1.3	ПК-1.1.1 Теоретические основы эргономики объектов предметного дизайна
3.1.4	ПК-1.1.2 Основы формообразования объектов предметной среды, макетирования
3.1.5	ПК-1.1.3 Основы профессионального эскизирования, в том числе индустриального скетчинга
3.1.6	ПК-1.1.4 Основы конструирования элементов продукта (объекта предметной среды)
3.1.7	ПК-1.1.5 Технологии визуализации и компьютерного моделирования для решения профессиональных задач
3.1.8	ПК-1.1.6 Программы презентаций
3.1.9	ПК-2.1.1 Историю развития промышленного и транспортного дизайна
3.1.10	ПК-2.1.2 Современные тенденции в области промышленного дизайна
3.1.11	ПК-2.1.3 Теоретические основы создания фирменного стиля объектов предметной среды
3.1.12	ПК-2.1.4 Основные достижения в сфере инновационных технологий для разработки объектов предметной среды
3.1.13	ПК-2.1.5 Подходы к концептуальному проектированию дизайн-объектов
3.1.14	ПК-3.1.1 Теоретические основы аналитических исследований на предпроектном этапе
3.1.15	ПК-3.1.2 Теоретические основы анализа потребительских предпочтений
3.1.16	ПК-3.1.3 Основы анализа рыночных условий и аналогов изделий
3.1.17	ПК-3.1.4 Основные тренды в дизайне объектов предметной среды
3.1.18	ПК-3.1.5 Основы специфики и взаимодействия специализированных групп потребителей (родители, дети, специалисты дошкольных и др. организаций)
3.1.19	ПК-3.1.6 Основы психофизиологического развития детей
3.1.20	ПК-4.1.1 Основы проектирования объектов предметно-пространственной среды, в том числе игрового оборудования, спортивного инвентаря, тренажеров и др. развивающих и здоровьесберегающих объектов
3.1.21	ПК-4.1.2 Основные характеристики материалов для промышленных изделий
3.1.22	ПК-4.1.3 Возможные технологии производства промышленных изделий
3.1.23	ПК-4.1.4 Основные приемы модификации изделий предметно-пространственной среды
3.2	Уметь:

3.2.1	УК-1.2.1 Вырабатывать стратегию действий при решении конкретных научноисследовательских и проектных задач
3.2.2	ОПК-3.2.1 Разрабатывать проектную идею; синтезировать набор возможных решений; обосновывать свои предложения с учетом утилитарных и эстетических потребностей человека
3.2.3	ПК-1.2.1 Анализировать эргономические требования для различных потребительских групп
3.2.4	ПК-1.2.2 Осуществлять поиск формы объекта
3.2.5	ПК-1.2.3 Выполнять эскизы объектов предметной среды
3.2.6	ПК-1.2.4 Выполнять макеты
3.2.7	ПК-1.2.5 Конструировать основные элементы промышленных изделий
3.2.8	ПК-1.2.6 Создавать компьютерные модели объектов предметной среды
3.2.9	ПК-1.2.7 Использовать программы презентаций
3.2.10	ПК-2.2.1 Анализировать и использовать исторические прототипы промышленного и транспортного дизайна в проектной деятельности
3.2.11	ПК-2.2.2 Формулировать цели создания или усовершенствования нового продукта
3.2.12	ПК-2.2.3 Систематизировать информацию и ставить задачи дизайн-проекта
3.2.13	ПК-2.2.4 Формировать последовательность выполнения дизайн-проекта
3.2.14	ПК-2.2.5 Разрабатывать дизайн-концепцию проекта с учетом мировых тенденций
3.2.15	ПК-2.2.6 Использовать приемы создания фирменного стиля промышленного изделия
3.2.16	ПК-3.2.1 Выполнять предпроектные исследования по потребительской и рыночной ситуации
3.2.17	ПК-3.2.2 Выстраивать необходимые коммуникации при проведении исследований
3.2.18	ПК-3.2.3 Анализировать информацию о продукции по визуальным, содержательным, функциональным, тактильным и др. параметрам
3.2.19	ПК-3.2.4 Анализировать аналоги промышленных изделий
3.2.20	ПК-3.2.5 Проектировать решение конкретной задачи проекта, имеющего социальную значимость для общества, выбирая оптимальный способ ее решения, исходя из действующих правовых норм и имеющихся ресурсов и ограниченной
3.2.21	ПК-4.2.1 Формировать концепции проекта объектов предметно-пространственной среды, в том числе игрового оборудования, спортивного инвентаря, тренажеров и др. развивающих и здоровьесберегающих объектов
3.2.22	ПК-4.2.2 Обосновывать выбор материалов
3.2.23	ПК-4.2.3 Анализировать и предлагать возможную технологию производства промышленного изделия
3.2.24	ПК-4.2.4 Предлагать решения по модификации и корректировке изделия
3.3	Владеть:
3.3.1	УК-1.3.1 Методами критического анализа при решении проблемных ситуаций на основе системного подхода в творческой, научной, производственной и художественной жизни
3.3.2	УК-1.3.2 Навыком выбора стратегии действий при решении конкретных научноисследовательских и проектных задач
3.3.3	ОПК-3.3.1 Навыками эскизирования и проектирования дизайн-объектов
3.3.4	ПК-1.3.1 Навыками построения эргономических сценариев
3.3.5	ПК-1.3.2 Навыками формообразования
3.3.6	ПК-1.3.3 Навыками профессионального эскизирования и индустриального скетчинга
3.3.7	ПК-1.3.4 Навыками макетирования
3.3.8	ПК-1.3.5 Навыками конструирования основных элементов конструкции промышленных изделий
3.3.9	ПК-1.3.6 Приемами визуализации и компьютерного моделирования объекта предметной среды
3.3.10	ПК-1.3.7 Навыками подготовки презентации по проекту
3.3.11	ПК-2.3.1 Навыками анализа мировых тенденций в области промышленного дизайна
3.3.12	ПК-2.3.2 Навыками анализа стилевых аспектов, влияющих на разработку дизайн-проекта, и разработки элементов фирменного стиля промышленных изделий
3.3.13	ПК-2.3.3 Навыками разработки концепции дизайн-проекта на основе анализа и систематизации обобщенной историко-художественной и инновационнотехнологической информации по проектируемому изделию.
3.3.14	ПК-2.3.4 Навыками организации работы на каждом из этапов дизайн-проекта
3.3.15	ПК-3.3.1 Приемами изучения и выявления значимых требований потребителей и заказчиков на проектируемое изделие
3.3.16	ПК-3.3.2 Навыками анализа рынка промышленных изделий и запросов потребителей
3.3.17	ПК-3.3.3 Навыками анализа визуальных, функциональных и др. аспектов, влияющих на разработку дизайн-проекта

3.3.18	ПК-3.3.4 Анализа аналогов промышленных изделий
3.3.19	ПК-4.3.1 Навыками выполнения дизайн-проектов объектов предметной среды различного назначения, в том числе для активной жизнедеятельности
3.3.20	ПК-4.3.2 Навыками анализа информации по характеристикам материалов для промышленных изделий
3.3.21	ПК-4.3.3 Навыками анализа информации по технологиям производства промышленных изделий
3.3.22	ПК-4.3.4 Приемами модификации и корректировки изделий

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетенции	Литература	Примечание
	Раздел 1. Основы коллективной проектной деятельности					
1.1	Рольевые модели в командном дизайн-проектировании. Исследование распределения ролей в творческих коллективах (на примере case studies). /Пр/	2	8	УК-1 ОПК-3 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4		
1.2	Рефлексивный анализ индивидуального вклада в групповой проект. /Пр/	2	6	УК-1 ОПК-3 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4		
1.3	Анализ ролевой динамики в известных дизайн-студиях: сравнение моделей IDEO, Bauhaus и современных digital-агентств /Ср/	2	20	УК-1 ОПК-3 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4		
1.4	Методология разрешения когнитивных конфликтов в творческой среде. Анализ конфликтогенных факторов в дизайн-процессе. /Пр/	2	8	УК-1 ОПК-3 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4		
1.5	Практическое применение методов консенсуса (модерация, номинальные группы). /Пр/	2	8	УК-1 ОПК-3 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4		
1.6	Разработка чек-листа для профилактики конфликтов на этапе мозгового штурма в студенческой команде /Ср/	2	22	УК-1 ОПК-3 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4		
	Раздел 2.					
2.1	Эмпирическое исследование факторов временного стресса в проектной работе. Эксперимент с вариативными временными рамками. /Пр/	3	8	УК-1 ОПК-3 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4		
2.2	Количественный анализ корреляции между дедлайнами и качеством решений /Пр/	3	6	УК-1 ОПК-3 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4		
2.3	Сравнительный эксперимент: качество решений при жестких vs. гибких дедлайнах (на примере дизайна логотипа) /Ср/	3	20	УК-1 ОПК-3 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4		
2.4	Техники презентации промежуточных результатов проектирования. Разработка системы аргументации для незавершенных концепций. /Пр/	3	8	УК-1 ОПК-3 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4		
2.5	Критерии оценки убедительности презентации (по шкалам TEDx) /Пр/	3	8	УК-1 ОПК-3 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4		

2.6	Создание и тестирование презентации «сырого» концепта с использованием принципов сторителлинга TEDx /Ср/	3	22	УК-1 ОПК-3 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4		
	Раздел 3. Исследование материальных и концептуальных аспектов проектирования					
3.1	Экспериментальное изучение альтернативных свойств материалов" → Практическое исследование трансформационных возможностей стандартных материалов (фанера, металл, пластик) с учетом структурных особенностей, технологических ограничений, потенциала для нестандартного применения /Пр/	4	16	УК-1 ОПК-3 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4		
3.2	Практическое исследование механических свойств материалов и их влияния на применение в неожиданных контекстах (например, в wearables) /Ср/	4	20	УК-1 ОПК-3 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4		
3.3	Концептуальное проектирование без физической реализации" → Освоение методов вербального описания проектов, технического черчения, нарративного проектирования /Пр/	4	14	УК-1 ОПК-3 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4		
3.4	Разработка нарративного описания объекта, который невозможно реализовать физически с акцентом на передачу тактильного опыта /Ср/	4	22	УК-1 ОПК-3 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4		
	Раздел 4. Оптимизация ресурсов в условиях неопределенности					
4.1	Таксономия ограничений в дизайн-процессе. Кейс-стади: создание MVP при искусственно заданных дефицитах. /Пр/	5	16	УК-1 ОПК-3 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4		
4.2	Разработка матрицы приоритизации ресурсов. /Пр/	5	14	УК-1 ОПК-3 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4		
4.3	Создание MVP продукта для условий кризиса /Ср/	5	4	УК-1 ОПК-3 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4		
4.4	Исследование временных изменений объектов. Создание изделий с запрограммированными: свойствами деградации, трансформационными характеристиками, адаптацией к изменяющейся среде /Пр/	5	14	УК-1 ОПК-3 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4		
4.5	Проектирование объекта с контролируемым сроком «жизни»: от саморазрушающейся упаковки до временного паблик-арта /Ср/	5	4	УК-1 ОПК-3 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4		
4.6	Проектирование кратковременных решений. Разработка объектов с ограниченным: сроком актуальности, функциональным циклом, периодом востребованности /Пр/	5	16	УК-1 ОПК-3 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4		

4.7	Концепция одноразового полезного продукта с обоснованием его краткосрочной необходимости /Ср/	5	4	УК-1 ОПК-3 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4		
Раздел 5. Междисциплинарные исследовательские практики						
5.1	Альтернативные принципы взаимодействия с объектами. Изучение и разработка: нестандартных интерфейсов, инновационных способов управления, экспериментальных схем взаимодействия /Пр/	6	0	УК-1 ОПК-3 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4		
5.2	Дизайн интерфейса для слепых пользователей как альтернатива тактильным экранам /Ср/	6	20	УК-1 ОПК-3 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4		
5.3	: Системный подход в дизайне. Оптимизация объектов через минимальные изменения. Методики: анализа ключевых элементов, выявления трансформационного потенциала, точечного вмешательства /Пр/	6	0	УК-1 ОПК-3 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4		
5.4	Анализ классического промышленного дизайна и предложение его оптимизации через одно минимальное изменение /Ср/	6	22	УК-1 ОПК-3 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4		
Раздел 6. Кураторские практики в проектной педагогике (исследовательско-прикладной блок)						
6.1	Методы ревизии неудачных проектов: педагогический аспект. Анализ кейсов провальных студенческих работ за предыдущие годы. /Пр/	7	6	УК-1 ОПК-3 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4		
6.2	Разработка системы "редакционных правок" для учебных проектов /Пр/	7	8	УК-1 ОПК-3 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4		
6.3	Ревизия провального студенческого проекта и определение изменений, которые могли бы сделать его успешным /Ср/	7	20	УК-1 ОПК-3 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4		
6.4	Наставничество как инструмент формирования профессиональных компетенций. Контролируемый эксперимент: старшекурсники как тьюторы для начинающих. /Пр/	7	8	УК-1 ОПК-3 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4		
6.5	Замеры эффективности по методике Kirkpatrick. /Пр/	7	8	УК-1 ОПК-3 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4		
6.6	Сравнение эффективности тьюторства и традиционного подхода менторства /Ср/	7	22	УК-1 ОПК-3 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4		
Раздел 7. Управление креативными процессами (научно-практический блок)						

7.1	Организация образовательных хакатонов: от концепции до реализации. Разработка research-based методического руководства для организаторов. /Пр/	8	8	УК-1 ОПК-3 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4		
7.2	Полевое исследование: проведение реального мероприятия с последующей рефлексией. /Пр/	8	6	УК-1 ОПК-3 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4		
7.3	Разработка сценария образовательного хакатона для дизайнеров и инженеров /Ср/	8	20	УК-1 ОПК-3 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4		
7.4	Методология конструктивной критики в профессиональном сообществе. Сравнительный анализ feedback-культур в разных дизайн-школах. /Пр/	8	8	УК-1 ОПК-3 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4		
7.5	Практикум: моделирование peer-review сессий. /Пр/	8	8	УК-1 ОПК-3 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4		
7.6	Создание гайдлайна по конструктивной критике для студенческих ревью-сессий /Ср/	8	22	УК-1 ОПК-3 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4		

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

5.1. Описание критериев и шкал оценивания сформированности компетенций в рамках текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине

Компетенция не сформирована (неудовлетворительно, 0-30 баллов): У обучающегося обнаружены пробелы в знаниях основного учебного материала, допущены принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой практических заданий.

Пороговый уровень (удовлетворительно, 31-50 баллов): Компетенция сформирована на пороговом уровне. Пороговый уровень даёт общее представление о виде деятельности, основных закономерностях функционирования объектов профессиональной деятельности, методов и алгоритмов решения практических задач.

Базовый уровень (хорошо, 51-80 баллов): Компетенция сформирована на базовом уровне. Базовый уровень позволяет решать типовые задачи, принимать профессиональные и управленческие решения по известным алгоритмам, правилам и методикам.

Продвинутый уровень (отлично, 81-100 баллов): Компетенция сформирована на продвинутом уровне. Продвинутый уровень предполагает готовность решать практические задачи повышенной сложности, нетиповые задачи, принимать профессиональные и управленческие решения в условиях неполной определенности, при недостаточном документальном, нормативном и методическом обеспечении

5.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

Текущий контроль успеваемости – Контрольная работа

Творческое задание:

Студент выполняет творческое задание по согласованию с преподавателем в рамках тем:

1. различные виды основного, вспомогательного оборудования и оснастки для металлообработки, машиностроения, деревообработки, автомобилестроения, строительства, обработки керамики, твердых пластмасс, камня и др.; различные виды открытого и закрытого типа наземного, воздушного и водного транспорта, космические аппараты. С учетом сложности объекта возможно проектирование его отдельных элементов.

Элементы творческих заданий. Студенты представляют промежуточные поисковые эскизы или композиции, пригодные для дальнейшей проработки. Устное обсуждение с преподавателем достоинств и недостатков предложенной концепции.

Курсовой проект

Цель курсового проектирования – закрепить теоретические знания и практические навыки, полученные в процессе обучения по дисциплине. Подготовка курсового проекта производится под руководством профессорско-преподавательского состава профилирующей кафедры. При необходимости назначаются консультанты со смежных кафедр. Обучающиеся предлагают либо инновационное решение объекта дизайна, либо совершенствуют существующие модели на основе анализа аналогов.

Актуальность тематики обсуждается с заведующим кафедрой, руководителем курсового проекта. Тематику может

предложить обучающийся или кафедра. Выбирается наиболее перспективная тема.
За все материалы, изложенные в курсовом проекте, ответственность несет непосредственно обучающийся – автор курсового проекта.

Промежуточная аттестация – Курсовой проект

Курсовой проект состоит из текстовой и демонстрационной частей.

Текстовая часть (далее пояснительная записка) оформляется в соответствии со следующими требованиями:

- лист формата А4;
 - поля: правое – 1 см, левое – 3 см, верхнее и нижнее – 2 см;
 - ориентация листа вертикальная (книжная);
 - выравнивание текста по ширине;
 - цвет шрифта – черный;
 - шрифт – Times New Roman;
 - кегель – 14;
 - межстрочный интервал – полуторный;
 - для выделения структурных частей можно использовать полужирный шрифт.
- Объем пояснительной записки составляет 10–20 страниц машинописного текста.

Пояснительная записка включает следующие элементы:

- титульный лист (см. приложение);
- содержание;
- введение;
- основная часть;
- заключение;
- список использованных источников, литературы;
- приложения (в случае необходимости);

Демонстрационная часть включает в себя графическую подачу. Формат А1 или А2. Курсовой проект выполняется в соответствии с требованиями, формулируемыми преподавателем перед ее выполнением. Представляется на проверку преподавателю в распечатанном виде и/или прикрепляется в личный кабинет обучающегося (ЭИОС).

Доклад – это публичное развернутое сообщение по определенным вопросам основанный на информационных и визуальных данных. Может включать в себя рекомендации или предложения по развитию предлагаемой концепции изделия

5.3. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций

Текущий контроль успеваемости и промежуточная аттестация может проводиться в очной форме и (или) с применением дистанционных образовательных технологий в соответствии с Положением об организации текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по образовательным программам высшего образования НГУАДИ имени А.Д. Крячкова.

Промежуточная аттестация

Зачет – это форма итогового контроля, указанная в учебном плане, которая предусматривает оценивание освоения обучающимся материалов учебной дисциплины на основании результатов обучения в семестре. Обучающимся, получившим неудовлетворительные оценки, поясняется процедура и сроки проведения пересдачи.

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

6.1. Рекомендуемая литература

6.3.1 Перечень программного обеспечения

7.3.1.1	Windows 10 – операционная система, LibreOffice, Adobe Acrobat Reader DC, PowerPoint Viewer, Kaspersky Endpoint Security 10, 7-Zip x64, AutoCAD, 3ds MAX, Adobe Photoshop, CorelDraw, SolidWorks
---------	---

6.3.2 Перечень информационных справочных систем

7.3.2.1	Электронная библиотечная система «IPRbooks» – Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/
7.3.2.2	Elibrary.ru: научная электронная библиотека – Режим доступа: https://elibrary.ru/
7.3.2.3	Российская государственная библиотека: электронная библиотека диссертаций – Режим доступа: https://diss.rsl.ru , свободный

7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

7.1	Учебная аудитория, оснащенная комплектом учебной мебели и мультимедийным оборудованием с возможностью подключения к сети «Интернет» и доступом к электронной информационно-образовательной среде НГУАДИ
-----	---

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

В данной дисциплине изучается последовательность процесса проектирования изделий малых форм и сложных крупных форм, которая включает: анализ аналогов, анализ функциональных требований, материалов и технологии изготовления для нескольких групп изделий. Последовательно решаются все задачи для изделий: оптического дизайна, украшения и

вспомогательная атрибутика, кожгалантерейные аксессуары, сувенирная продукция и канцелярские товары. Итоговая работа первого курса: графическая клаузура для одной из групп по выбору.

Объект для проектирования состоит из различного количества структурных единиц. Каждая структурная единица должна соответствовать своим функциональным и эстетическим требованиям. Ценностное изображение объекта из структурных единиц должно быть гармоничным. Выполняется предварительный информационный и визуальный поиск. Анализируются прототипы. Определяются структурные единицы, их количество, взаимосвязи.

Выполняется функциональный анализ проектируемого изделия. Проводится графический поиск базовой формы и ее отдельных элементов.

Обсуждается наилучший вариант для дальнейшей проработки. Объектом проектирования могут быть инструменты, бытовые электроприборы, мебель, специализированная техника, изделия индивидуального пользования. Для базовой формы проводится эргономический анализ. Есть ряд объектов, в которых эргономика и антропометрия доминирует над эстетикой и функциональностью. На основе выполненных поисковых эскизов, обсуждение и утверждение формы с точки зрения функции, эстетики, эргономики и технологичности. На втором, третьем и четвертом курсе выполняется итоговая работа-дизайн-проект.

В инклюзивном образовании по образовательным программам ФГБОУ ВО «Новосибирский государственный университет архитектуры, дизайна и искусств имени А.Д. Крячкова» одними из основных условий сопровождения обучающихся с инвалидностью и особенными образовательными потребностями являются подготовленный педагогический состав, прошедший повышение квалификации по программе «Инклюзивное образование в образовательной организации высшего образования», владеющий методиками и приемами обучения и адаптации, возможности тьюторского сопровождения обучения куратором группы.

Для лиц с нарушением слуха в рамках образовательной программы используются возможности визуального представления кратких материалов лекций в формате презентаций, в которых в удобной и адаптированной верстке представлены краткие материалы дисциплин. Учебная аудитория, оснащённая комплектом учебной мебели и мультимедийным оборудованием, при необходимости - персональными компьютерами (в комплекте) с возможностью подключения к сети «Интернет» и доступом к электронной информационно-образовательной среде НГУАДИ.

Для лиц с нарушением зрения в рамках образовательной программы с использованием электронной информационной образовательной среды (ЭИОС) ФГБОУ ВО НГУАДИ имеет версию сайта с минимальным уровнем доступности (А). Согласно ГОСТ Р 52 872 – 2012 «Требования доступности Интернет-ресурсов для инвалидов по зрению». Так же предусматривается индивидуальные консультации с преподавателем дисциплины, но запросу студента.

Специфика дисциплины по Дизайн-проектирование по профилю Предметный дизайн не предполагает адаптации учебных материалов для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата (ОДА).