

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
Московский государственный институт культуры**

**УТВЕРЖДЕНО:  
Председатель УМС  
Факультета МАИС  
Кот Ю.В.**

**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ**

**ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЕ**

**Направление подготовки** *54.04.01. ДИЗАЙН*

**Профиль подготовки** *ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН*

**Квалификация выпускника** *МАГИСТР*

**Форма обучения** *очная*

(РПД адаптирована для лиц  
с ограниченными возможностями  
здоровья и инвалидов)

## 1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

**Цель:** Формирование профессиональных компетенций, необходимых для управления проектами на всех этапах их жизненного цикла, разработки концептуальных идей, создания сложных цифровых продуктов, а также применения экономических знаний и инструментов в области цифрового дизайна. Дисциплина направлена на развитие навыков проектирования дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности, и подготовку специалистов, способных прогнозировать и формировать парадигму цифрового дизайна будущего.

### **Задачи:**

1. Обучить магистрантов методам управления проектами на всех этапах их жизненного цикла, включая планирование, реализацию, контроль и завершение.
2. Сформировать умение координировать работу команды, распределять ресурсы и оценивать риски.
3. Научить синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать предложения при проектировании дизайн-объектов.
4. Развить навыки выдвижения и реализации креативных идей, учитывающих утилитарные и эстетические потребности человека.
5. Обучить создавать комплексные художественные и цифровые проекты с выраженным авторским мировоззрением.
6. Развить способность находить креативные решения для цифровых продуктов и прогнозировать тренды в области цифрового дизайна.
7. Научить использовать экономические инструменты для разработки проектной и финансовой документации.
8. Сформировать навыки создания бизнес-планов и оценки экономической эффективности проектов в области цифрового дизайна.
9. Обучить планированию и организации производственного процесса прототипа цифрового продукта.
10. Развить навыки контроля качества исполнения проекта и его реализации в соответствии с заявленными требованиями.

## 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Дисциплина «Дизайн-проектирование» относится к блоку Б.1 Дисциплины, обязательная часть по учебному плану ОПОП ВО. Дисциплина изучается в 1,2,3,4-ом семестрах. Освоение дисциплины «Дизайн-проектирование» основано на базе ранее изученных дисциплин учебного плана. Курс «Дизайн-проектирование» посвящен изучению принципов, методов и инструментов создания дизайн-проектов, начиная от постановки задачи и исследования целевой аудитории до разработки концепции, визуализации и реализации проекта. В рамках курса рассматриваются этапы проектирования, включая анализ требований, генерацию идей, прототипирование, тестирование и внедрение решений, с акцентом на применение современных технологий и учет актуальных трендов в цифровом дизайне.

«Дизайн-проектирование»	Наименование дисциплин учебного плана.
Требования к предварительной подготовке обучающегося:	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Комплекс базовой профессиональной подготовки учащегося профиля «Цифровой дизайн».</li> </ul>
Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины необходимо как предшествующее:	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Преддипломная практика</li> <li>- Выполнение и защита ВКР</li> </ul>

Взаимосвязь курса с другими дисциплинами ООП способствует планомерному формированию необходимых компетенций и углубленной подготовке студентов к решению специальных проектных профессиональных задач.

### 3.КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Процесс освоения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций в соответствии с ФГОС ВО и ОПОП ВО по данному направлению подготовки (специальности) 54.04.01 Дизайн, профиль «Дизайн-проектирование».

#### Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине.

Компетенция (код и наименование)	Индикаторы компетенций	Результаты обучения
<b>УК-2</b> Разработка и реализация проектов	УК-2.3. Организует процесс реализации проекта в соответствии с разработанным планом действий на протяжении всего его жизненного цикла	<b>Знать:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Принципы планирования действий применительно к поставленным задачам;</li> </ul> <b>Уметь:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Выбирать и оптимизировать ресурсы для решения задач;</li> </ul> <b>Владеть:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Прогнозирует ожидаемые результаты решения проектных задач;</li> <li>- Разрабатывает план действий по решению поставленных задач.</li> </ul>

	УК-2.4. Корректирует текущие задачи в соответствии с получением новой информации, выявлением новых обстоятельств и изменением ситуации по реализации проекта	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Механизмы использования самоконтроля в работе над реализацией проекта;</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Осуществлять самоконтроль в работе над реализацией проекта;</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Корректирует проектные решения и план действий сообразно новым факторам и изменению ситуации</li> </ul>
	УК-2.5. Представляет результаты проекта, предлагает возможности их использования и/или совершенствования	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Формы представления проекта заинтересованным сторонам и «заказчикам»</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Оформлять проект в необходимом формате сообразно целеназначению и требованиям сложившихся нормативных и профессиональных стандартов</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Перспективным видением развития проекта в дальнейшем, способами его совершенствования;</li> <li>- Презентовать проект на публичной площадке, в том числе для широкой аудитории.</li> </ul>
ОПК-3 Проектная деятельность	ОПК-3.3. Создаёт комплексное композиционное решение произведения дизайна на основе проработки различных вариантов по техническому заданию	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Основные виды и типы дизайн-объектов в области специализации дизайна;</li> <li>- Специфику каждого из типов произведения дизайна по специализации;</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Рассматривать проектную работу в комплексе различных аспектов творческих и технологических задач согласно техническому заданию;</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Развитым композиционным мышлением, навыками поиска оптимального варианта из разработанных;</li> <li>- Синтезировать набор возможных художественных решений в производстве дизайна, отвечающих поставленным задачам;</li> </ul>
	ОПК-3.4. Осуществляет конструирование, рабочее проектирование и технологическую адаптацию дизайн-проекта к производственному циклу изделия	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Требования к различным стадиям проектирования;</li> <li>- Основы конструирования в промышленном производстве;</li> <li>- Нормы оформления рабочей документации для производства;</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Оформлять проектные решения должным образом согласно стадии и целеназначению эскизов, чертежей и проектных решений;</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Разрабатывает технологически отработанные образцы, прототипы, действующие модели дизайн-объектов;</li> <li>- Выпускает готовые комплекты рабочей документации для производства</li> </ul>
<p><b>ПК-1</b></p> <p>Творческая проектная деятельность</p>	ПК-1.3. Владеет на профессиональном уровне цифровым инструментарием дизайнера, использует его для решения стандартных задач	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Формы и инструменты прикладного исследования в цифровом дизайне;</li> <li>- Нормативные требования к оформлению готовой цифровой продукции;</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Определять актуальную проблематику проекта;</li> </ul>

	ПК-1.4. Использует в творческой проектной деятельности цифровые формы и инструменты, а также художественные средства смежных видов искусства и дизайна	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Проектировать с использованием междисциплинарного подхода;</li> <li>- Сформулировать авторский взгляд на проектную задачу;</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Создавать сложные комплексные цифровые проекты;</li> <li>- Находит оригинальные решения в работе над проектом;</li> <li>- Оформляет готовый цифровой продукт согласно сложившимся на рынке и в отрасли требованиям</li> </ul>
	ПК-1.5. Создает разработки для цифровых продуктов по установленным в отрасли стандартам, с соблюдением проектных норм и требований	
<b>ПК-3</b> Экономическая деятельность	ПК-3.4. Применяет в работе нормативные документы по трудовым вопросам, техническим, санитарным, противопожарным, правовым и др. требованиям государственных надзорных органов	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ценообразование в области профессиональной деятельности;</li> <li>- Нормативные требования к оформлению финансовых, сметных, отчетных документов;</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Формировать бюджет проекта;</li> <li>- Осуществлять мониторинг рынка технических новаций, - - - ИТ-продуктов и т.п., применяемых в профессиональной деятельности по специализации;</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Разрабатывает детальный бюджет проекта;</li> <li>- Создает бизнес-план проекта или организации по профилю деятельности</li> </ul>
	ПК-3.5. Способен разработать бизнес-проект, бизнес-план в контексте своей профессиональной деятельности	

<b>ПК-4</b> Организационно-производственная деятельность	ПК-4.5.Способен планировать собственную работу по проектированию, руководить производством проектных работ авторского коллектива	<b>Знать:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Основы производственной деятельности в области специализации;</li> <li>- Технологическую цепочку по производству цифровой дизайн-продукции или реализации дизайн-проекта;</li> <li>- Нормативные требования к оформлению технической проектной документации на производство;</li> </ul> <b>Уметь:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Разрабатывать технические проекты, технологические карты изделий;</li> <li>- Оформлять рабочую документацию к проекту;</li> <li>- Планировать производственную работу;</li> </ul> <b>Владеть:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Организует реализацию проекта в студии;</li> <li>- Выполняет авторский надзор;</li> <li>- Осуществляет контроль качества художественных и проектных работ</li> </ul>
	ПК-4.6. Способен осуществлять авторский надзор над производственным циклом дизайн-проекта лично и в составе авторского коллектива	
	ПК-4.7.Владеет критериями и технологиями оценки качества производственных работ, использует их в профессиональной деятельности	

#### 4. Структура и содержание дисциплины

##### 4.1 Объем дисциплины

Объем (общая трудоемкость) дисциплины «Дизайн-проектирование» составляет 11 з.е., 396 акад. часов, из них контактных - 232 акад.ч., СРС - 65 акад.ч., формы контроля – экзамен - 1,3,4 семестры, КП-2,3 - семестры.

Вид учебной работы	Всего часов	Семестры					
		1	2	3	4		
<b>Аудиторные занятия (всего)</b>							
В том числе:							
Лекции	8	2	2	2	2		
Практические занятия							

Семинары		224	58	58	58	50		
Самостоятельная работа (всего)		65	3	30	12	20		
Контроль		99	27		36	36		
Вид аттестации			Экз	КП	Экз КП	Экз		
Общая трудоемкость	часы	396	90	90	108	108		
	зачетные единицы	11	2.5	2.5	3	3		

#### 4.2. Структура дисциплины для очной формы обучения.

№	Темы занятий	С е м е с т р	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах) в том числе в интерактивной форме 20%				Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) Форма промежуточной аттестации (по семестрам)
			лекции	семинары	пп/г	с/р	
Раздел 1. Введение в дизайн-проектирование							
1	Основы дизайн-проектирования: цели, задачи, этапы. Роль цифрового дизайна в современном мире.	1	2				Опрос
2	Основы композиции и визуального восприятия	1		4			Опрос
3	Работа с цифровыми инструментами	1		6			Опрос
4.	Разработка концепции проекта	1		6			Опрос
5.	Прототипирование интерфейсов	1		8			Опрос
6.	Презентация проектов	1		4			Просмотр
7.	Самостоятельная работа.	1				2	
Раздел 2. Основы проектной деятельности							
1.	Планирование проекта	1		4			Рубежная аттестация: тестирование



2.	Реализация проекта	1		6			Опрос
3.	Коррекция проекта	1		6			Опрос
4.	Оформление проектной документации	1		8			Опрос
5.	Защита проекта	1		6			Экзамен
6.	Самостоятельная работа.	1				1	
	<b>Итого за семестр</b>		2	58		3	

### Раздел 3. Комплексное проектирование

1.	Принципы создания комплексных дизайн-решений. Междисциплинарный подход в дизайне.	2	2				Опрос
2.	Разработка многостраничных интерфейсов	2		6			Опрос
3.	Работа с анимацией и интерактивом	2		4			Опрос
4.	Тестирование и оптимизация	2		6			
5.	Оформление готового продукта	2		8			Опрос
6.	Защита проекта	2		4			Рубежная аттестация: тестирование
7.	Самостоятельная работа.	2				15	

### Раздел 4. Управление проектами

1.	Планирование и распределение задач	2		6			Опрос
2.	Работа в команде	2		4			Опрос
3.	Контроль качества	2		8			Опрос
4.	Оформление финансовой документации	2		6			Опрос
5.	Защита проекта	2		6			Курсовой проект

6.	Самостоятельная работа.	2				15	
	<b>Итого за семестр</b>		2	58		30	
<b>Раздел 5. Инновации в дизайне</b>							
1.	Современные тренды в цифровом дизайне. Использование AI, AR/VR в дизайне.	3	2				Опрос
2.	Работа с AI-инструментами	3		6			Опрос
3.	Проектирование AR/VR-опытов	3		6			Опрос
4.	Тестирование инновационных решений	3		6			Опрос
5.	Оформление инновационных проектов	3		4			Опрос
6.	Защита проекта	3		4			Рубежная аттестация: тестирование
7.	Самостоятельная работа.	3				6	
<b>Раздел 6. Бизнес-аспекты дизайна</b>							
1.	Разработка бизнес-плана	3		10			Опрос
2.	Презентация бизнес-идеи	3		8			Опрос
3.	Работа с нормативными документами	3		8			Опрос
4.	Защита проекта	3		6			Экзамен. Курсовой проект.
5.	Самостоятельная работа.	3				6	
6.	<b>Итого за семестр</b>		2	58			
<b>Раздел 7. Портфолио и карьера</b>							
1.	Роль портфолио в карьере дизайнера. Советы по трудоустройству.	4	2				Опрос

2.	Создание портфолио	4		8			Опрос
3.	Подготовка к собеседованию	4		4			Опрос
4.	Работа с заказчиками	4		4			Рубежная аттестация: тестирование
5.	Защита портфолио	4		4			Просмотр
6.	Самостоятельная работа					10	
<b>Раздел 8. Финальный проект</b>							
1.	Разработка финального проекта	4		10			Опрос
2.	Оформление проекта	4		10			Опрос
3.	Защита финального проекта	4		10			Экзамен
4.	Самостоятельная работа	4				10	
	<b>Итого за семестр</b>		2	50		20	

#### 4.3. Содержание дисциплины

№	Наименование раздела (подраздела, темы) дисциплины	Содержание
1.	<b>Раздел 1. Введение в дизайн-проектирование</b>	

1.1.	<p>Основы дизайн-проектирования: цели, задачи, этапы. Роль цифрового дизайна в современном мире.</p>	<p><i>Определение дизайн-проектирования:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Процесс создания функциональных, эстетичных и удобных решений для пользователей.</li> <li>- Сочетание творчества, технологий и анализа.</li> </ul> <p><i>Цели дизайн-проектирования:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Решение проблем пользователей.</li> <li>- Создание продуктов, которые сочетают в себе функциональность и визуальную привлекательность.</li> <li>- Удовлетворение потребностей бизнеса и пользователей.</li> </ul> <p><i>Задачи дизайн-проектирования:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Анализ целевой аудитории и контекста использования.</li> <li>- Разработка концепции и прототипов.</li> <li>- Тестирование и оптимизация решений.</li> </ul> <p><i>Исследование и анализ:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Сбор информации о целевой аудитории, конкурентах, рынке.</li> <li>- Формулировка проблемы и постановка целей проекта.</li> </ul> <p><i>Генерация идей:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Мозговой штурм, создание мудбордов, скетчей.</li> <li>- Выбор наиболее перспективных концепций.</li> </ul> <p><i>Прототипирование:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Создание wireframes, макетов, интерактивных прототипов.</li> <li>- Тестирование на ранних этапах.</li> </ul> <p><i>Реализация:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Разработка финального дизайна.</li> <li>- Подготовка макетов для разработчиков.</li> <li>- Тестирование и оптимизация:</li> <li>- Проведение юзабилити-тестов.</li> <li>- Внесение изменений на основе обратной связи.</li> </ul> <p><i>Запуск и поддержка:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Презентация проекта заинтересованным сторонам.</li> <li>- Мониторинг использования продукта и внесение улучшений.</li> </ul> <p><i>Цифровой дизайн как инструмент коммуникации:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Создание интерфейсов, которые упрощают взаимодействие пользователя с продуктом.</li> <li>- Использование визуальных элементов для передачи информации.</li> </ul> <p><i>Влияние цифрового дизайна на бизнес:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Улучшение пользовательского опыта, что повышает лояльность клиентов.</li> <li>- Создание конкурентных преимуществ через уникальный дизайн.</li> </ul> <p><i>Цифровой дизайн и технологии:</i></p>
------	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Использование AI, AR/VR, 3D-моделирования для создания инновационных решений.</li> <li>- Адаптация дизайна под новые устройства и платформы.</li> </ul> <p><i>Социальная роль цифрового дизайна:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Создание доступных и инклюзивных интерфейсов.</li> <li>- Использование дизайна для решения глобальных проблем (например, экология, образование).</li> </ul>
1.2	Основы композиции и визуального восприятия	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Основные принципы: баланс, контраст, иерархия, ритм.</li> <li>- Примеры удачных и неудачных композиций.</li> <li>- Работа с сетками и модульными системами.</li> <li>- Создание композиций на основе заданных принципов.</li> <li>- Изучение законов гештальта в дизайне</li> <li>- Анализ визуального восприятия интерфейсов.</li> <li>- Создание макета страницы с учетом принципов композиции.</li> <li>- Обсуждение и анализ работ.</li> </ul>
1.3	Работа с цифровыми инструментами	<p><i>Знакомство с Adobe Photoshop:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Интерфейс и основные функции.</li> <li>- Создание и редактирование графических элементов.</li> </ul> <p><i>Знакомство с Adobe Illustrator:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Работа с векторной графикой.</li> <li>- Создание логотипов и иконок.</li> </ul> <p><i>Знакомство с Figma:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Основы работы с интерфейсами.</li> <li>- Создание простых прототипов.</li> </ul> <p><i>Практическое задание:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Создание макета веб-страницы с использованием изученных инструментов.</li> </ul>
1.4	Разработка концепции проекта	<p><i>Введение в концепцию проекта:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Что такое концепция и зачем она нужна.</li> <li>- Примеры успешных концепций.</li> </ul> <p><i>Методы генерации идей:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Мозговой штурм, мудборды, скетчи.</li> <li>- Практикум по генерации идей.</li> </ul> <p><i>Анализ целевой аудитории:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Создание персонажей пользователей (user personas).</li> <li>- Анализ потребностей и ожиданий аудитории.</li> </ul> <p><i>Практическое задание:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Разработка концепции для заданного проекта.</li> </ul>

1.5	Прототипирование интерфейсов	<p><i>Введение в прототипирование :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Что такое прототип и зачем он нужен.</li> <li>- Виды прототипов: low-fidelity, high-fidelity.</li> </ul> <p><i>Создание wireframes:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Основы UX-дизайна.</li> <li>- Практикум по созданию wireframes.</li> </ul> <p><i>Создание интерактивных прототипов:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Использование Figma для создания прототипов.</li> <li>- Добавление интерактивных элементов.</li> </ul> <p><i>Тестирование прототипов:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Проведение юзабилити-тестов.</li> <li>- Анализ результатов и внесение изменений.</li> </ul>
1.6	Презентация проектов	<p><i>Основы презентации:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Структура презентации: введение, основная часть, выводы.</li> <li>- Советы по успешной презентации.</li> </ul> <p><i>Подготовка презентационных материалов:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Создание слайдов, демонстраций, раздаточных материалов.</li> <li>- Практикум по оформлению презентаций.</li> </ul> <p><i>Речевая подготовка:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Техники публичного выступления.</li> <li>- Практика самопрезентации.</li> </ul> <p><i>Практическое задание:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Презентация проектов перед группой.</li> <li>- Обсуждение и анализ выступлений.</li> </ul>
2.	<b>Раздел 2. Основы проектной деятельности</b>	
2.1	Планирование проекта	<p><i>Введение в планирование проекта :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Что такое планирование и зачем оно нужно.</li> <li>- Основные этапы планирования.</li> </ul> <p><i>Постановка целей и задач:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Формулировка SMART-целей.</li> <li>- Разработка плана действий.</li> </ul> <p><i>Работа с техническим заданием:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Анализ требований заказчика.</li> <li>- Составление технического задания.</li> </ul> <p><i>Практическое задание:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Разработка плана для заданного проекта.</li> <li>- Обсуждение и анализ планов.</li> </ul>

2.2	Реализация проекта	<p><i>Введение в реализацию проекта:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Основные этапы реализации.</li> <li>- Роль дизайнера в команде.</li> </ul> <p><i>Работа с ресурсами:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Оптимизация времени и ресурсов.</li> <li>- Использование инструментов управления проектами (Trello, Notion, Jira).</li> </ul> <p><i>Создание дизайн-макетов:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Разработка макетов в соответствии с ТЗ.</li> <li>- Практикум по созданию макетов.</li> <li>- Проверка соответствия проекта плану.</li> <li>- Внесение изменений при необходимости</li> </ul>
2.3	Коррекция проекта	<p><i>Введение в коррекцию проекта:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Почему важна коррекция.</li> <li>- Основные этапы корректировки.</li> </ul> <p><i>Анализ промежуточных результатов:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Проведение тестов и сбор обратной связи.</li> <li>- Анализ данных и выявление проблем.</li> </ul> <p><i>Внесение изменений:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Корректировка дизайн-макетов.</li> <li>- Практикум по внесению изменений.</li> </ul>
2.4	Оформление проектной документации	<p><i>Введение в оформление проектной документации:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Что такое проектная документация и зачем она нужна.</li> <li>- Основные виды документации.</li> </ul> <p><i>Создание технической документации:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Оформление чертежей, схем, спецификаций.</li> <li>- Практикум по созданию технической документации.</li> </ul> <p><i>Подготовка к передаче проекта в производство:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Оформление документации для разработчиков.</li> <li>- Практикум по подготовке документации.</li> </ul>
2.5.	Защита проекта	<p><i>Введение:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Что такое защита проекта и зачем она нужна.</li> <li>- Основные этапы подготовки к защите.</li> </ul> <p><i>Подготовка презентационных материалов:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Создание слайдов, демонстраций, раздаточных материалов.</li> <li>- Практикум по оформлению презентаций.</li> </ul> <p><i>Речевая подготовка:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Техники публичного выступления.</li> <li>- Практика самопрезентации.</li> </ul> <p><i>Практическое задание:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Презентация проектов перед группой.</li> <li>- Обсуждение и анализ выступлений.</li> </ul>

### Раздел 3. Комплексное проектирование

3.1	Принципы создания комплексных дизайн-решений. Междисциплинарный подход в дизайне.	<p><i>Актуальность комплексных дизайн-решений:</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Современные проекты требуют учета множества факторов: функциональность, эстетика, технологии, пользовательский опыт.</li><li>- Комплексный подход позволяет создавать продукты, которые решают задачи бизнеса и удовлетворяют потребности пользователей.</li></ul> <p><i>Междисциплинарный подход:</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Дизайн как область, которая объединяет знания из разных сфер: психологии, маркетинга, технологий, искусства.</li><li>- Роль дизайнера как интегратора идей и решений.</li></ul> <p><i>Системность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Рассмотрение проекта как целостной системы, где все элементы взаимосвязаны.</li></ul> <p><i>Многофункциональность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Создание решений, которые выполняют несколько задач одновременно.</li></ul> <p><i>Адаптивность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Учет разных сценариев использования и адаптация под различные устройства и платформы.</li></ul> <p><i>Устойчивость:</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Создание решений, которые остаются актуальными в долгосрочной перспективе.</li></ul> <p><i>Эстетика и функциональность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Баланс между визуальной привлекательностью и удобством использования.</li></ul> <p><i>Психология и дизайн:</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Понимание поведения пользователей, их потребностей и мотиваций.</li></ul> <p><i>Технологии и дизайн:</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Интеграция новых технологий (AI, AR/VR, 3D-моделирование) в дизайн-процесс.</li></ul>
-----	--	---



3.2	Разработка многостраничных интерфейсов	<p><i>Введение:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Особенности проектирования многостраничных интерфейсов.</li> <li>- Примеры успешных решений.</li> </ul> <p><i>Создание структуры сайта:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Разработка карты сайта (sitemap).</li> <li>- Практикум по созданию структуры для заданного проекта.</li> </ul> <p><i>Дизайн страниц:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Создание макетов главной страницы, категорий, продукта и т.д.</li> <li>- Практикум по разработке дизайна страниц.</li> </ul> <p><i>Адаптация под разные устройства:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Принципы адаптивного дизайна.</li> <li>- Практикум по созданию адаптивных макетов.</li> <li>- Презентация разработанных интерфейсов.</li> </ul>
3.3	Работа с анимацией и интерактивом	<p><i>Введение:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Роль анимации в пользовательском опыте.</li> <li>- Примеры удачного использования анимации.</li> </ul> <p><i>Основы работы с After Effects:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Интерфейс и основные функции.</li> <li>- Создание простых анимаций.</li> </ul> <p><i>Создание интерактивных прототипов в Figma:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Добавление интерактивных элементов.</li> <li>- Практикум по созданию прототипов.</li> <li>- Создание анимированного интерфейса.</li> </ul>
3.4	Тестирование и оптимизация	<p><i>Введение в тестирование:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Зачем нужно тестирование и какие методы существуют.</li> <li>- Примеры успешного тестирования.</li> </ul> <p><i>Проведение юзабилити-тестов:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Подготовка сценариев тестирования.</li> <li>- Практикум по проведению тестов.</li> </ul> <p><i>Анализ результатов тестирования:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Сбор и анализ данных.</li> <li>- Выявление проблем и предложение решений.</li> </ul> <p><i>Оптимизация интерфейса:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Внесение изменений на основе обратной связи.</li> <li>- Практикум по оптимизации.</li> </ul>

3.5	Оформление готового продукта	<p><i>Введение в оформление готового продукта:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Что такое готовый продукт и как его правильно оформить.</li> <li>- Примеры оформления проектной документации.</li> </ul> <p><i>Создание гайдлайнов:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Разработка руководства по использованию дизайн-системы.</li> <li>- Практикум по созданию гайдлайнов.</li> </ul> <p><i>Подготовка макетов для разработчиков:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Оформление макетов в соответствии с требованиями.</li> <li>- Практикум по подготовке макетов.</li> <li>- Оформление готового продукта для заданного проекта.</li> </ul>
3.6	Защита проекта	<p><i>Введение:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Что такое защита проекта и зачем она нужна.</li> <li>- Основные этапы подготовки к защите.</li> </ul> <p><i>Подготовка презентационных материалов:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Создание слайдов, демонстраций, раздаточных материалов.</li> <li>- Практикум по оформлению презентаций.</li> </ul> <p><i>Речевая подготовка:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Техники публичного выступления.</li> <li>- Практика самопрезентации.</li> </ul> <p><i>Практическое задание:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Презентация проектов перед группой.</li> <li>- Обсуждение и анализ выступлений.</li> </ul>
4.	<b>Раздел 4. Управление проектами</b>	
4.1	Планирование и распределение задач	<p><i>Введение в планирование:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Что такое планирование и зачем оно нужно.</li> <li>- Основные этапы планирования проекта.</li> </ul> <p><i>Постановка целей и задач:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Формулировка SMART-целей.</li> <li>- Разработка плана действий.</li> </ul> <p><i>Распределение задач в команде:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Использование инструментов управления проектами (Trello, Notion, Jira).</li> <li>- Практикум по распределению задач.</li> <li>- Разработка плана для заданного проекта.</li> </ul>

4.2	Работа в команде	<p><i>Введение в командную работу:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Роль дизайнера в команде.</li> <li>- Основные принципы успешной коллаборации.</li> </ul> <p><i>Коммуникация в команде:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Техники эффективного общения.</li> <li>- Практикум по решению конфликтных ситуаций.</li> </ul> <p><i>Работа с разработчиками и маркетологами:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Особенности взаимодействия с другими специалистами.</li> <li>- Практикум по совместной работе над проектом.</li> <li>- Работа в команде над мини-проектом.</li> </ul>
4.3	Контроль качества	<p><i>Введение в контроль качества:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Что такое контроль качества и зачем он нужен.</li> <li>- Основные этапы контроля качества.</li> </ul> <p><i>Проверка соответствия проекту:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Анализ соответствия проекта техническому заданию.</li> <li>- Практикум по проверке качества.</li> </ul> <p><i>Тестирование и обратная связь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Проведение тестов и сбор обратной связи.</li> <li>- Практикум по внесению изменений.</li> <li>- Контроль качества для заданного проекта.</li> </ul>
4.4	Оформление финансовой документации	<p><i>Введение в составлении финансовой документации:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Что такое финансовая документация и зачем она нужна.</li> <li>- Основные виды финансовой документации.</li> </ul> <p><i>Составление бюджета проекта:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Анализ затрат и доходов.</li> <li>- Практикум по составлению бюджета.</li> </ul> <p><i>Оформление сметы:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Разработка сметы для проекта.</li> <li>- Практикум по оформлению сметы.</li> <li>- Оформление финансовой документации для заданного проекта.</li> </ul>

4.5	Защита проекта	<p><i>Введение:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Что такое защита проекта и зачем она нужна.</li> <li>- Основные этапы подготовки к защите.</li> </ul> <p><i>Подготовка презентационных материалов:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Создание слайдов, демонстраций, раздаточных материалов.</li> <li>- Практикум по оформлению презентаций.</li> </ul> <p><i>Речевая подготовка:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Техники публичного выступления.</li> <li>- Практика самопрезентации.</li> </ul> <p><i>Практическое задание:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Презентация проектов перед группой.</li> <li>- Обсуждение и анализ выступлений.</li> </ul>
5.	<b>Раздел 5. Инновации в дизайне</b>	
5.1	Современные тренды в цифровом дизайне. Использование AI, AR/VR в дизайне.	<p><i>Актуальность трендов в цифровом дизайне:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Быстрое развитие технологий и их влияние на дизайн.</li> <li>- Роль дизайнера в адаптации к новым трендам.</li> </ul> <p><i>Минимализм и функциональность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Упрощение интерфейсов, акцент на удобстве использования.</li> <li>- Применение трехмерной графики в интерфейсах и анимации.</li> </ul> <p><i>Инклюзивный дизайн:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Создание доступных интерфейсов для всех пользователей.</li> </ul> <p><i>Персонализация интерфейсов:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Анализ данных пользователей для создания персонализированного опыта.</li> </ul> <p><i>Автоматизация рутинных задач:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Использование AI для автоматизации процессов, таких как ретушь фото, создание макетов.</li> </ul> <p><i>Дополненная реальность (AR):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Применение AR в дизайне интерфейсов и рекламе.</li> </ul> <p><i>Виртуальная реальность (VR):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Создание immersive-опытов для пользователей.</li> </ul> <p><i>Смешанная реальность (MR):</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Сочетание AR и VR для создания интерактивных сред.</li> </ul>

5.2	Работа с AI-инструментами	<p><i>Введение в AI-инструменты:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Что такое AI и как он используется в дизайне.</li> <li>- Примеры успешного применения AI.</li> </ul> <p><i>Генеративный дизайн:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Использование алгоритмов для создания уникальных дизайн-решений.</li> <li>- Практикум по созданию логотипов, иллюстраций, паттернов.</li> </ul> <p><i>Персонализация интерфейсов:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Анализ данных пользователей для создания персонализированного опыта.</li> <li>- Практикум по разработке персонализированных интерфейсов.</li> </ul> <p><i>Автоматизация рутинных задач:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Использование AI для автоматизации процессов, таких как ретушь фото, создание макетов.</li> <li>- Практикум по работе с инструментами Adobe Sensei.</li> </ul>
5.3	Проектирование AR/VR-опытов	<p><i>Введение в AR/VR:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Что такое AR/VR и как они используются в дизайне.</li> <li>- Примеры успешного применения AR/VR.</li> </ul> <p><i>Работа с AR-инструментами:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Освоение инструментов для создания AR-опытов (например, Spark AR, Unity).</li> <li>- Практикум по созданию AR-фильтров.</li> </ul> <p><i>Работа с VR-инструментами:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Освоение инструментов для создания VR-опытов (например, Blender, Unreal Engine).</li> <li>- Практикум по созданию VR-туров.</li> <li>- Создание AR/VR-опыта для заданного проекта.</li> </ul>
5.4	Тестирование инновационных решений	<p><i>Введение в тестирование инноваций:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Зачем нужно тестирование и какие методы существуют.</li> <li>- Примеры успешного тестирования инновационных решений.</li> </ul> <p><i>Проведение тестов:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Подготовка сценариев тестирования.</li> <li>- Практикум по проведению тестов.</li> </ul> <p><i>Анализ результатов тестирования:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Сбор и анализ данных.</li> <li>- Выявление проблем и предложение решений.</li> </ul> <p><i>Оптимизация решений:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Внесение изменений на основе обратной связи.</li> <li>- Практикум по оптимизации.</li> </ul>

5.5	Оформление инновационных проектов	<p><i>Введение в оформление инновационных проектов:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Что такое инновационный проект и как его правильно оформить.</li> <li>- Примеры оформления инновационных проектов.</li> </ul> <p><i>Создание документации:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Разработка технической документации.</li> <li>- Практикум по созданию документации.</li> </ul> <p><i>Подготовка презентационных материалов:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Создание слайдов, демонстраций, раздаточных материалов.</li> <li>- Практикум по оформлению презентаций.</li> <li>- Оформление инновационного проекта для заданного кейса.</li> </ul>
5.6	Защита проекта	<p><i>Введение:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Что такое защита проекта и зачем она нужна.</li> <li>- Основные этапы подготовки к защите.</li> </ul> <p><i>Подготовка презентационных материалов:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Создание слайдов, демонстраций, раздаточных материалов.</li> <li>- Практикум по оформлению презентаций.</li> </ul> <p><i>Речевая подготовка:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Техники публичного выступления.</li> <li>- Практика самопрезентации.</li> </ul> <p><i>Практическое задание:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Презентация проектов перед группой.</li> <li>- Обсуждение и анализ выступлений.</li> </ul>
6.	<b>Раздел 6. Бизнес-аспекты дизайна</b>	
6.1	Разработка бизнес-плана	<p><i>Введение в бизнес-планирование:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Что такое бизнес-план и зачем он нужен.</li> <li>- Основные разделы бизнес-плана.</li> </ul> <p><i>Анализ рынка и целевой аудитории:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Исследование рынка, конкурентов и целевой аудитории.</li> <li>- Практикум по проведению анализа.</li> </ul> <p><i>Разработка финансового плана:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Составление бюджета, расчет затрат и доходов.</li> <li>- Практикум по созданию финансового плана.</li> <li>- Разработка бизнес-плана для заданного проекта.</li> <li>- Обсуждение и анализ бизнес-планов.</li> </ul>

6.2	Презентация бизнес-идеи	<p><i>Введение в подготовку презентации бизнес-идеи:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Что такое презентация и зачем она нужна.</li> <li>- Основные этапы подготовки презентации.</li> </ul> <p><i>Подготовка презентационных материалов:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Создание слайдов, демонстраций, раздаточных материалов.</li> <li>- Практикум по оформлению презентаций.</li> </ul> <p><i>Речевая подготовка:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Техники публичного выступления.</li> <li>- Практика самопрезентации.</li> <li>- Презентация бизнес-идеи перед группой.</li> </ul>
6.3	Работа с нормативными документами	<p><i>Введение:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Что такое нормативные документы и зачем они нужны.</li> <li>- Основные виды нормативных документов.</li> </ul> <p><i>Изучение требований:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Анализ требований к проектной документации.</li> <li>- Практикум по изучению нормативных документов.</li> </ul> <p><i>Оформление документов:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Создание технической документации.</li> <li>- Практикум по оформлению документов.</li> <li>- Оформление нормативных документов для заданного проекта.</li> </ul>
6.4	Защита проекта	<p><i>Введение:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Что такое защита проекта и зачем она нужна.</li> <li>- Основные этапы подготовки к защите.</li> </ul> <p><i>Подготовка презентационных материалов:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Создание слайдов, демонстраций, раздаточных материалов.</li> <li>- Практикум по оформлению презентаций.</li> </ul> <p><i>Речевая подготовка:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Техники публичного выступления.</li> <li>- Практика самопрезентации.</li> </ul> <p><i>Практическое задание:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Презентация проектов перед группой.</li> <li>- Обсуждение и анализ выступлений.</li> </ul>
7.	<b>Раздел 7. Портфолио и карьера</b>	

7.1	<p>Роль портфолио в карьере дизайнера.</p> <p>Советы по трудоустройству.</p>	<p><i>Актуальность портфолио для дизайнера:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Портфолио как визитная карточка дизайнера.</li> <li>- Роль портфолио в привлечении клиентов и работодателей.</li> </ul> <p><i>Портфолио как инструмент самопрезентации:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Демонстрация навыков, опыта и стиля.</li> <li>- Примеры успешных портфолио.</li> </ul> <p><i>Типы портфолио:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Онлайн-портфолио (Behance, Dribbble, личный сайт).</li> <li>- Оффлайн-портфолио (PDF-презентации, печатные версии).</li> </ul> <p><i>Структура портфолио:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Разделы: о себе, проекты, контакты.</li> <li>- Примеры удачной структуры.</li> </ul> <p><i>Качество\ количество:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Важность отбора лучших работ.</li> <li>- Как избежать перегруженности портфолио.</li> </ul> <p><i>Актуальность и обновление:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Регулярное обновление портфолио.</li> <li>- Добавление новых проектов и удаление устаревших.</li> </ul> <p><i>Выбор платформы:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Преимущества Behance, Dribbble, личного сайта.</li> <li>- Как выбрать подходящую платформу.</li> </ul> <p><i>Оформление проектов:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Описание проекта: проблема, решение, результат.</li> <li>- Использование визуалов: скриншоты, видео, анимации.</li> </ul> <p><i>Рассказ о себе:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Краткая биография, навыки, опыт.</li> <li>- Добавление личного стиля и уникальности.</li> </ul> <p><i>Обратная связь и рекомендации:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Как собирать отзывы от клиентов и коллег.</li> <li>- Использование рекомендаций в портфолио.</li> </ul> <p><i>Примеры успешных портфолио:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Разбор кейсов известных дизайнеров.</li> <li>- Анализ сильных и слабых сторон.</li> </ul> <p><i>Поиск работы:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Где искать вакансии: LinkedIn, HH.ru, Behance.</li> <li>- Как составить резюме, которое заметят.</li> </ul>
-----	--	--



7.2	Создание портфолио	<p><i>Введение в создание портфолио:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Что такое портфолио и зачем оно нужно.</li> <li>- Примеры успешных портфолио.</li> </ul> <p><i>Выбор платформы:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Преимущества Behance, Dribbble, личного сайта.</li> <li>- Практикум по выбору платформы.</li> </ul> <p><i>Оформление проектов:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Описание проекта: проблема, решение, результат.</li> </ul> <p><i>Рассказ о себе:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Краткая биография, навыки, опыт.</li> <li>- Практикум по созданию раздела "О себе".</li> </ul>
7.3	Подготовка к собеседованию	<p><i>Введение в подготовку к собеседованию:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Что такое собеседование и как к нему подготовиться.</li> <li>- Примеры успешных собеседований.</li> </ul> <p><i>Исследование компании и вакансии:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Как найти информацию о компании и вакансии.</li> <li>- Практикум по исследованию.</li> </ul> <p><i>Подготовка ответов на вопросы:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Типичные вопросы на собеседовании.</li> <li>- Практикум по подготовке ответов.</li> </ul>
7.4	Работа с заказчиками	<p><i>Введение в работу с заказчиками:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Что такое работа с заказчиками и зачем она нужна.</li> <li>- Примеры успешного взаимодействия с заказчиками.</li> </ul> <p><i>Проведение переговоров:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Техники эффективного общения.</li> <li>- Практикум по проведению переговоров.</li> </ul> <p><i>Составление договоров:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Основные пункты договора.</li> <li>- Практикум по составлению договоров.</li> </ul> <p><i>Практическое задание:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Работа с заказчиком над мини-проектом.</li> <li>- Обсуждение и анализ результатов.</li> </ul>
8	<b>Раздел 8. Финальный проект</b>	

8.1	Разработка финального проекта	<p><i>Введение в разработку финальный проект:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Что такое финальный проект и зачем он нужен.</li> <li>- Примеры успешных финальных проектов.</li> </ul> <p><i>Постановка целей и задач:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Формулировка SMART-целей.</li> <li>- Разработка плана действий.</li> </ul> <p><i>Исследование и анализ:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Сбор информации о целевой аудитории, конкурентах, рынке.</li> <li>- Практикум по проведению анализа.</li> </ul> <p><i>Разработка концепции:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Генерация идей, создание мудбордов, скетчей.</li> <li>- Практикум по разработке концепции.</li> </ul> <p><i>Создание прототипов:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Разработка wireframes, макетов, интерактивных прототипов.</li> <li>- Создание финального дизайна.</li> <li>- Практикум по реализации проекта.</li> </ul>
8.2	Оформление проекта	<p><i>Введение в оформление проекта:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Что такое оформление проекта и зачем оно нужно.</li> <li>- Примеры успешного оформления проектов.</li> </ul> <p><i>Создание документации:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Разработка технической документации.</li> <li>- Практикум по созданию документации.</li> </ul> <p><i>Подготовка презентационных материалов:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Создание слайдов, демонстраций, раздаточных материалов.</li> <li>- Практикум по оформлению презентаций.</li> <li>- Оформление проекта для заданного кейса.</li> <li>- Обсуждение и анализ работ.</li> </ul>
8.3	Защита финального проекта	<p><i>Введение:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Что такое защита проекта и зачем она нужна.</li> <li>- Основные этапы подготовки к защите.</li> </ul> <p><i>Подготовка презентационных материалов:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Создание слайдов, демонстраций, раздаточных материалов.</li> <li>- Практикум по оформлению презентаций.</li> </ul> <p><i>Речевая подготовка:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Техники публичного выступления.</li> <li>- Практика самопрезентации.</li> </ul> <p><i>Практическое задание:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Презентация проектов перед группой.</li> <li>- Обсуждение и анализ выступлений.</li> </ul>

## 5. Методические указания по освоению дисциплины

### 5.1. Методические рекомендации для студентов по подготовке к лекциям и семинарским занятиям

#### 5.1.1. Подготовка к лекциям

Лекции являются основным источником теоретических знаний. Чтобы эффективно подготовиться к лекциям, следуйте рекомендациям:

Изучите тему лекции заранее:

- Ознакомьтесь с планом лекции (если предоставлен преподавателем).
- Прочитайте краткий конспект или материалы по теме из рекомендованной литературы.

Составьте список вопросов:

- Запишите непонятные моменты, чтобы задать вопросы преподавателю во время лекции.

Используйте дополнительные источники:

- Изучите статьи, книги или видеоматериалы по теме лекции для более глубокого понимания.

Подготовьте инструменты для конспектирования:

- Используйте ноутбук, планшет или блокнот для записи ключевых идей.
- Применяйте методы структурированного конспектирования (например, ментальные карты, таблицы).

Будьте активны на лекции:

- Задавайте вопросы, участвуйте в обсуждениях.
- Фиксируйте примеры и кейсы, которые приводит преподаватель.

#### *5.1.2. Подготовка к семинарским занятиям*

Семинары направлены на закрепление теоретических знаний и развитие практических навыков. Для успешной подготовки:

Повторите материалы лекций:

- Ознакомьтесь с конспектами и презентациями лекций, связанных с темой семинара.

Изучите рекомендованную литературу:

- Прочитайте статьи, книги или методические указания, предложенные преподавателем.
- Подготовьте краткий конспект или тезисы по ключевым моментам.

Выполните практические задания:

- Если семинар предполагает выполнение задания (например, анализ кейса, разработка эксперимента), заранее изучите требования и подготовьте материалы.

Подготовьтесь к обсуждениям:

- Продумайте свою точку зрения по обсуждаемым вопросам.
- Подготовьте аргументы и примеры для участия в дискуссии.

Работа в группах:

- Если семинар предполагает групповую работу, заранее обсудите с коллегами распределение задач и подготовьте материалы.

#### *8.1.3. Самостоятельная работа*

Самостоятельная работа является важной частью освоения дисциплины.

Рекомендации:

Планируйте время:

- Составьте график самостоятельной работы, выделяя время на изучение литературы, выполнение заданий и подготовку к занятиям.

Используйте разнообразные источники:

- Изучайте не только учебники, но и научные статьи, видеолекции, кейсы из практики цифрового дизайна.

Развивайте навыки критического мышления:

- Анализируйте информацию, выделяйте ключевые идеи, формулируйте собственные выводы.

Готовьтесь к промежуточным и итоговым заданиям:

- Регулярно повторяйте пройденный материал.
- Выполняйте практические задания (например, разработка экспериментов, анализ данных).

#### *5.1.4. Рекомендации по работе с литературой*

Используйте научные базы данных:

- Например: «КиберЛенинка», РИНЦ, Google Scholar, Scopus, Web of Science для поиска актуальных статей.

Ведите библиографию:

- Записывайте все источники, которые используете, чтобы правильно оформить ссылки в работах.

Анализируйте прочитанное:

- Выделяйте ключевые идеи, аргументы, методы исследования.

#### *5.1.5. Советы по подготовке к выступлениям и защите проектов*

Структурируйте материал:

- Подготовьте четкий план выступления: введение, основная часть, выводы.

Используйте визуализацию:

- Создайте презентацию с графиками, диаграммами, изображениями.

Репетируйте:

- Проведите пробное выступление перед друзьями или коллегами.

Будьте готовы к вопросам:

- Продумайте возможные вопросы и подготовьте ответы.

#### *5.1.6. Рекомендуемые инструменты и ресурсы*

- Для конспектирования: Notion, Evernote, OneNote.
- Для визуализации данных: Tableau, Canva, Adobe Illustrator.
- Для работы с литературой: Zotero, Mendeley.
- Для презентаций: PowerPoint, Keynote, Google Slides.

8.1.7 Практические занятия семинарского типа, а также семинары проходят в аудиторных условиях с возможным использованием компьютерной техники в случае необходимости обусловленной темой работы, семинара. Данные типы учебных занятий не предусматривают использование учебной литературы в ходе проведения, только на этапе подготовки, возможно использование компьютерной техники с установленным специализированным программным обеспечением. Домашние задания являются самостоятельной работой, выполняемой вне аудиторных занятий, как продолжение аудиторной работы.

## **5.2. Методические рекомендации к самостоятельной работе студентов**

Самостоятельная работа обучающихся включает в себя такие виды и формы как: подготовка к практическому занятию, подготовка к дискуссии, презентации, подготовка доклада, конспектирование изучаемой литературы, сбор визуальных материалов по изучаемой теме, выполнение упражнений, макетов и чистовых заданий по дисциплине.

Самостоятельная работа обучающегося является продолжением аудиторной работы и содержит как творческие проектные поиски в эскизировании, так и исполнительские работы по выполнению утвержденных заданий начисто.

Результаты самостоятельной работы студента представляются преподавателю на семинарских занятиях для консультаций, разбора ошибок, обсуждения проектных решений и выработки планов дальнейшей индивидуальной работы.

Подготовка к экзамену также является видом самостоятельной работы студента. В рамках подготовки к экзамену обучающийся исправляет недочёты, проводит финализацию всех заданий за семестр.

## **5.3. Методические рекомендации по подготовке доклада-презентации к семинарским занятиям.**

Указания к докладу-презентации:

1. Проанализировать примеры существующих профессиональных конкурсов по теме.
2. Описать существующие подходы к организации конкурсов (концептуальные / реализованных проектов / на решение конкурсного кейса и т.д.), подтвердить примерами.
3. Проанализировать конкурсные проекты победителей и лауреатов, определить требования к конкурсным проектам конкретного конкурса.
4. Создать электронный файл доклада-презентации по выбранной теме, оформить слайды презентации, логично выразить основную мысль доклада.
5. Провести репетицию доклада с хронометражем и параллельным докладом со слайд-шоу. Регламент доклада – 8 минут, объём презентации – 10-12 слайдов.
6. Провести доклад-презентацию на аудиторном занятии.

Доклад-презентация готовится обучающимся по выбранной или назначенной преподавателем теме. Представляет собой краткое изложение наиболее существенных аспектов профессиональной проблематики применительно к выбранному явлению, персоналии или произведению графического дизайна.

Экранная презентация является визуальным сопровождением устного доклада. Она не должна быть тождественна докладу, но должна расширять, дополнять сказанное. Давать опорную визуальную информацию, которая нуждается в представлении и комментарии докладчика. Может также содержать элементы инфографики: схемы, таблицы, диаграммы, расширяющие восприятие материалов доклада.

Объём экранной презентации – от 15 до 25 слайдов, длительность доклада – 10-15 минут. Выполняется экранная презентация в приложении PowerPoint, как многостраничный файл, адаптированный к формату интерактивной доски (пропорция изображения -16:9).

Доклад предполагает осмысление и анализ достижений графического дизайна, выбранного обучающимся по изучаемой проблеме, умение сформулировать роль и

значимость объекта изучения, демонстрацию глубокого ознакомления с объектом изучения и навык сбора приоритетной визуальной информации.

#### **5.4 Методические рекомендации к выполнению курсовых проектов.**

***Каждый проект должен включать:***

- Исследование (анализ целевой аудитории, конкурентов).
- Прототипирование (wireframes, макеты).
- Тестирование и оптимизацию.
- Презентацию результатов.
- Использование современных инструментов (Figma, Adobe XD, Trello, Notion).
- Учет бизнес-требований и пользовательского опыта.
- Уделите внимание детальному планированию и использованию инструментов управления проектами.
- Опишите процессы контроля качества и управления рисками.
- Разработайте финансовый план и стратегию продвижения.

#### **6. Перечень информационных технологий.**

Предоставление обучающимся доступа к:

- учебному плану, рабочей программе дисциплины в электронной форме;
- к электронно-библиотечной системе института, содержащей учебно-методические материалы по дисциплине в электронной форме;
- к информационным справочным системам, которые используются при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, посредством электронной информационно-образовательной среды института из любой точки, в которой имеется доступ к информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»;

При осуществлении образовательного процесса по дисциплине используется следующее лицензионное программное обеспечение:

**Пакет офисных программ:**

- ABBYY FineReader 14 Business 1 year (Per Seat) Academic
- Microsoft Office 2024 Outlook
- Microsoft Office 2024 Word
- Microsoft Office 2024 Excel
- Microsoft Office 2024 PowerPoint
- Microsoft Office 2024 OneNote
- Microsoft Office 2024 SharePoint
- Microsoft Office 2024 Microsoft Teams
- Microsoft Office 2024 Access
- Microsoft Office 2024 Publisher

- 1С:Университет
- Учебные планы ВО и УП ВПО

#### **Антивирусные программы:**

- Kaspersky Endpoint Security

#### **Другое ПО:**

- Mozilla Firefox

При осуществлении образовательного процесса по дисциплине используются электронно-библиотечные системы:

Электронно-библиотечная система «Лань»: <https://e.lanbook.com/>

Электронно-библиотечная система «Руконт» <https://rucont.ru/>

Электронная библиотека «Юрайт» <https://biblio-online.ru/>

Электронно-библиотечная система «Библиороссика» <http://www.bibliorossica.com/>

Научная электронная библиотека: [https://elibrary.ru/projects/subscription/rus\\_titles\\_open.asp](https://elibrary.ru/projects/subscription/rus_titles_open.asp)

### **7. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине**

Учебные занятия по дисциплине «Дизайн-проектирование» проводятся в следующих оборудованных учебных кабинетах, оснащенных соответствующим оборудованием и программным обеспечением:

Вид учебных занятий по дисциплине	Наименование оборудованных учебных кабинетов, объектов для проведения практических занятий с перечнем основного оборудования и программного обеспечения
Занятия лекционного типа	Аудитория, оснащённая партами и стульями. Интерактивная доска с пультом управления и свободным доступом в Интернет.
Занятия семинарского и практического типов	Аудитория, оснащённая партами и стульями. Интерактивная доска с пультом управления и свободным доступом в Интернет.
Самостоятельная работа студентов	Аудитория, оснащённая партами и стульями, компьютерами со свободным доступом в Интернет.

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.04.01 ДИЗАЙН.

Составители:

Доц. кафедры дизайна и ДПИ Козловский В.Д.

