

**Министерство образования и науки Российской Федерации  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего профессионального образования  
«Амурский государственный университет»**

Кафедра «Дизайн»

**УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС ДИСЦИПЛИНЫ**

**ОСНОВЫ ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

Основной образовательной программы по специальности 070601.65 «Дизайн».  
Специализация «Графический дизайн»

Благовещенск 2012

УМКД разработан старшим преподавателем,  
Левковской Екатериной Сергеевной

Рассмотрен и рекомендован на заседании кафедры «Дизайн».

Протокол заседания кафедры от «\_\_\_» \_\_\_\_\_ 201\_\_\_ г. № \_\_\_\_\_

Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ /Е.Б.Коробий /

### **УТВЕРЖДЕН**

Протокол заседания УМСС 070601.65 «Дизайн»

от «\_\_\_» \_\_\_\_\_ 201\_\_\_ г. № \_\_\_\_\_

Председатель УМСС \_\_\_\_\_ /Е.Б.Коробий /

## СОДЕРЖАНИЕ

1 Рабочая программа учебной дисциплины	4
1.1 Цели и задачи освоения дисциплины	4
1.2 Место дисциплины в учебном процессе	4
1.3 Требования к результатам освоения дисциплины	4
1.4 Структура и содержание дисциплины	5
1.5 Содержание разделов и тем дисциплины	5
1.6 Самостоятельная работа	7
1.7 Образовательные технологии	7
1.8 Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины и учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов	7
1.9 Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины	8
1.10 Материально-техническое обеспечение дисциплины	10
2 Краткое изложение программного материала. Содержание лекционного курса	10
3 Методические указания	16
3.1 Методические указания для преподавателя	16
3.2 Методические указания для студентов	18
3.3 Методические указания к лабораторным занятиям	18
3.4 Методические указания по самостоятельной работе студентов	20
4 Контроль знаний	21
4.1 Текущий контроль знаний	21
4.2 Итоговый контроль знаний	22
5 Интерактивные технологии и инновационные методы, используемые в образовательном процессе	22

# **1. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

## **1.1 ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

Цель дисциплины «Основы проектной деятельности»:

- Формирование системы знаний в области проектной деятельности.
- Практическое закрепление знаний и навыков проектной деятельности.
- Развитие навыков самостоятельной исследовательской работы.
- Приобретение опыта работы в составе команды, управления проектом.

Задачи дисциплины:

- Освоить ключевые термины проектной деятельности.
- Познакомить с областями применения современных подходов проектной деятельности и управления проектами на примерах из реальной практики.
- Сформировать навыки применения ряда инструментов проектной деятельности.

## **1.2 МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ**

Дисциплина «Основы проектной деятельности» входит в цикл общепрофессиональных дисциплин, дисциплина по выбору: ОПД.В1. «Основы проектной деятельности» дает современные знания, знакомит с основными теоретическими и практическими подходами проектных процессов и организаций, развивающимися и действующими в современном мире и в России.

Все занятия построены по принципу сочетания теории и лабораторных занятий. Выполнение графических упражнений, рисование с натуры и по воображению. Предусмотрены домашние задания в форме набросков, зарисовок, сбора информации, наблюдения. По окончании курса подводится итог в форме предварительного и комплексного просмотра.

По завершению обучения по дисциплине «Основы проектной деятельности» студент должен обладать основами теоретических знаний и практических навыков; знать основные требования к грамотной подаче графических работ, в частности проекта.

Преподавание курса базируется на знаниях рисунка, живописи, черчения, полученных студентами в общеобразовательных учреждениях, и связано с дисциплинами «Проектирование в графическом дизайне». Навыки, приобретенные студентами на занятиях по дисциплине «Основы проектной деятельности», будут полезны при курсовом и дипломном проектировании.

## **1.3 ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

В результате освоения дисциплины обучающийся должен демонстрировать следующие результаты образования:

1) Знать: ключевые термины проектной деятельности; области применения современных подходов проектной деятельности и управления проектами на примерах из реальной практики.

2) Уметь: применять ряда инструментов проектной деятельности на практике; планировать проект, определять цель и задачи проекта; строить проект, анализировать его результаты и затраты.

3) Владеть: методом проектной деятельности; проектированием в области дизайна.

## 1.4 СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ «ОСНОВЫ ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ»

Общая трудоемкость дисциплины составляет 100 часов.

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)			Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) Форма промежуточной аттестации (по семестрам)
				Лекции/ час	Лаб. работа/ час	Сам. работа/ час	
1	Творческое задание. 1 этап проектирования. Актуальность проблемы.	5	1	2	2	6	Текущий просмотр работ 5 неделя
2	Творческое задание. 2 этап проектирования. Общение «дизайнер-клиент». Эскизы.	5	2-5	4	8	10	Текущий просмотр работ 5 неделя
3	Творческое задание. 3 этап проектирования. Идея проекта.	5	6-9	4	8	10	Текущий просмотр работ 9 неделя
4	Творческое задание. 4 этап проектирования. Расчет смет.	5	10-12	4	6	10	Текущий просмотр работ 12 неделя
5	Творческое задание. 5 этап проектирования. Реализация проекта.	5	13-18	4	12	10	Итоговый просмотр и аттестация работ 18 неделя
Итого				18	36	46	Зачет, итоговый просмотр

## 1.5 СОДЕРЖАНИЕ РАЗДЕЛОВ И ТЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

### 1.5.1 Лекции.

#### 3 курс, 5 семестр (18 часов)

#### 1. Вводная лекция. Теоретико-методологические основы формирования проектной культуры личности.

Понятие проектной культуры. Появление и развитие понятия «проект». Что включает в себя проектная деятельность (этапы подготовки, управления реализацией, оценки и т.п.). Классификация проектов. Примеры проектов (исследовательские, социальные, инновационные, бизнес-проекты, гражданских инициатив, образовательные и т.д.). Проект как средство разрешения социальных проблем.

#### 2. Теоретико-методические основы управления проектной деятельностью.

Методы управления проектами. Инструментарий управления проектами. Целеполагание и планирование (времени и ресурсов). Основные процессы проектной деятельности и

области их приложения. Этапы проекта дизайнера. Методы управления проектами и персоналом проекта. Психология общения «дизайнер-клиент».

### 3. Проектная идея. Стратегическое развитие идеи в проект. Планирование.

Проектно-исследовательская деятельность. Проект: определение, основные показатели и характеристики. Отличия проектной деятельности от традиционной исследовательской работы. Разработка идеи как первый этап подготовки проекта. Структура проекта и характеристика основных компонентов проекта. Приемы обоснования устойчивости проекта. Виды планирования.

### 4. Бюджетирование проектной работы. Финансовый менеджмент проекта.

Бюджет и дальнейшее финансирование. Бюджет или смета расходов как ключевой этап разработки проекта. Общие требования к составлению бюджета. Налоговое законодательство и особенности финансовой отчетности. Основные разделы бюджета (оплата труда, основные прямые расходы, непрямые расходы). Пояснения к бюджету.

**5. Исполнение и завершение проекта.** Координация ресурсов, развитие групп, распределение информации, реализация планов.

#### 1.5.2 Лабораторные занятия.

#### 3 курс, 5 семестр (36 часов)

№ п/п	Тематика и содержание лабораторных занятий	кол-во часов
1	<b>Творческое задание. 1 этап проектирования. Актуальность проблемы.</b> Задание: необходимо изучить проблему на выданную тему. Исследовательский поиск. Материалы и инструменты: лист А4 (несколько штук), графитный карандаш, гелевая ручка.	2
2	<b>Творческое задание. 2 этап проектирования. Общение «дизайнер-клиент». Эскизы.</b> Задание: студенты делятся на группы и создают ситуацию «дизайнер-клиент». Проводят «мозговой штурм». На основе поиска, проведенного задания делают первые эскизы проекта. Материалы и инструменты: лист А4 (несколько штук), графитный карандаш, гелевая ручка, тушь, перо, кисти, цв. Карандаши.	8
3	<b>Творческое задание. 3 этап проектирования. Идея проекта.</b> Задание: визуализация проектной идеи (схемы, варианты, виды). Утверждение проекта. Материалы и инструменты: лист А4 (несколько штук), графитный карандаш, гелевая ручка, тушь, перо, кисти, цв. карандаши, акварель, гуашь.	8
4	<b>Творческое задание. 4 этап проектирования. Расчет смет.</b> Задание: просчитать стоимость проекта, ориентируясь на приблизительную стоимость на рынке. Материалы и инструменты: лист А4 (несколько штук), графитный карандаш, гелевая ручка.	6
5	<b>Творческое задание. 5 этап проектирования. Реализация проекта.</b> Задание: продемонстрировать готовый продукт «клиенту». Делаются минимальные поправки в проекте, небольшие доработки. Материалы и инструменты: лист А4 (несколько штук), графитный карандаш, гелевая	12

	ручка, тушь, перо, кисти, цв. карандаши, акварель, гуашь.	
ИТОГО:		36

## 1.6 САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА

Самостоятельная работа (46 часа).

№ п/п	№ раздела (темы) дисциплины	Форма (вид) самостоятельной работы	Трудоёмкость в часах
1	1-5	Сбор необходимого материала для выполнения лабораторных работ. Выполнение лабораторных работ.	16
		Выполнение творческого задания: проанализировать этапы проектирования знака существующей фирмы России и мира. Подготовка к зачету.	30

## 1.7 ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

В качестве форм организации программы дисциплины «Основы проектной деятельности» используются интерактивные методы обучения, которые представляют собой систему правил организации продуктивного взаимодействия учащихся между собой, с преподавателем, с компьютером, с учебной литературой, при котором происходит освоение нового опыта, получение новых знаний и предоставляется возможность для самореализации личности учащихся.

Знания учащиеся получают из профессиональной литературы, через информационные технологии. Воспринимая и осмысливая факты, оценки, выводы, студенты остаются в рамках репродуктивного (воспроизводящего) мышления.

На лабораторных занятиях студенты знакомятся с конкретной проблемой, учатся анализировать информацию, выявляют основные проблемы и пути решения, изображая свои идеи. Для реализации творческого задания рекомендуется широко использовать метод - «мозговой штурм». Он способствует динамичности мыслительных процессов, освобождению от инерции мышления, развитию у обучаемых способности абстрагироваться от конкретных условий, формирует умение сосредоточиться на какой-либо важной цели. По своей направленности лабораторные занятия делятся на ознакомительные, экспериментальные и поисково-проблемные работы.

Самостоятельная работа направлена на формирование готовности к самообразованию, создания базы для непрерывного образования, развития созидательной и активной позиции студента. Самостоятельная работа студентов включает освоение теоретического материала, подготовку к лабораторным работам студентов включает, выполнение индивидуальных графических задач, подготовку к экзамену.

## 1.8 ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ, ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ИТОГАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ И УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ

Зачеты проводятся в форме комплексного просмотра, где выводится итоговая оценка по результатам выполненных академических работ. К зачету допускаются студенты, вы-

полнившие учебный план (лабораторные работы, самостоятельную работу) в полном объеме.

#### 1.8.1. Критерии зачета

«Зачтено» ставится, если выполнены работы в полном объеме, творческая работа исполнена на высоком профессиональном уровне, даны грамотные ответы на поставленные вопросы.

«Не зачтено» ставится, если работы не доделаны или отсутствует их часть, творческое задание выполнено на низком уровне, ответы на вопросы нечеткие, с некоторыми недочетами.

#### Примерные вопросы к зачету

1. Понятие проектной культуры. Появление и развитие понятия «проект».
2. Понятие «проект». Что включает в себя проектная деятельность.
3. Понятие «проект». Классификация проектов.
4. Понятие «проект». Примеры проектов.
5. Проект как средство разрешения социальных проблем.
6. Понятие «проект», «проектирование». Методы управления проектами.
7. Основные процессы проектной деятельности и области их приложения.
8. Понятие «проектная деятельность». Этапы проекта дизайнера.
9. Понятие «проект», «проектная деятельность». Методы управления проектами и персоналом проекта.
10. Психология общения «дизайнер-клиент».
11. Понятие «проект», «проектная деятельность». Проектно-исследовательская деятельность.
12. Проект: определение, основные показатели и характеристики.
13. Отличия проектной деятельности от традиционной исследовательской работы.
14. Разработка идеи как первый этап подготовки проекта.
15. Структура проекта и характеристика основных компонентов проекта.
16. Понятие «проект», «проектная деятельность». Виды планирования.
17. Бюджет или смета расходов как ключевой этап разработки проекта. Общие требования к составлению бюджета.
18. Основные разделы бюджета.
19. Координация ресурсов.
20. Распределение информации, реализация планов.
21. Понятие «проект», «проектирование». Виды проектирования.
22. Понятие «проект», «проектирование». Участники (субъекты) проектных работ.
23. Понятие «проект», «проектная деятельность». Цель управления проектом и успешность проекта.
24. Понятие «проект», «проектная деятельность». Этапы комплексного проекта (дизайн-проект).
25. Понятие «дизайн-проект». Этапы дизайн-проекта.

## 1.9 УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ «ОСНОВЫ ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ»

а) основная литература:

**1. Ермолаева Л.П.** Основы дизайнерского искусства: учеб. пособие: рек. УМО/ Л.П. Ермолаева. - М.: Архитектура-С, 2009. -152 с.: а-рис.

**2. Овчинникова Р.Ю.** Дизайн в рекламе: основы графического проектирования: учеб. пособие: доп. УМО/ Р. Ю. Овчинникова; под ред. Л. М. Дмитриевой. - М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2009. -240 с.: а-ил.



**3. Шимко В.Т.** Основы дизайна и средовое проектирование: учеб. пособие: рек. УМО по архитектур. обр./ В. Т. Шимко. -М.: Архитектура-С, 2004, 2005, 2007. - 160 с.:а-рис.

б) дополнительная литература:

**1. Бхаскаран Л.** Дизайн и время : стили и направления в современном искусстве и архитектуре/ Л. Бхаскаран ; пер. с англ. И. Д. Голыбиной. -М.: Арт-Родник, 2006. -256 с.:а-цв. ил.

**2. Бесчастнов Н.П.** Черно-белая графика: Учеб. пособие: доп. Мин. обр. РФ/ Н.П. Бесчастнов. - М.: Владос, 2002. - 272 с.: z-рис.

**3. Гофман Ю.М.** Графические трансформации природных (анималистических) мотивов в разработке фирменных знаков: Учеб.-метод. пособие/ Ю. М. Гофман; АмГУ, ФПИ. - Благовещенск: Изд-во Амур. гос. ун-та, 2002. - 35 с.: z-рис.

**4. Гофман Ю.М.** Шрифт в графическом дизайне/ Ю. М. Гофман; АмГУ, ФДиТ **Ч. 1.** - 2009. - 296 с.: а-рис.

**5. Гофман Ю.М.** Шрифт в графическом дизайне/ Ю. М. Гофман; АмГУ, ФДиТ **Ч. 2.** - 2009. - 268 с.: а-рис.

**6. Графический дизайн.** Основы графического дизайна: учеб.-метод. комплекс дисц. для спец. 070603, 070801, 070601/ АмГУ, ФПИ; сост. Ю. М. Гофман, Н. А. Васильева. -Благовещенск: Изд-во Амур. гос. ун-та, 2007. - 74 с.

**7. Кадрова Е.В.** Техника графики: учеб.-метод. пособие/ Е.В. Кадрова. - Сочи: Изд-во Сочин. ин-та моды, бизнеса и права, 2008. - 30 с.: рис. - Библиогр.: с. 30

**8. Миронов Д.Ф.** Компьютерная графика в дизайне [Текст]: учеб. / Д.Ф. Миронов. - СПб.: Питер , 2004. - 216 с.: рис. - (Учебник для вузов). - Алф. указ.: с.210.

**9. Рунге В.Ф.** Основы теории и методологии дизайна : Учеб. пособие/ В. Ф. Рунге, В. В. Сеньковский. -М.: МЗ-Пресс, 2001. -253 с.

**10. Семенов В.Б.** Товарный знак: битва со смыслами: Технологии создания логотипов/ В. Б. Семенов. - СПб.: Питер, 2005. -253 с.:а-ил.

**11. Стоун Т.Л.** Дизайн цвета [Текст]: практикум: практ. рук. по применению цвета в графическом дизайне/ Т. Л. Стоун, С. Адамс, Н. Мориока. - М.: РИП-Холдинг, 2008.-240с.

**12. Феличи Дж.** Типографика: шрифт, верстка, дизайн/ Дж. Феличи; пер. с англ., коммент. С. И. Пономаренко. – СПб.: БХВ-Петербург, 2008. -470 с.: а-ил.

**13. Яцюк О.Г.** Основы графического дизайна на базе компьютерных технологий / О. Г. Яцюк. – СПб.: БХВ-Петербург, 2004. – 231 с.:а-ил.

в) интернет-ресурсы:

№	Наименование ресурса	Краткая характеристика
1	<a href="http://www.dejurka.ru">http://www.dejurka.ru</a>	Дежурка – Дизайн журнал №1, это информационный портал. Ценный материал, десятки полезных статей и подборок для дизайнеров и программистов
2	<a href="http://kak.ru">http://kak.ru</a>	Журнал о графическом дизайне [кАк) — единственное в России иллюстрированное периодическое издание, посвященное графическому дизайну.
3	<a href="http://www.coreldraw13.info">http://www.coreldraw13.info</a>	Профессиональный сайт
4	<a href="http://www.adobe.com">http://www.adobe.com</a>	Профессиональные макеты для печати и цифровой публикации
5	<a href="http://Biblioclub.ru">Biblioclub.ru</a>	Электронная библиотечная система «Университетская библиотека – online», специализируется на учебных материалах для вузов по научно-гуманитарной тематике, а также содержит материалы по точным и естественным наукам

## **1.10 МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

Реализация программы дисциплины требует наличия учебной аудитории, оснащенной следующим оборудованием: рабочее место преподавателя; посадочные места по количеству обучающихся (стул, стол).

Данная дисциплина обеспечена методическим фондом работ, ранее выполняемых студентами, репродукциями из книг, журналов.

Предлагается использовать информационные технологии: мультимедийный проектор, компьютеры для работы и лучшего усвоения изучаемого материала.

## **2 КРАТКОЕ ИЗЛОЖЕНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА. СОДЕРЖАНИЕ ЛЕКЦИОННОГО КУРСА.**

### **5 семестр**

#### *План лекции:*

#### **1. Вводная лекция. Теоретико-методологические основы формирования проектной культуры личности.**

*Ключевые вопросы:* Понятие проектной культуры. Появление и развитие понятия «проект». Что включает в себя проектная деятельность (этапы подготовки, управления реализацией, оценки и т.п.). Классификация проектов. Примеры проектов (исследовательские, социальные, инновационные, бизнес-проекты, гражданских инициатив, образовательные и т.д.). Проект как средство разрешения социальных проблем.

Проект – это совокупность действий, исполнителей и средств по выработке вариантов решения определенной проблемы, достижения определённых целей.

Метод проектов не является принципиально новым в мировой педагогике. Этот метод возник во второй половине XIX века в школах США и вошёл в историю как "метод проблем".

Он был связан с идеями гуманистического направления в философии и образовании, разработанными американским философом и педагогом и его учеником. Предлагал строить обучение на активной основе, через целесообразную деятельность ученика, учитывая его личный интерес именно в этом знании. Отсюда чрезвычайно важно было показать детям их личную заинтересованность в приобретаемых знаниях, которые могут и должны пригодиться им в жизни. Для этого необходима проблема, взятая из реальной жизни, знакомая и значимая для ребенка, для решения которой ему необходимо приложить полученные знания, новые знания, которые еще предстоит приобрести.

Учитель может подсказать источники информации, а может просто направить мысль учеников в нужном направлении для самостоятельного поиска. Но в результате ученики должны самостоятельно и в совместных усилиях решить проблему, применив необходимые знания подчас из разных областей, получить реальный и осязаемый результат.

Метод проектов привлек внимание русских педагогов еще в начале 20 века. Идеи проектного обучения возникли в России практически параллельно с разработками американских педагогов.

Известна целая школа ведущих русских педагогов (таких, как С.Т.Шацкий, В.Н.Шульгин, М.В.Крупенин) и другие, которые отмечали положительные стороны метода проектов.

Позднее, уже при советской власти эти идеи стали довольно широко внедряться в школу, но недостаточно продуманно и последовательно и постановлением ЦК ВКП/б/ в 1931 году метод проектов был осужден и с тех пор до недавнего времени в России больше не предпринималось сколько-нибудь серьезных попыток возродить этот метод в школьной практике. Вместе с тем в зарубежной школе он активно и весьма успешно развивался. В США, Великобритании, Бельгии, Израиле, Финляндии, Германии, Италии, Бразилии, Нидерландах и многих других странах, где идеи гуманистического подхода к образованию Дж. Дьюи, его метод проектов нашли широкое распространение и приобрели боль-

шую популярность в силу рационального сочетания теоретических знаний и их практического применения для решения конкретных проблем окружающей действительности в совместной деятельности школьников. «Все, что я познаю, я знаю, для чего это мне надо и где и как я могу эти знания применить» - вот основной тезис современного понимания метода проектов.

В настоящее время в связи с модернизацией российского образования встала проблема возрождения метода проектов в отечественной школьной практике. Сторонники этого метода далеки от простого переноса с англо-американской педагогики метода проектов в нашу школу.

Типы проектирования:

- Репродуктивное проектирование.
- Продуктивное проектирование.
- Инновационное проектирование.

Классификация проектов:

1. По характеру результата (информационный, исследовательский, обзорный, продукционный, проект-инсценировка, альманах, сборник иллюстраций, сборник собственных творческих работ или фольклорных находок, стенгазета, киносценарий, публикация в СМИ, туристический буклет, веб-сайт и т.д.).

2. По форме (видеофильм, рекламный ролик, телепрограмма, интервью со знаменитыми людьми, журнальный репортаж, рок-опера).

3. По характеру доминирующей в проекте деятельности (поисковый, исследовательский, творческий, ролевой, прикладной, ознакомительно-ориентировочный).

4. По профилю знаний (монопроекты - по одному учебному предмету; межпредметные – по 2-3 учебным предметам, проекты «на стыке наук»). Такая типология развивается в работах В.В. Гузеева, Е.С.Полат, И.Д. Чечель.

5. По характеру координации (с открытой, или явной, координацией: в таких проектах координатор участвует в проекте в собственной своей функции, направляя работу его участников, организуя, в случае необходимости отдельные этапы проекта, деятельность отдельных его участников; со скрытой координацией: в таких проектах координатор не обнаруживает себя ни в сетях, ни в деятельности групп участников в своей функции, он выступает как полноправный участник проекта).

6. По уровню контактов (внутришкольные (локальные), межшкольные или региональные: это проекты, организуемые либо внутри одной школы, на уроках по одному предмету или междисциплинарные, либо между школами, классами внутри региона, одной страны; международные: участники проекта являются представителями разных стран).

7. По количеству участников (личностные – индивидуальные, парные, групповые).

8. По продолжительности (минипроекты; краткосрочные на 1-5 уроков; среднесрочные – на 1-2 месяца; долгосрочные – до 1 года).

9. По типу объекта проектирования: морфологическое (проектирование вещей, создание новых моделей); социальное (направленных на социальные вопросы); экзистенциальное (проектирование личностного развития человеческого «Я»).

*Литературные источники:* осн. № 1, 2; доп. № 1, 9

## **2. Теоретико-методические основы управления проектной деятельностью.**

*Ключевые вопросы:* Методы управления проектами. Инструментарий управления проектом. Целеполагание и планирование (времени и ресурсов). Основные процессы проектной деятельности и области их приложения. Этапы проекта дизайнера. Методы управления проектами и персоналом проекта. Психология общения «дизайнер-клиент».

Цели использования проектирования:

- способствовать повышению личной уверенности у каждого участника проектного обучения, его самореализации и использованию знаний на практике;
- развивать исследовательские умения;
- развивать у учащихся осознание значимости коллективной работы для получения результата, роли сотрудничества, совместной деятельности в процессе выполнения творческих заданий.

Этапы разработки проекта:

1. Подготовительный (мотивация, целеполагание, осознание проблемной ситуации, выбор темы, постановка цели проекта).
2. Проектировочный (общее планирование, построение конкретного плана деятельности, продумывание всех элементов деятельности, распределение заданий в работе с учетом выбранной позиции, самостоятельная работа, групповая работа, семинар, «мозговой штурм», практикум).
3. Практический (исследование проблемы, темы, сбор и обработка данных, получение нового продукта, результата проектной деятельности за счет выполнения определенных действий, интерпретация результатов, графическое представление результатов, оформление документации).
4. Аналитический (сравнение планируемых и реальных результатов, обобщение, выводы).
5. Контрольно-корректировочный (анализ успехов и ошибок, поиск способов коррекции ошибок, исправление проекта в соответствии с реальным состоянием дел).
6. Заключительный (представление содержания работы, обоснование выводов, защита проекта).

В проекте затрагиваются элементы нескольких видов деятельности: познавательной, коммуникативной, просветительской, преобразовательной, ценностно-ориентационной.

Проекты могут:

- иметь специфические особенности для дизайн-проектирования;
- иметь междисциплинарные общие черты;
- быть управляемыми руководством или полностью самостоятельными;
- характеризоваться объективной новизной результатов или просто открывать неизвестное только для определенной группы;
- не ограничиваться рамками, а иметь личностную и социальную перспективу;
- быть продуктивными для общества с точки зрения решения его проблем, воспитания неравнодушных и ищущих, творческих людей.

Проекты чаще всего подразделяют на персональные и групповые.

Преимущества персональных проектов:

- план работы над проектом может быть выстроен и отслежен с максимальной точностью.
- у дизайнера формируется чувство ответственности, поскольку выполнение проекта зависит только от него.
- дизайнер приобретает личный опыт на всех без исключения этапах выполнения проекта - от рождения замысла до итоговой рефлексии.
- формирование у дизайнера важнейших общеучебных умений и навыков (исследовательских, презентационных, оценочных) оказывается вполне управляемым процессом.

Преимущества групповых проектов:

- в проектной группе формируются навыки сотрудничества.
- проект может быть выполнен наиболее глубоко и разносторонне.
- на каждом этапе работы над проектом, как правило, есть свой ситуативный лидер: лидер-генератор идей, лидер-исследователь, лидер-оформитель продукта, лидер-режиссер презентации; каждый, в зависимости от своих сильных сторон, активно включается в работу на определенном этапе.

- в рамках проектной группы могут быть образованы подгруппы, предлагающие различные пути решения проблемы, идеи, гипотезы, точки зрения; элемент соревнования между ними, как правило, повышает мотивацию участников и положительно влияет на качество выполнения проекта.

Одна из крупнейших современных исследователей учебных проектов Е.С. Полат (г. Москва), считает, что метод проектов по-настоящему эффективен лишь в сочетании с «технологией работы в группах сотрудничества».

Умения автора проекта в целеполагании:

- демонстрирует понимание цели проекта для достижения цели проекта;
- расставляет в хронологической последовательности шаги (действия), которые необходимо сделать;
- ставит задачи на основе цели, сформулированной с помощью учителя;
- дает полную характеристику продукта своей деятельности в рамках проекта;
- контролирует соблюдение последовательности действий;
- самостоятельно ставит цель проекта на основании проблемы;
- самостоятельно определяет, какие действия следует предпринять для решения задач на основе общего подхода (стратегии, технологии), выработанного совместно с заказчиком или руководителем проекта;
- определяет внешнюю (социальную, научную и т.п.) потребность в планируемом продукте;
- определяет промежуточные результаты;
- предлагает стратегию (технология, процедуру) достижения цели на основе анализа альтернатив;
- анализирует необходимые ресурсы;
- прогнозирует последствия появления продукта;
- корректирует план на основании оценки промежуточных результатов.

Психология общения «дизайнер-клиент».

Дизайнеру часто приходится совершать «маленькое волшебство» - создать красивый и функциональный дизайн-проект, в котором будет комфортно и приятно жить человеку, обратившемуся к дизайнеру за помощью. И это волшебство случается при условии, если дизайнер сможет завоевать хорошее отношение, выслушать клиента и понять его потребности. Тогда появится шанс предложить собственные идеи, которые помогут заказчику найти свой стиль.

Профессия дизайнера отличается редким сочетанием возможностей для удовлетворения самых разнообразных наших потребностей: в творчестве, эстетическом наслаждении, в общении, и, наконец, в самореализации, реализации потенциала. При этом нужно помнить, что у заказчика есть собственные потребности и именно ему находиться в созданном дизайн-проекте. Очень важно не навязывать мнение, а попытаться выяснить, о чем действительно мечтает клиент; быть внимательным к пожеланию клиента на всех этапах работы. Поэтому необходимо развивать навыки эффективного общения: умение слушать, задавать вопросы, отвечать на возражение и т. д.

*Литературные источники:* осн. № 2; доп. № 6, 13

### **3. Проектная идея. Стратегическое развитие идеи в проект. Планирование.**

*Ключевые вопросы:* Проектно-исследовательская деятельность. Проект: определение, основные показатели и характеристики. Отличия проектной деятельности от традиционной исследовательской работы. Разработка идеи как первый этап подготовки проекта. Структура проекта и характеристика основных компонентов проекта. Приемы обоснования устойчивости проекта. Виды планирования.

Проект - ограниченное во времени, целенаправленное изменение отдельной системы с установленными требованиями к качеству результатов, возможными расходами и специфической организацией.

Основные требования к проекту:

1. Работа над проектом всегда направлена на разрешение конкретной, причем социально-значимой или лично значимой проблемы - исследовательской, информационной, практической. В идеальном случае проблема ставится перед проектной группой внешним заказчиком.
2. Планирование действий по разрешению проблемы - иными словами, выполнение работы всегда начинается с проектирования самого проекта, в частности - с определения *вида продукта и формы презентации*. Наиболее важной частью плана является *пооперационная разработка проекта*, в которой приводится перечень конкретных действий с указанием результатов, сроков и ответственных. Однако некоторые проекты (творческие, ролевые) не могут быть сразу четко спланированы от начала до конца.
3. Исследовательская работа как обязательная часть каждого проекта. Отличительная черта проектной деятельности - поиск информации, которая затем обрабатывается, осмысливается и представляется участниками проектной группы.
4. Результатом работы над проектом, иначе говоря, его выходом, является продукт, который создается участниками проектной группы в ходе решения поставленной проблемы.
5. Представление заказчику и (или) общественности готового продукта с обоснованием, что это наиболее эффективное средство решения поставленной проблемы. Иными словами, осуществление проекта требует на завершающем этапе презентации продукта и защиты самого проекта.

Умение автора работать с информацией:

-задает вопросы, указывающие на отсутствие информации, необходимой для того или иного действия в рамках проекта;

-следует технологии работы с конкретным источником информации, самостоятельно, предложенной посредниками, руководством или заказчиком,

-определяет, какие его знания могут быть использованы при работе над проектом;

-определяет «белые пятна» в имеющейся информации;

-определяет общее направление поиска и возможные источники недостающей информации;

-указывает противоречия или неполноту информации, которой он располагает на предпроектном этапе;

-обосновывает свой выбор источников информации по тому или иному вопросу, дает их.

Коммуникативные умения автора проекта:

Письменная коммуникация: соблюдает правила оформления документов (материалов, выводов и т.п.), демонстрирует владение способами предъявления информации в различных формах (текст, графики, схемы, таблицы и т.п.) для легкого понимания предлагаемого проекта.

Публичное выступление: готовит выступление и грамотно рассказывает о цели, ходе или результатах работы по проекту; отвечает на уточняющие вопросы; самостоятельно определяет адекватные форму и структуру представления информации и носители информации, в зависимости от цели ее предъявления и предполагаемых потребителей продукта; организует обратную связь с заказчиком, руководством дизайн-проекта.

*Литературные источники:* осн. № 1, 2, 3; доп. № 1, 2, 3, 6, 7, 8, 9, 11, 13

#### **4. Бюджетирование проектной работы. Финансовый менеджмент проекта.**

*Ключевые вопросы:* Бюджет и дальнейшее финансирование. Бюджет или смета расходов как ключевой этап разработки проекта. Общие требования к составлению бюджета. Налоговое законодательство и особенности финансовой отчетности. Основные разделы бюджета (оплата труда, основные прямые расходы, непрямые расходы). Пояснения к бюджету.

Заявка как форма проектирования. Составление заявки: общие рекомендации. Типы заявок и их структура. Письмо-заявка и полная заявка: общее и отличное. Предварительный анализ темы и поиск источника поддержки. Составление типовой заявки. Титульный лист и его содержание. Название проекта – типичные ошибки при формулировке. Аннотация заявки. Постановка проблемы. Цели и задачи проекта. Методы и этапы реализации проекта. Ожидаемые результаты, эффекты и критерии их оценки. Мониторинг: внешний и внутренний. Формы отчетности. Приложения к заявке. Схема планирования проекта. Структура (типовая) заявки на получение финансирования. Процесс составления комплекта заявки. Следование требованиям грантодающей организации. Написание текста заявки (в зависимости от вида проекта: исследовательского, образовательного, социально-общественного).

Примерный перечень расходов и схема расчетов в разделе «Оплата труда». Основные прямые расходы: административные расходы (аренда помещения, транспортных средств, канцелярские товары, публикации, коммуникационные расходы, оплата юридических услуг, банковские комиссионные сборы, страхование, перевод и т.д.), командировочные расходы (транспорт, командировочные расходы), оборудование. Примерный перечень расходов и расчетов в разделе «Основные прямые расходы». Примерный перечень расходов в разделе «Непрямые расходы».

*Литературные источники:* осн. № 1, 2; доп. № 1, 2, 3, 6, 7, 8, 9, 11, 13

#### **5. Исполнение и завершение проекта.**

*Ключевые вопросы:* Координация ресурсов, развитие групп, распределение информации, реализация планов.

Умения автора оценить результат проекта:

- сравнивает полученный продукт с его описанием;
- определяет, какие новые знания он получил в рамках реализации проекта;
- определяет, какие действия по проекту вызвали трудности и почему;
- определяет соответствие полученного продукта запланированному на основе заранее заданных критериев;
- определяет, как изменились его интересы, какие новые знания и умения он получил в ходе реализации проекта;
- обосновывает, что из своего замысла ему удалось реализовать полностью, в чем не достиг успеха и почему;
- разрабатывает критерии оценки качества полученного продукта, оценивает продукт по этим критериям;
- дает рекомендации по использованию полученного продукта;
- определяет, какие новые способы деятельности он освоил при реализации проекта;
- обоснованно указывает на сильные стороны своей работы, анализирует причины неудач;
- определяет возможные дальнейшие действия, связанные с полученным продуктом;
- определяет, в чем состоят его основные личные достижения при работе над проектом;
- предлагает пути преодоления трудностей и снижения риска неудачи в дальнейшем;
- оценивает степень достижения цели выступления на основе обратной связи с заказчиком, руководством дизайн-проекта.

Стадии проектирования. Цель и содержание.

1 стадия. Выдача задания. В сжатой форме зачитывается учебное задание на проектирование и дается информация об опыте и особенностях проектированного объекта (функции, конструкции, образе, исходной ситуации), составе проекта и графике работы над проектом. Цель: комплексное обеспечение информацией для начала проектирования.

2 стадия. Клазура. «Клазура» в переводе с греческого означает, «ограничивать, закрывать». На этой стадии в ограниченное время обычно в течение 4-5 часов в аудитории (реже дома) на заранее «затянутом бумагой» подрамнике выполняется проектное предложение как первое представление темы. Используется особая техника клазуры с применением рисунков, чертежей, текстовых формулировок, схем, пиктограмм. Цель: использовать способности психологической концентрации в условиях ограниченного времени, а также первичное яркое, образное восприятие темы, зафиксировать первое представление темы в проектно-графическом виде.

3 стадия. Предпроектный анализ. Изучение задания на проектирование, другой литературы, норм и правил, государственных стандартов. Сбор материала, изучение аналогов, возможны консультации со специалистами в городе. Определение проблемной ситуации проектирования. Анализ истории объекта, опыта проектирования аналогов, анализы ситуации участка и объекта проектирования. Цель: «погружение» в тему, проведение предпроектного исследования и изображение его в схемах, таблицах, разрезах, видах и пр. Достижение особого состояния, когда происходит «пробуждение» интуиции.

4 стадия. Эскиз – идея. С учетом выполненной клазуры и проведенного анализа аспектов состояния темы вырабатывается концепция авторского проектного решения с графической разработкой эскизных чертежей. Планы, схемы, изображения изображаются схематично. Цель: Разработать концепцию и демонстрационные схемы без детальной проработки как целостное предложение.

5 стадия. Эскизный проект. Продолжается работа под концепцией с целью детальной проработки. Используется вариантный поиск, проектный анализ, сравнение, отбор вариантов. Цель: детальная проработка всех изображений.

6 стадия. Вычерчивание в карандаше. Уточняется композиция на листе и подача проекта. Вычерчиваются все полностью, выполняются надписи и экспликации. Цель: полная подготовка дизайн-проекта в карандаше для стадии «подачи».

7 стадия. Подача проекта. Уточняются эскизы подачи проекта. Чертежи обводятся тушью. Делают колеровку. Цель: окончательное графическое оформление проекта.

8 стадия. Защита проекта. Готовится «доклад» для защиты дизайн-проекта.

9 стадия. Оценка проекта и архитектурного проектирования. Заказчик оценивает проекты. Проводится обсуждение работ, где рассматриваются ошибки, недоработки, положительные стороны проекта. Подготовка документаций о сдаче проекта заказчику. Изготовление портфолио.

Одним из видов завершения работы является макетирование. Макетирование – это проектирование и изготовление макетов. Изготовление макетов требует не только максимальной точности, но и исключительно творческого подхода.

Каждый макет, разработанный и созданный в дизайнером, разработчиком, это уникальное художественно-композиционное произведение.

*Литературные источники:* осн. № 1, 2; доп. № 1, 2, 3, 6, 7, 8, 9, 11, 13

### **3. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ**

#### **3.1 Методические указания для преподавателя**

Программой дисциплины предусмотрены лекционные, лабораторные занятия и самостоятельная работа студентов.



Лекция является одной из основных системообразующих форм организации учебного процесса по изучению дисциплины и представляет собой систематическое, последовательное, изложение учебного материала теоретического характера.

Лекции по курсу основы проектной деятельности представляют собой освещение основного содержания курса в сжатой форме. Учебный материал лекции является основой для последующей деятельности и должен быть согласован с содержанием других видов аудиторной и самостоятельной работы студентов.

При изложении материала должны соблюдаться основные требования к методике чтения и организации лекции:

- дидактическая обоснованность используемого вида лекции и соответствующих ему форм и методов изложения материала;
- структурированность содержания лекции: наличие плана, списка рекомендуемой литературы, вводной, основной и заключительной части лекции;
- акцентирование внимания аудитории на основных положениях и выводах лекции;
- рациональное сочетание методических приемов традиционной педагогики и новых методов обучения (проблемного, программного, контекстного, деятельностного и др).
- соответствие темпов изложения возможностям его восприятия студентами,
- использование методов активизации мышления студентов;
- использование приемов закрепления информации (повторение, включение вопросов на проверку понимания, усвоения и т.п., подведение итогов в конце рассмотрения каждого вопроса, в конце всей лекции);
- использование записей на доске, наглядных пособий;
- использование технических средств обучения.
- соответствие лекции учебному расписанию;
- четкость начала лекции и окончания лекции
- посещаемость лекции студентами;
- дисциплина на лекции;
- рациональное распределение времени на лекции;
- соответствие аудитории, в которой проводится лекция, современным нормам и требованиям.

В процессе лекции необходимо руководить деятельностью студентов. Следует постоянно осуществлять контроль за ведением студентами конспекта лекций и оказывать помощь в ведении записи лекции (акцентирование изложения материала лекции, выделение голосом, интонацией, темпом речи наиболее важной информации, использование пауз для вычерчивания изображений, выделения цветом результатов построений и т.п.). Целесообразно использование приемов поддержания внимания и снятия усталости студентов на лекции (риторические вопросы, шутки, исторические экскурсы, рассказы из опыта работы преподавателя и т.п.).

В 3 семестре лекционный курс предназначен для углубленного изучения основ композиций изданий и читается параллельно с лекционным курсом дисциплины «Композиция изданий», «Проектирование в графическом дизайне», необходимая помощь для закрепления материала.

По форме организации используются лекции - визуализации, с применением мультимедийных технологий. Изложение теоретических основ курса традиционно сопровождается рисунками, иллюстрациями, наглядным материалом.

Для усвоения материала возможное приглашение или выезд на фирму, занимающуюся дизайн-проектированием.

Лабораторные занятия предназначены для систематизации, закрепления и углубления знаний теоретического характера; формирования умения учиться самостоятельно,

т.е. овладевать методами, способами и приемами самообучения, саморазвития и самоконтроля. Во время лабораторных занятий студенты отвечают на вопросы по изучаемой теме, самостоятельно выполняют задания, решение которых требует знания разделов курса.

Методика проведения лабораторных работ должна основываться на активной форме усвоения материала, обеспечивающей максимальную самостоятельность каждого студента в решении задач.

Лабораторные занятия должны быть обеспечены комплектами упражнений и заданий для выполнения графических работ по теме.

### **3.2 Методические указания для студентов**

Основой успешного изучения дисциплины является последовательное, систематическое изучение разделов курса и выполнение аудиторных графических упражнений и заданий, а также выполнение индивидуальных графических работ в сроки, предусмотренные учебным графиком.

При изучении дисциплины студентам следует придерживаться следующих общих указаний:

1. Дисциплину нужно изучать последовательно и систематически. Строго соблюдать график выполнения и сдачи графических работ.

2. Изучение каждой темы следует начинать с усвоения теоретического материала, используя при этом конспект лекций, учебники, учебно-методическую и справочную литературу, интернет - ресурсы. В процессе работы целесообразно дополнять конспект той частью материала, которая выносится на самостоятельное изучение или плохо усваивается и нуждается в повторении. Свои знания следует проверить ответами на контрольные вопросы и выполнением графических упражнений и заданий.

3. Особое внимание следует уделять выполнению графических заданий.

Прежде чем приступить к их выполнению, необходимо определить проблему, поставить перед собой цель и решить определенные задачи для создания образной иллюстрации. В начальной стадии изучения дисциплин полезно прибегать к изучению и исследованию темы. Значительную помощь оказывают зарисовки.

4. Если в процессе изучения курса у студента возникли трудности, то он должен обратиться за консультацией к преподавателю.

### **3.3 Методические указания к лабораторным занятиям**

Лабораторные занятия проводятся в соответствии с тематическим содержанием лекционной части курса с целью закрепления изученного теоретического материала на практике.

#### **Лабораторное занятие № 1**

#### **1 этап проектирования. Актуальность проблемы.**

Цель занятия: Научить последовательности и особенностям работы с информацией. Выполнить упражнения для изучения, понимания и усвоения материала.

Задание:

- 1) научить правильному подходу к исследовательской работе;
- 2) помочь переработать информацию;
- 3) определить основные проблемы на заданную тему;
- 4) выбрать способы и методы выполнения дизайн-проекта.

Материалы и инструменты: лист А4 (несколько штук), графитный карандаш, гелевая ручка.

Задание для самостоятельной работы:

- изучение теоретического материала по теме;
- завершение аудиторной графической работы;
- начало выполнения творческого задания;
- подготовка к текущему просмотру.

#### Лабораторное занятие № 2

### 2 этап проектирования. Общение «дизайнер-клиент». Эскизы.

Цель занятия: Научить грамотному общению между клиентом и дизайнером. Выполнить упражнения для изучения, понимания и усвоения материала.

Задание:

- 1) создать творческо-деловую атмосферу, провести игровое проектирование;
- 2) указать на ошибки, показать на примере как правильно общаться, подбирать нужные вопросы;
- 3) на выбранную тему сделать первое эскизирование проета.

Материалы и инструменты: лист ФА4 (несколько штук), графитный карандаш, гелевая ручка, тушь, перо, кисти, цв. карандаши.

Задание для самостоятельной работы:

- изучение теоретического материала по теме;
- завершение аудиторной графической работы;
- выполнение творческого задания;
- подготовка к текущему просмотру.

#### Лабораторное занятие № 3

### 3 этап проектирования. Идея проекта.

Цель занятия: познакомить с общими принципами подачи проета.

Задание:

- 1) определить ход действия;
- 2) разными выразительными, графическими средствами сделать визуализацию проекта;
- 3) утвердить проект на данном этапе, чтобы показать, как работать в установленные сроки.

Материалы и инструменты: лист ФА4 (несколько штук), графитный карандаш, гелевая ручка, тушь, перо, кисти, цв. карандаши, акварель, гуашь.

Задание для самостоятельной работы:

- изучение теоретического материала по теме;
- завершение аудиторной графической работы;
- выполнение творческих заданий;
- подготовка к текущему просмотру.

#### Лабораторное занятие № 4

### 4 этап проектирования. Расчет смет.

Цель занятия: рассказать о стоимости, использование документации (смет) при расчете дизайн-проекта.

Задание:

- 1) доработать дизайн-проект;
- 2) определиться с материальностью и изготовлением проекта;

- 3) узнать стоимость необходимых материалов, способов печати и т. д. на рынке;
- 4) просчитать собственный дизайн-проект, ориентируясь на рынок.

Материалы и инструменты: лист А4 (несколько штук), графитный карандаш, гелевая ручка.

Задание для самостоятельной работы:

- изучение теоретического материала по теме;
- завершение аудиторной графической работы;
- выполнение творческих заданий;
- подготовка к текущему просмотру.

### Лабораторное занятие № 5 5 этап проектирования. Реализация проекта.

Цель занятия: продемонстрировать дизайн-продукт.

Задание:

- 1) обязательно создать деловую атмосферу, показать студентам, как работает данная система поэтапного проектирования;
- 2) при минимальных недоработках доделать проект;
- 3) предложить оценить собственный проект, затем однокласснику-клиенту, и, собственно, дизайн-фирме.

Материалы и инструменты: лист А4 (несколько штук), графитный карандаш, гелевая ручка.

Задание для самостоятельной работы:

- изучение теоретического материала по теме;
- завершение аудиторной графической работы;
- выполнение творческих заданий;
- подготовка к итоговому просмотру.

#### **3.4. Методические указания по самостоятельной работе студентов**

Для эффективного усвоения дисциплины необходима самостоятельная работа студента. Она позволяет закрепить и совершенствовать опыт, приобретаемый в ходе аудиторных занятий под руководством преподавателя.

Учебным планом специальности предусмотрено 46 часов самостоятельной работы.

Самостоятельная работа включает изучение теоретических вопросов курса, завершение выполнения аудиторных графических заданий, подготовку к лабораторным занятиям, выполнение творческих заданий, подготовку к текущей, промежуточной и итоговой аттестации (зачету).

Целью самостоятельной работы является:

- систематизация, закрепление и расширение полученных теоретических знаний и практических умений;
- формирование умений самостоятельно выполнять графические задания;
- развитие познавательных способностей и активности, творческой инициативы, самостоятельности, ответственности и организованности;
- формирование самостоятельности мышления.

Для успешного освоения дисциплины студентам рекомендуется соблюдать определенный порядок организации самостоятельной работы по каждой теме:

- ознакомиться с содержанием темы;

-изучить теоретический материал, используя конспект, учебник, учебно-методическую и справочную литературу, интернет-ресурсы; усвоить теоретические положения и выводы, при этом нужно записывать основные положения темы (формулировки, термины, воспроизводить отдельные чертежи из учебника и конспекта лекций);

- отметить трудные для понимания, неясные места и проконсультироваться у преподавателя;

- приступить к выполнению графической работы.

#### **4. КОНТРОЛЬ ЗНАНИЙ**

В течение каждого семестра выполняется установленное количество учебных заданий. Результаты их выполнения являются основанием для выставления оценок текущего контроля на семестровых аттестациях. Студенты, не выполнившие в полном объеме эти работы, не допускаются кафедрой к сдаче зачету, как не выполнившие график учебного процесса по данной дисциплине.

Для усвоения дисциплины теория и практика иллюстрирования учебным планом предусмотрены в качестве итоговой формы контроля семестровые зачёты – просмотры работ, выполненных каждым студентом под руководством ведущих преподавателей данного курса. Просмотр осуществляется коллегиально, с участием всех членов кафедры «Дизайн».

Контроль знаний студентов является важнейшим структурным элементом учебно-воспитательного процесса по дисциплине, действенным средством получения студентами прочных и осознанных знаний. Посредством контроля определяется результативность и эффективность обучения. Выполняя стимулирующую роль в учебно-воспитательном процессе, он существенно влияет на регулярность занятий, тщательность изучения теоретического материала и выполнения заданий, способствует активизации умственной и практической деятельности студентов.

##### **4.1. Текущий контроль знаний**

Текущий контроль усвоения учебного материала является средством стимулирования регулярной и активной учебной деятельности студентов. Он реализуется следующим основным способом: текущий и итоговый просмотры.

Текущий просмотр осуществляется в течении всего семестра. Цель проверки: определение степени усвоения лекционного и самостоятельно изученного учебного материала, выяснение теоретических знаний, степени осознания учебного материала; установление готовности студентов к выполнению графических работ; повторение, углубление и закрепление теоретического материала; побуждение студентов к систематической ритмичной работе; вскрытие недостатков в подготовке студентов, оказание им помощи в учебном процессе; выяснение причин непонимания учебного материала, корректировка знаний.

Выполнение творческих заданий - основной вид учебной самостоятельной деятельности студентов по освоению дисциплины. Цель творческих заданий - систематизация, углубление и развитие теоретических знаний, практических графических умений и навыков, полученных в процессе аудиторного и самостоятельного изучения основ композиции изданий.

На проверку задания необходимо представлять в строгой последовательности и в сроки, установленные графиком выполнения творческих заданий. Проверка проводится в часы консультаций при обязательном присутствии студента.

В процессе проверки преподаватель кратко характеризует основные достоинства чертежа, отмечает правильно выполненные графические построения, надписи и т. п. Указывает студенту все принципиальные ошибки, нарушения и отступления от правил, норм и стандартов. Указывает на небрежности в графическом оформлении, если они имеют место. Дает рекомендации студенту по совершенствованию графических навыков и умений.

В случае необходимости полной или частичной переделки или доработки преподаватель конкретно и четко формулирует все требования, которые должен выполнить студент.

Окончательно выполненное задание представляется к текущему просмотру. Оценка проставляется с учетом качества творческого задания и качества ее представления.

Если студент не показывает необходимую сумму знаний в процессе защиты, работа не принимается, студенту предлагается повысить свои знания путем изучения литературных источников.

Критерии оценки:

«отлично» - полное соответствие поставленным целям и задачам. Тщательное выполнение работы, высокое качество графического исполнения и оформления, отсутствие ошибок;

«хорошо» – работа предоставляется полностью, но с некоторыми недоработками в графическом исполнении;

«удовлетворительно» - наличие не всех работ за текущий период, графическое исполнение носит характер небрежности, неточности, непонимания усвоенного материала;

«неудовлетворительно» - студент совершенно не выполнил работы к установленному сроку, если предоставляются работы, то низкого качества графического исполнения и оформления задания; полное непонимания материала, поставленных целей и задач; отсутствие студента на занятиях без оснований.

#### **4.2. Итоговый контроль знаний**

Итоговый контроль знаний по дисциплине проводится в форме зачета.

Успеваемость студента оценивается по текущим и итоговому просмотру; усвоению учебного материала.

К зачету допускаются студенты, выполнившие учебный график учебного процесса и защитившие на положительную оценку все творческие задания на текущих просмотрах. Студенты, не отработавшие пропущенные занятия, не защитившие творческие работы, к сдаче зачета не допускаются.

Вопросы для подготовки к зачету представлены в п.1.8.

### **5. ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ И ИННОВАЦИОННЫЕ МЕТОДЫ, ИСПОЛЗУЕМЫЕ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ**

При изложении лекционного курса применяются такие лекционные формы, как лекция – визуализация, проблемная лекция. На лабораторных занятиях - кейс-технология.

Проведение лекции - визуализации (с использованием мультимедийной техники).

Возможности мультимедийной техники позволяют сделать лекции наглядными и динамичными, что способствует повышению интереса к дисциплине и лучшему ее усвоению, а также поднимает чтение лекций на качественно новый уровень и имеет ряд преимуществ по сравнению с традиционной формой проведения:

- значительно увеличивается количество учебной информации, которую можно успеть изложить в процессе лекции за счет более высокого темпа изложения;
- возможно получение изображений большого размера, которые хорошо видны всей аудитории;
- намного выше качество чертежей, менее вероятно наличие неточностей;
- возможна демонстрация сложных изображений, построение которых на доске достаточно проблематично из-за сложности или недостатка времени;
- повышается качество и полнота конспекта студентов;
- в процессе лекции возможно свободное и быстрое возвращение к предыдущему материалу в случае необходимости.

Также при изучении теоретического материала эффективен показательный метод, позволяющий создать проблемную ситуацию и показать образец рассуждений, способ ее

разрешения относительно практических задач, таким образом, делается акцент на будущей профессиональной деятельности студентов.

Проведение лабораторных занятий с использованием кейс-метода

Применение кейс-метода позволяет развивать навыки работы с разнообразными источниками информации и подразумевает коллективный характер познавательной деятельности.

Кейс – это инструмент, позволяющий применить теоретические знания к решению практических задач. Метод обеспечивает имитацию творческой деятельности студентов по производству известного знания.

Для лучшего восприятия темы занятий используется игровое проектирование – практическое занятие, суть которого состоит в разработке инженерного, конструкторского, технологического и других видов проектов в игровых условиях, максимально воссоздающих реальность.

С большой эффективностью используется мозговой штурм.

Этапы мозгового штурма:

- 1) предварительный этап (постановка проблемы);
- 2) основной этап (генерация идей);
- 3) группировка, отбор и оценка идей.

На данном этапе используется обратный «мозговой штурм», который основан на максимальной критике для раскрытия противоречий, недостатков высказанной гипотезы.

Для изучения дисциплины применяется интерактивный метод, который означает взаимодействовать, находиться в режиме беседы, диалога с кем-либо. Другими словами интерактивные методы ориентированы на более широкое взаимодействие студентов не только с преподавателем, но и друг с другом и на доминирование активности студентов в процессе обучения. Место преподавателя на интерактивных занятиях сводится к направлению деятельности студентов на достижение целей занятия. Преподаватель также разрабатывает план занятия (обычно, это интерактивные упражнения и задания, в ходе выполнения которых студент изучает материал).

Интерактивное обучение — это специальная форма организации познавательной деятельности. Она подразумевает вполне конкретные и прогнозируемые цели. Цель состоит в создании комфортных условий обучения, при которых студент или слушатель чувствует свою успешность, свою интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам процесс обучения, дает знания и навыки, а также создать базу для работы по решению проблем после того, как обучение закончится.

Итак, интерактивное обучение – это, прежде всего, диалоговое обучение, в ходе которого осуществляется взаимодействие между студентом и преподавателем, между самими студентами.