

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Уфимский государственный нефтяной технический университет»

УТВЕРЖДАЮ

Директор ИЭС

Н.З. Солодилова

(подпись)

29.06.2023

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

(49309) Креативные технологии в дизайне

Направление подготовки (специальность): **41.03.01 Зарубежное регионоведение**

Направленность: **профиль «Международные отношения»**

Уровень высшего образования: **бакалавриат**

Форма обучения: **очная;**

Кафедра, обеспечивающая преподавание дисциплины: **Кафедра дизайна и искусствоведения (ДИ);**

Трудоемкость дисциплины: **3 з.е. (108час)**

Уфа 2023

Рабочую программу дисциплины разработал(и):

_____ Квашнина О.В., ст.преподаватель

_____ Стратонова Л.М., к.п.н., доцент

Рецензент

_____ Аслаева Р.Н., к.т.н., доцент

Рабочая программа дисциплины рассмотрена и одобрена на заседании кафедры Кафедра дизайна и искусствоведения (ДИ);, обеспечивающей преподавание дисциплины 02.05.2023, протокол №6.

Заведующий кафедрой

Кафедра дизайна и искусствоведения (ДИ)_____Л.М. Стратонова

СОГЛАСОВАНО

Заведующий кафедрой МОИВ_____С.Д. Галиуллина

Год приема 2023 г.

Рабочая программа зарегистрирована 08.06.2023 № 6 в ОПЛА и внесена в электронную базу данных

1. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплины, предшествующие изучению данной дисциплины (исходя из формирования этапов по компетенциям): Агент торговый (курс рабочей профессии);Администратор (курс рабочей профессии);Администрирование компьютерных сетей;Академия молодежного туризма: экскурсионная деятельность;Бармен (курс рабочей профессии);Бизнес-платформы и бизнес-архитектура экосистем бизнеса;Введение в восточную философию;Горничная (курс рабочей профессии);Деловой этикет;Информационные технологии закупочной деятельности (курс рабочей профессии);История: 5 подходов к историческому развитию;Комплексная (расширенная) аналитика экосистемы данных в бизнесе;Конституционное право России. Общая часть;Креативные индустрии и глобальные тренды современности;Лидерство и командообразование;Менеджер по рекламе (курс рабочей профессии);Методы программирования и распределенные информационные системы: базовый уровень;Основы дизайна;Основы критического мышления;Основы мехатроники и робототехники ;Основы наук о Земле;Официант (курс рабочей профессии);Предпринимательство в креативных индустриях;Проектные мастерские "Общественные проекты";Психодиагностика;Религия и мир;Современные концепции права природопользования;Современные экономические концепции;Социальные медиа;Традиционная философия Восточной Азии;Тревел-блоггинг – журналистика путешествий;Управление экосистемами бизнеса;Финансовая грамотность;Школа "Путеводитель предпринимателя";Школа «Цифровое государство: шаг в будущее»;Школа антикоррупционной деятельности;Школа навыков цифровых коммуникаций;Экология;Этика цифрового общества;Этикет на все случаи жизни

Дисциплины, для которых освоение данной дисциплины необходимо как предшествующее (исходя из формирования этапов по компетенциям): Активные процессы в современном русском языке;Базовые навыки 21 века;Бизнес-аналитика;Большие данные с точки зрения права: введение в проблематику;Брендинг и фирменный стиль;Внешнеэкономические связи Российской Федерации в глобальной экономике;Гражданское право;Законодательное и общественное регулирование цифровой сферы;Инвестиционная грамотность;Искусственный интеллект;Искусство убеждать;Комплаенс-контроль в деятельности хозяйствующих субъектов;Конкурентоспособность бизнеса: международный бенчмаркинг;Конкурентоспособность территории и бизнеса;Конституционное право России: особенная часть;Корпоративное право;Культура сервиса для персонала, работающего в контактных зонах;Макроэкономика;Мобильные приложения и программирование устройств;Налоговое и правовое обеспечение "зеленой" экономики;Научно-исследовательская работа (по теме выпускной квалификационной работы);Национальные интересы России в глобальном мире;Онлайн-технологии в обучении;Оценка и прогнозирование устойчивого развития бизнеса;ПРОкачай ЭКОлайф;Практика устного и письменного перевода;Противодействие финансовому мошенничеству и управление индивидуальным риском;Профессиональные проектные мастерские;Психология коммуникации;Публичные выступления и презентация;Разработка и оптимизация интерфейса цифровых сервисов;Сетевое администрирование: от теории к практике;Создание медиа-контента;Социокультурные аспекты социальной робототехники;Специалист по многофункциональным графическим редакторам;Технологии маркетплейс;Удивительная Арктика;Управление вкусовыми ощущениями человека;Управление и документационное обеспечение разработки цифровых сервисов;Успешная карьера: от ограничений к возможностям;Цифровые решения для персонализированного питания;Экология: от клеток к Гее;Экономика "зеленых" инноваций;Этика коммуникаций цифровой среды

Блок: Блок 1. Дисциплины (модули);

Обязательная или часть, формируемая участниками образовательных отношений (в том числе элективные дисциплины): Часть, формируемая участниками образовательных отношений;

Форма обучения: очная

Семестр, в котором преподается дисциплина	Трудоемкость дисциплины				Вид промежу- точной аттестации
	Зачет- ные едини- цы	Часы			
		Общая	В том числе		
			контакт- ная	СРО	
5	3	108	46	62	диф.зачет;
ИТОГО:	3	108	46	62	

2. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

№ пп.	Формируемые компетенции	Шифр/ индекс компетен- ции
1	Способность генерировать новые идеи для решения задач цифровой экономики в сфере профессиональных интересов	ПК-1-БРА-22-4

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Шифр компетенции	Индикаторы достижения компетенций	Шифр результата обучения	Результат обучения
ПК-1-БРА-22	ПК-1.1 Анализирует глобальные тенденции развития общества и оценивает их влияние на профессиональную среду	З(ПК-1-БРА-22)	Знать: базовые понятия и основные методы креативных технологий
	ПК-1.2 Участвует в формировании идей для развития профессиональной сферы в рамках развития цифровой экономики	У(ПК-1-БРА-22)	Уметь: генерировать новые идеи для решения профессиональных задач
		В(ПК-1-БРА-22)	Владеть: навыками применения креативного мышления и креативных решений

3. Структура дисциплины**3.1. Виды учебной работы и трудоемкость (всего и по семестрам, в часах)**

Форма обучения: очная

Вид учебной работы	Всего и по семестрам , часы	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Контактная работа, всего в том числе:	46					46							
лекции (всего)	20					20							
-в т.ч. лекции on-line курс	0												
практические занятия (ПЗ)	24					24							
-в т.ч. практические занятия on-line курс	0												
лабораторные работы (ЛР)	0												
контролируемая самостоятельная работа (защита курсового проекта, курсовой работы и др. работ (при наличии))	0												
-в т.ч. лабораторные работы on-line курс	0												
иная контактная работа (сдача зачета, экзамена, консультации)	2					2							
проектная деятельность (ПД)	0												
Самостоятельная работа обучающихся (СРО), всего в том числе: (указать конкретный вид СРО)	62					62							
выполнение и подготовка к защите курсового проекта или курсовой работы	0												
выполнение и подготовка к защите РГР работы, реферата, патентных исследований, аналитических исследований и т.п	0												
изучение учебного материала, вынесенного на самостоятельную проработку	55					55							
подготовка к лабораторным и/или практическим занятиям	0												
подготовка к сдаче зачета, экзамена	7					7							
иные виды работ обучающегося (при наличии)	0												
освоение on-line курса	0												
самостоятельная проектная деятельность (СПД)	0												
ИТОГО ПО ДИСЦИПЛИНЕ	108					108							

4. Содержание дисциплины

4.1. Темы (разделы) дисциплины и виды занятий (в часах)

Форма обучения: очная

(раздела)Номер темы	Название темы (раздела)	Семестр	Трудоемкость, часы					Шифр результата обучения
			Л	ПЗ	ЛР	СРО	Всего	
1	Креативные технологии. Понятие. Методы. Современные учения и теории	5	20			32	52	З(ПК-1-БРА-22)
2	Креативные технологии в профессиональной деятельности	5		24		30	54	У(ПК-1-БРА-22) В(ПК-1-БРА-22)
ИТОГО:			20	24		62	106	

4.2. Содержание лекционного курса

№ пп.	Номер раздела	Название темы	Трудоемкость, часы		
			очная	очно-заочная	заочная
1	1-Креативные технологии. Понятие. Методы. Современные учения и теории	Понятие креативных технологий. Методика Mind mapping (ментальных карт) Понятие «творчество». Творчество и креативность. Виды и структура креативности. Техники креативного мышления дизайнера. Суть метода ментальных карт. Виды ассоциаций. Методы управления процессом генериро-	6		

		вания ассоциаций. Ментальные карты. Техника составления ментальных карт. Преимущества и недостатки метода. Примеры использования.			
2	1-Креативные технологии. Понятие. Методы. Современные учения и теории	Организация творческого процесса. Метод фокальных объектов как метод поиска новых идей. Метод дизайн-мышления Специфика творческого и стереотипного мышления. Продуктивное и репродуктивное мышление. Диалектика креативности и стереотипности в человеческом мышлении. Идея, концептуальная идея, дизайн-идея. Основа концептуального подхода в дизайне. Суть метода фокальных объектов. Техника метода. Достоинства и недостатки. Применение метода на практике. Схема разработки идеи. Критерии оценки идеи. Проблематика креатива в дизайне. Использование тренинга как метода активного обучения использования методов креативного мышления в творческой профессиональной деятельности. История возникновения метода дизайн-мышления. Структура метода. Области применения. Этапы метода. Пре-	6		

		имущества и недостатки метода. Примеры использования.			
3	1-Креативные технологии. Понятие. Методы. Современные учения и теории	Технологии креативного мышления. Концепция мозгового штурма: виды, правила, особенности. Влияние обмена идеями на креативность субъекта Основные понятия теории решения изобретательских задач (ТРИЗ): понятие систем, технические системы, социальные системы, исследовательские ситуации и задачи. Латеральное мышление. CRAFT. Сущность концепции мозгового штурма. Правила, особенности и примеры его использования. Специфика процессов обмена идеями в условиях мозгового штурма. Недостатки и преимущества метода. Новейшие модификации мозгового штурма: электронный мозговой штурм (EBS). Использование мозгового штурма в сочетании с другими методами.	4		
4	1-Креативные технологии. Понятие. Методы. Современные учения и теории	Роль метафор и аналогий в творческом процессе. Метод синектики. Комбинаторные методы в развитии и стимуляции креативности Визуализация и работа с образом как средства развития креативно-	4		

		сти. Роль метафор и аналогий в процессе генерирования творческих идей. Общая характеристика метода синектики. Виды аналогий: персонафицированная, прямая, символическая и фантастическая. Особенности переноса при использовании различных видов аналогий. Возможности применения метода синектики в дизайнерской деятельности. Ограничения метода синектики. Сущность и основные преимущества комбинаторных методов развития креативности.			
	-	ИТОГО:	20		

4.4. Перечень практических занятий

Номер раздела	№ ПЗ	Тема практического занятия	Трудоемкость, часы		
			очная	очно-заочная	заочная
2-Креативные технологии в профессиональной деятельности	1	Методики креативных технологий в профессиональной деятельности Методика Mind mapping (ментальных карт). Метод фокальных объектов. Метод дизайн-мышления. Теория решения изобретательских задач (ТРИЗ). Мозго-	16		

		вой штурм. Метод синек- тики. Комбина- торные мето- ды.			
2-Креативные технологии в профессиональной дея- тельности	2	Разработка индивидуаль- ного проекта на основе кре- ативных мето- дик Применение методов разра- ботки новых идей в профес- сиональной де- ятельности.	8		
-		ИТОГО:	24		

4.5. Виды СРО

Номер раздела	Вид СРО	Трудоемкость, часы		
		очная	очно- заочная	заочная
1-Креативные технологии. Понятие. Методы. Современ- ные учения и теории	подготовка к сда- че зачета, экзаме- на	4		
1-Креативные технологии. Понятие. Методы. Современ- ные учения и теории	изучение учебно- го материала, вы- несенного на самостоятельную проработку	28		
2-Креативные технологии в профессиональной деятельно- сти	подготовка к сда- че зачета, экзаме- на	3		
2-Креативные технологии в профессиональной деятельно- сти	изучение учебно- го материала, вы- несенного на самостоятельную проработку	27		
-	ИТОГО:	62		

Темы для самостоятельной работы обучающихся

Раздел 1. Креативные технологии. Понятие. Методы. Современные учения и теории

В процессе изучения дисциплины, обучающиеся выполняют следующие виды самостоятельной работы:

- изучение материала по дополнительным источникам;
- работа со справочной литературой и Интернет-ресурсами;
- конспектирование материала;

- ответы на вопросы текущей и промежуточной аттестации.

Раздел 2. Креативные технологии в профессиональной деятельности

В процессе изучения раздела дисциплины, обучающиеся выполняют следующие виды самостоятельной работы:

- решение задач и выполнение практических (творческих) упражнений;
- завершение работ, начатых на практическом занятии;
- ответы на вопросы текущей и промежуточной аттестации.

5. Формы текущего контроля успеваемости и проведения промежуточной аттестации

Перечень оценочных средств текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине приведен Фонде оценочных средств (приложение Б).

6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

6.1. Учебно-методическое обеспечение

Сведения об обеспеченности дисциплины основной, дополнительной и учебно-методической литературой приведены в формах № 1-УЛ и № 2-УЛ (приложение А).

6.2. Перечень современных профессиональных баз данных и информационных справочных систем, рекомендуемых для освоения дисциплины

Названия современных профессиональных баз данных и информационных справочных систем, рекомендуемых для освоения дисциплины	Ссылки на официальные сайты
ЭБС Znanium.com	http://znanium.com/
ЭБС Лань	https://e.lanbook.com/
ЭБС «Университетская библиотека онлайн»	https://biblioclub.ru/
Электронная библиотека УГНТУ	http://www.bibl.rusoil.net

7. Материально-техническое обеспечение дисциплины

7.1. Перечень специальных аудиторий, кабинетов, лабораторий и пр., используемых при реализации дисциплины с перечнем основного оборудования

№ пп.	Номер помещения	Оснащенность помещения (перечень основного оборудования)	Наименование помещения
1	12-114	Система подъема фона(1);Система установки фона(1);Шкаф металлический(1);Штатив(1);Столы, стулья	Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа – укомплектована специализированной (учебной) мебелью, техническими средствами обучения.
2	12-302	Компьютер в комп.(1);МФУ Kyocera(1);Шкаф(ы) для хранения	Помещения для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования
3	12-311	Е-net HVB 10BA(1);Компьютер ПК НИКС\i3-4170\21.5"(2);Компьютер в комп.(1);Контрольно-кассовая машина Пионер 114Ф с ФН(1);Копироваль.аппар(1);МФУ hp LaserJet Pro M1132<CE847A>(A4 принтер+сканер+копир)(1);Монитор BENQ E 2210 HDA(1);Моноблок(1);Принтер(1);Системный блок Intel Core 2(1);Стол(2);Шкаф демонт.пер...(2);Доступ к электронной информационно-образовательной среде (Корпоративная информационная система УГНТУ); Доступ в интернет;	Помещение для самостоятельной работы – укомплектовано специализированной (учебной) мебелью, оснащено компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечено доступом в электронную информационно-образовательную среду организации.
4	12-312	Коммутатор(1);Компьютер i3-2120(2);Компьютер i3-3240 21.5" Acer(1);Монитор BENQ E 2210 HDA(3);Моноблок(1);Пр-р HPLaserJet(1);Системный блок Intel Core 2(3);Доступ к электронной информационно-образовательной среде (Корпоративная информационная система УГНТУ); Доступ в интернет;	Помещение для самостоятельной работы – укомплектовано специализированной (учебной) мебелью, оснащено компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечено доступом в электронную информационно-образовательную среду организации.
5	12-316	Столы, стулья	Учебная аудитория для проведения групповых и индивидуальных консультаций
6	12-316	Столы, стулья	Учебная аудитория для текущего контроля и промежуточной аттестации – укомплектована специализированной (учебной) мебелью, техническими средствами обучения.
7	12-316	Учебно-наглядные пособия по дисциплине,набор демонстрационного оборудования; Столы, стулья;	Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа – укомплектована специализированной (учебной) мебелью, набором демонстрационного оборудования и учебно-наглядными пособиями, обеспечивающими тематические иллюстрации, соответствующие рабочим

7.2. Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, используемых в учебном процессе при освоении дисциплины

№ пп.	Наименование ПО	Лицензионная чистота (реквизиты лицензии, свидетельства о гос. регистрации и т.п., срок действия)
1	Adobe Photoshop CS5	Дата выдачи лицензии 14.07.2011, Поставщик: ЗАО «СофтЛайн Трейд»
2	CorelDraw Graphics Suite X6	Дата выдачи лицензии 03.12.2013, Поставщик: ЗАО «СофтЛайн Трейд»
3	Office Professional Plus	Дата выдачи лицензии 29.09.2019, Поставщик: АО «СофтЛайн Трейд»

8. Организация обучения лиц с ограниченными возможностями здоровья

Для лиц с ограниченными возможностями здоровья, обучающихся по данной образовательной программе, разрабатывается индивидуальная программа освоения дисциплины с учетом особенностей их психофизического развития, их индивидуальных возможностей и состояния здоровья.

Приложение А

Форма № УЛ-1

СВЕДЕНИЯ

об обеспеченности дисциплины основной и дополнительной учебной литературой

Наименование дисциплины: (49309)(49309)Креативные технологии в дизайнеНаправление подготовки (специальность): 41.03.01 Зарубежное регионоведениеНаправленность: профиль«Международные отношения»Форма обучения: очная;Кафедра, обеспечивающая преподавание дисциплины: Кафедра дизайна и искусствоведения (ДИ);

Тип	Назначение учебных изданий	Семестр			Библиографическое описание	Кол-во экз.	Адрес ания нахождения электронного	остиКоэффициент
		очная	очно-заочная	заочная				
1	2	3	4	5	6	7	8	9
Основная литература	Для выполнения СРО;Для выполнения практических занятий;Для изучения теории;	5			Наумов, В. П. Творческо-конструкторская деятельность : учебное пособие : [16+] / В. П. Наумов. – 2-е изд., испр. – Москва : ФЛИНТА, 2019. – 183 с. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=603110	1	https://biblioclub.ru	1.00

Дополнительная литература	Для выполнения СРО;Для выполнения практических занятий;Для изучения теории;	5			Теория и практика креативной деятельности : учебное пособие / О. А. Карлова, Е. А. Ноздренко, И. А. Пантелеева, И. А. Карлов ; Сибирский федеральный университет. – Красноярск : Сибирский федеральный университет (СФУ), 2012. – 372 с. –URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=364091	1	https://biblioclub.ru	1.00
Дополнительная литература	Для выполнения СРО;Для выполнения практических занятий;Для изучения теории;	5			Багрецов, А. Л. Понятие креатива и современные проблемы понимания / А. Л. Багрецов. – Москва : Лаборатория книги, 2012. – 108 с. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=140475	1	https://biblioclub.ru	1.00
Дополнительная литература	Для выполнения СРО;Для выполнения практических занятий;Для изучения теории;	5			Панова (Зенова), Е. С. Развитие креативного мышления: от проблемы к инновационному решению : 10 первых шагов изобретателя / Е. С. Панова (Зенова). – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2016. – 199 с. https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=435724	1	https://biblioclub.ru	1.00

Дополнительная литература	Для выполнения СРО; Для выполнения практических занятий; Для изучения теории;	5			Харченко, Л. Н. Технология формирования креативности студентов / Л. Н. Харченко. – Москва : Директ-Медиа, 2014. – 271 с. URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=239114	1	https://biblioclub.ru	1.00
Примечание – Графы 1-5,8 заполняются кафедрой, графы 7 и 9 - библиотекой								

Составил:

_____ Квашнина О.В., ст.преподаватель

_____ Стратонова Л.М., к.п.н., доцент

Год приема 2023 г.

СВЕДЕНИЯ**об обеспеченности дисциплины учебно-методическими изданиями**Наименование дисциплины: (49309)(49309)Креативные технологии в дизайнеНаправление подготовки (специальность): 41.03.01 Зарубежное регионоведениеНаправленность профиль«Международные отношения»Форма обучения очная;Кафедра, обеспечивающая преподавание дисциплины: Кафедра дизайна и искусствоведения (ДИ);

Назначение учебных изданий	Семестр			Библиографическое описание	Кол-во экз.		Адрес нахождения электронного	Коэффициент
	очная	очно-заочная	заочная		Всего	в том числе		
1	2	3	4	5	6	7	8	9
Для выполнения СРО;Для выполнения практических занятий;Для изучения теории;	5			Креативные технологии в дизайне : учебно-методическое пособие для закрепления теоретических занятий, выполнения практических работ и самостоятельной работы студентов / УГНТУ, ИЭС, каф. ДИ ; сост. О. В. Квашнина. - Уфа : УГНТУ, 2023. - 1297 Кб. - URL: https://bibl.rusoil.net/base_docs/UGNTU/IES/Kvashnina17132.pdf	1	0	http://bibl.rusoil.net	1.00
Примечание – Графы 1-5,8 заполняются кафедрой, графы 6,7 и 9 - библиотекой								

Составил:

_____ Квашнина О.В., ст.преподаватель

—
_____ Стратонова Л.М., к.п.н., доцент

—
Год приема 2023 г.

Приложение Б

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Уфимский государственный нефтяной технический университет»

УТВЕРЖДАЮ

Директор ИЭС

_____ Н.З. Солодилова
29.06.2023

**Фонд оценочных средств по текущей успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине
(49309) Креативные технологии в дизайне**

Направление подготовки (специальность): 41.03.01 Зарубежное регионоведение

Направленность: профиль «Международные отношения»

Уровень высшего образования: бакалавриат

Форма обучения: очная

Кафедра, обеспечивающая преподавание дисциплины: Кафедра дизайна и искусствоведения (ДИ);

Трудоемкость дисциплины: 3 з.е. (108час)

Уфа 2023

ФОС по текущей успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине разработал (и):

_____ Квашнина О.В., ст.преподаватель

—

_____ Стратонова Л.М., к.п.н., доцент

—

Рецензент

_____ Аслаева Р.Н., к.т.н., доцент

—

ФОС по текущей успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине рассмотрен и одобрен на заседании кафедры Кафедра дизайна и искусствоведения (ДИ);, обеспечивающей преподавание дисциплины 02.05.2023, протокол №6.

Заведующий кафедрой Кафедра дизайна и искусствоведения (ДИ); _____ Л.М. Стратонова

СОГЛАСОВАНО

Заведующий кафедрой МОИВ _____ С.Д. Галиуллина

Год приема 2023 г.

ФОС по текущей успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине
зарегистрирован 08.06.2023 № 6 в отделе МСОП и внесен в электронную базу данных

1. Паспорт фонда оценочных средств

№ п/п	Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Шифр результата обучения	Результат обучения	Индикатор достижения компетенций	Показатели достижения результатов освоения компетенций	Вид оценочного средства
1	Креативные технологии. Понятие. Методы. Современные учения и теории	З(ПК-1-БРА-22)	базовые понятия и основные методы креативных технологий	ПК-1.1 Анализирует глобальные тенденции развития общества и оценивает их влияние на профессиональную среду	ориентируется в базовых понятиях креативных технологий и их использовании в профессиональной деятельности	Письменный и устный опрос Тестирование компьютерное
				ПК-1.2 Участвует в формировании идей для развития профессиональной сферы в рамках развития цифровой экономики	использует знания о методах креативных технологий в профессиональной деятельности	Письменный и устный опрос Тестирование компьютерное
3	Креативные технологии в профессиональной деятельности	В(ПК-1-БРА-22)		ПК-1.1 Анализирует глобальные тенденции развития общества и оценивает их влияние на профессиональную среду	генерирует идеи для развития профессиональной области	Письменный и устный опрос Творческое задание Тестирование компьютерное

		У(ПК-1-БРА-22)		ПК-1.2 Участвует в формировании идей для развития профессиональной сферы в рамках развития цифровой экономики	формирует идеи в области профессиональных интересов	Письменный и устный опрос Творческое задание Тестирование компьютерное
				ПК-1.1 Анализирует глобальные тенденции развития общества и оценивает их влияние на профессиональную среду	выбирает оптимальные методы креативных технологий для решения профессиональных задач	Деловая и/или ролевая игра Письменный и устный опрос Тестирование компьютерное
				ПК-1.2 Участвует в формировании идей для развития профессиональной сферы в рамках развития цифровой экономики	в зависимости от поставленной задачи использует правильные методы креативных технологий	Деловая и/или ролевая игра Письменный и устный опрос Тестиро-

						вание КОМПЬЮ- терное
--	--	--	--	--	--	----------------------------

2. Перечень оценочных средств для текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине

п/ п	Вид оценочного средства	Краткая характеристика оценочного средства	Представление оценочного средства в фонде	Шкала оценки
1	2	3	4	5
1	Деловая и/или ролевая игра	Совместная деятельность группы обучающихся и преподавателя под управлением преподавателя с целью решения учебных и профессионально-ориентированных задач путем игрового моделирования реальной проблемной ситуации. Позволяет оценивать умение анализировать и решать типичные профессиональные задачи.	Тема (проблема), концепция, роли и ожидаемый результат по каждой игре.	оценка « <i>отлично</i> » выставляется обучающемуся, если обучающийся ясно представляет себе роль участника игры, предлагает альтернативные варианты решений, включается в процесс моделирования деятельности, взаимодействует с широким кругом участников оценка « <i>хорошо</i> » выставляется обучающемуся, если обучающийся ясно видит свою роль в игре, но не расширяет зону деятельности, избегает конфликтов и эмоционального напряжения, замыкается на узком направлении в различных видах деятельности оценка « <i>удовлетворительно</i> » выставляется обучающемуся, если обучающийся не участвует в коллективной выработке решений участниками игры, делает ошибки в принятии решений, ведет себя недостаточно этично по отношению к другим участникам деловой игры оценка « <i>неудовлетворительно</i> » выставляется обучающемуся, если обучающийся не желает участвовать в деловой игре, не умеет вступать в коммуникацию, ведет себя неэтично по отношению к другим участникам игры
2	Письменный и устный опрос	Оценочное средство для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации. Позволяет выявить и восполнить пробелы в знаниях; повторить, закрепить, систематизировать материал; оценить знания, умения, теоретические и практические навыки; определить уровень сформированных у сту-	Совокупность вопросов, заданий, упражнений, тестов для выполнения контрольных работ, домашних заданий, РГР и иных учебных работ. Комплект билетов для текущей и промежуточной аттестации	оценка « <i>отлично</i> » выставляется обучающемуся, если дан полный развернутый ответ с пояснениями на материале практических заданий оценка « <i>хорошо</i> » выставляется обучающемуся, если раскрывается основное содержание учебного материала, допускаются незначительные нарушения в последовательности изложения материала оценка « <i>удовлетворительно</i> » выставляется обучающемуся, если основное содержание материала представлено фрагментарно, не последовательно, нет четкого определения понятий оценка « <i>неудовлетворительно</i> » выставляется обучающемуся, если отсутствует знание основного содержания учебного материала, допущены грубые ошибки в определении понятий

		дентов компетенций по дисциплине (модулю)		
3	Творческое задание	Частично регламентированное задание, имеющее нестандартное решение и позволяющее диагностировать умения, интегрировать знания различных областей, аргументировать собственную точку зрения. Может выполняться в индивидуальном порядке или группой обучающихся.	Темы групповых и/или индивидуальных творческих заданий.	оценка «отлично» выставляется обучающемуся, если продемонстрировано превосходное владение материалом при выполнении творческого задания оценка «хорошо» выставляется обучающемуся, если продемонстрировано хорошее владение материалом при выполнении творческого задания оценка «удовлетворительно» выставляется обучающемуся, если продемонстрировано удовлетворительное владение материалом при выполнении творческого задания оценка «неудовлетворительно» выставляется обучающемуся, если продемонстрировано неудовлетворительное владение материалом при выполнении творческого задания
4	Тестирование компьютерное	Система стандартизированных заданий, позволяющая автоматизировать процедуру измерения уровня знаний и умений обучающегося. Обработка результатов тестирования на компьютере обеспечивается специальными программами. Позволяет проводить самоконтроль (репетиционное тестирование), может выступать в роли тренажера при подготовке к зачету или экзамену.	Банк заданий – логически упорядоченный набор тестовых заданий, позволяющий генерировать множество тестов.	оценка «отлично» выставляется обучающемуся, если от 71% до 100% правильных ответов из общего числа тестовых заданий оценка «хорошо» выставляется обучающемуся, если от 51% до 70% правильных ответов из общего числа тестовых заданий оценка «удовлетворительно» выставляется обучающемуся, если от 31% до 50% правильных ответов из общего числа тестовых заданий оценка «неудовлетворительно» выставляется обучающемуся, если от 0% до 30% правильных ответов из общего числа тестовых заданий

Приложение В

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Уфимский государственный нефтяной технический университет»

Письменный и устный опрос.

Перечень вопросов (задач, заданий, тем, комплекта тестовых заданий):

- 1) Определение креативности.
- 2) Определение творчества.
- 3) Отличия понятия «творчества» от «креативности».
- 4) Анализ понятий креативности отечественных и зарубежных исследователей
- 5) Основные аспекты креативности.
- 6) Специфика креативной среды.
- 7) Качества творческой личности.
- 8) Креативная личность и гениальность.
- 9) Личностные характеристики креативной личности.
- 10) Креативность личности дизайнера.
- 11) Природа креативных технологий.
- 12) Как стереотипное мышление мешает творческому.
- 13) Этапы творческого процесса.
- 14) Отличие концептуальной идеи и дизайн-идеи.
- 15) Сущность метода фокальных объектов.
- 16) Истоки креативных технологий.
- 17) Сущность метода мозгового штурма.
- 18) Модификации метода мозгового штурма.
- 19) Структура дизайн-мышления.
- 20) Критерии оценки идеи.
- 21) Роль образного и ассоциативного мышления в развитии креативности.
- 22) Креативность и интеллект.
- 23) Сущность метода ментальных карт.
- 24) Примеры использования метода ментальных карт в дизайне.
- 25) Отличительные особенности метода дизайн-мышления.
- 26) Сущность метода синектики.
- 27) Теория решения изобретательских задач – суть метода.
- 28) Приемы решений по ТРИЗ.
- 29) Метод 6 шляп как способ разработки креатива.
- 30) Роль креативных технологий в профессиональной деятельности

Деловая и/или ролевая игра.

Перечень вопросов (задач, заданий, тем, комплекта тестовых заданий):

Пример деловой игры № 1

Цель деловой игры: Найти новое решение для продукта.

Объект: «Вешалка».

Методическая задача: разработать новое решение для продукта-вешалки с целью максимального повышения качества использования: удобства, возможностей изменения размеров и трансформации.

Ход работы:

- 1) перечисляем любые характеристики вешалки в 1 столбце Таблицы;

2) во втором столбце вносим допущения «А если»: ответ, связанный с характеристиками продукта из первого столбца - делаем предположения, усиливающие направления, свойства или детали, которые себя не проявляли;

3) в третьем столбце думаем как клиент и находим его «Лайфхак».

Такой алгоритм дает нам вдохновение и стимулирует на генерацию идей нового применения продукта

Объект и направление деловой игры может варьироваться в зависимости от уровня навыков обучающихся и направления обучения.

Методические указания и рекомендации по подготовке к деловой игре, ход ее проведения и образцы решений представлены в УМП: Креативные технологии в дизайне : учебно-методическое пособие для закрепления теоретических занятий, выполнения практических работ и самостоятельной работы студентов / УГНТУ, ИЭС, каф. ДИ ; сост. О. В. Квашнина. - Уфа : УГНТУ, 2023. - 1297 Кб. - URL: https://bibl.rusoil.net/base_docs/UGNTU/IES/Kvashnina17132.pdf

Творческое задание.

Перечень вопросов (задач, заданий, тем, комплекта тестовых заданий):

Творческое задание - частично регламентированное задание, имеющее нестандартное решение и позволяющее диагностировать умения, интегрировать знания различных областей, аргументировать собственную точку зрения.

Выполняется в индивидуальном и/или групповом порядке.

Может варьироваться в зависимости от уровня навыков обучающихся и направления обучения.

Пример творческого задания № 1

Методическая задача: Разработка идеи сувенирной продукции.

Ход работы:

- 1) с помощью дизайнерских приемов разработать идею сувенирной продукции;
- 2) выполнить эскиз выбранной идеи сувенирной продукции;
- 3) использовать мокап.

Пример творческого задания № 2

Методическая задача: Разработка идеи игрушки.

Ход работы:

- 1) с помощью дизайнерских приемов разработать идею игрушки;
- 2) выполнить эскиз выбранной идеи игрушки;
- 3) использовать мокап.

Образцы решений творческого задания и методические рекомендации по подготовке представлены в УМП: Креативные технологии в дизайне : учебно-методическое пособие для закрепления теоретических занятий, выполнения практических работ и самостоятельной работы студентов / УГНТУ, ИЭС, каф. ДИ ; сост. О. В. Квашнина. - Уфа : УГНТУ, 2023. - 1297 Кб. - URL: https://bibl.rusoil.net/base_docs/UGNTU/IES/Kvashnina17132.pdf

Тестирование компьютерное.

Перечень вопросов (задач, заданий, тем, комплекта тестовых заданий):

Тест является простейшей формой контроля, направленной на проверку владения терминологиче-

ским аппаратом, современными информационными технологиями и конкретными знаниями в области фундаментальных и прикладных дисциплин. Тест состоит из небольшого количества элементарных задач и может предоставлять возможность выбора из перечня ответов (один или несколько вариантов ответа).

Тест занимает часть учебного занятия (10-40 минут) и может состоять из заданий закрытого и открытого типа; правильные решения разбираются на том же или следующем занятии. Частота тестирования и количество вопросов в каждом тесте определяется преподавателем.

Процедура тестирования может осуществляться с помощью системы «Тестирование» УГНТУ (<http://www.testirov.rusoil.net>).

Образец тестового задания

(правильный ответ обозначен знаком "+")

1. Наука, изучающая продуктивное творческое мышление
 - a) Комбинаторика
 - b) Эвристика +
 - c) Эргономика
 - d) Креаторика
2. Способность к творчеству, уровень творческой одаренности, составляющий относительно устойчивую характеристику личности
 - a) Креативность +
 - b) Ригидность
 - c) Конформизм
 - d) Эврицизм
3. Методы, позволяющие дизайнеру создавать новые формы, структуры, конструкции, декор дизайн-объектов
 - a) Креативные +
 - b) Популярные
 - c) Художественные
 - d) Проектные
4. Количество этапов творческого процесса, выделяемых Г. Уэллисом
 - a) 3
 - b) 4 +
 - c) 7
 - d) 9
5. Техника визуализации информации и графический способ представить идеи, концепции, информацию в виде карты, состоящей из ключевых и вторичных тем
 - a) Таймлайн
 - b) Скрайбинг
 - c) Инфографика
 - d) Ментальные карты +
6. Создатели методики дизайн-мышления
 - a) Джордж Принс и Уильям Гордон
 - b) Кэрри Муллис и Анри Пуанкаре
 - c) Хассо Платтнер и Дэвид Келли +
 - d) Генрих Альтшуллер и Эдвард де Боно
7. Правильный порядок основных этапов метода дизайн-мышления
 - a) Эмпатия-Фокусировка-Генерация идей-Выбор идеи-Прототипирование-Тест +
 - b) Эмпатия- Генерация идей-Фокусировка-Выбор идеи-Прототипирование-Тест
 - c) Фокусировка-Генерация идей-Выбор идеи-Прототипирование-Эмпатия-Тест
 - d) Выбор идеи-Фокусировка- Генерация идей-Прототипирование-Эмпатия-Тест
8. Техника мышления, которая помогает генерировать идеи через поиск обходного пути

- a) Дизайн-мышление
 - b) Латеральное мышление +
 - c) Ментальные карты
 - d) ТРИЗ
9. Техника, в которой процесс решения задачи строится на разрешении противоречий
- a) Дизайн-мышление
 - b) Латеральное мышление
 - c) Ментальные карты
 - d) ТРИЗ +
10. Расшифровка термина «ТРИЗ»
- a) Теория решения изобретательских задач +
 - b) Творческое решение изобразительных задач
 - c) Типовое решение изобретательских задач
 - d) Три решения одного задания
11. Определение термина «Мозговой штурм»
- a) Метод коллективного интенсивного поиска наиболее эффективного решения творческой проблемы +
 - b) Коллективный способ убеждения заказчика и согласования с ним решений
 - c) Прием экспресс – проектирования для решения творческих и инженерных задач
 - d) Процесс сбора референсов и составления мудборда
12. Автор метода мозгового штурма
- a) Генрих Альтшуллер
 - b) Эдвард де Боно
 - c) Анри Пуанкаре
 - d) Алекс Осборн +
13. Определение термина «Ассоциация»
- a) Конкретное использование в проектируемом объекте аналогичных конструктивных, технологических или образных решений объектов из других отраслей деятельности
 - b) Доведение образного решения продукта дизайна до гротескного, абсурдного, приводящий к нахождению нового, неожиданного решения
 - c) Проектирование изделий, максимально соответствующих форме тела человека
 - d) Связь между отдельными представлениями, при которой одно представление вызывает другое или один объект напоминает о другом +
14. Разновидность метод аналогий, заключающаяся в заимствовании аналогичных решений из природных объектов
- a) Личная
 - b) Бионическая +
 - c) Фантастическая
 - d) Историческая
15. Метод проектирования в основе которого лежит трансформация поверхности, «нарушение», игра с формой с целью придания необычного вида объекту
- a) Метод деформации +
 - b) Метод кинетизма
 - c) Метод вставок
 - d) Метод комбинирования

Методические рекомендации по подготовке к тестированию представлены в УМП: Креативные технологии в дизайне : учебно-методическое пособие для закрепления теоретических занятий, выполнения практических работ и самостоятельной работы студентов / УГНТУ, ИЭС, каф. ДИ ; сост. О. В. Квашнина. - Уфа : УГНТУ, 2023. - 1297 Кб. - URL: https://bibl.rusoil.net/base_docs/UGNTU/IES/Kvashnina17132.pdf

Аннотация к рабочей программе дисциплины (49309) Креативные технологии в дизайне

Направление подготовки (специальность): 41.03.01 Зарубежное регионоведение

Направленность: профиль «Международные отношения»

Уровень высшего образования: бакалавриат

Форма обучения: очная;

Кафедра, обеспечивающая преподавание дисциплины: Кафедра дизайна и искусствоведения (ДИ);

Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины

ПК-1-БРА-22 Способность генерировать новые идеи для решения задач цифровой экономики в сфере профессиональных интересов:

- ПК-1.1 Анализирует глобальные тенденции развития общества и оценивает их влияние на профессиональную среду
- ПК-1.2 Участвует в формировании идей для развития профессиональной сферы в рамках развития цифровой экономики

Результат обучения

Знать:

ПК-1-БРА-22-4 базовые понятия и основные методы креативных технологий

Уметь:

ПК-1-БРА-22-4 генерировать новые идеи для решения профессиональных задач

Владеть:

ПК-1-БРА-22-4 навыками применения креативного мышления и креативных решений

Краткая характеристика дисциплины

Креативные технологии. Понятие. Методы. Современные учения и теории; Креативные технологии в профессиональной деятельности;

Трудоёмкость (з.е. / часы)

3 з.е. (108час)

Вид промежуточной аттестации

диф.зачет;

Разработчик(и):

_____ Квашнина О.В., ст.преподаватель

_____ Стратонова Л.М., к.п.н., доцент

СОГЛАСОВАНО

Заведующий кафедрой МОИВ _____ С.Д. Галиуллина