



Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики»  
Программа дисциплины «Креативное проектирование» для направления 54.03.01 «Дизайн»  
подготовки бакалавра

## **Правительство Российской Федерации**

### **Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего профессионального образования "Национальный исследовательский университет "Высшая школа экономики"**

Факультет коммуникаций, медиа и дизайна  
Школа дизайна

### **Программа дисциплины «Креативное проектирование»**

для направления 54.03.01 «Дизайн», по программе «Дизайн»  
подготовки бакалавра, очной формы обучения

Авторы программы:

Белоусов Э.И., старший преподаватель,  
ebelousov@hse.ru;

Гурович И.В., старший преподаватель,  
igurovitch@hse.ru;

Кузнецова А.В., преподаватель,  
a.kuznetsova@hse.ru;

Протей Темен, учебный мастер,  
protey.temen@hse.ru;

Москва, 2015

*Настоящая программа не может быть использована другими подразделениями университета и другими вузами без разрешения кафедры-разработчика программы.*



Настоящая программа учебной дисциплины устанавливает минимальные требования к знаниям и умениям студента и определяет содержание и виды учебных занятий и отчетности.

Программа предназначена для преподавателей, ведущих данную дисциплину, учебных ассистентов и студентов направления подготовки 54.03.01 "Дизайн" по программе обучения «Дизайн», изучающих дисциплину «Креативное проектирование».

Программа разработана в соответствии с:

- ОрОС НИУ ВШЭ 54.03.01 "Дизайн"
- Образовательных программ для направления 54.03.01 "Дизайн" по программе обучения «Дизайн»
- Рабочим учебным планом университета для направления 54.03.01 "Дизайн" программа обучения «Дизайн» утвержденным в 2015 г.

## 1. Цели освоения дисциплины

Дисциплина «Креативное проектирование» предназначена для формирования у студента системного мышления в области создания актуальных произведений дизайна самых различных видов. Дисциплина формирует начальные навыки в области долговременного развития одного проекта, профессионального взаимодействия внутри коллектива, презентации результатов аналитических изысканий и проектной деятельности.

## 2. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

В результате освоения дисциплины студент должен:

- Знать
  - основные принципы и приемы творческого проектирования; его этапы и задачи;
- Уметь
  - выполнять дизайн-проекты различной сложности и их составляющие как коллективно, так и индивидуально;
  - выполнять необходимые предпроектные работы, включая планирование и предпроектные исследования.
- Иметь навыки (приобрести опыт)
  - навыками командной работы;
  - навыками работы с проектной документацией;
  - методиками творческого проектирования.

В процессе освоения дисциплины студент осваивает следующие компетенции:

Компетенция	Код по ФГОС/ НИУ	Дескрипторы – основные признаки освоения (показатели достижения результата)	Формы и методы обучения, способствующие формированию и развитию компетенции
Способен применять профессиональные знания и умения на практике	СК-2 (СК-Б2)	Умеет выполнить масштабное и комплексное задание по дисциплине, в целом называемое «проект»	Лекционная форма занятий, практическая форма занятий, самостоятельная работа
Способен к разработке проектной идеи и планированию этапов ее реализации	ПК-1 (ИК-Б1.1ПД7 (Д))	Знает и умеет применять методологию проектного планирования, в результате использования которой проект обретает целостность и завершенность	Лекционная форма занятий, практическая форма занятий, самостоятельная работа



Компетенция	Код по ФГОС/ НИУ	Дескрипторы – основные признаки освоения (показатели достижения результата)	Формы и методы обучения, способствующие формированию и развитию компетенции
Способен к постановке творческих задач и их решению	ПК-2 (СЛК-Б3)	При выполнении проектных заданий знает, как выбрать из множества вариантов решения, тот, который обеспечит максимальные показатели эффективного и креативного решения задачи; стремиться достигнуть выбранного варианта решения в своей работе, при необходимости изменяя структуру и характер собственной проектной деятельности	Лекционная форма занятий, практическая форма занятий, самостоятельная работа
Способен к самостоятельному созданию художественного образа или идеи, основанных на концептуальном, творческом подходе	ПК-3 (СЛК-Б8)	В проектной работе умеет самостоятельно выбирать общую тематику проекта; знает стадии развития проекта; способен самостоятельно определить направление формирования проектных решений во время работы над заданиями	Лекционная форма занятий, практическая форма занятий, самостоятельная работа
Способен к поиску и синтезу необходимой информации при решении профессиональных задач, в т.ч. с применением актуальных информационно-коммуникационных технологий	ПК-4 (ИК-Б1.1_2.1_4.1_4.6 НИД ПеД(Д))	Для проведения проектных и предпроектных изысканий умеет применять современные информационные технологии и системы обмена информацией. Владеет навыками систематизации информации; умеет интерпретировать полученные данные, и синтезировать новое знание на основе имеющейся информации	Лекционная форма занятий, практическая форма занятий, самостоятельная работа
Способен организовать индивидуальную профессиональную деятельность	ПК-5 (ИК-Б1.2_1.3 ПД7(Д))	Знает методологию проектных действий, способен провести подготовительные мероприятия для начала работы над проектом; владеет приемами тайм-менеджмента в профессиональной сфере	Лекционная форма занятий, практическая форма занятий, самостоятельная работа
Способен к определению перспективных трендов в дизайне и трансформации современных художественных идей, методов и инструментов с целью внедрения их в профессиональную деятельность	ПК-12 (ИК-Б1.2_1.3 ПД7(Д))	Знает особенности формирования тенденций в современном дизайне и искусстве. Умеет работать с информацией социокультурного и иного рода. Расширяет свой профессиональный и общекультурный кругозор	Лекционная форма занятий, практическая форма занятий, самостоятельная работа
Способен к обработке, хранению и распространению данных проектного и профессионального характера	ПК-13 (ИК-Б1.1_4.1_4.2_4.3_4.6 АД(Д))	Умеет презентовать результаты исследовательской и проектной деятельности, в том числе не на стадии завершённых проектов; знает особенности профессионального дискурса. Владеет навыками систематизации информации; умеет интерпретировать полученные данные, и синтезировать но-	Лекционная форма занятий, практическая форма занятий, самостоятельная работа



Компетенция	Код по ФГОС/ НИУ	Дескрипторы – основные признаки освоения (показатели достижения результата)	Формы и методы обучения, способствующие формированию и развитию компетенции
		вое знание на основе имеющейся информации	
Способен к экспертному анализу и проектному консультированию на различных стадиях реализации проектов	ПК-14 (ИК-Б1.1ЭД_АД_ИА Д(Д))	Знает особенности проектного анализа и методiku действий по улучшению проектного решения; умеет различать возможности по улучшению по улучшению проектных решений; способен вести дискурс на профессиональные темы сфере проектирования	Лекционная форма занятий, практическая форма занятий, самостоятельная работа

### 3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Настоящая дисциплина относится к циклу профессиональных дисциплин и блоку базовых дисциплин.

Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах:

- Арт-Практика
- Технологии дизайна

Для освоения учебной дисциплины, студенты должны владеть следующими знаниями и компетенциями:

- знать основы работы на компьютере;
- уметь работать с научной и учебной литературой;
- знать основополагающие принципы работы графических редакторов;
- уметь создавать эскизы и наброски.

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих дисциплин:

- Современный дизайн
- Проектирование интерфейсов
- ВЕБ-технологии
- Мода и стиль
- Анимация
- Дизайн общественного пространства
- Кураторство и проектирование выставочных пространств
- Дизайн книги
- Дизайн общественного пространства
- Визуальные коммуникации
- Инновационный дизайн
- Стратегический дизайн



#### 4. Тематический план учебной дисциплины

№	Название раздела	Всего часов	Аудиторные часы			Самостоятельная работа
			Лекции	Семинары	Практические занятия	
Раздел 1. Креативное проектирование						
1	Креативное проектирование в графическом дизайне	190			80	110
2	Креативное проектирование в 3D-графике	152			64	88
3	Креативное проектирование в дизайне среды	114			48	66
4	Креативное проектирование печатного издания	114			48	66
5	Креативное проектирование фирменного стиля	114			48	66
	<b>Итого:</b>	684			288	396

#### 5. Формы контроля знаний студентов

Тип контроля	Форма контроля	1 курс				Параметры **
		1	2	3	4	
Текущий (неделя)	Домашнее задание	4	4	4	4	Просмотр выполненных работ
Промежуточный	Экзамен	*	*	*		Просмотр проектов по темам учебных модулей
Итоговый	Экзамен				*	Просмотр проектов по темам учебных модулей

##### 5.1. Критерии оценки знаний, навыков

###### Домашнее задание

Просмотр выполненных работ

###### Экзамен

Просмотр работ и презентационных материалов по темам проектов.

Оценки по всем формам текущего контроля выставляются по 10-ти балльной шкале.

##### 5.2 Порядок формирования оценок по дисциплине

Итоговая оценка по дисциплине формируется из оценки последнего модуля изучения дисциплины.

Оценка за изучение дисциплины в течении модуля складывается из суммы оценок за текущий и промежуточный контроль знаний студентов.

Промежуточная оценка по учебной дисциплине складывается из следующих элементов:

1. Текущий контроль на 4-ой неделе модуля
2. Результаты экзамена.

Итоговая оценка выводится по формуле средней взвешенной с учетом введенных весов.



Вес зачета (экзамена) в промежуточной оценке – 0,8 (k); самостоятельная работа (промежуточный контроль) – 0,2 (k1).

Оценку за самостоятельную работу студента преподаватель выставляет в рабочую ведомость. Накопленная оценка по 10–ти балльной шкале за самостоятельную работу определяется перед промежуточным контролем –  $O_{накопл}$ .

Оценка за зачет (экзамен) выставляется в результате итогового просмотра –  $O_{экз/зач}$ . Таким образом, итоговая оценка рассчитывается по формуле

$$O_{результ} = k_1 * O_{накопл} + k * O_{экз/зач}$$

Например, оценка за зачет – 8 баллов; за самостоятельную работу – 6, тогда итоговая оценка (ИО) складывается следующим образом:

$ИО = 6 * 0,2 + 8 * 0,8 = 1,2 + 6,4 = 7,6$  – округляем по правилам округления чисел и получаем итоговую оценку – 8.

В ведомость проставляется оценку зачета (экзамена) – 8.

На передаче студенту не предоставляется возможность получить дополнительный балл для компенсации оценки за текущий контроль.

Оценка за итоговый контроль **блокирующая**, при неудовлетворительной итоговой оценке она равна результирующей.

## 6. Содержание дисциплины

### Раздел 1. Креативное проектирование

#### Тема 1. Креативное проектирование в графическом дизайне

Количество часов аудиторной работы – 80 часов

Самостоятельная работа – 110 часов

Форматы и модульные сетки. Поиск визуальных и словестных образов. Создание мудбордов и эскизов. Создание визуального образа проекта. Базовые навыки создания фирменного стиля. Особенности проектных презентаций. Особенности создания плакатов.

#### **Задание для самостоятельной работы:**

Создание иллюстративного материала по темам занятий.

**Форма отчетности:** наборы изображений

#### Тема 2. Креативное проектирование в 3D-графике

Количество часов аудиторной работы – 64 часа

Самостоятельная работа – 88 часов



3D-моделирование (простейшие фигуры и фигуры вращения). Метод полигонального моделирования. Методы освещения трехмерных объектов и сцен. Методы работы с материалами и текстурами. Использование трехмерной анимации в проектировании.

**Задание для самостоятельной работы:**

Поэтапная разработка и выполнение проекта в соответствии с темами занятий

**Форма отчетности:** проект персонажа в антуражном окружении.

### **Тема 3. Креативное проектирование в дизайне среды**

Количество часов аудиторной работы – 48 часов

Самостоятельная работа – 66 часов

Создание концепции пространства. Серия эскизов интерьера и экстерьера. Визуализация проекта. Создание навигации на основе фирменного стиля.

**Задание для самостоятельной работы:**

Поэтапная разработка и выполнение проекта в соответствии с темами занятий

**Форма отчетности:** проект пространства с навигацией.

### **Тема 4. Креативное проектирование печатного издания**

Количество часов аудиторной работы – 48 часов

Самостоятельная работа – 66 часов

Создание печатного издания – презентации об проекте пространства. Особенности создания презентационных материалов. Соответствие визуального стиля издания, фирменному.

**Задание для самостоятельной работы:**

Поэтапная разработка и выполнение проекта в соответствии с темами занятий

**Форма отчетности:** проект многостраничного издания.

### **Тема 5. Креативное проектирование фирменного стиля**

Количество часов аудиторной работы – 48 часов

Самостоятельная работа – 66 часов

Особенности брендинга и нейминга. Позиционирование и таргетирование аудитории. Создание фирменного стиля и логотипа для нового позиционирования. Подготовка презентации.

**Задание для самостоятельной работы:**

Создание фирменного стиля и презентации к нему.

**Форма отчетности:** презентация проекта.



## Литература по разделу:

### Основная литература

1. Люптон Э. Графический дизайн от идеи до воплощения – СПб.: Питер, 2013
2. Нервин Д. Креативная мастерская. 80 творческих задач дизайнера – СПб.: Питер, 2013
3. Розета Мус, Ойана Эррера. Управление проектом в сфере графического дизайна – М.: Альпина Паблишер, 2013
4. Келли Л. Мердок. Autodesk 3ds Max 2013. Библия пользователя – М.: Диалектика, 2013
5. Лорейн Фарелли. Фундаментальные основы архитектуры – М.: Тридэ Кукинг, 2011
6. Саймон Додсворт. Фундаментальные основы дизайна среды – М.: Тридэ Кукинг, 2011
7. Ян Чихольд. Новая типографика. Руководство для современного дизайнера – М.: Издательство Студии Артемия Лебедева, 2012
8. В. Лаптев. Типографика. Порядок и хаос – М.: АВАТАР, 2008
9. М. Макашев. Бренд-менеджмент – СПб.: Питер, 2013
10. Девид Огилви. Огилви о рекламе – М.: Манн, Иванов и Фребер, 2012
11. Тим Браун. Дизайн-мышление в бизнесе. От разработки новых продуктов до проектирования бизнес-моделей – М.: Манн, Иванов и Фребер, 2013

### Дополнительная литература

1. Питер Филь, Шарлота Филь. Графический дизайн в XXI веке – М.: АСТ, Астрель, 2008
2. Джон Т. Дрю, Сара А. Мейер. Управление цветом в логотипах. Подробный справочник графического дизайнера – М.: РИП-Холдинг, 2007
3. Ami Chopine. 3D Art Essentials – Waltham: Focal Press, 2011
4. Роджер Кассон, Джеми Кардосо. Realistic Architectural Visualization with 3ds Max and Mental Ray – Waltham: Focal Press, 2010
5. Пол Стид. Моделирование персонажей в 3ds max – М.: ИТ-Пресс, 2006
6. Л. Пекарев. Архитектурное моделирование в 3ds Max – СПб.: БХВ-Петербург, 2007
7. Джеймс Маккаун. Пространство. Архитектура в деталях – РнД.: Феникс, 2006
8. Рузова Е., Курасов С.. Основы композиции в дизайне среды – М.: Издательство МГХПУ им. С.Г.Строганова, 2010
9. А. Королькова. Живая типографика – М.: ИндексМаркет, 2011
10. Роберт Брингсхерт. Основы стиля в типографике – М.: Издательство Д.Аронов, 2013
11. Ю. Гордон. Книга про буквы от Аа до Яя – М.: Издательство Студии Артемия Лебедева, 2013
12. Алекс Френкель. Нейминг. Как игра в слова становится бизнесом – М.: Добрая книга, 2006
13. В. Елистратов, П. Пименов. Нейминг. Искусство называть – М.: Омега-Л, 2012
14. Лорс Валлентин. Продающая упаковка – М.: Манн, Иванов и Фребер, 2012

Основные учебные технологии, используемые при изучении раздела: изучение теоретического материала, выполнение проектных работ по заданным темам, решение и рассмотрение задач, разбор домашних заданий.





## **7. Образовательные технологии**

При реализации учебной работы предусмотрены следующие формы проведения занятий: изучение теоретического материала по дисциплине (знакомство с основными терминами и понятиями); выступления с докладами на занятиях по разделам дисциплины; разбор практических задач; выполнение проектов.

## **8. Оценочные средства для текущего контроля и аттестации студента**

### **8.1 Тематика заданий текущего контроля**

Текущий контроль осуществляется в виде семинаров и решения практических задач. В ходе данного контроля оценивается степень понимания студентом лекционного материала, его подходы к решению тех или иных профессиональных вопросов.

### **8.2 Вопросы для оценки качества освоения дисциплины**

Самопроверка студентов может быть осуществлена по следующим вопросам:

1. Форматы и модульные сетки
2. Поиск изобразительного материала
3. Основные инструменты графического дизайна
4. Создание малого фирменного стиля
5. Создание плаката
6. Графическая презентация
7. 3D-моделирование (простейшие фигуры и фигуры вращения)
8. Метод полигонального моделирования
9. Методы освещения объектов при 3D-моделировании
10. Методы работы с материалами и текстурами при 3D-моделировании
11. Использование анимации при 3D-моделировании
12. Типология пространств
13. Сценарии использования среды
14. Создание образа пространства
15. Визуализация средового проекта
16. Типология шрифтов
17. Сочетание шрифтов (шрифтовые пары)
18. Правила текстового набора
19. Акцидентный набор
20. Коммуникативные цели брендинга
21. Построение знака и логотипа
22. Создание графической системы бренда
23. Визуализация и презентация бренда

## **9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины**

### **Основная литература**

1. Люптон Э. Графический дизайн от идеи до воплощения – СПб.: Питер, 2013
2. Нервин Д. Креативная мастерская. 80 творческих задач дизайнера – СПб.: Питер, 2013



3. Розета Мус, Ойана Эррера. Управление проектом в сфере графического дизайна – М.: Альпина Паблишер, 2013
4. Келли Л. Мердок. Autodesk 3ds Max 2013. Библия пользователя – М.: Диалектика, 2013
5. Лорейн Фарелли. Фундаментальные основы архитектуры – М.: Тридэ Кукинг, 2011
6. Саймон Додсворт. Фундаментальные основы дизайна среды – М.: Тридэ Кукинг, 2011
7. Ян Чихольд. Новая типографика. Руководство для современного дизайнера – М.: Издательство Студии Артемия Лебедева, 2012
8. В. Лаптев. Типографика. Порядок и хаос – М.: АВАТАР, 2008
9. М. Макашев. Бренд-менеджмент – СПб.: Питер, 2013
10. Девид Огилви. Огилви о рекламе – М.: Манн, Иванов и Фребер, 2012
11. Тим Браун. Дизайн-мышление в бизнесе. От разработки новых продуктов до проектирования бизнес-моделей – М.: Манн, Иванов и Фребер, 2013

### Дополнительная литература

1. Питер Филь, Шарлота Филь. Графический дизайн в XXI веке – М.: АСТ, Астрель, 2008
2. Джон Т. Дрю, Сара А. Мейер. Управление цветом в логотипах. Подробный справочник графического дизайнера – М.: РИП-Холдинг, 2007
3. Ami Chopine. 3D Art Essentials – Waltham: Focal Press, 2011
4. Роджер Кассон, Джеми Кардосо. Realistic Architectural Visualization with 3ds Max and Mental Ray – Waltham: Focal Press, 2010
5. Пол Сидд. Моделирование персонажей в 3ds max – М.: ИТ-Пресс, 2006
6. Л. Пекарев. Архитектурное моделирование в 3ds Max – СПб.: БХВ-Петербург, 2007
7. Джеймс Маккауэн. Пространство. Архитектура в деталях – РнД.: Феникс, 2006
8. Рузова Е., Курасов С.. Основы композиции в дизайне среды – М.: Издательство МГХПУ им. С.Г.Строганова, 2010
9. А. Королькова. Живая типографика – М.: ИндексМаркет, 2011
10. Роберт Брингсхерт. Основы стиля в типографике – М.: Издательство Д.Аронов, 2013
11. Ю. Гордон. Книга про буквы от Аа до Яя – М.: Издательство Студии Артемия Лебедева, 2013
12. Алекс Френкель. Нейминг. Как игра в слова становится бизнесом – М.: Добрая книга, 2006
13. В. Елистратов, П. Пименов. Нейминг. Искусство называть – М.: Омега-Л, 2012
14. Лорс Валлентин. Продающая упаковка – М.: Манн, Иванов и Фребер, 2012

## 10. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Для проведения занятий по дисциплине необходима стандартно-оборудованная аудитория для проведения проектных работ оснащенная персональными рабочими станциями с установленным ПО (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe InDesign, Adobe After Effects, Adobe Premier Pro, Adobe Audition в версиях не ниже CS6; Autodesk 3D Studio Max в версии не ниже 2013 с установленным модулем визуализации Chaos Group V-ray версии не ниже 2.30.) соответствующая техническим требованиям производителя данного ПО, и имеющих выход в интернет, число рабочих стан-



ций должно предполагать наличие компьютера у каждого студента. Так же для проведения занятий необходимо наличие проектора и экрана для демонстрации с компьютера преподавателя.