

АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН

Б1.О.07 START-UP В ДИЗАЙНЕ

(наименование дисциплины)

54.04.01. ДИЗАЙН

(направление подготовки)

ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН

(профиль/специализация)

1. Цель дисциплины:

Основной целью программы дисциплины является формирование у студента фундаментальных знаний и практических навыков Start-up в сфере дизайна. *Выработать способность: осуществлять самостоятельные исследования и изыскания в области Start-up в дизайне, осуществлять разработку Start-up в дизайне, опираясь на проведенные исследования, уметь грамотно оформить бизнес-план авторского Start-up проекта.*

2. Задачи дисциплины:

- **Развить способность** студента разрабатывать концепцию творческого проекта в области графического и коммуникативного дизайна и переводить их в Start-up;
- **Способствовать мотивации** студента к отслеживанию развития технологий в области графического и коммуникативного дизайна; актуализации собственных знания и навыков в практической деятельности; использованию в творческой деятельности формы и инструменты смежных видов искусства и дизайна,
- **Сформировать умение** студента создавать сложные комплексные проекты в области графического дизайна и переводить их в Start-up;
- **Выработать способность у студентов** применять результаты авторских исследований по анализу и разработке Start-up проектов в области графического дизайна, дизайна среды и искусства в профессиональной работе;

3. Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:

- **УК-3** Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде.
- **УК-6** Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов.
- **ОПК-4.** Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики.
- **ПК-1.** Способен осуществлять авторскую творческую деятельность в графическом дизайне, в смежных областях и видах искусства и дизайна с использованием профессиональных методов и инструментариев дизайнера.
- **ПК-3.** Способен осуществлять самостоятельные исследования и изыскания в области инновационных технологий искусства и дизайна, следить за научно-технологическим прогрессом в области графического дизайна и в смежных

областях, использовать новые технологии и результаты своих исследований в практической и творческой работе.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- Принципы и методы эффективной командной работы в креативной среде творческой профессии;
- Понимать правила стратегии сотрудничества для достижения поставленной цели;
- Ценностные основы совместной профессиональной деятельности;
- Основы психологии общения, методы развития личности и коллектива;
- Понимать значимость коммуникативных связей для решения профессиональных задач в сфере графического дизайна;
- Методы командной работы в креативной среде графического дизайна;
- Методы и способы построения эффективной командной работы;
- Принципы распределения ответственности в коллективе;
- Основы и структуру самостоятельной работы;
- Инструменты и методы контроля времени в практической работе;
- Методы конспектирования устных и письменных сообщений;
- Понимать необходимость стратегического планирования своей жизни;
- Принципы и технологии, методы и средства самоорганизации и самообразования;
- Формулировать приоритеты собственной деятельности, личностного развития и профессионального роста;
- Потребности рынка труда и востребованные компетенции в профессиональной отрасли дизайна;
- Осознавать возможности дальнейшего продвижения и саморазвития в профессиональной сфере;
- Области и объекты профессиональной деятельности дизайнера в рамках своей специальности;
- Значение методически правильной организации проектирования; этапы, стадии и виды проектирования;
- Типологический состав дизайн-проекта в своей профессиональной сфере;
- Типологические профессиональные задачи дизайнера во всех аспектах проектной деятельности;
- Взаимовлияние эстетических, технологических, эксплуатационных и экономических аспектов в проектировании дизайн-объекта;
- Требования к различным стадиям проектирования;
- Основы конструирования в дизайне;
- Нормы оформления рабочей документации для производства;

Уметь:

- Гибко варьировать свое поведение в команде в зависимости от ситуации;
- Позиционировать собственное положение и положение других людей в межличностных и деловых отношениях
- Признавать этические нормы профессионального взаимодействия с коллективом;
- Толерантно воспринимать социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия при работе в команде;
- Доверять партнерам, делегировать им ответственность за принятие решений;
- Осуществлять коммуникацию в межличностном общении по профессиональным вопросам;
- Выстраивать эффективную командную работу, а также персональную работу в команде;
- Прогнозировать ситуацию в результате личных действий;
- Использовать инструменты и методы управления временем при выполнении конкретных задач, проектов, при достижении поставленных целей;
- Самостоятельно конспектировать, анализировать, обобщать информацию;
- Планировать перспективные цели собственной деятельности с учетом условий, средств, личностных возможностей;
- Разрабатывать поэтапный план-график последовательных шагов для достижения поставленной цели;
- Быть способным к самоорганизации и самообразованию;
- Реализовывать действия по совершенствованию своих профессиональных знаний и навыков.
- Организовывать проектную работу методически правильно, с соблюдением норм и требований к дизайн-проектированию;
- Методически правильно организовать творческий проектный процесс; соблюдать этапы и стадии проектирования;
- Разрабатывать проектную идею, основанную на совокупности технических и художественных решений;
- Проектировать по выданному техническому заданию;
- Учитывать совокупность технологических и экономических факторов в принятии эстетических решений;
- Оформлять проектные решения должным образом согласно стадии и целеназначению чертежей и проектных решений;

Владеть:

- Навыками построения продуктивных форм взаимодействия в коллективе;
- Выстраивать эффективное взаимодействие со всеми участниками коллектива с учетом ответственности за свои действия;
- Согласовывать с членами коллектива план последовательных шагов для достижения поставленной цели;
- Осуществлять функции лидера в командной работе над проектом.
- Находить компромиссы в совместной работе в коллективе;
- Опытом объективной оценки персональных и общих решений в коллективе;
- Профессиональной и межличностной этикой;
- Навыками мотивации членов коллектива.
- Умением производить проектирование объекта дизайна в целом и его частей, элементов в составе проектной группы;
- Навыком проектирования объекты дизайна различного назначения, используя профессиональные средства дизайнера;
- Способностью синтезировать и гармонизировать в проектируемом объекте дизайна эстетические, технологические, эксплуатационные и экономические решения;

- Разрабатывать технологически отработанные образцы, прототипы, действующие модели объектов дизайна
- Умением выпускать готовые комплекты рабочей документации для производства.

В числе профессиональных компетенций по индикаторам степени их освоения:

ПК-1.1. Способен разрабатывать концепцию творческого проекта в области графического и коммуникативного дизайна

ПК-1.2. Использует в творческой деятельности формы и инструменты смежных видов искусства и дизайна

ПК-1.3. Владеет на профессиональном уровне инструментарием графического дизайнера

ПК-1.4. Способен создавать сложные комплексные проекты в области графического дизайна

ПК-3.1. Следит за развитием технологий в области графического и коммуникативного дизайна; актуализирует собственные знания и навыки в практической деятельности

ПК-3.2. Экспериментирует с новыми продуктами и инновационными технологиями графического дизайна, обновляет свою технологическую базу

ПК-3.3. Осуществляет самостоятельные прикладные и научно-практические исследования в области профессиональной деятельности в графическом дизайне

ПК-3.4. Отрабатывает и совершенствует технологии проектирования и исполнения в графическом дизайне

ПК-3.5. Применяет результаты авторских исследований в проектной и творческой работе в графическом дизайне и искусстве

4. Формы контроля по дисциплине:

По дисциплине предусмотрена промежуточная аттестация студентов:

- Зачет с оценкой 3 семестра, экз. 4 семестра.

5. Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 3 зачетные единицы.

6. Структура, краткое содержание дисциплины:

Раздел 1. Управление инновационными продуктами и обзор существующих стартап-инструментов для корпорации. Введение в предпринимательство и развитие инновационной и предпринимательской среды в компании.

Раздел 2. Дизайн-мышление и проведение Customer Development.

Раздел 3. Гибкие методологии управления проектами (Agile): Scrum и Kanban. Управление изменениями и основы трансформации корпоративных процессов.

Раздел 4. Развитие человеческого потенциала и принципы самоорганизации команд по стартап-принципам.

Раздел 5. Создание корпоративных акселераторов, венчурного фонда и взаимодействие с внешней стартап- инфраструктурой