

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ ВЫСШЕГО
ОБРАЗОВАНИЯ «НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИНСТИТУТ ДИЗАЙНА»

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат:
0241B69C0041B30EAF4593EC3D5CFC26EE
Владелец: КУВШИНОВА ГАЛИНА АНАТОЛЬЕВНА
Действителен: с 22.08.2025 до 22.11.2026

УТВЕРЖДАЮ
Ректор Г.А. Кувшинова
8 июня 2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Наименование дисциплины (модуля) Б1.В.01 «Управление дизайн проектами (в областях и сферах)»

Направление подготовки: 54.04.01 Дизайн

Направленность (профиль): Дизайн: практика, теория, педагогика

Квалификация (степень) выпускника: Магистр

Форма обучения: Очная

Москва 2026 г.

1. Цели и задачи освоения дисциплины:

Цель дисциплины: сформировать у студентов комплекс управленческих компетенций для эффективного планирования, организации и контроля дизайн-проектов в различных сферах профессиональной деятельности, а также развить способность принимать обоснованные решения с учётом ограничений по срокам, бюджету, ресурсам и ожиданиям заказчика.

Задачами изучения дисциплины являются:

- Освоить базовые концепции и терминологию проектного управления применительно к дизайн-деятельности;
- Сформировать навыки планирования дизайн-проекта на всех этапах жизненного цикла;
- Научиться управлять бюджетом и ресурсами дизайн-проекта;
- Развить компетенции по работе с заказчиком и управлению ожиданиями;
- Овладеть современными методологиями и инструментами управления дизайн-проектами;
- Сформировать навыки управления рисками и качеством в дизайн-проектировании;
- Сформировать умение аргументированно представлять историко-теоретические обоснования дизайн-решений;
- Отработать механизмы командной работы и лидерские компетенции в дизайн-среде.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина Б1.В.01 «Управление дизайн проектами (в областях и сферах)» относится к вариативной части Блока 1 учебного плана 54.04.01 Дизайн (уровень магистратуры) и изучается в 1 и 2 семестре.

Дисциплина обладает логическими и содержательно-методологическими взаимосвязями с дисциплинами профессионального цикла и практиками. Полученные знания используются в дальнейшем в курсах «Проектирование», всех видов практики и ВКР.

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля)

В результате изучения дисциплины студент должен:

Знать:

- основные методологии управления проектами (Waterfall, Agile, Scrum, Kanban) и специфику их применения в разных сферах дизайна (графический, предметный, средовой, UX/UI, коммуникационный и др.);
- этапы жизненного цикла дизайн-проекта, типовые артефакты на каждом этапе (бриф, ТЗ, дорожная карта, прототипы, финальные макеты, акт приёмки) и требования к их оформлению;
- методы оценки трудоёмкости и стоимости дизайн-задач, принципы формирования бюджета и контроля расходов, виды ресурсного обеспечения (человеческие, технические, временные, материальные);
- классификацию и способы управления рисками в креативных проектах (творческие, технологические, коммуникационные, репутационные), инструменты их идентификации и минимизации;
- ключевые метрики эффективности дизайн-проектов (KPI, пользовательские метрики, бизнес-показатели, качественные критерии оценки результата) и подходы к постпроектному анализу;
- нормы деловой коммуникации и этики взаимодействия с заказчиками, подрядчиками и членами команды, техники согласования субъективных критериев и управления изменениями в проекте;
- правовые и организационные аспекты работы дизайнера: формы договоров, авторские права, порядок передачи результатов, стандарты оформления проектной документации.

Уметь:

- формулировать цели и задачи дизайн-проекта по критериям SMART, определять стейкхолдеров, их интересы и ожидания, выстраивать систему приоритетов;
- планировать проект: составлять дорожную карту, календарный план и график работ, распределять задачи между участниками команды, устанавливать контрольные точки и вехи, учитывать зависимости и ограничения по срокам и ресурсам;
- оценивать трудоёмкость и стоимость задач, формировать бюджет проекта, вести учёт расходов и контролировать отклонения от плана;
- выявлять и анализировать риски на разных этапах проекта, разрабатывать планы реагирования и альтернативные сценарии, корректировать план при изменении условий;
- организовывать работу команды (внутренней, междисциплинарной, распределённой), ставить задачи креативным специалистам с учётом баланса творческой

свободы и проектных ограничений, проводить ретроспективы и выстраивать систему обратной связи;

- взаимодействовать с заказчиком: проводить брифинги, фиксировать требования и критерии приёмки, управлять изменениями и ожиданиями, презентовать промежуточные и итоговые результаты, аргументировать проектные решения;

- применять цифровые инструменты управления проектами (Trello, Jira, Notion, Miro, Asana и др.) для трекинга задач, хранения артефактов, визуализации процессов и организации совместной работы;

- оценивать результаты проекта по согласованным метрикам, проводить постпроектный анализ, извлекать уроки, оформлять кейс для портфолио и профессиональной коммуникации.

Владеть:

- методами планирования и контроля дизайн-проектов в разных методологиях (классических и гибких), включая построение диаграмм Ганта, дорожных карт, канбан-досок, спринтов и итераций;

- техниками оценки задач и управления бюджетом: декомпозицией задач, экспертной оценкой, параметрическими методами, контролем расходов и корректировкой сметы;

- инструментами управления рисками: матрицей рисков, чек-листами, реестрами рисков, сценариями реагирования и мониторинга;

- навыками эффективной коммуникации в проектной среде: проведением брифингов, переговоров и согласований, управлением конфликтами, презентацией проектных решений для экспертных и неэкспертных аудиторий;

- приёмами организации командной работы в креативной среде: постановкой задач дизайнерам, организацией мозговых штурмов, ретроспектив, сессий обратной связи, поддержанием мотивации и баланса между творчеством и сроками;

- цифровыми инструментами и сервисами для управления дизайн-проектами: трекингом задач, совместной работой с файлами, визуализацией процессов, хранением и версионированием проектных артефактов;

- подходами к оценке качества и эффективности дизайн-решений: критериями приёмки, методами тестирования (в т. ч. пользовательского), метриками результативности, техниками постпроектного анализа и формирования базы знаний.

Показатель оценивания компетенции

Компетенция	Индикатор компетенции		
УК-2. Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла	УК-2.1 Знать: основные нормативные правовые документы в области профессиональной деятельности; методы управления проектами на всех стадиях его жизненного цикла, принципы определения и анализа ресурсов и ограничений при разработке и развитии проекта, принципы эффективности и целостности проектных процессов на прочих стадиях жизненного цикла проекта; УК-2.2 Уметь: управлять проектом на всех стадиях и этапах его жизненного цикла; планировать деятельность по достижению целей и реализации задач; эффективно распределять ресурсы; правильно расставлять приоритеты и концентрироваться на том, что наиболее значимо; формулировать и объединять взаимосвязанные задачи, обеспечивающие эффективное достижение поставленной цели; четко формулировать требования к результату; ориентироваться в системе законодательства и нормативных правовых актов, связанных с профессиональной деятельностью; принимать решения на основе анализа нормативных и правовых документов в своей профессиональной деятельности;		
УК-6. Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки	УК-6.1 Знать: методы определения и реализации приоритетов собственной деятельности, способы ее совершенствования на основе самооценки. УК-6.2 Уметь: определять и расставлять приоритеты профессиональной деятельности и находить способы ее совершенствования на основе поставленных целей; планировать самостоятельную деятельность в решении профессиональных задач; подвергать критическому анализу проделанную работу.		
ПК-3 Способен разрабатывать и согласовывать с заказчиком проектное задание на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="625 1395 1121 2080"> ПК-3.1. Знать: типовые формы проектных заданий на создание систем объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; методику поиска, сбора и анализа информации, необходимой для проектирования; типовые этапы и сроки проектирования объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности; компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; методика и принципы организации процесса дизайн-проектирования; технологии выполнения </td><td data-bbox="1121 1395 1476 2080"> Трудовые функции, входящие в ПК 11.013. Графический дизайнер: С/02.7 Разработка и согласование с заказчиком проектного задания на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации D/02.7 Организация работ по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной </td></tr> </table>	ПК-3.1. Знать: типовые формы проектных заданий на создание систем объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; методику поиска, сбора и анализа информации, необходимой для проектирования; типовые этапы и сроки проектирования объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности; компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; методика и принципы организации процесса дизайн-проектирования; технологии выполнения	Трудовые функции, входящие в ПК 11.013. Графический дизайнер: С/02.7 Разработка и согласование с заказчиком проектного задания на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации D/02.7 Организация работ по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной
ПК-3.1. Знать: типовые формы проектных заданий на создание систем объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; методику поиска, сбора и анализа информации, необходимой для проектирования; типовые этапы и сроки проектирования объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности; компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; методика и принципы организации процесса дизайн-проектирования; технологии выполнения	Трудовые функции, входящие в ПК 11.013. Графический дизайнер: С/02.7 Разработка и согласование с заказчиком проектного задания на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации D/02.7 Организация работ по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной		

	дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности; основы менеджмента; основы социологии, психологии и межличностных отношений; профессиональная терминология в области дизайна; Законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности; нормы этики делового общения; профессиональную терминологию в области дизайна ПК-3.2 уметь: Составлять по типовой форме проектное задание на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации; подбирать и систематизировать информацию по теме проектного задания на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации; выстраивать взаимоотношения с заказчиком с соблюдением норм делового этикета; обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений; проводить презентации дизайн-проектов; использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; управлять творческим коллективом; организовывать конструктивное межличностное взаимодействие; внедрять передовые методики творческой работы над дизайн-проектами; распределять задачи по выполнению дизайн-проектов между работниками; выстраивать эффективные взаимоотношения с соисполнителями работ по выполнению дизайн-проектов; обеспечивать защиту авторского права на создаваемые объекты визуальной информации, идентификации и	информации, идентификации и коммуникации; Анализ отечественного и международного опыта.
--	--	---

	коммуникации; подготавливать документацию для участия дизайнеров в выставках и конкурсах.	
--	---	--

Структура и содержание дисциплины (модуля)

Общая трудоемкость дисциплины составляет 7 зачетные единицы, 252 часов, включая промежуточную аттестацию.

Вид учебной работы	Количество часов по формам обучения
	очная
Аудиторные занятия:	96
лекции	20
практические и семинарские занятия	72
лабораторные работы (лабораторный практикум)	
консультации перед промежуточной аттестацией в форме экзамена	4
Самостоятельная работа	84
Текущий контроль (количество и вид текущего контроля,	72
Курсовая работа (№ семестра)	
Виды промежуточного контроля	Экзамен (1 сем.)
(экзамен, зачет) - №№ семестров	Экзамен (2 сем.)
ВСЕГО ЧАСОВ НА ДИСЦИПЛИНУ	252

Разделы дисциплин и виды занятий.

Названия разделов	Всего часов по учебному плану	Виды учебных занятий		
		Лекции	Практ. занятия, семинары	Самостоятельная работа
Тема 1. Специфика управления дизайн-проектами и основы проектного менеджмента	10	2	4	4
Тема 2. Постановка целей, работа с брифом и управление ожиданиями заказчика	14	2	6	6
Тема 3. Планирование и оценка ресурсов: сроки, трудоёмкость, бюджет	10	2	4	4
Тема 4. Методологии управления проектами: выбор и адаптация под дизайн-задачи	12	0	6	6
Тема 5. Управление командой в креативной среде	10	2	4	4

Тема 6. Управление рисками и неопределённостью в дизайн-проектах	12	0	6	6
Тема 7. Цифровые инструменты для управления дизайн-проектами	10	2	4	4
Тема 8. Контроль качества и критерии приёмки дизайн-решений	12	0	6	6
Тема 9. Управление изменениями и коммуникация в проекте	10	2	4	4
Тема 10. Правовые и этические аспекты управления дизайн-проектом	12	0	6	6
Тема 11. Управление проектами в графическом дизайне: специфика и кейсы	10	2	4	4
Тема 12. Управление проектами в предметном и средовом дизайне	12	0	6	6
Тема 13. Управление цифровыми дизайн-проектами (UX/UI, веб, интерфейсы)	10	2	2	6
Тема 14. Метрики эффективности и оценка результатов дизайн-проекта	10	0	4	6
Тема 15. Пост-проектный анализ и формирование базы знаний	10	2	2	6
Тема 16. Тренды и будущее управления дизайн-проектами	12	2	4	6
Итого		20	72	84
Объем практической подготовки (акад. час)	Всего по плану (час)	Виды учебных занятий		
		Лекции	Практ. занятия семинары	Самостоятельная работа
		-	-	-

Образовательные технологии

Лекции/ Практические занятия

Тема 1. Специфика управления дизайн-проектами и основы проектного менеджмента

Отличия дизайн-проектов от типовых ИТ- и строительных проектов: нелинейность, субъективность оценки, роль креативного риска.

Жизненный цикл дизайн-проекта: от брифа до внедрения и постпроектного анализа.

Классификация дизайн-проектов по областям (графический, предметный, средовой, UX/UI) и масштабам (микропроекты, продуктовые линейки, комплексные среды).

Практикум: разбор 2–3 кейсов из разных сфер с выявлением специфики планирования и критериев успеха.

Тема 2. Постановка целей, работа с брифом и управление ожиданиями заказчика

Структура и типы брифов (открытый, закрытый, креативный, технический), методы сбора требований.

Формулирование целей по SMART, определение стейкхолдеров и их интересов, построение матрицы влияния/вовлечённости.

Управление ожиданиями: фиксация критериев приёмки, согласование субъективных параметров, техника «управление через прототипы».

Семинар: анализ реальных брифов, выявление противоречий и рисков, разработка плана согласования.

Тема 3. Планирование и оценка ресурсов: сроки, трудоёмкость, бюджет

Методы оценки задач: декомпозиция, экспертная оценка, параметрические методы, покер планирования.

Построение календарного плана: диаграмма Ганта, вехи, критический путь, буфер времени.

Формирование бюджета дизайн-проекта: прямые и косвенные затраты, учёт стоимости подрядчиков и материалов, контроль отклонений.

Практическое задание: расчёт трудоёмкости и сметы для учебного проекта в выбранной области дизайна.

Тема 4. Методологии управления проектами: выбор и адаптация под дизайн-задачи

Классические методологии (Waterfall) и гибкие подходы (Agile, Scrum, Kanban): принципы, преимущества и ограничения в дизайне.

Гибридные модели: сочетание линейного планирования и итеративной работы с прототипами.

Выбор методологии в зависимости от типа проекта (разовый фирменный стиль, серия упаковок, редизайн сайта, предметная коллекция).

Воркшоп: подбор методологии под 3 разных проектных брифа, обоснование выбора.

Тема 5. Управление командой в креативной среде

Роли в дизайн-команде (арт-директор, ведущий дизайнер, джуниор, UX-исследователь, технолог производства и др.), распределение ответственности.

Постановка задач креативным специалистам: баланс творческой свободы и проектных ограничений, критерии качества.

Организация совместной работы: синхронные и асинхронные форматы, культура обратной связи, проведение ретроспектив.

Кейс-стади: разбор типичных конфликтов в дизайн-командах и стратегии их разрешения.

Тема 6. Управление рисками и неопределённостью в дизайн-проектах

Классификация рисков в креативных проектах (творческие, технологические, коммуникационные, репутационные).

Инструменты идентификации и оценки рисков: матрица рисков, реестр рисков, SWOT-анализ.

Стратегии реагирования: избегание, снижение, передача, принятие; формирование плана действий при форс-мажоре.

Практикум: построение матрицы рисков для учебного проекта, разработка сценариев реагирования.

Тема 7. Цифровые инструменты для управления дизайн-проектами

Трекинг задач и планирование: Trello, Jira, Asana, Notion — сравнение функционала и сценариев использования.

Визуализация процессов и совместная работа: Miro, FigJam, доски для мозговых штурмов и дорожных карт.

Хранение и версионирование артефактов: Google Drive, Dropbox, Figma Files, GitLab (для дизайн-систем).

Мини-лаборатория: настройка рабочего пространства под типовой дизайн-проект, создание шаблонов задач и чек-листов.

Тема 8. Контроль качества и критерии приёмки дизайн-решений

Формализация критериев качества: технические требования, бренд-гайдлайны, пользовательские сценарии, производственные ограничения.

Методы контроля: чек-листы, промежуточные ревью, тестирование прототипов, юзабилити-проверки.

Процесс приёмки: акт сдачи-приёмки, передача материалов, финальные правки и гарантийные обязательства.

Практическое задание: разработка чек-листа приёмки для проекта в выбранной сфере (например, для серии постеров или предметной коллекции).

Тема 9. Управление изменениями и коммуникация в проекте

Причины и типы изменений в дизайн-проекте (запрос клиента, новые данные исследований, технологические ограничения).

Процедура внесения изменений: формализация запроса, оценка влияния на сроки и бюджет, согласование с заинтересованными сторонами.

Эффективная коммуникация: отчёты для заказчика, презентации промежуточных результатов, управление конфликтами.

Ролевая игра: симуляция встречи с заказчиком при запросе существенных правок, выработка переговорной стратегии.

Тема 10. Правовые и этические аспекты управления дизайн-проектом

Формы договоров в дизайн-практике (договор подряда, авторского заказа, лицензионный договор), ключевые пункты.

Авторские права и передача исключительных прав, использование стоковых материалов и шрифтов.

Конфиденциальность, NDA, этика работы с персональными данными и чувствительной информацией.

Разбор типовых юридических ловушек и способов их избежать.

Тема 11. Управление проектами в графическом дизайне: специфика и кейсы

Особенности планирования проектов по фирменному стилю, айдентике, упаковке, полиграфии.

Производственные этапы и согласования: цветоделение, вырубки, ламинация, тиражность.

Интеграция с подрядчиками (типографии, производство упаковки), контроль образцов.

Практикум: составление дорожной карты для проекта по ребрендингу условного бренда.

Тема 12. Управление проектами в предметном и средовом дизайне

Специфика проектирования физических объектов: материалы, технологии производства, прототипирование, сертификация.

Взаимодействие с инженерами, технологами, производственными площадками; управление этапами от эскиза до пилотной партии.

Учёт эргономики, безопасности, экологических стандартов и логистики в планировании.

Кейс-стади: анализ реального проекта предметного или средового дизайна с точки зрения управления сроками и бюджетом.

Тема 13. Управление цифровыми дизайн-проектами (UX/UI, веб, интерфейсы)

Итеративный процесс: исследования, прототипы, тесты, релизы; синхронизация с разработкой.

Методики валидации решений: пользовательские интервью, А/В-тесты, аналитика поведения.

Версионирование дизайн-системы, документация для разработчиков, контроль качества на стороне продукта.

Воркшоп: планирование спринта для UX-проекта, распределение задач между дизайнером и исследователем.

Тема 14. Метрики эффективности и оценка результатов дизайн-проекта

Бизнес-метрики: ROI, конверсия, стоимость привлечения, удержание пользователей.

Пользовательские метрики: NPS, SUS, время выполнения задачи, количество ошибок.

Качественные критерии: соответствие брифу, соблюдение стандартов, удовлетворённость заказчика.

Практическое задание: подбор метрик для 2–3 учебных проектов, формулирование KPI.

Тема 15. Пост-проектный анализ и формирование базы знаний

Проведение ретроспективы: выявление успехов, ошибок, точек роста; техники фасилитации.

Документирование уроков проекта: отчёты, архивы, шаблоны, обновлённые чек-листы.

Оформление кейса для портфолио и профессиональной коммуникации: структура, визуализация, акцент на управленческие решения.

Лаборатория: подготовка итогового отчёта и кейса по учебному проекту.

Тема 16. Тренды и будущее управления дизайн-проектами

Влияние автоматизации, ИИ и генеративных инструментов на планирование и контроль задач.

Новые роли в дизайн-командах: менеджеры дизайн-систем, аналитики пользовательского опыта, координаторы кросс-функциональных команд.

Устойчивое проектирование и этичный дизайн как управленческие приоритеты.

Итоговая дискуссия: проектирование собственной модели управления дизайн-проектом с учётом современных вызовов.

5. Для оценки дескрипторов компетенций, используется балльная шкала оценок.

5.1 Шкала оценивания сформированности компетенций из расчета максимального количества баллов – 100



Для определения фактических оценок каждого показателя выставляются следующие баллы:

– результат, содержащий полный правильный ответ, полностью соответствующий требованиям критерия, - 85-100 от максимального количество баллов (100 баллов);

- результат, содержащий неполный правильный ответ (степень полноты ответа - более 60%) или ответ, содержащий незначительные неточности, т.е. ответ, имеющий незначительные отступления от требований критерия, - 75 - 84% от максимального количества баллов;

- результат, содержащий неполный правильный ответ (степень полноты ответа - от 30 до 60%) или ответ, содержащий значительные неточности, т.е. ответ, имеющий значительные отступления от требований критерия - 60-74 % от максимального количества баллов;

- результат, содержащий неполный правильный ответ (степень полноты ответа - менее 30%), неправильный ответ (ответ не по существу задания) или отсутствие ответа, т.е. ответ, не соответствующий полностью требованиям критерия, - 0 % от максимального количества баллов;

Студентам, пропустившим занятия, не выполнившим дополнительные задания и не отчитавшимся по темам занятий, общий балл по текущему контролю снижается на 10% за каждый час пропуска занятий.

Студентам, проявившим активность во время занятий, общий балл по текущему контролю может быть увеличен на 20%.

Для дескрипторов категорий «Уметь»:

- выполнены все требования к выполнению, написанию и защите задания, работе в коллективе, применению знаний на практике. Умение (навык) сформировано полностью 85-100% от максимального количества баллов;

- выполнены основные требования к выполнению, оформлению и защите задания, работе в коллективе, применению знаний на практике. Имеются отдельные замечания и недостатки. Умение (навык) сформировано достаточно полно -75-84% от максимального количества баллов;

- выполнены базовые требования к выполнению, оформлению и защите задания, работе в коллективе, применению знаний на практике. Имеются достаточно существенные замечания и недостатки, требующие значительных затрат времени на исправление. Умение (навык) сформировано на минимально допустимом уровне - 60-74% от максимального количества баллов;

- требования к написанию и защите работы, работе в коллективе, применению знаний на практике не выполнены. Имеются многочисленные существенные замечания и недостатки, которые не могут быть исправлены. Умение (навык) не сформировано - 0 % от максимального количества баллов.

Студентам, пропустившим занятия, не выполнившим дополнительные задания и не отчитавшимся по темам занятий, общий балл по текущему контролю снижается на 10% за каждый час пропуска занятий.

Студентам, проявившим активность во время занятий, общий балл по текущему контролю может быть увеличен на 20%.

6. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины и учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов

6.1 Типовые контрольные задания/материалы характеризующие этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы.

Формы контроля:

- Аналитические эссе и тематические рефлексии
- Активное участие в обсуждениях и семинарах
- Выполнение мини-проектов и анализ кейсов
- Итоговый проект с разработкой и защитой дизайн-концепции.

6.2 Учебно-методическое обеспечение дисциплины для самостоятельной работы обучающихся

Лекционный материал можно дополнить изучением следующей литературы:

1. Тоффлер, Э. Третья волна / Э. Тоффлер. — Москва : АСТ, 2010. — 784 с. — ISBN 978-5170644948..
2. Папанек, В. Дизайн для реального мира / В. Папанек. — Москва : Д. Аронов, 2012. — 416 с. — ISBN 978-5940560375.
3. Мазур, И. И. Управление проектами : учебное пособие для студентов вузов / И. И. Мазур, В. Д. Шапиро, Н. Г. Ольдерогге. — Москва : Омега-Л, 2014. — 960 с. — ISBN 978-5370031789.
4. Исследования и статьи по ESG и устойчивому развитию в дизайне
5. Публикации и кейсы ведущих дизайн-студий (IDEO, Stanford d.school, Weavers Brand Consultancy и др.)

7. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций

Оценка знаний, умений, навыка и (или) опыта деятельности, характеризующих

этапы формирования компетенций по дисциплине проводится в форме текущего контроля и промежуточной аттестации.

Текущий контроль проводится в течение семестра с целью определения уровня усвоения обучающимися знаний, формирования умений и навыков, своевременного выявления преподавателем недостатков в подготовке обучающихся и принятия необходимых мер по ее корректировке, а также для совершенствования методики обучения, организации учебной работы и оказания обучающимся индивидуальной помощи.

К текущему контролю относятся проверка знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности обучающихся:

- на занятиях (опрос, решение задач, ответы (письменные или устные) на теоретические вопросы, решение практических задач и выполнение заданий на практическом занятии, выполнение контрольных работ);
- по результатам выполнения индивидуальных заданий; - по результатам проверки качества конспектов лекций, рабочих тетрадей и иных материалов;
- по результатам отчета обучающихся в ходе индивидуальной консультации преподавателя, проводимой в часы самостоятельной работы, по имеющимся задолженностям.

Аттестационные испытания проводятся преподавателем, ведущим лекционные занятия по данной дисциплине, или преподавателями, ведущими практические и лабораторные занятия (кроме устного экзамена). Присутствие посторонних лиц в ходе проведения аттестационных испытаний без разрешения ректора или проректора не допускается (за исключением работников университета, выполняющих контролирующие функции в соответствии со своими должностными обязанностями). В случае отсутствия ведущего преподавателя аттестационные испытания проводятся преподавателем, назначенным письменным распоряжением по кафедре.

Инвалиды и лица с ограниченными возможностями здоровья, имеющие нарушения опорно-двигательного аппарата, могут допускаться на аттестационные испытания в сопровождении ассистентов-сопровождающих.

Во время аттестационных испытаний обучающиеся могут пользоваться рабочей программой дисциплины, а также с разрешения преподавателя справочной и нормативной литературой, калькуляторами.

Время подготовки ответа при сдаче зачета/экзамена в устной форме должно составлять не менее 40 минут (по желанию обучающегося ответ может быть досрочным). Время ответа - не более 15 минут.

При подготовке к устному экзамену экзаменуемый, как правило, ведет записи в

листе устного ответа, который затем (по окончании экзамена) сдается экзаменатору.

При проведении устного экзамена экзаменационный билет выбирает сам экзаменуемый в случайном порядке.

Экзаменатору предоставляется право задавать обучающимся дополнительные вопросы в рамках программы дисциплины текущего семестра, а также, помимо теоретических вопросов, давать задачи, которые изучались на практических занятиях.

Оценка результатов устного аттестационного испытания объявляется обучающимся в день его проведения. При проведении письменных аттестационных испытаний или компьютерного тестирования - в день их проведения или не позднее следующего рабочего дня после их проведения.

Результаты выполнения аттестационных испытаний, проводимых в письменной форме, форме итоговой контрольной работы или компьютерного тестирования, должны быть объявлены обучающимся и выставлены в зачётные книжки не позднее следующего рабочего дня после их проведения.

7.1 Промежуточная и итоговая аттестация

Форма проведения промежуточной и итоговой аттестации

Итоговая аттестация по дисциплине проводится в форме экзамена в 1 и 2 семестре.

Материалы, устанавливающие содержание и порядок проведения промежуточных и итоговых аттестаций

Вопросы к экзамену повторяют тематику занятий.

Критерии оценки

При итоговом контроле учитываются следующие критерии:

Критерии	Оценка
Посещение занятий, участие в аудиторной работе	Из итоговой оценки вычитается по 0,25 балла за каждый пропущенный час занятий. При пропуске более 50% занятий работы не оцениваются, а направляются на комиссионное рассмотрение.
Своевременность сдачи работ.	При сдаче работ с опозданием итоговая оценка снижается на 1 балла.
Комплектность практических работ.	Не полный объем работ не принимается.
Качество выполнения работ.	От 2 до 5 баллов.
Устный ответ на вопросы.	Минус 1 балл за каждый неправильный ответ.

Итоговая оценка:

Оценка «отлично» (зачет) выставляется студентам, активно работавшим на семинарских занятиях, успешно выполнившим все задания и продемонстрировавшим глубокое знание курса при ответе на теоретические вопросы.

Оценка «хорошо» (зачет) выставляется студентам при наличии небольших замечаний к заданиям или ответу на теоретические вопросы.

Оценка «удовлетворительно» (зачет) выставляется при наличии неточностей в ответе и недоработок при выполнении работ в течении семестра, общее понимание предмета должно быть продемонстрировано.

Оценка «неудовлетворительно» (незачет) выставляется обучающемуся, если не выполнены требования, соответствующие оценке «удовлетворительно».

7.2 Учебно-методическое обеспечение дисциплины для самостоятельной работы обучающихся

Для самостоятельной работы студентов по дисциплине сформированы следующие виды учебно-методических материалов.

1. Набор электронных презентаций для использования на аудиторных занятиях.
2. Методические указания для практических занятий.
3. Интерактивные электронные средства для поддержки практических занятий.
4. Дополнительные учебные материалы в виде учебных пособий, каталогов по теме дисциплины.
5. Список адресов сайтов сети Интернет (на русском и английском языках), содержащих актуальную информацию по теме дисциплины.
6. Видеоресурсы по дисциплине (видеолекции, видеопособия, видеофильмы).
7. Набор контрольных вопросов и заданий для самоконтроля усвоения материала дисциплины, текущего и промежуточного контроля.

Студенты получают доступ к учебно-методическим материалам на первом занятии по дисциплине.

8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля)

а) Основная литература

1. Алешин А. В., Аньшин В. М., Багратиони К. А. и др. Управление проектами: фундаментальный курс / под ред. В. М. Аньшина, О. Н. Ильиной. — 3-е изд., перераб. и

доп. — М.: Издательский дом НИУ ВШЭ, 2024. — 624 с. — ISBN 978-5-7598-2456-9.

2. Браун Т. Дизайн-мышление в бизнесе. От разработки новых продуктов до проектирования бизнес-моделей. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019. — 241 с. — ISBN 978-5-00117-164-9.

3. Глазычев В. Л. Дизайн как он есть. — М.: Европа, 2011. — 320 с. — ISBN 978-5-98379-132-3.

4. Жданова Н. С. Проектно-графическое моделирование в дизайне: теория и практика. — Магнитогорск: Магнитогорский государственный технический университет, 2016. — 151 с. — ISBN 978-5-9967-0817-8.

5. Калашникова Л. В. Управление проектами в графическом дизайне. — М.: Альпина Паблишер, 2016. — 288 с. — ISBN 978-5-9614-5444-8.

6. Лаврентьев А. Н. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика. — 2-е изд., испр. и доп. — М.: Издательство Юрайт, 2019. — 208 с. — ISBN 978-5-534-08444-7.

7. Мазур И. И., Шапиро В. Д., Ольдерогге Н. Г. Управление проектами. — М.: Омега-Л, 2014. — 960 с. — ISBN 978-5-370-03178-9.

8. Медведев В. Ю. Сущность дизайна. — 3-е изд., испр. и доп. — СПб.: СПГУТД, 2009. — 110 с..

9. Панкина М. В. Основы методологии дизайн-проектирования. — Екатеринбург: Издательство Уральского университета, 2020. — 150 с. — ISBN 978-5-7996-3049-2.

10. Рунге В. Ф., Манусевич Ю. П. Эргономика в дизайне среды. — М.: Архитектура-С, 2005. — 329 с. — ISBN 5-9641-0044-7.

11. Сарже А. В., Козина Н. Д. Дизайн-проектная деятельность. — СПб.: Российский государственный педагогический университет им. А. И. Герцена, 2023. — 69 с. — ISBN 978-5-8064-3462-4.

12. Ткачев О. Visual бренд. Притягивая взгляды потребителей. — М.: Альпина Бизнес Букс, 2009. — 224 с. — ISBN 978-5-9614-0957-4.

13. Устин В. Б. Художественное проектирование интерьеров. — М.: АСТ; Полиграфиздат, 2010. — 288 с. — ISBN 978-5-17-064494-8.

14. Удалова Н. Н. Профессионально-проектная деятельность дизайнера. — Омск: Изд-во ОмГТУ, 2022. — 130 с. — ISBN 978-5-8149-3504-5.

б) Дополнительная литература

15. Акин О. Психология архитектурного проектирования. — М.: Стройиздат, 1996. — 208 с..
16. Глазычев В. Л. Урбанистика. — М.: Европа, 2008. — 384 с. — ISBN 978-5-98379-092-4.
17. Голубятникова И. В. Дизайн: история, современность, перспективы. — М.: Мир энциклопедий Аванта+; Астрель, 2011. — 224 с. — ISBN 978-5-271-24444-7.
18. Заева-Бурдонская Е. А. Образовательные технологии проектной деятельности в ситуации многопрофильной подготовки дизайнера. — М.: МГХПА им. С. Г. Строганова, 2018. — 284 с..
19. Кашицына А. М., Косых О. И., Маркелова С. В. Сервис-дизайн — новый ход в управлении проектами // Экономика и социум. — 2023. — №9.
20. Минервин Г. В. Основные задачи и принципы художественного проектирования. Дизайн архитектурной среды. — М.: Архитектура-С, 2004. — 96 с. — ISBN 5-9641-0043-9.
21. Норман Д. Дизайн привычных вещей. — М.: МИФ, 2025. — 384 с. — ISBN 978-5-00195-362-5.
22. Овчинникова Р. Ю. Проектный процесс в графическом дизайне: условия реализации // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. — 2020. — №39.
23. Папанек В. Дизайн для реального мира. — М.: Д. Аронов, 2012. — 416 с. — ISBN 978-5-94056-037-5.
24. Шмелёва А. В. Проектный менеджмент. — М.: ИНФРА-М, 2019. — 398 с. — ISBN 978-5-16-014339-7.

в) Доступ к профессиональным базам данных:

1. Режим доступа <http://paintingart.ru/> Сайт, посвященные изобразительному искусству
2. Режим доступа <http://oformitelblok.ru> Сайт об изобразительном искусстве и дизайне
3. Режим доступа <http://graphic.org.ru> Сайт посвященный искусству графики
4. Режим доступа <http://biblioclub.ru> Сайт «Университетская библиотека онлайн»

г) Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса (включая программное обеспечения и информационно-справочных систем)

1. Офисный пакет LibreOffice; Лицензия GNU LGPL (Редакция 3 от 29.06.2007)
2. ЭБС «Университетская библиотека онлайн»: <http://biblioclub.ru>
3. Электронная информационно-образовательная среда АНО ВО НИД
<http://www.eios-nid.ru>
4. Электронный периодический справочник «Система ГАРАНТ»
(информационный продукт вычислительной техники).

9. Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю).

1. Лекционная аудитория	Учебная мебель: столы, стулья, доска учебная Оборудование: Компьютеры, подключенные к сети «Интернет», проектор, интерактивная доска (экран)
2. Аудитории практических занятий	Учебная мебель: столы, стулья, доска учебная Оборудование: Компьютеры, подключенные к сети «Интернет»,
3. Аудитории для самостоятельной работы	Учебная мебель: столы, стулья Оборудование: Компьютеры, подключенные к сети «Интернет»