

СОДЕРЖАНИЕ

<i>1 ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ.....</i>	<i>3</i>
<i>2 ТРЕБОВАНИЯ К ОФОРМЛЕНИЮ ПРОЕКТА.....</i>	<i>4</i>
<i>3 МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ВЫПОЛНЕНИЮ ПРОЕКТА. ИНСТРУКЦИОННЫЕ КАРТЫ</i>	<i>6</i>
<i>4 КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ ПРОЕКТА.....</i>	<i>15</i>
<i>5 ПЕРЕЧЕНЬ РЕКОМЕНДУЕМЫХ УЧЕБНЫХ ИЗДАНИЙ, ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСОВ, ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ ВЫПОЛНЕНИЯ ПРОЕКТА.....</i>	<i>17</i>
<i>6 СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ</i>	<i>17</i>
<i>ПРИЛОЖЕНИЕ А Примерная тематика проектных работ МДК 01.01. Дизайн-проектирование</i>	
<i>ПРИЛОЖЕНИЕ Б Образец оформления титульного листа</i>	
<i>ПРИЛОЖЕНИЕ В Опросный лист обучающегося</i>	
<i>ПРИЛОЖЕНИЕ Г Карта стейкхолдеров</i>	
<i>ПРИЛОЖЕНИЕ Д Карта наблюдение и этнография</i>	
<i>ПРИЛОЖЕНИЕ Е Карта эмпатии</i>	
<i>ПРИЛОЖЕНИЕ Ж Карта пути пользователя</i>	
<i>ПРИЛОЖЕНИЕ И Карта формулирования точки зрения</i>	
<i>ПРИЛОЖЕНИЕ К Карта «Выбор идей»</i>	
<i>ПРИЛОЖЕНИЕ Л Чек-лист оценивания проекта</i>	
<i>ПРИЛОЖЕНИЕ М Пример выполнения поисковых зарисовок</i>	
<i>ПРИЛОЖЕНИЕ Н Пример выполнения цветовой палитры</i>	
<i>ПРИЛОЖЕНИЕ П Пример выполнения атмосферокарты</i>	
<i>ПРИЛОЖЕНИЕ Р Шаблон выступления на защите практической работы</i>	
<i>ПРИЛОЖЕНИЕ С Пример опросного листа эксперта</i>	
<i>ПРИЛОЖЕНИЕ Т Пример опросного листа стейкхолдера</i>	

ВВЕДЕНИЕ

Дизайн-мышление это метод проектирования новых продуктов, нестандартных решений, ориентированных на человека, его личность, его скрытые желания. Дизайн-мышление во главу угла ставит запасы потребителя, а только потом рассматривает возможности для создания прототипа такой продукции и финансовые возможности для производства.

Отличительные особенности дизайн-проектирования: использование опыта пользователя, подход к определению проблем со стороны, использование персональных моделей поведения для фокусировки.

Дизайн-мышление состоит из шести этапов: эмпатия-фокусировка-генерация идей-выбор идеи-прототипирование-тестирование.

Результатом деятельности является разработанный прототип отвечающий прямым и подсознательным желаниям заказчика к свойствам продукта.

Дизайн-мышление помогает правильно осознать проблему и сформировать задачи. Это в условиях современного рынка, остро не хватает производителям. Товары остаются нереализованными, т.к. не полностью отвечают запросам потребителей. Дизайн-мышление позволяет избежать таких ошибок и в такой сложной области как проектирование одежды. Одежда вещь социальная, но и при этом сугубо индивидуальная, поэтому методика предлагаемая дизайн-мышлением наиболее полно даёт исследовать запросы конкретных потребителей, а не гипотетических людей непонятно где проживающих и непонятно о чём мечтающих. Кроме того методика дизайн-мышления помогает разработчикам одежды находить новые технологические решения, использовать в прототипах нетрадиционные материалы и неожиданные решения поставленных задач.

Чтобы на практике ознакомить обучающихся с принципами и методами дизайн-мышления было разработано методическое пособие по выполнению проекта «Изготовление образца текстильной продукции». В рамках проекта обучающийся не только выполнит заданный объём работ, но и освоит методику дизайн-мышления.

1 ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Методические рекомендации по организации и выполнению проектов разработаны в соответствии с требованиями ФГОС СПО третьего поколения, основная цель которых - оказание методической помощи обучающимся ГАОУ НСО «НКЛПУС», (далее «НКЛПУС»), по специальности: 54.02.01 Дизайн (по отраслям) базовая подготовка.

Основной целью выполнения проектов является систематизация, закрепление и расширение теоретических знаний, практических умений обучающихся, проверка их подготовленности к самостоятельной работе при решении вопросов проектирования новых образцов продукции, разработки приёмов и методов декорирования ткани и изделий.

При выполнении проекта необходимо решить следующие задачи:

- собрать и получить информацию;
- систематизировать полученную информацию;
- расширить круг теоретических знаний и практических умений и навыков;
- развить умения применения теоретических знаний и результатов исследований на практике;
- подщбрать самостоятельно творческие методы организации изобразительной плоскости при решении художественных задач.

Проект является комплексной работой студентов, обобщающей и закрепляющей знания, умения и навыки, полученные в процессе изучения дисциплины и представляет собой комплект инструкционно-технологических карт.

Проект выполняется по окончании части раздела МДК 01.01 обеспечивающего наличие знаний, умений, достаточных для выполнения проектной работы. При выполнении проекта проверяются следующие области знаний:

- проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов;
- осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учётом современных тенденций в области дизайна;
- разрабатывать колористическое решение дизайн-проекта;
- выполнять эскизы с использованием различных графических средств и приёмов;
- разрабатывать концепцию проекта;

– создавать целостную композицию на плоскости, в объёме и пространстве.

Темы проектных работ соответствуют направленности программы ПМ.01 по учебному плану и учебным целям МДК 01.01 (примерная тематика дана в ПРИЛОЖЕНИИ А). Задания могут быть индивидуальными и разнообразными по содержанию, но одинаковыми по степени сложности. На проект отводится 26 часов, в 4 семестре. Защита проекта проводится в 4 семестре, по окончании работы.

Руководство проектом осуществляется преподавателем соответствующего модуля. Консультирование по выполнению проекта проводится руководителем в отведённые учебным планом часы или персонально.

Проект основывается на теоретическом и практическом курсе МДК, а также включает в себя вопросы, требующие самостоятельного изучения. Исследовательская часть проекта состоит в сборе базовой информации из различных источников (книги, журналы, каталоги, альбомы, опросы, Интернет и др.), анализе собранной информации, выработке основной идеи проекта и кратком описании концепции. Практическая часть проекта включает в себя: разработку атмосферокарты с палитрой, эскиз в цвете 1:2, калька 1:1, изделие выполненное в материале (прототип). Для выполнения чистовой итоговой работы (платок, шарф, текстиль) необходимо выполнить: атмосферокарту с выделенной палитрой, поисковые наброски и зарисовки, поисковые материалы цветового решения в виде цветовых палитр, выполнение основного эскиза композиции в цвете в масштабе, калька в чёрно-белой графике 1:1. Рабочие материалы должны быть оформлены в папку. Результаты проделанной работы оцениваются комиссией, состоящей из преподавателей и представителей администрации «НКЛПуС». На защиту проекта необходимо представить итоговую работу (платок, текстиль), рабочие материалы оформленные в папку и пояснительную записку.

2 ТРЕБОВАНИЯ К ОФОРМЛЕНИЮ ПРОЕКТА

Пояснительная записка проекта как текстовый документ оформляется в соответствии с методическими указаниями по оформлению технической документации. Экземпляры методических указаний по выполнению проекта и оформлению технической документации должны быть в электронном виде у каждого обучающегося и в текстовом виде в кабинете в открытом доступе. Объём пояснительной записки (далее ПЗ) составляет не менее 3 листов, но не более 6 листов

В приложении к пояснительной записке приводятся все собранные материалы (анкеты, опросные листы, иллюстрирующий материал,

фотографии, поисковые зарисовки, эскизные разработки и т.д.). Если иллюстрирующий материал вынесен в приложение, то в тексте необходимо сделать указание (в каком приложении смотреть иллюстрацию), а в приложении его обозначить буквенно. Поисковые фор-эскизы, в количестве не менее 3, размещают в приложениях ПЗ. Прототип должен быть размером не менее 570*570 мм, образец текстиля 500*500 мм. возможно изменение размеров в сторону увеличения.

ПЗ выполняют на листах формата А4 с одной стороны, на ПК шрифтом № 14, «Arial», курсивом, с полупторным межстрочным интервалом, выравнивание текста по ширине, цвет шрифта чёрный.

Структура пояснительной записки:

1 лист - титульный (образец в ПРИЛОЖЕНИИ Б), лист не нумеруется;

2-6 лист - кратко изложенная концепция проекта

с 7 листа – ПРИЛОЖЕНИЯ.

Последний лист – чек-лист.

3 МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ВЫПОЛНЕНИЮ ПРОЕКТА

Проектная работа ПМ.01 «Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов», МДК 01.01. Дизайн-проектирование представляет собой цельный продукт, содержащий:

1 Разрабатываемое изделие (платок, текстиль).

2 Элементы поиска разрабатываемого изделия, в приложении (наброски, зарисовки, эскизы, поисковые материалы, опросные листы, анкеты и т.д.).

3 Текстовый документ с описанием концепции проекта и всех этапов разработки, изготовления разрабатываемого изделия (пояснительная записка).

Комплект полезен, как для преподавателей, так и для студентов. Преподавателям он облегчит подготовку к занятиям, а для студента он является четким руководством по выполнению практических заданий.

В случае пропуска занятий обучающимися, руководствуясь инструкционно-технологическими картами, которые помогут ликвидировать пробелы в знаниях, умениях, выполнить задание.

Перед началом работы необходимо разделить студентов в команды по 4-6 человек. Для этого необходимо выявить стилевые предпочтения обучающихся с целью скомплектовать группы единомышленников. Для этого разработан опросный лист (Приложение В).

После опроса объединить их в группы по признаку стилевого предпочтения. В группу необходимо включить студентов различной направленности (практиков, теоретиков, уверенно владеющих компьютером и предпочитающих работать руками, разного уровня компетентности). Разделить на группы.

Инструкционно-технологическая карта № 1 Эмпатия

Необходимая информация к практическому заданию №1

Дизайн-мышление — это метод создания продуктов и услуг, ориентированных на человека.

Отличительными особенностями метода являются глубокое проникновение в опыт пользователя, фокусировка на индивидуальных сценариях поведения и действия, а также экономичный и итерационный подход к разработке проектов.

Первый «исследовательский» этап проникновения в опыт человека связан с проявлением эмпатии к его поступкам и действиям. На этом этапе нам важно понять мотивацию приобретения продукта и причины использования этого продукта.

Задание: *Разработать опросный лист пользователя, опросный лист эксперта*

Цель: *Погрузиться в опыт пользователя, чтобы понять его проблемы, найти инсайты и выявить возможности для улучшения пользовательского опыта.*

Задача: *Собрать истории пользователей, которые описывают позитивный или негативный опыт взаимодействия с разрабатываемым продуктом в прошлом. А также пронаблюдать этот опыт в реальном погружении в опыт пользователя.*

Стейкхóлдер, заинтересованная сторона, причастная сторона — физическое лицо или организация, имеющая права, долю, требования или интересы относительно системы или её свойств, удовлетворяющих их потребностям и ожиданиям.

Ход работы

<i>Составьте список стейкхолдеров.</i>	<i>Подумайте, кто так или иначе соприкасается с использованием или обслуживанием вашего продукта. Запишите всех: от случайных пользователей до ключевых пользователей. Узнавайте больше о ваших стейкхолдерах: назначайте встречи, проводите глубинные интервью, наблюдайте.</i>
<i>Проведите глубинное интервью</i>	<i>Слушайте внимательно, не перебивайте. Задавайте вопрос «Почему?» так часто, как это возможно. Работает правило 80/20: во время интервью 80% времени говорит ваш респондент, а 20% — вы. Внимательно изучайте его опыт в любой области Попросите пользователя здесь и сейчас продемонстрировать взаимодействие с продуктом. Самая главная цель интервью — собрать позитивные или</i>

	<p><i>негативные истории из прошлого опыта пользователя</i></p> <p><i>Подготовьте список вопросов для интервью. (Приложение Т)</i></p> <p><i>Во время беседы ведите запись на диктофон. Запишите свежие инсайты в ходе интервью.</i></p> <p><i>После интервью по свежим следам сразу же заполните шаблон «Карта эмпатии». (Приложение Е)</i></p>
<i>Проведите экспертное интервью</i>	<p><i>Начните с поиска подходящего эксперта. Запаситесь временем. Эксперты — люди недоступные, и охотиться за ними непросто. Поэтому четко сформулируйте важность вашего исследования, цели и задачи. Подготовьтесь к интервью, разберитесь в теме и терминологии, подготовьте вопросы. (Приложение С)</i></p> <p><i>Записывайте интервью на диктофон, делайте небольшие заметки на бумаге.</i></p> <p><i>Составьте «Карту эмпатии»</i></p>
<i>Погружение в опыт пользователя</i>	<p><i>Подумайте, что делает ваш пользователь с изделием, и какие у него физические особенности.</i></p> <p><i>Постарайтесь максимально вжиться в образ. Прodelайте путь вашего пользователя в реальных условиях эксплуатации изделия..</i></p> <p><i>Максимально включите свои органы чувств, собирайте весь опыт. Отмечайте, что делаете, видите, слышите, какие ощущения испытываете.</i></p> <p><i>Опишите свои шаги, ощущения, где были самые сложные моменты. Составьте карту пользователя</i></p>
<i>Исследование аналогов</i>	<p><i>Составьте список ключевых характеристик вашего продукта</i></p> <p><i>Подумайте о том, какие отрасли человеческой деятельности являются аналогами подобных задач.</i></p> <p><i>Собирайте все находки на доске вдохновения: фотографии аналогичных пространств и объектов (фото платков, способов их ношения), цитаты, сценарии, ключевые идеи.</i></p> <p><i>С помощью мозгового штурма перенесите полезные свойства аналогов на свой процесс.</i></p>

Инструкционно-технологическая карта №2 Фокусировка

Задание: На этом этапе команда проекта собирает наблюдения по итогам исследований и объединяет их в шаблоны для групповой работы.

Цель: Определение тематики идей. В удобной форме познакомиться с результатами всех проведенных исследований, чтобы отобрать самое важное для разработки.

Задача: Перенести все результаты исследования, полученные в ходе индивидуальных наблюдений, на стикеры и рабочие шаблоны таким образом, чтобы ничего важного не потерялось и помогло другим членам команды сфокусироваться на самых главных находках и инсайтах.

Инсайт — ценная находка в процессе исследований. Обычно инсайтом называют осознание истинного смысла цитаты пользователя или понимание проблемы, а также

того, в чем ее суть; инсайтом также называют обнаруженную новую возможность для продукта или сервиса, выявленную в процессе наблюдений за пользователем.

Собираем. Анализируем. Ищем связи. Формулируем.

Собираем	<p>Осмыслите и проанализируйте глубинное интервью. Выделите яркие находки, цитаты, инсайты. Не используйте абстрактных фраз. Заполните «карту эмпатии» (Приложение Е) Отрадите в шаблоне: Имя Возраст Профессия Умеет: Любит: Мечтает об: Боишься: Не понимает: Не успевает: Уверен в том, что: Постоянно отвечайте себе на вопрос: «Какое отношение эта находка имеет к теме исследования?»</p>
Анализируем	<p>Выберете пользователя, опыт которого вы исследовали. Составьте пошаговый сценарий его действий на основе данных ваших исследований. Отмечайте точки контакта и характерные эмоциональные реакции. Составьте карту пути пользователя.</p>
Ищем связи	<p>«Выложите» из головы всю исследовательскую информацию. Запишите на стикерах находки, заметки, инсайты, цитаты, рисунки и фотографии. Наклейте стикеры на стену. Перемещайте стикеры, ищите похожие идеи, объединяйте их в группы. Создавайте новые группы, когда идеи не вписываются в существующие кластеры. Дайте кластерам название на основании общих признаков. Используйте найденные кластеры для дальнейшей практической работы. Например, вы можете увидеть проблемы, которые не исследовали.</p>
Формулируем проблему	<p>Определите основного пользователя, для которого вы создаете свой продукт или образ персоны. Синтезируйте наиболее существенные для реализации потребности ваших пользователей. Помните, что потребность выражается глаголом. Сформулируйте основной инсайт, который будет отвечать на вопрос: «Потому что / Каким образом?» Затем переходите к вопросу: «Как мы можем помочь?» Помните о том, что правильно понять проблему — единственный способ найти верное решение. Определение узконаправленной проблемы позволяет</p>

	<p>разработать больше качественных решений на этапе генерации идей.</p> <p>Хорошая точка зрения фокусирует внимание на проблеме, вдохновляет команду, создает критерии для оценки разных идей, помогает разрабатывать конкретные концепции, избегая всеобъемлющих.</p>
--	--

Инструкционно-технологическая карта №3 Генерация идей

На этом этапе команда проекта обращается к проблемам, инсайтам и точкам зрения предыдущего этапа, которые могут лечь в основу проектирования новых решений для пользователей.

Задание: Описать портрет потребителя. Выбрать стиль для разработки продукта. Сформулировать максимально большое количество идей.

Цель: Создать большое количество самых разных решений для выявленных пользовательских проблем или для применения найденных новых рыночных возможностей.

Задача: Предложить не менее 30 новых идей, которые улучшают имеющийся продукт или предлагают принципиально новые функциональные решения для пользователей. Ваша задача формулировать не абстрактные «пожелания», а конкретные «идеи».

Работаем в команде. Предлагаем решения. Вдохновляем.

<p>Мозговой штурм</p>	<p>Перед началом мозгового штурма запишите на видном месте вопрос, на который вы хотите найти ответ.</p> <p>Никакой критики. Участники должны чувствовать себя свободно в выражении своих мыслей.</p> <p>Высказывается один человек. Все идеи должны быть услышаны, поэтому не перебивайте.</p> <p>Держите фокус на поставленной теме.</p> <p>Поддерживайте и развивайте чужие мысли.</p> <p>Поощряйте сумасшедшие идеи.</p> <p>Визуализируйте свои идеи. Один простой эскиз может сказать больше, чем множество слов.</p> <p>Стремитесь к наибольшему количеству идей. Хороший результат — 15 идей от каждого члена команды.</p> <p>Записывайте идеи на стикерах не только для себя, но и для команды: пишите разборчиво.</p> <p>Разместите стикеры со своими идеями на стене или доске, чтобы другие члены команды могли ознакомиться с ними.</p>
-----------------------	---

Инструкционно-технологическая карта № 4 Выбор идей

На этом этапе происходит отбор лучших идей с точки зрения полезности для человека, ценности для бизнеса и технической реализуемости.

Задание: *Выбрать идею наиболее полно отвечающую желаниям пользователей. Разработать название темы проекта.*

Цель: *Выявить самую сильную идею. Сформулировать идею словами. Разработать название темы проекта*

Представить все идеи, созданные на этапе «Генерация идей», для принятия решений о том, какая из них станет основой для создания прототипа.

Задача: *В режиме групповой и индивидуальной работы выявить самую сильную идею. Сформулировать идею. Записать.*

Оцениваем Отбираем Голосуем

<i>Оцениваем</i>	<i>Ценность для человека Возможность технологий Ценность для бизнеса Обсудите с командой и решите, в какой из трех областей наиболее сильны предложенные идеи (человек, технологии, бизнес). Затем приступайте к тому, что возможно осуществить технически, и что будет финансово выгодно. Выносите ваши решения на суд специалистов, экспертов, которые могут оценить жизнеспособность созданных идей. Определите идеи которые относятся к пользе для человека.</i>
<i>Отбираем</i>	<i>Сформулировать идеи ёмкими фразами, отражающими суть идеи Заполните шаблон карта «Выбора идей» (Приложение К)</i>
<i>Голосуем</i>	<i>Выберите оптимально соответствующую задаче идею. Разработать название темы проекта</i>

Инструкционно-технологическая карта №5 Прототипирование

Задание: На этом этапе создаётся макет самой перспективной идеи, которые далее можно будет проверить через простые и быстрые тесты с пользователями.

Цель: Выполнить в материале прототип продукта.

Задача: Создать атмосферокарту, выделить палитру. На её основе индивидуально сделайте несколько фор-эскизов будущего прототипа в комбинированной графике. С преподавателем отобрать наиболее удачный. Выполнить эскиз в цвете, кальку и прототип. Прототип можно будет далее продемонстрировать пользователям для получения обратной связи и улучшения первоначальных гипотез.

- Прототип — это образец изделия, который можно собрать из подручных средств. Правило этапа прототипирования: создайте 1 прототип за 1 минуту и стоимостью в 1 рубль. Немедленно отправляйтесь в поля тестировать его с пользователями!

Думаем руками. Воссоздаем. Визуализируем. Моделируем.

Атмосферокарта	Создать атмосферокарту - коллаж из материалов по творческому источнику, полно отражающий идею, гафику, стилистику и философию прототипа. Работа выполняется либо в технике аппликации или в графических программах. Формат А3. (Приложение П)
Палитра	На основе атмосферокарты выделить и оформить в соответствующей стилистике цветовую палитру будущего изделия. (Приложение Н)
Эскизы-поиски	Выполнить эскизы-поиски в чёрно-белой графике не менее трёх, не более пяти вариантов. Осуществить выбор наиболее удачного варианта с учётом предыдущей исследовательской работы и основываясь на выводах сделанных в результате этой работы. (Приложение М)
Эскиз в цвете 1:2	Выполнить детальный эскиз в цвете, в соответствии с разработанной цветовой палитрой изделия. Формат А3.
Калька 1:1	Выполнить рисунок на кальке в натуральную величину фломастером или маркером, учитывая толщину резервной линии. Толщина маркера должна соответствовать ширине резервной линии.
Готовое изделие	Выполнить в материале прототип изделия.

Инструкционно-технологическая карта №6 Тестирование

Этап ошибок и новых знаний.

Задача: На этом этапе команда должна узнать о том, насколько эффективно была проведена исследовательская работа и насколько верно был проведён отбор основной идеи и совершить итерацию — составить список улучшений и доработок (при необходимости) рекомендованных для проектируемого изделия!

Цель: Получить обратную связь от пользователей о своем решении и составить план изменений для последующих итераций.

Задача: Определить сценарий тестирования и список вопросов, которые вы хотите проверить. Пойти к людям, задавать вопросы и наблюдать за тем, как они будут пользоваться вашим прототипом.

Наблюдаем, Спрашиваем, Возлекаем

<i>Тестирование</i>	<p><i>Отдайте протопит пользователю для тестирования. Определите необходимое время для тестирования. Не бойтесь потерпеть неудачу! Это фаза проб и ошибок, вы можете устранять выявленные недостатки во время первых тестов и возвращаться к пользователям с улучшенным прототипом. Опросите пользователя после пользования изделием. Стройте разговор с пользователем вокруг прототипа, так вы получите много ценной информации. Выявляйте изменяемые условия. Уточняйте формулировки. Обсудите готовый прототип в группах, не имеющих отношения к разработке проекта. Сформулируйте список необходимых доработок выявленных при тестировании. Отрадите результаты тестирования в пояснительной записке.</i></p>
---------------------	---

Инструкционно-технологическая карта №7 Оформление проекта.

Цель: Оформить проект в соответствии с выбранным для изделия стилем.

Задача: Разработать и выполнить в материале упаковку материалов проекта и оформление пригодное для демонстрации и длительного хранения.

Оформление проекта	<p>Необходимо разработать и выполнить в материале оригинальную упаковку материалов проекта и оформление пригодное для демонстрации и длительного хранения.</p> <p>Хранению подлежат:</p> <p>Пояснительная записка, фор-эскизы, разработанные палитры, атмосферокарта, эскиз в цвете, калька, готовое изделие.</p>
--------------------	---

Итогом работы над проектом является защита проекта, сопровождаемая презентацией и кратким сообщением по сути разработанного проекта. (Приложение Р)

4 КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ ПРОЕКТА

Оценка за проект складывается из двух отметок: за групповую работу и индивидуальную работу. Индивидуальная работа оценивается по определённым критериям, указанным в чек-листе, по пятибалльной шкале. Групповая в чек-листе по пятибалльной шкале. (ПРИЛОЖЕНИЕ Л)

5 Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Основные источники:

1. Алиева Н.З. «Физика цвета и психология зрительного восприятия»
2. Беляева С.Е., «Основы изобразительного искусства и художественного проектирования» «Академия», 2004
3. Ермилова В.В., Д.Ю. Ермилова, Моделирование и художественное оформление одежды, Москва «Академия», 2006
4. Кильпе М.В. Композиция - М.: Ореол, 1996.
5. – admin@postroika.ru – <http://postroika.ru/design/>
6. Аронов В.Р. Художник и предметное творчество. - М.: 1987.
7. Козлов В.Н. Основы художественного оформления текстильных изделий. - М. : 1982.
8. «THE SQUIGGLE» by Damien Newman, Central Inc. Методическое руководство по применению человекоориентированного подхода к проектированию. - Москва, 2017.

ПРИЛОЖЕНИЕ А

Примерная тематика проектных работ МДК 01.01. Дизайн-проектирование

1 Разработка и изготовление шейного платка с использованием метода декорирования «горячий батик» на заданную тему.

2 Разработка и изготовление шейного платка с использованием метода декорирования «холодный батик» на заданную тему.

3 Разработка и изготовление платка «бандана» с использованием метода декорирования «горячий батик» на заданную тему.

4 Разработка и изготовление платка «бандана» с использованием метода декорирования «холодный батик» на заданную тему.

5 Разработка и изготовление шейного шарфа с использованием метода декорирования «горячий батик» на заданную тему.

6 Разработка и изготовление шейного шарфа с использованием метода декорирования «холодный батик» на заданную тему.

7 Разработка и изготовление головного платка с использованием метода декорирования «горячий батик» на заданную тему.

8 Разработка и изготовление головного платка с использованием метода декорирования «холодный батик» на заданную тему.

9 Разработка и изготовление образца текстиля с использованием метода декорирования «горячий батик» на заданную тему.

10 Разработка и изготовление образца текстиля с использованием метода декорирования «холодный батик» на заданную тему.

11 Разработка и изготовление образца текстиля с использованием метода декорирования «узелковый батик» на заданную тему.

ПРИЛОЖЕНИЕ Б

Образец оформления титульного листа (для пояснительной записки)

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ НОВОСИБИРСКОЙ ОБЛАСТИ**

« Новосибирский колледж лёгкой промышленности и сервиса »

*Разработка и изготовление платка с использованием метода
декорирования «холодный батик» на тему «Космос».*

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА К ПРОЕКТУ

РУКОВОДИТЕЛЬ:

Ковязина А.А. _____

« ____ » _____ 20__ г.

СТУДЕНТ:

Е.Н.Иванова _____

Новосибирск 2020

ПРИЛОЖЕНИЕ В

Опросный лист обучающегося

Опросный лист обучающегося _____

1 Какой стиль вы предпочитаете?

а) спортивный б) классический в) фольклорный г) романтический

2 Проект легче выполнить вручную или в графической программе?

а) вручную б) в графической программе

3 Вам легче формулировать идею или выполнять работу по инструкции?

а) формулировать идею б) выполнять работу по инструкции?

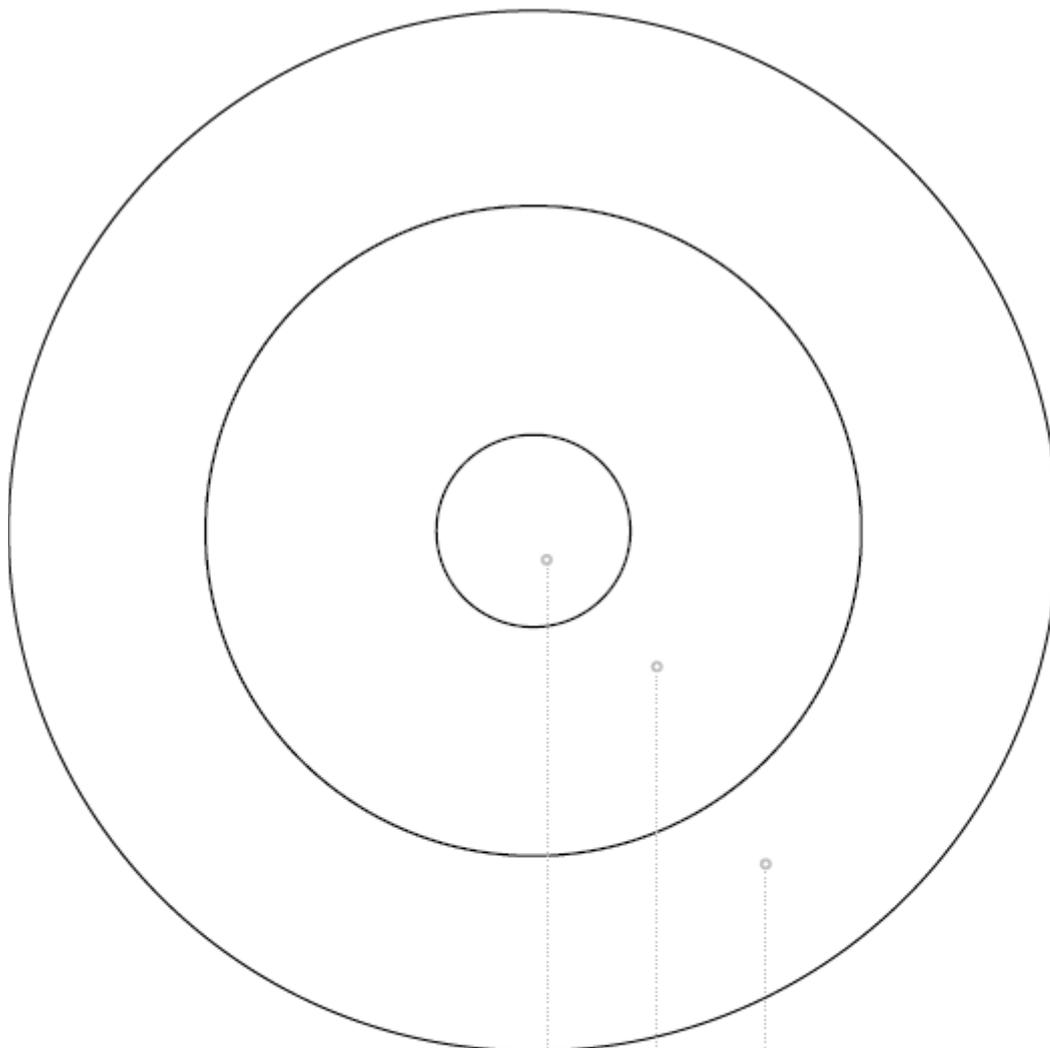
ПРИЛОЖЕНИЕ Г

Карта стейкхолдеров

Э 01 КАРТА СТЕЙКХОЛДЕРОВ

► Описание инструмента «Карта стейкхолдеров» на стр. 8

Проект
Дата



Название продукта

Прямые стейкхолдеры

Косвенные стейкхолдеры

ПРИЛОЖЕНИЕ Д

Карта «наблюдение и этнография»

Место _____ Кто _____ Цель _____			находки
Что нравится <i>Наблюдайте за персональными предпочтениями</i>	Что не нравится <i>Наблюдайте за конкретными проблемами</i>	Привычки <i>Наблюдайте за сложившимися шаблонами поведения</i>	
Действия <i>Наблюдайте как человек действует</i>	Объекты <i>Наблюдайте как человек пользуется</i>	Пространство <i>Наблюдайте за воздействием окружающей среды</i>	

ПРИЛОЖЕНИЕ Е

Карта эмпатии

<i>Имя</i>	<i>Возраст</i>
<i>Умеет</i>	<i>Любит</i>
<i>Боится</i>	<i>Не понимает</i>
<i>Мечтает</i>	<i>Не успевает</i>
<i>Уверен в том что:</i>	

ПРИЛОЖЕНИЕ Ж

Карта пути пользователя

<i>шаги</i>	<i>время</i>	<i>действия</i>	<i>цитаты</i>

ПРИЛОЖЕНИЕ И

Карта формулировка точки зрения

Ф 04 ФОРМУЛИРОВКА ТОЧКИ ЗРЕНИЯ (POV/HMW)

► Описание инструмента «Формулировка точки зрения (POV/HMW)» на стр. 24

Как мы можем

Что сделать? Для кого?

Потребность, выраженная глаголом

?

Каким образом / Потому что

ПРИЛОЖЕНИЕ Л

Чек-лист оценивания индивидуальной работы над проектом

Оценочная ведомость проекта по МДК 01.01 Дизайн-проектирование ФИО _____ Обучающийся на _____ курсе, 54.02.01 Дизайн (по отраслям)		
Проверяемые области знаний	Критерии оценивания	Оценка (1-5)
<i>Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов;</i>	<i>знать алгоритм сбора информации и умение делать логичные выводы, аргументировано их защищать;</i>	
<i>Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учётом современных тенденций в области дизайна;</i>	<i>знать и уметь применить тенденции моды на ближайший период;</i>	
<i>Разрабатывать колористическое решение дизайн-проекта;</i>	<i>атмосферокарта создана в соответствии с законами колористики и модными тенденциями;</i>	
<i>Выполнять эскизы с использованием различных графических средств и приёмов;</i>	<i>- правильное, обоснованное использование графических средств и приёмов;</i>	
<i>Разрабатывать концепцию проекта;</i>	<i>Коллекция разработана в рамках темы ПР</i>	
<i>Создавать целостную композицию на плоскости, в объёме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования;</i>	<i>Планшет выполнен в соответствии с законами композиции и построения объектов в пространстве, законами формообразования</i>	
<i>Использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм;</i>	<i>Использованы методы стилизации и трансформации при проектировании</i>	
Среднеарифметическая оценка		
Дата: _____ 20__ г.		

Чек-лист оценивания групповой работы над проектом

Оценочная ведомость проекта по МДК 01.01 Дизайн-проектирование обучающихся на _____ курсе, 54.02.01 Дизайн (по отраслям)						
	ФИО	№1	№2	№3	№4	Оценка (1-5)
1						
2						
3						
4						
5						
6						
	Подпись руководителя проекта: _____ / _____ /					

ПРИЛОЖЕНИЕ М

Пример выполнения поисковых зарисовок

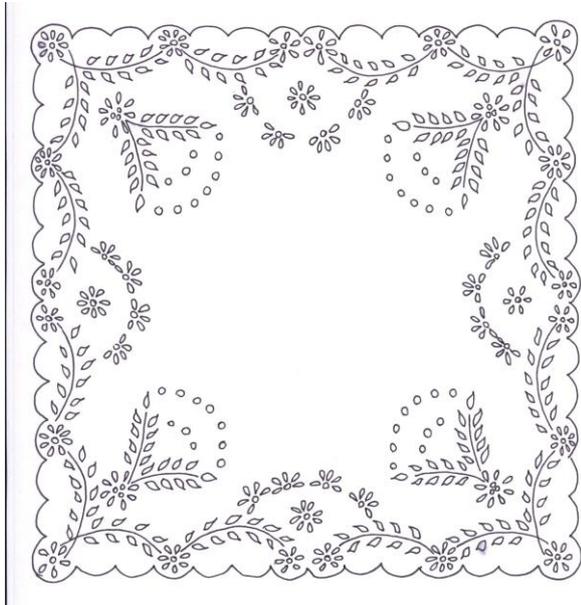


Рисунок 1 Поисковые эскизы

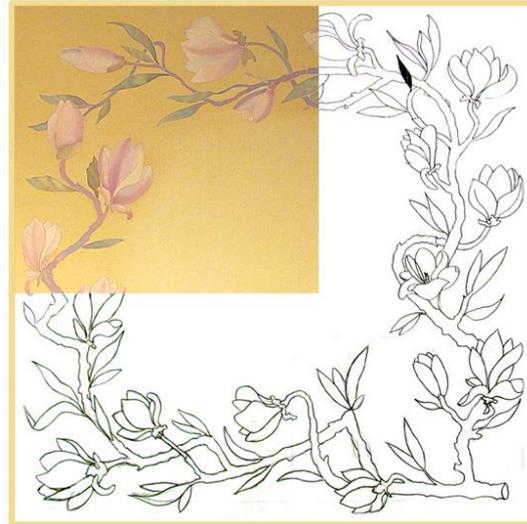


Рисунок 2 Поисковые эскизы



Рисунок 3 - Поисковые эскизы



Рисунок 4 - Поисковые эскизы

ПРИЛОЖЕНИЕ Н

Пример выполнения цветовой палитры для ПР

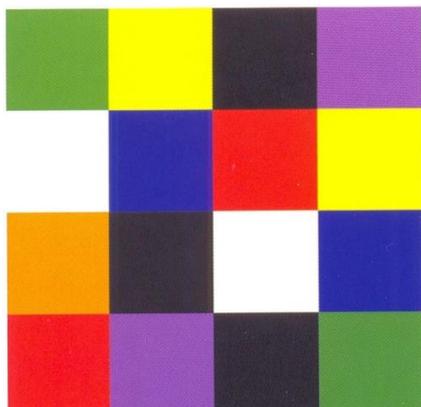


Рисунок 7 - Пример выполнения цветовой палитры



Рисунок 8 - Пример выполнения цветовой палитры

ПРИЛОЖЕНИЕ П

Пример выполнения атмосферокарты



Рисунок 9 - Пример выполнения атмосферокарты



Рисунок 10 - Пример выполнения атмосферокарты с палитрой

ПРИЛОЖЕНИЕ Р

Шаблон выступления на защите практической работы

ПОРЯДОК ДЕЙСТВИЙ ПРИ ЗАЩИТЕ ПР

- *Приветствовать комиссию, принимающую защиту ПР.*
- *Назвать свою фамилию, имя, группу.*
- *Продемонстрировать презентацию с комментариями.*
- *Ответить на вопросы комиссии.*
- *Поблагодарить комиссию и выйти из аудитории.*
- *Ожидать объявления результатов защиты.*
- *После приглашения войти для оглашения результатов.*

СОДЕРЖАНИЕ ВЫСТУПЛЕНИЯ НА ЗАЩИТЕ ПРОЕКТА (3-5 минут)

- *обосновать выбор темы;*
- *изложить концепцию;*
- *поэтапно изложить ход работы над проектом;*
- *обосновать выбор цветовой гаммы;*
- *дать возможные варианты дальнейшего применения выполненной работы;*
- *изложить результаты тестирования продукта.*

ПРИЛОЖЕНИЕ С

Пример опросного листа эксперта

- Здравствуйте, меня зовут Евлампия, я провожу исследование. Нам очень важно ваше экспертное мнение о нашем продукте.
- У вас найдется 5-10 минут для разговора?
- Расскажите, пожалуйста, какими свойствами должен обладать этот продукт?
- Какая цветовая гамма?
- Какие особенности надо учитывать при проектировании этого продукта?
- Какие ограничения при проектировании накладывает территориальное расположение производства?
- В каком стиле должен проектироваться продукт?
- Вспомните самый неприятный опыт связанный с подобным продуктом?
- Может смешная история?
- Что лично вам помогло бы лучше решать подобные ситуации?
- Спасибо за интересную беседу! Очень приятно было с вами познакомиться!
- Есть ли у вас какие-то вопросы? Я с удовольствием на них отвечу.
- Спасибо, хорошего дня, до свидания.

ПРИЛОЖЕНИЕ Т

Пример опросного листа стейкхолдера

- Здравствуйте, меня зовут Сысой, я провожу исследование опыта гостей столицы.
- У вас найдется 5-10 минут для разговора?
- Расскажите, пожалуйста, какая цель вашей поездки: отдых или работа?
- Где вы остановились? Почему выбрали именно это место?
- Как вы планировали свою поездку? Как искали интересные события и места для посещения?
- Как вы справляетесь с навигацией по городу?
- Есть ли у вас какие-то сервисы или приложения, которые вам помогают в вашем путешествии?
- С какими сложностями вы сталкиваетесь во время путешествия?
- Что больше всего испортило ваше впечатление от поездки?
- Расскажите историю, как вы справились с решением проблемы?
- Что лично вам помогло бы лучше решать подобные ситуации?
- Спасибо за интересную беседу! Очень приятно было с вами познакомиться!
- Есть ли у вас какие-то вопросы? Я с удовольствием на них отвечу.
- Спасибо, хорошего дня, до свидания.