Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Ярошенко Николай Николаевич
Должность: проректор по учебно-методической деятельности
Дата подписания: 06.11.2026 14:07:34
Уникальный программный ключ:
25cc77c6d2a242799b1569189212ec549db4bb3f

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования

Московский государственный институт культуры

УТВЕРЖДЕНО:
Председатель УМС
Факультета МАИС
Кот Ю.В.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

СОЦИАЛЬНОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ В ДИЗАЙНЕ

Направление подготовки *54.04.01. ДИЗАЙН*

Профиль подготовки *КРЕАТИВНЫЙ ДИЗАЙН*

Квалификация выпускника *МАГИСТР*

Форма обучения *очная*

(РПД адаптирована для лиц
с ограниченными возможностями
здоровья и инвалидов)

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель дисциплины: Сформировать компетенции обучающегося в области социального проектирования в дизайне

Задачи дисциплины:

− Сформировать навык управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла, в аспекте социального проектирования в дизайне

− Развить способность создавать сложные комплексные художественные и дизайн-проекты; находить креативные решения открытых проблем в дизайне; вырабатывать оригинальный подход с выраженным авторским мировоззрением к проектам различного назначения и большой социальной значимости; прогнозировать и формировать парадигму дизайна ближайшего будущего.

− Сформировать навык осуществлять разработки технологической документации, образцов, прототипов, для промышленного, полиграфического производства и креативной индустрии; планировать и организовать производственный процесс макета, модели, прототипа, промышленного образца с использованием производственного комплекса студии, мастерской, предприятия; контролировать точность исполнения изделия, элементов проекта в материале, качество производства работ, реализацию проекта в целом.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Дисциплина относится к части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1, дисциплины (модули) по выбору 2 (ДВ.2). Дисциплины, образовательной программы по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн, профиля Креативный дизайн.

Дисциплина формирует специализированные профессиональные компетенции обучающихся и является расширительной для обучения дизайнера в магистратуре.

Дисциплина «Социальное проектирование в дизайне» изучается в 3 семестре обучения в магистратуре. Входные знания, умения и компетенции, необходимые для изучения данного курса, должны быть сформированы у обучающегося в процессе освоения профессиональных проектных дисциплин. В результате освоения дисциплины формируются знания, умения и навыки, необходимые для изучения указанных в таблице дисциплин и прохождения практик.

Блок 1. Дисциплина, формируемая участниками образовательных отношений «Социальное проектирование в дизайне»	Наименование дисциплин учебного плана.
Дисциплины и практики, предваряющие освоение данной дисциплины:	Современные проблемы дизайна Event-дизайн в культурной среде
Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины необходимо как предшествующее:	Дизайн-проектирование Преддипломная практика Выполнение и защита ВКР

Взаимосвязь курса с другими дисциплинами ООП способствует планомерному формированию необходимых компетенций и углубленной подготовке студентов к решению проектных профессиональных задач.

3.КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Процесс освоения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций в соответствии с ФГОС ВО и ОПОП ВО по данному направлению подготовки 54.04.01 Дизайн, профиль Креативный дизайн.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине:

Компетенция (код и наименование)	**Индикаторы компетенций**	**Результаты обучения**
УК-2 Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла	УК-2.1. Определяет круг задач в рамках поставленной цели, планирует последовательные шаги в реализации проекта	***Знать:*** - Общую структуру концепции реализуемого проекта; - Типовые задачи в реализации проекта; ***Уметь:*** - Определяет круг задач в рамках поставленной цели; - Формулирует взаимосвязанные задачи, обеспечивающие достижение поставленной цели; ***Владеть:*** - Общим системным видением реализации проекта;
	УК-2.2. В рамках поставленных задач определяет имеющиеся ресурсы и ограничения, проводит SWOT-анализ проекта	***Знать:*** - Методику SWOT-анализа; - Методику определения требуемых ресурсов для реализации проекта; ***Уметь:*** - Определять в рамках поставленных задач по проекту имеющиеся ресурсы и ограничения; - Проводить SWOT-анализ проекта; ***Владеть:*** - Критериями оценки проекта; - Навыками корректировки решений на основе анализа;
	УК-2.3. Организует процесс реализации проекта в соответствии с разработанным планом действий на протяжении всего его жизненного цикла	***Знать:*** - Принципы планирования действий применительно к поставленным задачам; ***Уметь:*** - Выбирать и оптимизировать ресурсы для решения задач; ***Владеть:*** - Прогнозирует ожидаемые результаты решения проектных задач; - Разрабатывает план действий по решению поставленных задач.

	УК-2.5. Представляет результаты проекта, предлагает возможности их использования и/или совершенствовани	***Знать:*** - Формы представления проекта заинтересованным сторонам и «заказчикам» ***Уметь:*** - Оформлять проект в необходимом формате сообразно целеназначению и требованиям сложившихся нормативных и профессиональных стандартов ***Владеть:*** - Перспективным видением развития проекта в дальнейшем, способами его совершенствования; - Презентовать проект на публичной площадке, в том числе для широкой аудитории.
ПК-1 Способен создавать сложные комплексные художественные и дизайн-проекты; находить креативные решения открытых проблем в дизайне; вырабатывать оригинальный подход с выраженным авторским мировоззрением к проектам различного назначения и большой социальной значимости; прогнозировать и формировать парадигму дизайна ближайшего будущего.	ПК-1.1. Способен выявлять актуальную проблематику в области дизайна применительно к социальным и культурным условиям в современном обществе ПК-1.2. Способен создавать сложные комплексные и междисциплинарные проекты в области дизайна по острым запросам современности ПК-1.3. Владеет на профессиональном уровне инструментарием дизайнера, использует его	**Знать:** -Формы и инструменты научного и прикладного исследования; -Нормативные требования к оформлению проектной документации; **Уметь:** -Определять актуальную проблематику проекта; -Проектировать с использованием междисциплинарного подхода; -Сформулировать авторский взгляд на проектную задачу; **Владеть:** -Создавать сложные комплексные дизайн-проекты; -Находит оригинальные решения в работе над проектом; -Оформляет проектные решения по установленным требованиям к проектной документации

	для решения стандартных задач и закрытых проблем ПК-1.4. Использует в творческой проектной деятельности формы и инструменты научного исследования, смежных видов искусства и дизайна ПК-1.5. Способен находить оригинальное решение открытых и перспективных проблем в дизайне	
ПК-4 Способен осуществлять разработки технологической документации, образцов, прототипов, для промышленного, полиграфического производства и креативной индустрии; планировать и организовать производственный процесс макета,	ПК-4.2. Обладает навыками профессиональной коммуникации с Заказчиком, коллегами по авторскому коллективу и со специалистами производственного цикла ПК-4.5. Способен самостоятельно выполнять часть работ	**Знать:** − Основы производственной деятельности в области специализации; − Технологическую цепочку по производству дизайн-продукции или реализации дизайн-проекта; − Нормативные требования к оформлению технической документации на производство; **Уметь:** − Разрабатывать технические проекты, технологические карты изделий; − Оформлять рабочую документацию к проекту; − Планировать производственную работу; **Владеть:** − Организует реализацию проекта на производстве; − Выполняет авторский надзор;

модели, прототипа, промышленного образца с использованием производственного комплекса студии, мастерской, предприятия; контролировать точность исполнения изделия, элементов проекта в материале, качество производства работ, реализацию проекта в целом.	производственного цикла в материале в процессе производственных исполнительских работ ПК-4.6. Способен планировать собственную работу по проектированию, руководить производством проектных работ авторского коллектива ПК-4.8. Владеет критериями и технологиями оценки качества производственных работ, использует их в профессиональной деятельности	− Осуществляет контроль качества производственных работ

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Объем дисциплины

Объем (общая трудоемкость) дисциплины “Социальное проектирование в дизайне” составляет 3 з.е.,108 ак.ч, из них контактных - 60 ак.ч., СРС – 21 ак.ч., формы контроля промежуточной аттестации:

- Экзамен – 3 семестр;

Виды учебной деятельности	**Всего**	**Семестры**			
		1	**2**	**3**	**4**
Контактная работа обучающихся					
в том числе:					
Занятия лекционного типа	**2**			2	

Занятия семинарского типа		**58**			58	
Индивидуальные и другие виды занятий						
Групповые консультации						
Самостоятельная работа (включая часы контроля)		**48**			12+36	
Форма промежуточной аттестации					Эк	
Общая трудоемкость	акад.час				108	
	з.е.				3	

5.МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

5.1. Планы семинарских/ практических занятий

Раздел 1. Социальное проектирование в дизайне

Тема 1. Социальные основы проектирования

1. Создание инклюзивного общественного пространства

Описание:

Вам необходимо разработать дизайн общественного пространства, которое будет способствовать инклюзии и обеспечивать доступность для всех граждан, включая людей с ограниченными физическими возможностями, пожилых людей и лиц с особыми потребностями. Учтите все аспекты доступности, включая удобство передвижения, ориентировку в пространстве, использование цветов и материалов, а также эргономику и безопасность.

2. Развитие экологически устойчивой инфраструктуры

Описание:

Ваше задание состоит в разработке концепции экологически устойчивой инфраструктуры для городской среды или конкретного объекта. Подумайте о внедрении возобновляемых источников энергии, утилизации отходов, энергоэффективности и использовании естественных материалов. Ваш проект должен способствовать устойчивому развитию и снижению негативного влияния на окружающую среду.

3. Улучшение городского пространства

Описание:

Ваша задача - создать проект по улучшению городского пространства с целью повышения комфорта и удовлетворения потребностей горожан. Рассмотрите возможности обновления и ремонта уличного освещения, благоустройства парков и скверов, создания уличной мебели и архитектурных форм, способствующих социальному взаимодействию и активному отдыху.

4. Разработка дизайна общественного транспорта

Описание:

Вам предстоит создать дизайн общественного транспорта, который будет соответствовать потребностям пассажиров, а также способствовать улучшению качества городской среды. Подумайте о комфорте и удобстве пассажиров, эффективном использовании пространства, доступности для инвалидов и соблюдении экологических стандартов.

5. Разработка дизайна общественного места с фокусом на социальное взаимодействие

Описание:

Ваше задание - создать дизайн общественного места (например, кафе, парка, площади), который будет способствовать социальному взаимодействию и созданию благоприятной и открытой атмосферы. Учтите такие аспекты, как функциональность пространства, размещение мебели и элементов декора, использование цветов и света, а также возможности для проведения разнообразных мероприятий и встреч.

Тема 2. Экономические основы проектирования

1. Создание эффективного макета упаковки товара.

   Описание:

Дизайн упаковки товара является ключевым фактором в его успешной продаже. В этом задании вы должны разработать эффективный и привлекательный макет упаковки для конкретного продукта. При этом необходимо учесть бюджет компании, стоимость материалов, объем производства и требования к защите и транспортировке продукта.

2. Создание продающего дизайна для рекламного буклета.

   Описание:

Рекламный буклет – это одно из основных средств привлечения потенциальных клиентов. В этом задании вам предстоит разработать дизайн буклета, который будет эффективно передавать ключевую информацию и вызывать желание потребителя приобрести товар или услугу. Однако при этом необходимо учесть ограниченный бюджет на печать и распространение буклета.

3. Разработка пользовательского интерфейса для приложения.

   Описание:

Пользовательский интерфейс – это то, с чем взаимодействует пользователь при использовании приложения. В этом задании вам предстоит разработать дизайн пользовательского интерфейса, который будет интуитивно понятным и удобным для пользователя. При этом необходимо учесть ограниченные ресурсы на разработку и поддержку приложения.

4. Создание логотипа для нового бренда.

   Описание:

Логотип – это визуальный символ, который должен быть запоминающимся и отражать основные ценности и идеи бренда. В этом задании вам предстоит создать логотип для нового бренда, учитывая его целевую аудиторию, конкурентную среду и бюджет на маркетинговую коммуникацию. Вам необходимо разработать логотип, который будет отличаться от других и привлекать внимание потребителей.

5.Разработка эргономичного и стильного дизайна мебели.
Описание:
Дизайн мебели должен быть не только эстетически привлекательным, но и функциональным. В этом задании вам предстоит разработать эргономичный и стильный дизайн мебели, учитывая требования потребителей и бюджет на производство. Вам необходимо создать мебель, которая будет комфортной и практичной, а также будет соответствовать трендам и стилю бренда.

Тема 3.Методы социально-экономического проектирования

1. Разработка дизайна социального бюллетеня
Описание:
Создать дизайн социального бюллетеня, который будет информировать общественность о социальных проблемах и вызывать эмоциональный отклик. Ваш дизайн должен быть привлекательным, понятным и вызывающим у читателей желание быть вовлеченными и принять участие в решении социальных проблем.

2. Разработка корпоративного логотипа для благотворительной организации.
Описание:
Вам предстоит создать уникальный логотип для благотворительной организации, который отражает ее цели и миссию. Логотип должен быть легко узнаваемым и запоминающимся, а также вызывать положительное восприятие и побуждать людей поддерживать организацию своими пожертвованиями и участием.

3. Разработка дизайна для рекламной кампании по борьбе с детским психологическим насилием
Описание:
Создать эффективный и эмоционально заряженный дизайн для рекламной кампании, направленной на предотвращение детского психологического насилия. Ваш дизайн должен внушать людям ощущение срочности и важности проблемы, а также информировать и вовлекать родителей, учителей и остальное общество в борьбу с этим явлением.

4. Разработка дизайна для социальной программы поддержки бездомных животных.
Описание:
Вам предстоит создать дизайн для социальной программы, направленной на помощь бездомным животным и их владельцам. Ваш дизайн должен быть увлекательным и информативным, побуждающим людей принять участие в кампании, как доноры или волонтеры. Основная цель вашего дизайна - вызвать эмоциональную связь между людьми и бездомными животными, стимулировать сочувствие и помощь.

5. Разработка дизайна информационного портала о социальных предпринимательских проектах.
Описание:
Ваша задача - создать дизайн информационного портала, который будет информировать о социальных предпринимательских проектах и вдохновлять людей к осуществлению своих

идей в сфере социального предпринимательства. Ваш дизайн должен быть функциональным, понятным и легко используемым, а также вызывать интерес и мотивацию у посетителей портала к развитию собственных социальных инициатив.

Материально-техническое обеспечение занятия:
Для качественного проведения лекционных учебных занятий необходимо наличие лекционной аудитории с интерактивной доской с подключением к сети Интернет (видеопроектор с демонстрационным экраном), аудиосредства с микрофоном; средства затемнения – ролл-шторы.
Для проведения практических занятий семинарского типа необходимо наличие проектной мастерскойс возможностью выполнения работ по эскизированию, макетированию, с примерами - образцами выполнения заданий из методического фонда.
Обучающиеся самостоятельно обеспечивают себя инструментами, расходными и графическими материалами для выполнения учебных заданий в аудиторной работе.

5.2. Методические рекомендации к самостоятельной работе студентов
Самостоятельная работа обучающихся включает в себя такие виды и формы как: подготовка к практическому занятию, подготовка к дискуссии, презентации, подготовка доклада, конспектирование изучаемой литературы, сбор визуальных материалов по изучаемой теме, выполнение упражнений, эскизов, макетов и чистовых заданий по дисциплине.
Самостоятельная работа обучающегося является продолжением аудиторной работы и содержит как творческие проектные поиски в эскизировании, так и исполнительские работы по выполнению утвержденных заданий начисто.
Результаты самостоятельной работы студента представляются преподавателю на семинарских занятиях для консультаций, разбора ошибок, обсуждения проектных решений и выработки планов дальнейшей индивидуальной работы.
Подготовка к экзамену также является видом самостоятельной работы студента. В рамках подготовки к экзамену обучающийся исправляет недочёты, проводит финализацию всех практических творческих заданий за семестр, распечатывает задания, выполненные в цифровом формате, оформляет работы к просмотру.

5.3. Методические рекомендации по подготовке доклада-презентации к семинарским занятиям раздела 1.
Доклад-презентация готовится обучающимся по выбранной теме. Представляет собой краткое изложение наиболее существенных аспектов профессиональной проблематики применительно к выбранному явлению, персоналии или произведению графического дизайна.
Экранная презентация является визуальным сопровождением устного доклада. Она не должна быть тождественна докладу, но должна расширять, дополнять сказанное. Давать опорную визуальную информацию, которая нуждается в представлении и комментарии докладчика. Может так же содержать элементы инфографики: схемы, таблицы, диаграммы, расширяющие восприятие материалов доклада.
Объём экранной презентации – от 5 до 10 слайдов, длительность доклада – 10-15 минут. Выполняется экранная презентация в приложении PowerPoint, как многостраничный файл, адаптированный к формату интерактивной доски (пропорция изображения -16:9).

Доклад предполагает осмысление и анализ достижений графического дизайна, выбранного обучающимся по изучаемой проблеме, умение сформулировать роль и значимость объекта изучения, демонстрацию глубокого ознакомления с объектом изучения и навык сбора приоритетной визуальной информации.

6.УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1. Список литературы и источников

Основная:

Рунге, В. Ф. Основы теории и методологии дизайна : учеб. пособие. - М. : МЗ-Пресс, 2001. - 252 с. : ил. - ISBN 5-94073-011-6 : 72-. 1чз1

Дополнительная:

Саенко, Ю. И. Моделирование показателей развития социальной инфраструктуры. - Киев, 1991. - 164, [3] с. - ISBN 5-12-002267-7. 1нб

6.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».

При осуществлении образовательного процесса по дисциплине используется следующая информационная справочная система: электронно-библиотечная система elibrary.

Доступ в ЭБС:

ООО «Электронное издательство ЮРАЙТ».

ООО «Издательство Лань».

ООО «Компания Ай Пи Ар Медиа».

ООО «Центральный коллектор библиотек «БИБКОМ»