

ЧОУ ДПО «Центр инновационного развития
человеческого потенциала и управления знаниями»



КВАНТОРИУМ
Фотоника

г. Пермь, ул. 25 Октября, д.64
<http://kvantorium-perm.ru>
+7(342)214-42-69

Принято:
На заседании методического совета
Протокол № 12 от 19.08.2026 г.



Утверждаю:

Директор ЧОУ ДПО «ЦИРЧПиУЗ»

П.И.Крендель

Приказ № 55/1 от 20.08.2026 г.

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Креативный дизайн: теория и практика визуального мышления»
Направление: Промышленный дизайн
Направленность: художественная
Возраст обучающихся: 12-17 лет
Срок реализации: 64 часа
Базовый уровень

Разработчик:
Кузнецова Елизавета Евгеньевна
педагог дополнительного образования

Пермь, 2026 г.

ПРОГРАММА КУРСА «Креативный дизайн: теория и практика визуального мышления»»

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.

Дополнительная общеобразовательная программа «Креативный дизайн: теория и практика визуального мышления» предназначена для детей 12–17 лет и раскрывает перед ними основы визуального мышления — особой формы интеллектуальной деятельности, в которой смыслы воплощаются в наглядных образах, композициях и формах. В современном мире подростки ежедневно взаимодействуют с визуальной информацией, но редко задумываются о том, как устроено изображение и как рождается удачное дизайнерское решение. Программа помогает ученикам не просто воспринимать визуальные образы, а осознанно создавать их — учиться видеть композицию, работать с цветом и формой, пробовать себя в роли автора собственного дизайн-объекта.

Программа реализует комплексный подход, объединяя основы визуального мышления с современными методами генерации и трансформации идей. Обучающиеся осваивают базовые принципы композиции, колористики и формообразования, техники развития визуального мышления (метод VTS, техника SCAMPER, ассоциативное и метафорическое моделирование, дизайн-мышление), а также практические навыки работы с графическими, живописными и пластическими материалами, программным обеспечением для 2D-визуализации (Corel Draw). Курс построен по модульному принципу и включает практическое создание авторских дизайн-объектов — от идеи и эскиза до макета и материального воплощения.

Актуальность программы определяется тем, что визуальное мышление становится не менее важным навыком, чем умение читать и писать. Подростковый возраст — благоприятный период для его развития, однако школьная программа редко предлагает целенаправленную работу с этим типом мышления. Программа даёт возможность системно развивать беглость, гибкость и образность мышления, применяя их в реальном творческом проектировании, а также осознанно подойти к выбору будущей профессии в сфере дизайна и творческих индустрий.

Новизна программы заключается в сочетании нескольких методов развития визуального мышления и генерации идей — искусствоведческого подхода, метода VTS, техники SCAMPER и дизайн-мышления — с практическим освоением полного цикла создания дизайн-объекта: от идеи и эскиза до макета и готового изделия. Использование разных методов генерации и трансформации идей делает процесс проектирования системным и осмысленным, а сочетание графических, живописных и пластических техник — разносторонним и осязаемым.

Педагогическая целесообразность обусловлена возрастными особенностями: у подростков 12–17 лет активно развивается образное и абстрактное мышление, формируется собственный взгляд на мир, появляется потребность в самовыражении. Программа построена на принципе «от простого к сложному»: каждый новый приём проектирования опирается на

уже освоенные, а завершающий модуль объединяет все полученные навыки в цельном авторском проекте — от концепции до материального воплощения.

Ключевые методологические особенности:

- **Проектный метод:** обучение через создание авторских дизайн-проектов
- **Комбинированный формат:** интеграция теоретических, практических и творческих видов деятельности
- **Коллаборативное обучение:** сочетание групповой, парной и индивидуальной работы
- **Практико-ориентированность:** акцент на применение методов визуального мышления в реальных проектных задачах
- **Персонализация:** учёт индивидуальных способностей и интересов каждого обучающегося

Основная цель – сформировать у детей 12–17 лет комплексную систему знаний и практических навыков в области визуального мышления и творческого дизайн-проектирования, развить их творческий потенциал и подготовить к осознанному выбору профессиональной деятельности в сфере дизайна.

Категория слушателей:

- Возраст 12–17 лет.
- Уровень подготовки: базовый

Виды программы: дополнительная общеобразовательная общеразвивающая

ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ.

Образовательные задачи:

- 1) Сформировать у обучающихся систему знаний о природе визуального мышления и его связи с научным, инженерным и художественным творчеством.
- 2) Познакомить с методами анализа и развития визуального мышления (VTS, SCAMPER, дизайн-мышление, ассоциативное и метафорическое моделирование).
- 3) Сформировать базовые навыки композиции, колористики, работы с графическими и живописными материалами.
- 4) Обучить приёмам стилизации, ассоциативного и метафорического мышления в проектировании.
- 5) Сформировать навыки работы с различными материалами и инструментами для создания творческих проектов (папье-маше, самозатвердевающая глина, акрил).
- 6) Обучить работе с программным обеспечением для визуализации (Corel Draw и др.).

Развивающие задачи:

- 1) Развить продуктивное мышление и визуальную культуру через освоение техник эскизирования, стилизации и моделирования.
- 2) Сформировать навыки практического применения теоретических принципов в собственных творческих работах.

- 3) Развить беглость и гибкость визуального мышления в собственных творческих решениях.
- 4) Развить способность к созданию авторских проектов в области дизайна.
- 5) Сформировать навыки презентации проектных решений и защиты творческих работ.
- 6) Развить эстетический вкус и критическое восприятие окружающей среды.
- 7) Сформировать понимание принципов устойчивого развития в дизайне (апсайклинг, минимализм).

Воспитательные задачи:

- 1) Воспитать осознанное отношение к предметно-пространственной среде и её влиянию на человека.
- 2) Сформировать устойчивый интерес к изучению дизайна и смежных дисциплин.
- 3) Создать условия для выявления и поддержки творческого потенциала обучающихся.
- 4) Подготовить участников к участию в профильных конкурсах и выставках.
- 5) знакомить с профессиональными перспективами в сфере дизайна и творческих индустрий.

ФОРМАТ И СТРУКТУРА ЗАНЯТИЙ

Организационные формы работы:

- **Групповая работа** — совместное выполнение проектных заданий, обмен идеями, коллективное обсуждение решений.
- **Индивидуальная работа** — разработка персональных творческих проектов, выполнение практических заданий с учётом уровня подготовки.
- **Парная работа** — взаимоконтроль, обмен опытом, совместное решение проектных задач.

Структура занятий: комбинированный формат — интеграция различных видов учебной деятельности.

- **Теоретическая часть** — ознакомление с новым материалом, объяснение базовых понятий визуального мышления, композиции, колористики и методов проектирования.
- **Практическая часть** — отработка полученных знаний на практике, выполнение творческих заданий с использованием графических, живописных и пластических материалов, а также специализированного программного обеспечения.

Особенности реализации программы:

- **Преобладание практики** — значительное время отводится на практическое освоение материала с созданием собственных эскизов и дизайн-объектов.
- **Освоение технических навыков** — учащиеся получают навыки работы с графическими и живописными материалами, а также программным обеспечением для 2D-визуализации.
- **Творческий характер работы** — развитие насмотренности и генерация собственных идей различными методами (SCAMPER, ассоциативное моделирование).

- **Поэтапное освоение** — от простых упражнений к сложным проектным задачам, вплоть до полного цикла материализации проекта.
- **Интерактивность** — активное вовлечение учащихся в образовательный процесс.

Методы реализации:

- **Наглядный метод** — демонстрация примеров, образцов, техник выполнения.
- **Практический метод** — непосредственное выполнение заданий под руководством педагога.
- **Исследовательский метод** — самостоятельное изучение материалов, поиск решений.
- **Проектный метод** — создание авторских работ на основе полученных знаний.

Данная программа включает в себя следующие ключевые аспекты:

- **Теоретическая подготовка** — освоение научных представлений о природе визуального мышления, знакомство с его взаимосвязью с культурным контекстом и технологическим развитием.
- **Практическая компетентность** — формирование навыков быстрого генерирования идей, композиционного мышления, работы с цветом, материалами и формой.
- **Творческое развитие** — развитие способности к созданию авторских проектов и визуальной коммуникации.
- **Профессиональное становление** — формирование мотивации к дальнейшему изучению дизайна.
- **Социально-культурная адаптация** — развитие критического мышления и визуальной грамотности для анализа и создания комфортной среды обитания.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ

Предметные результаты (знания). Обучающиеся будут знать:

- 1) основные теоретические положения о природе визуального мышления и его компонентах (беглость, гибкость, категоризация);
- 2) базовые принципы композиции, формообразования и стилизации в дизайне;
- 3) понимание влияния культурного и исторического контекста на современный дизайн-объект;
- 4) основные понятия и терминологию дизайна и визуального мышления (масштаб, пропорции, ритм, контраст, текстура, композиция);
- 5) этапы и принципы процесса проектирования (от идеи и эскиза к реализации);
- 6) возможности программ Corel Draw и других инструментов 2D-визуализации.

Метапредметные результаты (умения). Обучающиеся будут уметь:

- 1) анализировать и узнавать визуальные приёмы в дизайне на примерах зданий, интерьеров, мебели, предметов;
- 2) выполнять стилистический анализ объекта, определяя его ключевые черты и исторические корни;

- 3) создавать эскизы и концепции дизайн-объектов под влиянием изученных стилей и методов генерации идей (метафора, стилизация, SCAMPER, ассоциативное моделирование);
- 4) работать в графических программах для создания и реконструкции визуальных объектов;
- 5) применять принципы формообразования и стилизации в разработке собственных проектов;
- 6) представлять свои проекты на выставках и в профильных конкурсах и защищать проектные решения, опираясь на изученные принципы.

Личностные результаты (владение). Обучающиеся будут владеть:

- 1) способностью к творческому переосмыслению визуальных форм;
- 2) навыками стилизации в собственном графическом и предметном дизайне;
- 3) умением обосновывать дизайнерские решения с опорой на изученные принципы, методы и историческую мотивацию;
- 4) первичными навыками самоорганизации и тайм-менеджмента при выполнении проектных задач (подготовка материалов, соблюдение сроков, проверка готовности работ);
- 5) опытом публичной презентации собственного дизайн-проекта с кратким обоснованием выбранных решений.

КРИТЕРИИ И СПОСОБЫ ОПРЕДЕЛЕНИЯ РЕЗУЛЬТАТИВНОСТИ

Результативность программы определяется комплексом методов оценки, включающим педагогическое наблюдение за активностью обучающихся на занятиях, анализ результатов практических заданий и проектов. Эффективность обучения отслеживается через оценку созданных эскизов и дизайн-объектов, участие в защите проектов и презентациях, выполнение диагностических заданий. Особое внимание уделяется анализу навыков композиции, стилизации и владения графическими, живописными и пластическими материалами. Итоговую результативность демонстрирует успешное выполнение комплексного проекта — от идеи до материального воплощения.

Подведение итогов реализации программы осуществляется через следующие продуктивные формы:

- 1) Просмотр и обсуждение работ по итогам каждого модуля.
- 2) Итоговая защита проекта в формате питч-сессии.
- 3) Сборка и презентация цифрового портфолио обучающегося.

Критерии: уровень освоения программы определяется на основе анализа итогового проекта и портфолио обучающегося, а также активности на занятиях и защите проектов.

Уровни освоения программы	Результат
Высокий уровень освоения программы	Учащиеся демонстрируют отличное знание теории (природа визуального мышления,

	принципы композиции и стилизации, методы генерации идей) и уверенное владение практическими навыками. Создают качественные, оригинальные дизайн-проекты, соответствующие композиционным и техническим критериям программы, доводят проект до материального воплощения. Активно участвуют в занятиях и защите проектов.
Средний уровень освоения программы	Учащиеся показывают хорошее понимание теоретической базы, но допускают неточности. Практические навыки работы с материалами, инструментами и программным обеспечением сформированы на базовом уровне. Созданные проекты являются завершёнными, но требуют доработки в части композиции, стилизации или технического исполнения.
Низкий уровень освоения программы	Теоретические знания фрагментарны, имеются существенные пробелы. Практические навыки работы с инструментами создания дизайн-объектов не сформированы или применяются с грубыми ошибками. Выполненные задания и итоговый проект носят формальный характер, не доведены до готового результата.

Содержание программы

Раздел	Тема занятия	Количество часов
Модуль 1. ОСНОВЫ ДИЗАЙНА	1. Восприятие как когнитивный процесс. Скетчинг. 2. Композиция (часть 1) — Основы формальной композиции. 3. Композиция (часть 2) — Статика, динамика, ритм. 4. Колористика: семантика цвета. 5. Материаловедение	10

Модуль 2. ОСНОВЫ ВИЗУАЛЬНОГО ВОСПРИЯТИЯ	1. Беглость визуального мышления. 2. Гибкость и категориальный переход. 3. Инфографика. 4. Ассоциативное моделирование. 5. Насмотренность.	10
Модуль 3. КОНЦЕПТУАЛИЗАЦИЯ, СТИЛИЗАЦИЯ И СМЫСЛООБРАЗОВАНИЕ	1. Метафора в дизайне 2. Стилизация 3. Ассоциативное моделирование (продолжение) 4. Стилистический анализ в дизайне 5. «Трансформация смысла»	10
Модуль 4. SCAMPER КАК СТРУКТУРИРОВАННЫЙ МЕТОД ГЕНЕРАЦИИ И ТРАНСФОРМАЦИИ ИДЕЙ	1. SCAMPER: S — Substitute (Замена) 2. SCAMPER: C — Combine (Комбинирование) 3. SCAMPER: A — Adapt (Адаптация) 4. SCAMPER: M — Modify (Модификация) 5. SCAMPER: P — Put to another use (Другое использование) 6. SCAMPER: E — Eliminate (Удаление) 7. SCAMPER: R — Reverse (Реверсирование)	14
Модуль 5. МАТЕРИАЛИЗАЦИЯ И ТЕХНОЛОГИЯ	1. Концепция и нарратив в дизайне 2. Визуализация концепции: Moodboard 3. Проектирование и эскиз	20

	4. Макетирование из папье-маше 5. Чистовая лепка из глины (часть 1) 6. Чистовая лепка из глины (часть 2) 7. Финишная отделка акрилом 8. Итоговая защита проектов 9. «Продай свою идею» 10. Сборка портфолио	
--	---	--

Учебно-тематический план модуля «ОСНОВЫ ДИЗАЙНА»

№	Тема занятия	Теория (ч.)	Практика (ч.)	Всего (ч.)	Форма контроля
1	Восприятие как когнитивный процесс. Скетчинг	0,5	1,5	2	Скетч «Семья»
2	Композиция (часть 1) — Основы формальной композиции	0,5	1,5	2	Портрет из геометрических фигур
3	Композиция (часть 2) — Статика, динамика, ритм	0,5	1,5	2	Композиции с яблоком
4	Колористика: семантика цвета	0,5	1,5	2	Эскиз предмета в трех разных цветовых гаммах
5	Материаловедение	0,5	1,5	2	5 эскизов одного объекта с разными материалами
	ИТОГО:	2,5	7,5	10	

Учебно-тематический план модуля

«ОСНОВЫ ВИЗУАЛЬНОГО ВОСПРИЯТИЯ»

№	Тема занятия	Теория (ч.)	Практика (ч.)	Всего (ч.)	Форма контроля
1	Беглость визуального мышления	0,5	1,5	2	50 эскизов стула
2	Гибкость и категориальный переход	0,5	1,5	2	Серия эскизов «Кашпо для цветов»
3	Инфографика	0,5	1,5	2	Картинка с инфографикой
4	Ассоциативное моделирование	0,5	1,5	2	Эскиз художественного образа
5	Насмотренность	0,5	1,5	2	Коллаж
	ИТОГО:	2,5	7,5	10	

Учебно-тематический план модуля

«КОНЦЕПТУАЛИЗАЦИЯ, СТИЛИЗАЦИЯ И СМЫСЛООБРАЗОВАНИЕ»

№	Тема занятия	Теория (ч.)	Практика (ч.)	Всего (ч.)	Форма контроля
1	Метафора в дизайне	0,5	1,5	2	Эскизы стула-метафоры
2	Стилизация	0,5	1,5	2	Стилизация природного объекта и паттерн
3	Ассоциативное моделирование (продолжение)	0,5	1,5	2	Ассоциативные эскизы по трём понятиям
4	Стилистический анализ в дизайне	0,5	1,5	2	Эскиз предмета в историческом стиле

5	«Трансформация смысла»	0,5	1,5	2	5 объектов из одной формы
	ИТОГО:	2,5	7,5	10	

Учебно-тематический план модуля

«SCAMPER КАК СТРУКТУРИРОВАННЫЙ МЕТОД ГЕНЕРАЦИИ И ТРАНСФОРМАЦИИ ИДЕЙ»

№	Тема занятия	Теория (ч.)	Практика (ч.)	Всего (ч.)	Форма контроля
1	SCAMPER: S — Substitute (Замена)	0,5	1,5	2	Эскизы с заменой элементов предмета
2	SCAMPER: C — Combine (Комбинирован ие)	0,5	1,5	2	Эскизы гибридного объекта
3	SCAMPER: A — Adapt (Адаптация)	0,5	1,5	2	Эскизы адаптации природной формы
4	SCAMPER: M — Modify (Модификация)	0,5	1,5	2	Эскизы в изменённом масштабе
5	SCAMPER: P — Put to another use (Другое использование)	0,5	1,5	2	Эскизы новых применений предмета
6	SCAMPER: E — Eliminate (Удаление)	0,5	1,5	2	Эскизы минимизации объекта
7	SCAMPER: R — Reverse (Реверсировани е)	0,5	1,5	2	Эскизы объектов с перевернутой логикой
	ИТОГО:	3,5	10,5	14	

Учебно-тематический план модуля

«МАТЕРИАЛИЗАЦИЯ И ТЕХНОЛОГИЯ»

№	Тема занятия	Теория (ч.)	Практика (ч.)	Всего (ч.)	Форма контроля
1	Концепция и нарратив в дизайне	0,5	1,5	2	Концепция проекта (текстовое описание)
2	Визуализация концепции: Moodboard	0,5	1,5	2	Moodboard проекта
3	Проектирование и эскиз	0,5	1,5	2	Чистовой эскиз с размерами
4	Макетирование из папье-маше	0,5	1,5	2	Макет из папье-маше
5	Чистовая лепка из глины (часть 1)	0,5	1,5	2	Скульптура из глины (черновая проработка)
6	Чистовая лепка из глины (часть 2)	0,5	1,5	2	Скульптура из глины (финальная проработка)
7	Финишная отделка акрилом	0,5	1,5	2	Готовое изделие, окрашенное акрилом
8	Итоговая защита проектов	0,5	1,5	2	Питч-сессия
9	«Продай свою идею»	0,5	1,5	2	Карточка товара с УТП
10	Сборка портфолио	0,5	1,5	2	Портфолио
	ИТОГО:	5	15	20	

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА СОДЕРЖАНИЯ ПРОГРАММЫ

Модуль 1. ОСНОВЫ ДИЗАЙНА (5 ЗАНЯТИЙ / 10 ЧАСОВ)

Занятие 1. Восприятие как когнитивный процесс. Скетчинг

Теория. Зрительное восприятие — не пассивная регистрация внешних стимулов, а активная работа ума: мозг отбирает, структурирует и достраивает реальность. Детский и подростковый рисунок — не искажённая копия действительности, а способ познания мира. Функциональная асимметрия полушарий мозга. Линия как носитель смысла и характера.

Практика. Скетчинг. Рисунок «Семья в движении». Рефлексия по трём вопросам: что здесь происходит, что заставляет так думать, что ещё можно найти.

Занятие 2. Композиция (часть 1) — Основы формальной композиции

Теория. Композиция как организация визуальных элементов в целостный и гармоничный образ. Средства построения: линия, форма, пятно, ритм, статика/динамика, симметрия/асимметрия, контраст, нюанс.

Практика. Упражнение «Геометрический портрет» — создать абстрактную композицию из 3–5 геометрических фигур, передающую характер человека (весёлый, строгий, тревожный). Работа в ч/б формате. Выполнить 3 композиции с разными средствами: симметричная/асимметричная, статичная/динамичная.

Занятие 3. Композиция (часть 2) — Статика, динамика, ритм

Теория. Статика и динамика в композиции. Ритм как повторяемость элементов. Контраст и нюанс в визуальных решениях. Применение композиционных схем в дизайне (сетки, модульные сетки).

Практика. Упражнение «Трансформация» — взять простой объект (например, яблоко) и создать 3 композиции с ним: статичную, динамичную, ритмичную. Использовать разные материалы (тушь, линер, маркер). Затем выбрать объект интерьера (стул, лампа) и сделать 3 быстрых эскиза, меняя композиционное решение.

Занятие 4. Колористика: семантика цвета

Теория. Цвет как выразительное средство. Цветовой круг, основные и дополнительные цвета, тёплая и холодная гамма. Влияние цвета на восприятие и эмоции. Понятия колорита, тональности, насыщенности.

Практика. Упражнение «Эмоция в цвете» — смешать на палитре 10 оттенков одного цвета, создавая ряд от светлого к тёмному. Упражнение «Цветовой тест» — выбрать 3 предмета быта и перерисовать их в разных цветовых гаммах: агрессивная (красный-чёрный), спокойная (синий-бежевый), праздничная (жёлтый-оранжевый).

Занятие 5. Материаловедение

Теория. Обзор графических материалов: твёрдые (графит, тушь, линер) и мягкие (сангина, уголь, пастель). Живописные материалы: акварель, гуашь, темпера, акрил. Их особенности, техники работы и сферы применения в дизайне.

Практика. Создание планшета «Школа материалов» — на листе А4 выполнить 6 отсеков: графит, тушь/перо, акварель (заливка), гуашь (кроющая техника), акрил (фактурный мазок), восковые мелки (растушёвка). Создать эскиз простого предмета в 3 разных техниках: акварель, гуашь, линер.

Модуль 2. ОСНОВЫ ВИЗУАЛЬНОГО ВОСПРИЯТИЯ (5 ЗАНЯТИЙ / 10 ЧАСОВ)

Занятие 1. Беглость визуального мышления

Теория. Беглость как количество образов, создаваемых в единицу времени. Количество важнее качества на этапе генерации идей. Принцип «разрешения на ошибку».

Практика. Тема «Новый стул» — 50 эскизов за 50 минут. Отбор 5 лучших. Обсуждение критериев отбора.

Занятие 2. Гибкость и категориальный переход

Теория. Гибкость как способность переключаться между категориями образов (живое, предметное, механическое, символическое).

Практика. Тема «Кашпо для цветов» — серия эскизов со сменой категорий, фиксация переходов. Второй вариант: работа в парах — один диктует необычные условия (с тремя ножками, с ушами, перевёрнутый), второй рисует.

Занятие 3. Инфографика

Теория. Инфографика как метод визуализации информации, объединяющий данные в единый компактный формат. Преимущества инфографики: облегчает понимание, визуализирует данные, вызывает позитивные эмоции. Скетчноутинг как смежная техника.

Практика. Задание «Преврати текст в картинку» — взять короткий текст или набор данных и превратить его в инфографику с иконками, пиктограммами, схемами. Важны краткость, понятность, оригинальность оформления. Работа в парах.

Занятие 4. Ассоциативное моделирование

Теория. Художественный образ как инструмент моделирования смысла. Метафора как мост между абстрактным и конкретным понятием.

Практика. Работа с карточками абстрактных понятий (скорость, нежность, хаос). Серия эскизов. Групповая интерпретация.

Занятие 5. Насмотренность

Теория. Насмотренность как обязательный навык дизайнера. Разница между пассивным просмотром и критическим анализом. Источники насмотренности: профильные платформы, фильмы с выразительным визуальным решением.

Практика. Упражнение «Плохой дизайнер»: найти неудачный, на взгляд ученика, предмет интерьера и попытаться «защитить» дизайнерское решение. Затем «Критика крутого»: найти слабые места в самом вдохновляющем объекте. В конце — создать собственный короткий эскиз, избегая замеченных ошибок.

Модуль 3. КОНЦЕПТУАЛИЗАЦИЯ, СТИЛИЗАЦИЯ И СМЫСЛООБРАЗОВАНИЕ (5 ЗАНЯТИЙ / 10 ЧАСОВ)

Занятие 1. Метафора в дизайне

Теория. Метафора как основа создания дизайнерского образа. Использование визуальных цитат и аллюзий. Создание объекта «со сценарием»: от идеи к объекту через образ.

Практика. Задание «Стул-метафора» — придумать и зарисовать стул, отражающий явление («Стул-облако», «Стул-кристалл»); нарисовать 3 варианта метафор. Второе задание — «Дизайн по мотивам»: по фотографии произведения искусства создать эскиз бытового предмета, вдохновлённый этой работой.

Занятие 2. Стилизация

Теория. Стилизация как метод художественного формообразования: упрощение, обобщение, трансформация, деформация формы. Стилизация природных форм в геометрические и абстрактные структуры.

Практика. Упражнение «От яблока к орнаменту» — взять природный объект и создать 5 вариантов его стилизации: от реалистичного рисунка до абстрактного знака. Затем создать простой паттерн из стилизованного элемента.

Занятие 3. Ассоциативное моделирование (продолжение)

Теория. Ассоциативный метод как эвристический инструмент поиска образа через аналогии. Примеры визуальных метафор в дизайне (например, концепция «времени» в дизайне часов).

Практика. Упражнение «Ассоциативная карта» — по трём абстрактным словам («Время», «Свобода», «Покой») сделать по 5 быстрых эскизов, где форма предмета передаёт понятие. Обсуждение возникших ассоциаций.

Занятие 4. Стилистический анализ в дизайне

Теория. Стилль как визуальный язык эпохи. Постмодернизм в дизайне: цитирование исторических стилей, ирония, игра с формой. Примеры из мемфис-дизайна, поп-арта, радикального дизайна.

Практика. Выбрать исторический стиль (барокко, конструктивизм, ар-деко) и создать эскиз современного предмета, в котором этот стиль «цитируется» с иронией или преувеличением. Презентация и обсуждение, где видна цитата, а где — авторская ирония.

Занятие 5. «Трансформация смысла»

Теория. Как один и тот же предмет может нести разный смысл в зависимости от контекста, материала, цвета. Смена функции через изменение формы.

Практика. Взять простую форму (куб, цилиндр, конус) и превратить её в 5 разных объектов интерьера, меняя цвет, фактуру, масштаб, добавляя одну деталь.

Модуль 4. SCAMPER КАК СТРУКТУРИРОВАННЫЙ МЕТОД ГЕНЕРАЦИИ И ТРАНСФОРМАЦИИ ИДЕЙ (7 ЗАНЯТИЙ / 14 ЧАСОВ)

Занятие 1. SCAMPER: S — Substitute (Замена)

Теория. SCAMPER как структурированный метод мозгового штурма. Принцип замены: что можно заменить в объекте (материал, цвет, функцию, форму).

Практика. Взять обычный предмет (стул, кружку, лампу), заменить в нём 5 разных элементов. 20 эскизов. Презентация лучших решений.

Занятие 2. SCAMPER: C — Combine (Комбинирование)

Теория. Комбинирование как метод создания нового через соединение несовместимого. Примеры гибридных объектов в дизайне.

Практика. Игра «Случайное комбо» — вытянуть две карточки с разными объектами и объединить их в один. Серия эскизов. Обсуждение удачных и неудачных комбинаций.

Занятие 3. SCAMPER: A — Adapt (Адаптация)

Теория. Адаптация как перенос решения из одной области в другую. Бионика как пример адаптации природных форм в дизайне.

Практика. Выбрать природный объект (лист, ракушка, кость) и адаптировать его форму для бытового предмета. 15 эскизов. Групповое обсуждение.

Занятие 4. SCAMPER: M — Modify (Модификация)

Теория. Модификация как изменение масштаба, пропорций, объёма. Преувеличение как дизайнерский приём.

Практика. Упражнение «Увеличь и уменьши» — взять предмет и его часть, нарисовать в 2 раза больше и в 2 раза меньше, а затем сделать гипертрофированную версию. Анализ, как меняется восприятие.

Занятие 5. SCAMPER: P — Put to another use (Другое использование)

Теория. Поиск альтернативного применения объекта. Перепрофилирование как метод устойчивого дизайна. Апсайклинг.

Практика. Взять 5 простых предметов (карандаш, бутылка, коробка) и придумать для каждого по 10 новых применений. Нарисовать самые неожиданные.

Занятие 6. SCAMPER: E — Eliminate (Удаление)

Теория. Минимализм как стратегия: что можно убрать из объекта без потери функции. Принцип «меньше, но лучше».

Практика. Взять объект и поэтапно удалять детали, пока он не перестанет выполнять свою функцию. Найти точку «минимально возможного». Серия эскизов.

Занятие 7. SCAMPER: R — Reverse (Реверсирование)

Теория. Реверсирование как переворачивание логики: что будет, если вывернуть объект наизнанку, поставить вверх ногами, поменять причину и следствие.

Практика. «Перевернутый мир» — перерисовать предметы так, чтобы у них всё было «наоборот». Анализ, какие решения оказываются неожиданно функциональными.

Модуль 5. МАТЕРИАЛИЗАЦИЯ И ТЕХНОЛОГИЯ (10 ЗАНЯТИЙ / 20 ЧАСОВ)

Занятие 1. Концепция и нарратив в дизайне

Теория. Три слоя концепции дизайн-объекта: функция, эмоция, смысл.

Практика. Формулировка концепции будущего проекта. Написание истории продукта. Определение «боли пользователя».

Занятие 2. Визуализация концепции: Moodboard

Теория. Moodboard как перевод абстрактной идеи в визуальный ряд, инструмент сбора и компоновки референсов.

Практика. Создание коллажа в Corel Draw / на холсте.

Занятие 3. Проектирование и эскиз

Теория. Основы эргономики и конструкции дизайн-объекта.

Практика. Чистовой эскиз с размерами.

Занятие 4. Макетирование из папье-маше

Теория. Перевод двухмерного изображения в трёхмерную форму. Проверка эргономики через тактильный контакт.

Практика. Создание грубой объёмной основы по эскизу. Тестирование и внесение правок.

Занятие 5. Чистовая лепка из глины (часть 1)

Теория. Свойства самозатвердевающей глины: усадка, воздушные пузыри, обработка поверхности.

Практика. Нанесение чистового слоя на макет-основу. Проработка поверхности и швов.

Занятие 6. Чистовая лепка из глины (часть 2)

Теория. Фактуры и рельефы в керамике. Способы создания текстуры поверхности.

Практика. Финальная проработка деталей. Шлифовка изделия.

Занятие 7. Финишная отделка акрилом

Теория. Техники работы с акрилом: фактура мазка, слои, градиенты, потёртости.

Практика. Раскрашивание изделия с использованием разработанной цветовой палитры.

Занятие 8. Итоговая защита проектов

Теория. Структура публичной защиты проекта: идея, процесс работы, демонстрация решения, выводы.

Практика. Питч-сессия из 4 слайдов: 1) боль пользователя (что было неудобно/не хватало); 2) эскиз (как родилась форма); 3) инженерное решение (почему это удобно); 4) фирменный стиль.

Занятие 9. «Продай свою идею»

Теория. Нейминг и сторителлинг как инструменты продвижения дизайнерского продукта.

Практика. Игра «Продай бабушке / блогеру / директору банка». Формулировка 5 УТП. Создание карточки товара.

Занятие 10. Сборка портфолио

Теория. Систематизация и оформление результатов работы за курс.

Практика. Сфотографировать все лучшие работы за курс. Собрать в PDF. Написать рефлекссию «Чему я научился?».

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие / пер. с англ. В.Н. Самохина. — М.: Прогресс, 1974.
2. Арнхейм Р. Новые очерки по психологии искусства. — М., 1994.
3. Арнхейм Р. Visual Thinking. University of California Press, 1969.
4. Жуковский В.И., Тарасова М.В. Наглядные образы визуального мышления в процессе обучения студентов высшей школы // Alma mater (Вестник высшей школы). — 2015. — № 10. — С. 51–56.
5. Жуковский В.И. Визуальное мышление в процессе художественного творчества // Философия и культура. — 2014. — № 4. — С. 618–627.
6. Жуковский В.И., Пивоваров Д.В. Зримая сущность. — Свердловск, 1991.
7. Жуковский В.И., Пивоваров Д.В. Интеллектуальная визуализация сущности. — Красноярск, 1998.
8. Тарасова М.В. Коммуникация зрителя и произведения изобразительного искусства в художественной культуре: Дис. ... канд. филос. наук. Красноярск, 2004.
9. Тарасова М.В. Study on Educational Potential of Art // ICASSEE 2018. Atlantis Press, 2018.
10. Тарасова М.В. Визуальное мышление: увидеть будущее. Выступление на TEDxSibFU, 2014.
11. Виноградов П.Н. Эмпирическое исследование визуального мышления учащихся как творческого компонента личности // Наука и образование. — 2012.
12. Молодцова Н.Г. Развитие визуального мышления младших школьников средствами произведений живописи: монография. — М.: МПГУ, 2023.
13. Тухбатуллина Л.М., Сафина Л.А., Хамматова В.В. Пропедевтика (основы композиции): учебник. — М.: ИНФРА-М, 2024.
14. Лауэр Д., Пентак С. Основы дизайна / пер. с англ. Н. Римицан. — СПб.: Питер, 2014.
15. Голубева О.Л. Основы композиции. — М.: Изобразительное искусство, 2001.
16. Ветрова И.Б. Неформальная композиция: от образа к творчеству. — М.: Ижица, 2004.
17. Рунге В.Ф., Сеньковский В.В. Основы теории и методологии дизайна. — М.: МЗ-Пресс, 2001.
18. Базыма Б.А. Психология цвета: теория и практика. — СПб.: Речь, 2005.
19. Васильева Е.В. Дизайн-мышление: немного о подходе и много об инструментах развития креативного мышления, изучения клиентских запросов и создания идей: учебное пособие. — М.: Русайнс, 2024.
20. Kamis A. et al. The effectiveness of SCAMPER techniques on creative thinking skills among fashion design vocational college // Eurasian Journal of Biosciences. — 2020. — Vol. 14. — P. 4109–4117.
21. Джонс Дж.К. Методы проектирования / пер. с англ. — М.: Мир, 1986.

22. Visual Thinking Strategies (VTS) / Harvard Graduate School of Education.
23. Шестакова М.А., Батыр Т.Б. Основные подходы к исследованию визуального мышления // ПРАЭНМА. Journal of Visual Semiotics. — 2021. — № 4 (30).
24. Зеки С. Внутреннее видение: исследование природы искусства и мозга. Oxford University Press, 1999.
25. Рамачандран В. Мозг рассказывает. Что делает нас людьми. — М.: Карьера Пресс, 2015.
26. Шерман У. Скетчи. 50 креативных заданий для дизайнеров / пер. О. Кузнецовой. — СПб.: Питер, 2015.
27. Аронов В.Р. Теоретические концепции зарубежного дизайна. — М.: ВНИИТЭ, 1992.
28. Михайлов С.М., Михайлова А.С. История дизайна. — М.: Союз дизайнеров России, 2004.
29. Желязны Д. Говори на языке диаграмм: пособие по визуальным коммуникациям для руководителей. — М.: Институт комплексных стратегических исследований, 2004.