

Краевое государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение  
«Комсомольский-на-Амуре колледж технологий и сервиса»

## **МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА МАСТЕР-КЛАССА**

Тема: «Методы генерации идей для разработки сувенирной продукции»

Варгасова Дарья Андреевна,  
преподаватель КГБ ПОУ «Комсомоль-  
ский-на-Амуре колледж технологий и  
сервиса»

г. Комсомольск- на - Амуре

2024

### Цели и задачи мастер-класса

<b>Наименование дисциплины</b>	МДК 02.01. Фирменный стиль и корпоративный дизайн
<b>Специальность</b>	54.01.20 Графический дизайнер (3 курс)
<b>Тема урока</b>	Методы генерации идей для разработки сувенирной продукции
<b>Тип урока</b>	Комбинированное учебное занятие
<b>Вид урока</b>	Практическое занятие
<b>Образовательные ресурсы</b>	Методичка графического по работе над заказом, разработчик Варгасова Д.А., Король Т.И. Видео ролик, созданный с помощью ИИ, презентация.
<b>План урока</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Организационный этап. Мотивация учебной деятельности обучающихся (2 мин)</li> <li>2. Актуализация. (3 мин)</li> <li>3. Постановка цели и задач учебного занятия (2 мин)</li> <li>4. Первичное усвоение новых знаний (5 мин)</li> <li>5. Первичная проверка понимания. (3 мин)</li> <li>6. Самостоятельная работа в команде. (19 мин)</li> <li>7. Представление результатов работы команды (4 мин)</li> <li>8. Информация о домашнем задании, инструктаж по его выполнению (4 мин)</li> <li>9. Рефлексия учебной деятельности на учебном занятии (3 мин)</li> </ol>
<b>Формируемые компетенции</b>	<p><b>Общие компетенции (ОК):</b></p> <p>ОК 2. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.</p> <p>ОК 3. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.</p> <p>ОК 4. Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.</p> <p>ОК 5. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста.</p> <p>ОК 6. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей.</p>

	<p>ОК 10. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.</p> <p><b>Профессиональные компетенции (ПК):</b></p> <p>ПК 2.3. Разрабатывать дизайн-макет (дизайн-концепции) на основе технического задания.</p> <p>ПК 2.4. Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета.</p>
<b>Цель урока</b>	Научить студентов применять методы генерации идей для разработки сувенирной продукции на основе технического задания.
<b>Задачи урока</b>	<p>1. <b>Образовательные:</b> изучить методы генерации идей, вспомнить виды сувенирной продукции, научиться применять методы генерации идей.</p> <p>2. <b>Развивающие:</b> развивать самостоятельность в организации собственной деятельности и деятельности команды, способность анализировать, оценивать и систематизировать информацию.</p> <p>3. <b>Воспитательные:</b> содействовать развитию навыков взаимодействия в группе, ответственности и результативности группы, вовлечь учащихся в активное, эффективное групповое взаимодействие для решения поставленной задачи, содействовать воспитанию сознательного отношения к процессу овладения профессиональной деятельностью.</p>
<b>Методы и формы обучения</b>	<p>Методы: работа в малых группах, словесный: подводящий диалог, вопрос - ответ, игрового моделирования, наглядный, метод исключения лишнего, метод обобщения понятий, метод Рефлексивная мишень, проектные методы: метод «Круговорот», метод фокальных объектов, метод синектики (ассоциаций), метод слияния идей.</p> <p>Формы: групповая, фронтальная</p>
<b>Основные понятия по теме</b>	Фирменный стиль, методы генерации идей, сувенирная продукция, виды сувенирной продукции
<b>Формы контроля</b>	Устный опрос, защита групповой работы.
<b>Домашнее задание</b>	Разработать концепцию сувенирной продукции в соответствии с полученными данными после использования метода генерации идей «круговорот»
<b>Планируемые</b>	<i>Узнают:</i> методы генерации идей

<b>образовательные результаты</b>	<i>Научатся:</i> применять методы генерации идей для разработки сувенирной продукции <i>Получат возможность научиться:</i> представлять результаты работы группы, анализировать деятельность свою и группы.
---------------------------------------	--

## Оснащение

<p><b>Общие требования к аудитории</b></p>	<p>Стандартный класс</p> <p>Индивидуальное рабочее место педагога, отдельный стол для раздаточного и вспомогательного материала. 2 стола для работы в группах (2 группы), стулья 8 шт.</p>
<p><b>Наименование и количество необходимого оборудования, инструментов и материалов</b></p>	<p>Мультимедийная установка (ПК, экран, проектор) – 1шт., Wi-fi – роутер с доступом в Интернет.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Flip chart для коллективного обсуждения идей – 2 шт.,</li> <li>- Ватманы 2 шт.</li> <li>- Маркеры цветные – 2 уп.</li> <li>- Бумага А3 – 1 уп.</li> <li>- Цветные карандаши – 2 уп.</li> <li>- Папки-конверты – 2 шт.</li> </ul>
<p><b>Наименование и количество необходимого программного обеспечения и требований к компьютерной технике</b></p>	<p>Презентация PowerPoint, просмотр видео со звуком, мышь, клавиатура, кликер (беспроводной презентер)</p>

### Технологическая карта учебного занятия

Этапы учебного занятия	Планируемые результаты	Деятельность преподавателя	Деятельность студентов	Средства и методы обучения
1. Организационный этап. Мотивация учебной деятельности обучающихся.	ОК 5	Приветствие. Обучающиеся поделены на две команды. Предложение выбрать значок с мотивационной надписью, которая стимулирует на эффективную работу. (Приложение 1)	Приветствие. Выбор каждым обучающимся значка с мотивационной надписью. Настрой на работу.	Мотивационная фраза
2. Актуализация.	ОК 2, ОК 5	Посмотрите на слайд, как назвать одним словом? (Ответ: сувенирная продукция) Задание: «Найдите лишнее на слайде» (Ответ: лишняя игрушка), назвать оставшиеся виды сувенирной продукции.	- Изучение показанных примеров, подбор обобщающего понятия, исключение лишнего	Метод обобщения понятий, метод исключения лишнего
3. Постановка цели и задач учебного занятия	ОК 3, ОК 5	Подводящие вопросы к цели и задачам занятия: - <i>Графический дизайнер — это специалист, который создаёт уникальный стиль компании, мероприятия или продукта. Знаете ли вы как придумать нестандартную идею сувенирной продукции?</i> - <i>А вы знаете, что существуют («еще» если</i>	- обсуждение понятия - формулирование целей и задач урока - формулирование плана действий по достижению цели. <i>«Цель формулируется студентами: «узнать и научиться приме-</i>	Подводящий диалог

		<p>назвали) эффективные методы генерации идей? Есть ли какие-то специальные способы приёмы, методы?</p> <p>- Какую цель мы можем поставить сегодня на занятии? (Как вы думаете, чем мы будем сегодня с вами заниматься на занятии и какова его цель?)</p> <p>- Что мы сегодня можем сделать чтобы достичь нашей цели?</p>	<p>нять способы генерации идей для создания сувенирной продукции».</p> <p>Задачи/этапы:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Изучить методы</li> <li>2. Применить методы на практике</li> <li>3. Разработать концепцию сувенира»</li> </ol>	
<p>4. Первичное усвоение новых знаний.</p>	<p>ОК 1, ОК 2, ОК 5, ОК 10</p>	<p>Знакомит с «Методичкой графического дизайнера по работе над заказом»</p> <p><b>Ссылка на методичку:</b> <a href="https://cloud.mail.ru/public/gVXe/P6hYQjRpi">https://cloud.mail.ru/public/gVXe/P6hYQjRpi</a></p> <p><i>В проектировании выделяют множество методов генерации идей. Я предлагаю вам познакомиться с некоторыми из них.</i></p> <p><i>Вытяните по одной карточке на команду с методом генерации идей и изучите данный метод в методичке. (на выбор 3 метода: Метод синектики, Метод фокальных объектов, Метод соединяем</i></p>	<p>Изучают теоретический материал.</p>	<p>Самостоятельное изучение материала</p>

		<i>понятия между собой 5 понятий</i>		
5. Первичная проверка понимания.	ОК 5	<p>После изучения теоретического материала предлагает обучающимся кратко/тезисно рассказать о изученном методе генерации идей.</p> <p>- Предлагаю вам сейчас тезисно рассказать нам о методе, который вы изучили. Кто желает?</p> <p>- А теперь я предлагаю вам закрепить теорию на практике и протестировать работу тех методов, которые вы изучили в профессиональной игре. Прежде чем приступить, ознакомимся с этапами работы в группе, которая находится у вас на столах. (приложение 2)</p>	Тезисно рассказывают об особенностях выбранного метода генерации идей.	Публичное выступление
6. Самостоятельная работа в команде.	ОК 1, ОК 3, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 11, ПК 2.1, ПК 2.3	<p>Объявление игры «Тендер».</p> <p>П- Представьте, что вы являетесь конкурирующими дизайнерскими компаниями. Как вы назовете свою компанию, кто будет Арт-директором? 1 минута на обсуждение»</p> <p>П- Нам поступило обращение от заказчика. Да-</p>	<p>- выбирают название для своей команды, капитана</p> <p>- смотрят видеозвонок заказчика</p> <p>- уточняют задачи по заказу (при необходимости)</p> <p>- выбирают тех-</p>	<p>Видеоролик, созданный с помощью ИИ</p> <p>Групповая работа над созданием продукта</p> <p>Проектные методы:</p>



		<p><i>вайте его выслушаем.</i> <i>(видео, созданное с помощью нейросети). Все ли понятно? Остались ли у вас вопросы по заказу?</i></p> <p><b>- вы можете пользоваться флипчартом, вставлять, итоговая работа команды должна быть представлена на формате А3</b></p> <p>Отслеживание тайминга: 1 мин название команды выбор лидера; 5 мин работа по методу; 10 мин рисунок концепции; Консультация групп.</p>	<p>нологии</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- применяют технологии по генерации идей в группе</li> <li>- выбирают единую концепцию группы</li> <li>- визуализируют концепцию на формате А3</li> <li>- готовятся к защите концепции</li> </ul>	<p>метод синектики, метод фокальных объектов, метод слияние идей</p>
7. Представление результатов работы команды	ОК 4, ОК 5, ОК 6, ПК 2.4	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ведение процесса презентации.</li> <li>- Определение победителя и участника в соответствии с критериями оценки (<b>приложение 3</b>)</li> <li>- <i>Уважаемые коллеги, члены жюри, я предлагаю вам принять участие в оценке концепций групп. Прошу, ознакомьтесь с критериями оценивания, после выступления обеих команд вам нужно поднять карточку стороной той команды, которая у</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- готовятся и проводят презентацию своей работы, обосновывая принятые дизайнерские решения.</li> </ul>	<p>Публичное выступление, защита проекта</p>

		<p><i>вас по результатам оценивания набрала больше всего баллов.</i></p> <p><i>- Уважаемые участники, теперь пришла пора завершить работу. Предлагаю 1 команде рассказать про свою концепцию. Время 2 минуты.</i></p> <p><i>- Следующая команда вам слово.</i></p> <p><i>- Всем спасибо за презентации.</i></p> <p><i>- Уважаемые члены жюри, поднимите пожалуйста карточку стороной того цвета команды, которая у вас набрала наибольшее количество баллов.</i></p> <p><i>- Поздравляю команду победителя, вы получаете сертификат победителя профессиональной игры «Тендер», вторая команда спасибо за участие, примите пожалуйста сертификат участника</i></p>		
7. Информация о домашнем задании, инструктаж по его выполнению	ОК 3, ОК 4, ОК 5, ПК 2.1	<p>Проводит круговорот:</p> <p>Кто заказчик? Кто целевая аудитория? Что (какой вид сувенира)? Из чего (материал)? <b>(приложение 4)</b></p> <p>Задача обучающихся дома</p>	- отвечают письменно на стикере/листе, передают по кругу каждый вопрос.	Круговорот

		<p>разработать концепцию в соответствии с полученными данными. (QR-код на общую доску для сдачи домашнего задания на листе формата А3)</p> <p><i>- Еще один метод генерации идей мы с вами попробуем применить при составлении домашнего задания. Возьмите каждый по листочку с надписью «Домашнее задание». Подпишите пожалуйста свою фамилию. А сейчас заполните первую строчку, для какой компании или города вы бы хотели разработать сувенир. Передайте свой листок соседу по часовой стрелке и теперь вы заполняете 3 строку «ЦА». Как вы думаете, на какую ЦА рассчитана данная компания/город? Двигаемся дальше, передавайте листок соседу по часовой стрелке. Следующий пункт «вид сувенира». Запишите, какой сувенир по вашему мнению подойдет для данной компании/города и ЦА. Переда-</i></p>		
--	--	---	--	--

		<p><i>ём дальше. И завершающий этап, какой материал будет использоваться при изготовлении сувенира? Запишите и передайте лист дальше. Сейчас вам вернулся ваш бланк с заданием, по которому вы должны придумать концепцию сувенира и нарисовать любым удобным вам способом. Метод, который вы опробовали называется «круговорот/карусель». В чём суть данного метода?</i></p> <p><i>Готовый результат необходимо опубликовать на единую доску по QR – коду, который у вас расположен на бланке.</i></p>		
8. Рефлексия учебной деятельности на учебном занятии	ОК 3, ОК 5, ОК 6	<p>Проводит обмен общим опытом и выводов, касающихся применимости метода и полученных результатов.</p> <p><i>- Оцените пожалуйста сегодняшнее занятие. Возьмите из папки листы оценки «Мишень».</i></p> <p><i>Оцените, как вы работали на занятии, как работали члены вашей команды, на сколько был эф-</i></p>	- Активно участвуют в обсуждении результатов, выражают свое мнение и анализируют примененные методы.	Мишень, открытый микрофон <b>(приложение б)</b>

		<p><i>фективен метод генерации идей, который вы применяли, было ли занятие вам интересно. Я узнал что-то новое на занятии? (0- не узнал, 5 узнал много нового)</i></p> <p><i>Мишень разделена на секции от 0 до 5, где 0 это все плохо, а 5 все отлично.</i></p> <p><i>Нарисуйте кружочек в выбранном вами секторе.</i></p> <p><i>- Спасибо вам за работу.</i></p> <p><i>Какая фраза вас сегодня мотивировала на работу, что было вам интересно?</i></p> <p><i>Кто желает поделиться своими впечатлениями?</i></p>		
--	--	--	--	--

Мотивационные фразы



**Памятка  
по работе в группе**

<b>Этап</b>	<b>Тайминг</b>
1. Выбрать название команды и лидера	<b>1 мин.</b>
2. Получить задание	<b>3 мин.</b>
3. Применить метод генерации идей	<b>5 мин.</b>
4. Разработать и визуализировать концепцию сувенира	<b>10 мин.</b>
5. Презентация концепции	<b>2 мин.</b>

**Критерии оценки**

**Профессиональная игра по графическому дизайну "ТЕНДЕР"**

<b>Критерий</b>		<b>Команда 1</b>	<b>Команда 2</b>
Простота и привлекательность			
Запоминаемость			
Оригинальность и уникальность			
Ассоциативность с компанией (городом)			
Полнота и качество выступления			
2 – полностью соответствует критерию	Всего		
1 – соответствует критерию частично			
0 – не соответствует критерию			



## Домашнее задание

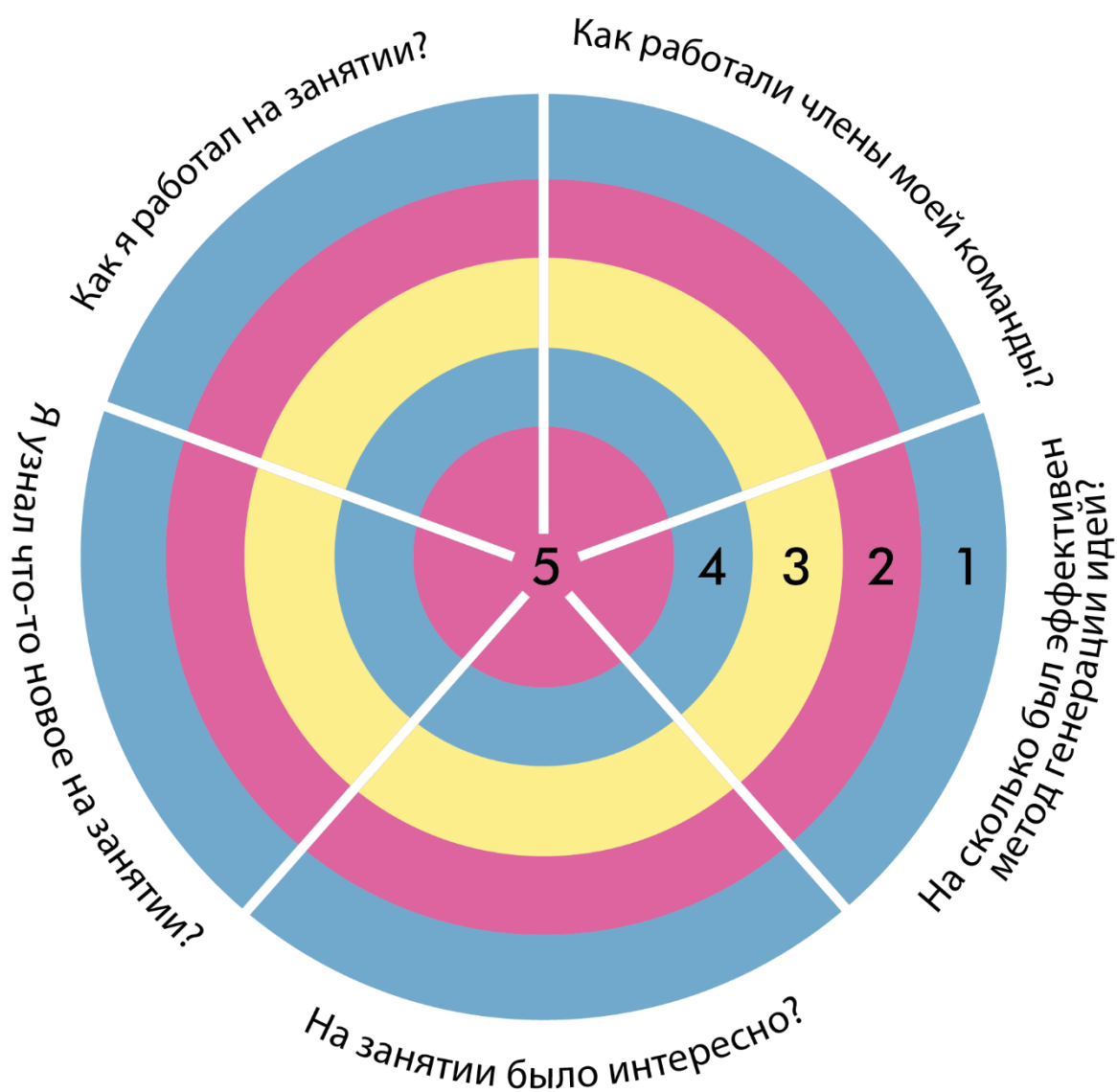
ФИО графического дизайнера	
Кто заказчик?	
Кто целевая аудитория?	
Что (какой вид сувенира)?	
Из чего (материал)?	

Выполненную работу прикрепить картинкой и подписать ФИО  
на доске <http://linoit.com/>:

До 30 апреля 2024 года



Рефлексивная мишень



Где:

1 – плохо, метод не эффективен, не интересно, ничего не узнал нового;

5 – работал отлично, метод эффективен, было интересно, узнал много нового.

## Литература

### Основная литература:

1. Трофимова А.Н., Фирменный стиль и корпоративный дизайн. (СПО). Учебник / А.Н. Трофимова. – Москва: КноРус, 2022. – 368 с. ISBN 978-5-406-09659-8
2. Усатая Т.В., Дизайн – проектирование: учеб. для студ. Учреждений сред. Проф. образования / Т.В. Усатая, Л.В. Дерябина. – М.: Издательский центр «Академия», 2020. – 288 с., [16] с. Цв. Ил. ISBN 978-5-4468-9454-3
3. Цезерани Джонни, От мозгового штурма к большим идеям: NLP и синектика в инновационной деятельности / Джонни Цезерани, В.В. Егоров. - Гранд-Фаир, 2005. – 224 с. ISBN: 5-8183-0822-7

### Дополнительная литература

4. 10 лучших методов генерирования идей // 4BRAIN URL: <https://4brain.ru/blog/%D0%BC%D0%B5%D1%82%D0%BE%D0%B4%D1%8B-%D0%B3%D0%B5%D0%BD%D0%B5%D1%80%D0%B8%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%8F-%D0%B8%D0%B4%D0%B5%D0%B9/> (дата обращения: 09/09/2023).
5. 100 идей за полчаса: три эффективных альтернативы мозговому штурму // BIZ360 URL: <https://biz360.ru/materials/100-idey-za-polchasa-tri-effektivnykh-alternativy-mozgovomu-shturmu/> (дата обращения: 09/09/2023).
6. Как создавать прорывные идеи: 15 работающих методик // Лайфхакер URL: <https://lifehacker.ru/15-kreativnykh-metodik/> (дата обращения: 09/09/2023).
7. Методы генерации идей // Takemytime URL: <https://takemytime.ru/metody-generacii-idej/> (дата обращения: 09/09/2023).
8. Синектика — коллективный творческий метод от Уильяма Гордона // 4BRAIN URL: <https://4brain.ru/blog/%D1%81%D0%B8%D0%BD%D0%B5%D0%BA%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0/> (дата обращения: 09/09/2023).