

АНОТАЦІЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ
СТАТИ МАЙСТРОМ: РЕАЛІЗАЦІЯ ВЛАСНОГО ПОТЕНЦІАЛУ
(творчо-практичний курс на основі «Рисового штурму»)

Рівень освіти (бакалавр/магістр/доктор філософії)	Магістр
Кафедра (за якою закріплена дисципліна)	Кафедра мистецтвознавства і мистецької освіти
Терміни вивчення (курс/семестр)	3 семестр, 2 курс
Вид дисципліни (кількість лекційних/семінарських/практичних год.)	Вибіркова 120 год. (лекційних – 4 год., самостійна робота – 84 год., практичних – 32 год.)

Мета курсу: сформувати у дизайнерів інструментальні, міжособистісні та системні компетенції для самореалізації та розкриття власного потенціалу; розвивати дивергентне і критичне мислення, а також здатність застосовувати коучингові, креативні техніки та життєві кейси видатних митців і новаторів для проєктування власної творчої траєкторії. Внаслідок вивчення навчальної дисципліни студент повинен бути здатним продемонструвати такі результати навчання:

знати:

- біографічні кейси, стратегії та методології успіху видатних діячів культури, театру, літератури та бізнесу (Меріл Стріп, Б. Брехт, Е. Іонеско, нобелівські лауреати, засновники світових корпорацій);
- креативні техніки та підходи до творчості, зокрема методики трансформування ідей та асоціацій;
- інструменти та техніки саморегуляції, розвиток вольових ресурсів особистості та життєвих цілей у контексті професійної самореалізації;
- специфіку та види розкриття потенціалу (професійний, особистісний, творчий, соціальний) у креативних індустріях в епоху цифрових технологій.

вміти:

- застосовувати коучингові техніки пошуку творчих задумів та генерації ідей для власної професійної реалізації;
- використовувати прийоми створення колажів, візуальних маніфестів та покрокових рішень для здійснення кардинальних змін у дизайн-проєктах та особистісному зростанні;
- здійснювати глибокий аналіз життєвих і професійних кейсів, фрагментів спецрепортажів, документальних фільмів про видатних постатей для вибудовування власних стратегій успіху;
- володіти цифровими прийомами та мультимедійними технологіями створення і презентації власних творчих проєктів та ідей;
- розробляти дизайн-концепцію, яка руйнує звичні шаблони завдяки поєднанню інженерної логіки та естетичної привабливості;
- критично осмислювати власну діяльність задля підвищення ефективності в умовах сучасного ринку праці.

Короткий зміст дисципліни (перелік тем)

1. **Меріл Стріп:** трансформація, гнучкість та акторський метод.
2. **Марі Кюрі:** шлях до наукового прориву всупереч системі.
3. **Театр відчуження Бертольта Брехта:** ламання шаблонів сприйняття.

4. **Ежен Іонеско і театр абсурду:** деконструкція реальності.
5. **Засновники корпорацій Річард Бренсон та Тоні Шей:** культура бунту й щастя в бізнесі.
6. **Стів Джобс і Стивен Возняк:** дизайн та інженерна інтуїція.
7. **Харукі Муракамі:** дисципліна духу, магія рутини та внутрішній світ творця.
8. **Роберто Асаджіолі:** психосинтез і цілісність особистості творця.
9. **Зигмунд Фройд і Карл Юнг:** психоаналітична опозиція (бажання & колективне несвідоме).
10. **Клод Моне та Едгар Дега:** дві стратегії реалізації у живописі (імпресіонізм світла & ракурс і рух).

Форма підсумкового контролю: диференційований залік.

Автор програми: *PhD з філософії, магістр з кіномистецтва*, доцент кафедри мистецтвознавства і мистецької освіти Олена Петрівна РОМАНОВА