

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Юров Сергей Серафимович
Должность: ректор
Дата подписания: 19.12.2023 12:18:28
Уникальный программный ключ:
3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

Автономная некоммерческая организация высшего образования
«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»
ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНА И МОДЫ

УТВЕРЖДАЮ
Ректор 
от « 18 » февраля 2021 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

ДИСЦИПЛИНЫ
Б1.В.ДВ.05.02 «ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЕ»

Для направления подготовки:
54.03.01 «Дизайн»
(уровень бакалавриата)
Программа прикладного бакалавриата

Вид профессиональной деятельности:
Проектная

Профиль:
Гейм-дизайн

Форма обучения:
(очная)

Москва – 2021

Разработчик (и): Михалина Татьяна Николаевна - доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза дизайнеров России.

«24» января 2021 г.


(подпись)

/Т.Н. Михалина /

Рабочая программа разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».


СОГЛАСОВАНО:

И.о. декана факультета ФДМ


(подпись)

/ В.В. Самсонова/

Заведующая кафедрой


/ Е.А. Дубоносова /
разработчика РПД (подпись)

Протокол заседания кафедры № 6 от «27» января 2021 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Наименование дисциплины (модуля) и ее место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы
3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся.....
4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических или астрономических часов и видов учебных занятий.....
5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю).....
6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю) – Приложение 1
7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля).....
8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» (далее - сеть «Интернет»), необходимых для освоения дисциплины (модуля).....
9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)
10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости).....
11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю).....

1. Наименование дисциплины (модуля) и ее место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина «Дизайн-мышление» относится к дисциплинам по выбору вариативной части блока Б1.В.ДВ.05.02 основной профессиональной образовательной программы бакалавриата по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн». Преподавание этой дисциплины осуществляется на третьем курсе в пятом и шестом семестрах. Дисциплина «Дизайн-мышление» является базовой составляющей в творческой подготовке дизайнера.

Изучение дисциплины обусловлено необходимостью формирования умений и навыков в области пространственных представлений, творческого воображения, художественно-конструкторских способностей студентов. Обучение по программе «Дизайн-мышление» поможет студентам активизировать творческие способности и находить оригинальные решения учебных и жизненных проблем, быстро и эффективно справляться с поставленными задачами. Оно направлено, прежде всего, на обучение студентов посредством приобретения и осмысливания жизненного опыта, моделируемого в групповом взаимодействии.

Специальные требования к входным знаниям, умениям и компетенциям обучающегося не предусматриваются. В процессе освоения дисциплины «Дизайн-мышление» развиваются, закрепляются и синтезируются знания, полученные студентами при освоении таких дисциплин как: «Проектирование в графическом дизайне», «Компьютерные технологии в графическом дизайне», «Типографика», «Шрифтовой плакат», «Иллюстрация».

Цель курса - создание условий для формирования и развития у студентов особого стиля мышления, для которого характерно понимание дизайнерского проектирования как творческого процесса, направленного на преобразование окружающей среды, понимание основных критериев гармонической вещи, чувства стиля, возможности продуктивно действовать в ситуациях новизны и неопределенности.

Задачи курса:

- дать студентам представление об особенностях творческого мышления;
- дать студентам первичные знания в области дизайн-мышления;
- дать студентам представление о параметрах и характеристиках проектной деятельности в сфере дизайна, создании индивидуальных и групповых творческих проектов;
- способствовать самораскрытию и развитию творческих способностей студентов;
- способствовать формированию пространственных представлений, творческого воображения, художественно-конструкторских способностей студентов;
- развить интеллектуальные качества студентов: беглости, гибкости, оригинальности мышления, воображения, умения находить неожиданные ассоциации.

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины «Дизайн-мышление» направлен на формирование следующих компетенций, предусмотренных Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

Выпускник должен обладать следующими компетенциями:
профессиональными -

- способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта (ПК-4)

Код и содержание компетенции	Результаты обучения (знания, умения, навыки и опыт деятельности)
ПК-4 Способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	<u>Знать:</u> - приемы гармонизации форм, структур, комплексов; - основы композиции в дизайне; - основы теории и методологии проектирования; - механизм взаимодействия материальной и духовной культур, основанный на методике системного анализа в процессе комплексного проектирования <u>Уметь:</u> - отбирать методы, приемы, средства и решения художественно-проектных задач; - проектировать дизайн промышленных изделий, графической продукции и средств визуальной коммуникации; - выполнять художественное моделирование, эскизирование и комплексные дизайн-проекты на основе методики ведения проектно-художественной деятельности <u>Владеть:</u> - навыками мыслительных операций анализа и синтеза, сравнения, абстрагирования, конкретизации, обобщения, композиционного формообразования и объемного макетирования; - различными видами изобразительных искусств и проектной графики; - технологиями изготовления объектов дизайна и макетирования; - методами эргономики и антропометрии

Формы контроля:

- *текущий контроль успеваемости* (ТКУ) для проверки знаний, умений и навыков студентов проводится в форме устного опроса.
- *промежуточная аттестация* (ПА) проводится в форме экзамена по окончании изучения курса

3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся

В процессе преподавания дисциплины «Дизайн-мышление» используются как классические методы обучения (лекции, практические занятия), так и различные виды самостоятельной работы студентов по материалам, предоставляемым преподавателем, которые направлены на развитие творческих качеств студентов и расширения кругозора. В рамках данного курса используются такие активные формы работы, как:

активные формы обучения:

- практические занятия;

интерактивные формы обучения:

- ситуационный анализ;
- групповое обсуждение;
- case-study

Общая трудоемкость дисциплины «Дизайн-мышление» для всех форм обучения реализуемых в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» составляет 12 зачетных единиц (432 часа).

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц (по формам обучения)
	Очная
Аудиторные занятия (всего)	215
В том числе:	
Лекции	107
Практические занятия	108
Семинары	х
Лабораторные работы	х
Самостоятельная работа (всего)	154
Промежуточная аттестация, в том числе:	
Вид	Зачет с оценкой – 5 семестр Экзамен – 6, 7 семестры
Трудоемкость (час.)	63
Общая трудоемкость ЗЕТ / часов	12 ЗЕТ / 432 часа

4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических или астрономических часов и видов учебных занятий

Наименование тем	Виды учебной деятельности, включая самостоятельную работу (в часах)							Код формируемых компетенций	Форма ТКУ Форма ПА
	Лекции	Самостоятельная работа	Активные занятия		Интерактивные занятия				
			Семинары	Практические занятия	Ситуационный анализ	Групповое обсуждение	Case-study		
Очная форма									
Первый этап формирования компетенции									
Тема 1. Проектное мышление в сфере дизайна	8	12		3	1	2	1	ПК-4	
Тема 2. Текущее состояние и мировые тенденции в сфере дизайна	8	12		3	1	2	1	ПК-4	
Тема 3. Содержание проектной деятельности в сфере дизайна	9	12		3	1	2	1	ПК-4	
Тема 4. Принципы декомпозиции и планирования проектов в сфере дизайна: от цели к реализации	8	12		3	1	2	1	ПК-4	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2					<i>Устный опрос</i>
									Зачет с оценкой
Второй этап формирования компетенции									

Наименование тем	Виды учебной деятельности, включая самостоятельную работу (в часах)							Код формируемых компетенций	Форма ТКУ Форма ПА
	Лекции	Самостоятельная работа	Активные занятия		Интерактивные занятия				
			Семинары	Практические занятия	Ситуационный анализ	Групповое обсуждение	Case-study		
Тема 5. Введение в дизайн-мышление	8	10		4	1	2	1	ПК-4	
Тема 6. Методы дизайн-мышления	9	12		4	2	2	1	ПК-4	
Тема 7. Эмпатическое слушание и методы обработки информации в дизайн-мышлении	8	12		4	1	2	1	ПК-4	
Тема 8. От идеи до прототипа	9	12		4	1	2	1	ПК-4	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2					<i>Устный опрос</i>
									Экзамен, 27 часов
Третий этап формирования компетенции									
Тема 9. Практика применения Agile-подхода и методологии дизайн-мышления при организации проектной деятельности. Скрам-команда	8	12		4	1	2	2	ПК-4	
Тема 10. Практика применения Agile-подхода и методологии дизайн-мышления при организации проектной деятельности. Спринт-планирование	8	12		4	1	2	1	ПК-4	
Тема 11. Практика применения Agile-подхода и методологии дизайн-мышления при организации проектной деятельности. Визуализация идей	8	12		4	1	2	1	ПК-4	
Тема 12. Практика применения Agile-подхода и методологии дизайн-мышления при организации проектной деятельности. Тестирование и обратная связь	8	12		4	1	2	1	ПК-4	
Тема 13. Практика применения Agile-подхода и методологии дизайн-мышления при организации проектной деятельности. Взаимодействие с пользователями	8	12		4	1	2	1	ПК-4	
				2					<i>Устный опрос</i>
									Экзамен, 36 часа

Наименование тем	Виды учебной деятельности, включая самостоятельную работу (в часах)							Код формируемых компетенций	Форма ТКУ Форма ПА
	Лекции	Самостоятельная работа	Активные занятия		Интерактивные занятия				
			Семинары	Практические занятия	Ситуационный анализ	Групповое обсуждение	Case-study		
Всего:	107	154		54	14	26	14		63
Общая трудоемкость дисциплины (в часах)	432								
Общая трудоемкость дисциплины (в зачетных единицах)	12								

Содержание тем учебной дисциплины

Тема №1. Проектное мышление в сфере дизайна

Проектное мышление. Роль дизайнера в современной культуре. Метод проектной деятельности в сфере дизайна. Цели проектирования в сфере дизайна. Проектный подход в сфере дизайна как средство и предмет. Признаки проекта в сфере дизайна. Основные отличия проектов в сфере дизайна от других видов творческой деятельности.

Тема №2. Текущее состояние и мировые тенденции в сфере дизайна

Текущее состояние и мировые тенденции в области управления проектной деятельностью в сфере дизайна. Международные стандарты проектной деятельности в сфере дизайна. Сравнительный анализ подходов IPMA, РОД, PRINCE-2.

Тема №3. Содержание проектной деятельности в сфере дизайна

Основные понятия и принципы управления содержанием проекта в сфере дизайна. Этапы проектной деятельности в сфере дизайна. Процессы планирования и определения целей проекта в сфере дизайна. Формирование целей проекта в сфере дизайна.

Тема №4. Принципы декомпозиции и планирования проектов в сфере дизайна: от цели к реализации

Принципы декомпозиции целей и создания иерархической структуры проекта в сфере дизайна. Построение модели проекта в сфере дизайна. Планирование реализации проекта в сфере дизайна. Методы и принципы завершения проекта в сфере дизайна. Реализация планов ведения проектной деятельности в сфере дизайна.

Тема №5. Введение в дизайн-мышление

Понятие «дизайн-мышление». Отличительные особенности дизайн-мышления. Возникновение дизайн-мышления. Основные этапы развития дизайн-мышления. Международный опыт в области дизайн-мышления. Дизайн как способ мышления. Институт управления дизайном (DMI). У. Хэннон, США, 1975г. Школа HPID. Х. Платтнер и Д. Келли, США, 1980г.

Тема №6. Методы дизайн-мышления

Описание методов и подходов, которые применяют архитекторы, проектировщики и урбанисты. Метод дизайн-мышления для бизнеса. Основание IDEO. Д. Келли, США, 1991г. Коллективный разум как инструмент развития бизнеса. Проектное мышление:

генерирование инновационных идей. Дизайн-мышление как системный подход. Дизайн-мышление в России. Современное состояние метода дизайн-мышления.

Тема №7. Эмпатическое слушание и методы обработки информации в дизайн-мышлении

Понятия «эмпатия», «процесс слушания», «слуховое восприятие». Правила эмпатического слушания. Методы сбора информации. Определение, как этап дизайн-мышления. Правила постановки проблемы. Методы обработки полученной информации.

Тема №8. От идеи до прототипа

Поиск идей как этап дизайн-мышления. Способы генерирования идей. Понятие «прототип». Прототипирование как этап дизайн-мышления. Способы создания прототипов. Принципы создания макетов. Тестирование как этап дизайн-мышления. Способы получения обратной связи о созданных прототипах.

Тема №9. Практика применения Agile-подхода и методологии дизайн-мышления при организации проектной деятельности. Скрам-команда

Создание маленьких, специализированных и автономных команд, которые отвечают за различные аспекты игры, такие как геймплей, графика и звук. Особенности работы команды в стесненных условиях, обмен мнениями и фидбеком.

Тема №10. Практика применения Agile-подхода и методологии дизайн-мышления при организации проектной деятельности. Спринт-планирование

Планирование разработки игры в коротких периодах, называемых спринтами. Цели и список задач, которые нужно выполнить за определенный промежуток времени.

Тема №11. Практика применения Agile-подхода и методологии дизайн-мышления при организации проектной деятельности. Визуализация идей

Использование методологии дизайн-мышления для визуализации концепции игры и создания прототипов. Это позволяет команде быстро испытывать и итеративно улучшать свои идеи.

Тема №12. Практика применения Agile-подхода и методологии дизайн-мышления при организации проектной деятельности. Тестирование и обратная связь

Регулярное тестирование игры с помощью игроков, получение их обратной связи. Это помогает команде понять, что работает и что нужно изменить или улучшить.

Тема №13. Практика применения Agile-подхода и методологии дизайн-мышления при организации проектной деятельности. Взаимодействие с пользователями

Взаимодействие с пользователями и включение их в процесс разработки. Привлечение игроков для участия в бета-тестировании. Проведения опросов и исследований для выявления их потребностей и предпочтений.

Практические занятия

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
<i>Тема 1. Проектное мышление в</i>	<i>Практическое занятие №1. Проектное мышление в сфере дизайна</i> 1. Рассмотреть и обсудить роль дизайна в	Дискуссия, опрос

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
<i>сфере дизайна</i>	современной культуре. 2. Рассмотреть и обсудить метод проектной деятельности в сфере дизайна.	
Тема 2. <i>Текущее состояние и мировые тенденции в сфере дизайна</i>	Практическое занятие №2. <i>Текущее состояние и мировые тенденции в сфере дизайна</i> 1. Рассмотреть и обсудить текущее состояние и мировые тенденции в области управления проектной деятельностью в сфере дизайна. 2. Рассмотреть и обсудить международные стандарты проектной деятельности в сфере дизайна.	Дискуссия, опрос
Тема 3. <i>Содержание проектной деятельности в сфере дизайна</i>	Практическое занятие №3. <i>Содержание проектной деятельности в сфере дизайна</i> 1. Рассмотреть и обсудить этапы проектной деятельности в сфере дизайна 2. Рассмотреть и обсудить построение модели проекта в сфере дизайна.	Дискуссия, опрос
Тема 4. <i>Принципы декомпозиции и планирования проектов в сфере дизайна: от цели к реализации</i>	Практическое занятие №4. <i>Принципы декомпозиции и планирования проектов в сфере дизайна: от цели к реализации</i> 1. Рассмотреть и обсудить планирование реализации проекта в сфере дизайна 2. Рассмотреть и обсудить методы и принципы завершения проекта в сфере дизайна.	
Тема 5. <i>Введение в дизайн-мышление</i>	Практическое занятие №5. <i>Введение в дизайн-мышление</i> 1. Рассмотреть и обсудить процесс эволюционного развития дизайн-мышления. 2. Рассмотреть и обсудить международный опыт в области дизайн-мышления.	Дискуссия, опрос
Тема 6. <i>Методы дизайн-мышления</i>	Практическое занятие №6. <i>Методы дизайн-мышления</i> 1. Рассмотреть и обсудить развитие дизайн-мышления в России. 2. Рассмотреть и обсудить современное состояние дизайн-мышления.	
Тема 7. <i>Эмпатическое слушание и методы обработки информации в дизайн-мышлении</i>	Практическое занятие №7. <i>Эмпатическое слушание и методы обработки информации в дизайн-мышлении</i> 1. Рассмотреть и обсудить основные понятия процесса дизайн-мышления. 2. Рассмотреть и обсудить технологические этапы процесса дизайн-мышления.	Дискуссия, опрос
Тема 8. <i>От идеи до прототипа</i>	Практическое занятие №8. <i>От идеи до прототипа</i> 1. Рассмотреть и обсудить методы, применяемые на каждом этапе процесса дизайн-мышления, их	Дискуссия, опрос

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
	<p>практическое применение в профессиональной деятельности.</p> <p>2. Рассмотреть и обсудить дальнейшее развитие методологии дизайн-мышления.</p>	
<p>Тема 9. Практика применения Agile-подхода и методологии дизайн-мышления при организации проектной деятельности. Скрам-команда</p>	<p>Практическое занятие №9. Практика применения Agile-подхода и методологии дизайн-мышления при организации проектной деятельности. Скрам-команда</p> <p>1. Рассмотреть и обсудить основные принципы Agile-подхода и методологии дизайн-мышления, которые могут быть полезными при разработке гейм-проектов.</p> <p>2. Рассмотреть и обсудить какие преимущества можно получить при создании Скрам-команды в рамках гейм-дизайна, и какой вклад она может внести в организацию проектной деятельности.</p>	<p>Дискуссия, опрос</p>
<p>Тема 10. Практика применения Agile-подхода и методологии дизайн-мышления при организации проектной деятельности. Спринт-планирование</p>	<p>Практическое занятие №10. Практика применения Agile-подхода и методологии дизайн-мышления при организации проектной деятельности. Спринт-планирование</p> <p>1. Рассмотреть и обсудить основные преимущества Agile-подхода и методологии дизайн-мышления при организации проектной деятельности в гейм-дизайне.</p> <p>2. Рассмотреть и обсудить шаги и этапы процесса спринт-планирования в игровом проекте.</p>	<p>Дискуссия, опрос</p>
<p>Тема 11. Практика применения Agile-подхода и методологии дизайн-мышления при организации проектной деятельности. Визуализация идей</p>	<p>Практическое занятие №11. Практика применения Agile-подхода и методологии дизайн-мышления при организации проектной деятельности. Визуализация идей</p> <p>1. Рассмотреть и обсудить каким образом методология дизайн-мышления может помочь разработчикам игр визуализировать идеи и создать уникальный геймплей</p> <p>2. Рассмотреть и обсудить примеры успешной практики применения Agile-подхода и методологии дизайн-мышления в игровой индустрии</p>	<p>Дискуссия, опрос</p>
<p>Тема 12. Практика применения Agile-подхода и методологии дизайн-мышления при организации проектной деятельности.</p>	<p>Практическое занятие №12. Практика применения Agile-подхода и методологии дизайн-мышления при организации проектной деятельности. Тестирование и обратная связь</p> <p>1. Рассмотреть и обсудить роль обратной связи в Agile-подходе и дизайн-мышлении.</p> <p>2. Рассмотреть и обсудить каким образом тестирование и обратная связь способствуют улучшению качества и игрового опыта в гейм-</p>	<p>Дискуссия, опрос</p>

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
<i>Тестирование и обратная связь</i>	дизайне.	
Тема 13. <i>Практика применения Agile-подхода и методологии дизайн-мышления при организации проектной деятельности. Взаимодействие с пользователями</i>	Практическое занятие №13. <i>Практика применения Agile-подхода и методологии дизайн-мышления при организации проектной деятельности. Взаимодействие с пользователями</i> 1. Рассмотреть и обсудить инструменты и приемы, которые можно использовать для взаимодействия с пользователями, чтобы учесть их потребности в процессе создания игры 2. Рассмотреть и обсудить какие вызовы могут возникнуть при применении Agile-подхода и методологии дизайн-мышления в гейм-дизайне, и как их можно преодолеть.	Дискуссия, опрос

5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы, обучающихся по дисциплине (модулю)

Для обеспечения самостоятельной работы обучающихся в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» используются учебно-методические пособия, разработанные преподавателями вуза, а также учебная литература по дисциплине «Дизайн-мышление», размещенная в электронной библиотечной системе biblioclub.ru.

1. Владимиров И. Ю., Корнилов Ю. К., Коровкин С. Ю. Современные теории мышления: учебное пособие - Москва|Берлин: Директ-Медиа, 2016
режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=441286
2. Сурова Н. Ю. Проектный менеджмент в социальной сфере и дизайн-мышление: учебное пособие - Москва: Юнити-Дана, 2015
режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=446441
3. Шпаковский В. О., Егорова Е. С. PR-дизайн и PR-продвижение: учебное пособие - Москва|Вологда: Инфра-Инженерия, 2018
режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=493884

6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю).

6.1 Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы

В учебной дисциплине компетенции ПК-4 формируются в 5, 6, 7 семестрах учебного года, на третьем и четвертом этапах освоения образовательной программы (ОПОП).

В рамках учебной дисциплины «Дизайн-мышление» выделяется три этапа формирования указанных компетенций в результате последовательного изучения содержательно связанных между собой разделов (тем) учебных занятий. Изучение каждого раздела (темы) предполагает формирование компонентов компетенций с использованием различных форм контактной (аудиторной) и самостоятельной работы:

Компоненты компетенции «знать» формируются преимущественно на занятиях лекционного типа и самостоятельной работы студентов с учебной литературой

Компоненты компетенции «уметь» и «владеть» формируются преимущественно на практических занятиях.

Результат текущей аттестации обучающихся на этапах формирования компетенций показывает уровень освоения компетенций.

Таблица 6.1 Этапы и планируемые результаты освоения компетенций в процессе изучения учебной дисциплины

Компетенция по ФГОС ВО	Этапы в процессе освоения дисциплины	Компоненты компетенции		
		Знать	Уметь	Владеть
ПК-4 Способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	Этап 1: Темы: 1-4	приемы гармонизации форм, структур, комплексов, основы теории и методологии проектирования, основы композиции в дизайне	отбирать методы, приемы, средства и решения художественно-проектных задач, проектировать дизайн промышленных изделий, графической продукции и средств визуальной коммуникации	навыками мыслительных операций анализа и синтеза, сравнения, абстрагирования, конкретизации, обобщения, различными видами изобразительных искусств и проектной графики
	Этап 2: Темы: 5-8	механизм взаимодействия материальной и духовной культур, основанный на методике системного анализа в процессе комплексного проектирования	выполнять художественное моделирование, эскизирование, и комплексные дизайн-проекты на основе методике ведения проектно-художественной деятельности	навыками композиционного формообразования и объемного макетирования, технологиями изготовления объектов дизайна и макетирования, методами эргономики и антропометрии
	Этап 3: Темы: 9-13	механизм взаимодействия материальной и духовной культур, основанный на	выполнять художественное моделирование, эскизирование, и комплексные дизайн-проекты на	навыками композиционного формообразования и объемного макетирования,

Компетенция по ФГОС ВО	Этапы в процессе освоения дисциплины	Компоненты компетенции		
		Знать	Уметь	Владеть
		методике системного анализа в процессе комплексного проектирования	основе методики ведения проектно-художественной деятельности	технологиями изготовления объектов дизайна и макетирования, методами эргономики и антропометрии

Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования в процессе изучения учебной дисциплины представлены в таблице 6.2

Таблица 6.2 - Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования

Этапы	РЕЗУЛЬТАТ ОБУЧЕНИЯ ПК-4 (описание результатов представлено в таблице 1)	КРИТЕРИИ и ПОКАЗАТЕЛИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТА ОБУЧЕНИЯ по дисциплине (модулю)				Контрольные задания, для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций
		2 (неуд)	3 (уд)	4 (хор)	5 (отл)	
1 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Устный опрос
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	Частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	
2 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Устный опрос
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	Частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	
3 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Устный опрос
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	

Этапы	РЕЗУЛЬТАТ ОБУЧЕНИЯ ПК-4 (описание результатов представлено в таблице 1)	КРИТЕРИИ и ПОКАЗАТЕЛИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТА ОБУЧЕНИЯ по дисциплине (модулю)				Контрольные задания, для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций
		2 (неуд)	3 (уд)	4 (хор)	5 (отл)	
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	Частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	

Изучение дисциплины заканчивается промежуточной аттестацией, проводимой в форме экзамена.

6.3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

6.3.1. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 1 этап формирования компетенций

Вопросы для устного опроса

1. Роль дизайна в современной культуре.
2. Метод проектной деятельности в сфере дизайна.
3. Проектный подход в сфере дизайна как средство и предмет.
4. Признаки проекта в сфере дизайна. Основные отличия проектов в сфере дизайна от других видов творческой деятельности.
5. Текущее состояние и мировые тенденции в области управления проектной деятельностью в сфере дизайна.
6. Международные стандарты проектной деятельности в сфере дизайна
7. Этапы проектной деятельности в сфере дизайна.
8. Процессы планирования и определения целей проекта в сфере дизайна.
9. Принципы декомпозиции целей и создания иерархической структуры проекта в сфере дизайна.
10. Планирование реализации проекта в сфере дизайна.
11. Методы и принципы завершения проекта в сфере дизайна.
12. Реализация планов ведения проектной деятельности в сфере дизайна

6.3.2. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 2 этап формирования компетенций

Вопросы для устного опроса

1. Основные этапы развития дизайн-мышления.
2. Международный опыт в области дизайн-мышления.
3. Метод дизайн-мышления для бизнеса.
4. Дизайн-мышление как системный подход.
5. Дизайн-мышление в России.
6. Современное состояние метода дизайн-мышления.
7. Правила эмпатического слушания.
8. Определение, как этап дизайн-мышления.
9. Поиск идей как этап дизайн-мышления.
10. Прототипирование как этап дизайн-мышления.
11. Тестирование как этап дизайн-мышления.
12. Способы получения обратной связи о созданных прототипах

6.3.3. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 3 этап формирования компетенций

Вопросы для устного опроса

1. История Agile-подхода и методологии дизайн-мышления в гейм-дизайне.

2. Преимущества применения Agile-подхода и методологии дизайн-мышления в гейм-дизайне.
3. Agile-подход и методология дизайн-мышления: сходства и различия.
4. Роли и ответственности участников команды при применении Agile-подхода и методологии дизайн-мышления в гейм-дизайне.
5. Процесс разработки игрового проекта с использованием Agile-подхода и методологии дизайн-мышления.
6. Процесс обратной связи с пользователями и тестирования игрового проекта в Agile-разработке.
7. Проблемы и препятствия, с которыми можно столкнуться при применении Agile-подхода и методологии дизайн-мышления в гейм-дизайне.
8. Влияние Agile-подхода и методологии дизайн-мышления на управление рисками в гейм-дизайне.
9. Роль рефлексии и итеративности в Agile-подходе и методологии дизайн-мышления при организации проектной деятельности в гейм-дизайне.
10. Agile-подход и методология дизайн-мышления: возможности и вызовы для гейм-дизайнеров.
11. Влияние Agile-подхода и методологии дизайн-мышления на качество игрового проекта.
12. Оптимизация процесса разработки игрового проекта с помощью Agile-подхода и методологии дизайн-мышления.

6.3.4. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности для проведения промежуточной аттестации

Вопросы к зачету с оценкой, 5 семестр

1. Проектное мышление.
2. Роль дизайна в современной культуре.
3. Метод проектной деятельности в сфере дизайна.
4. Цели проектирования в сфере дизайна.
5. Проектный подход в сфере дизайна как средство и предмет.
6. Признаки проекта в сфере дизайна.
7. Основные отличия проектов в сфере дизайна от других видов творческой деятельности.
8. Текущее состояние и мировые тенденции в области управления проектной деятельностью в сфере дизайна.
9. Международные стандарты проектной деятельности в сфере дизайна.
10. Сравнительный анализ подходов IPMA, РОД, PRINCE-2.
11. Основные понятия и принципы управления содержанием проекта в сфере дизайна.
12. Этапы проектной деятельности в сфере дизайна.
13. Процессы планирования и определения целей проекта в сфере дизайна.
14. Формирование целей проекта в сфере дизайна.
15. Принцип декомпозиции целей
16. Создание иерархической структуры проекта в сфере дизайна.
17. Построение модели проекта в сфере дизайна.
18. Планирование реализации проекта в сфере дизайна.
19. Методы и принципы завершения проекта в сфере дизайна.
20. Реализация планов ведения проектной деятельности в сфере дизайна

Вопросы к экзамену, 6 семестр

1. Понятие «дизайн-мышление».
2. Отличительные особенности дизайн-мышления.
3. Возникновение дизайн-мышления.
4. Основные этапы развития дизайн-мышления.
5. Международный опыт в области дизайн-мышления
6. Институт управления дизайном (DMI). У. Хэннон.
7. Школа HPID. Х. Платтнер и Д. Келли
8. Метод дизайн-мышления для бизнеса. Основание IDEO. Д. Келли
9. Дизайн-мышление в России.
10. Современное состояние метода дизайн-мышления.
11. Понятия «эмпатия», «процесс слушания», «слуховое восприятие».
12. Правила эмпатического слушания.
13. Методы сбора информации.
14. Определение, как этап дизайн-мышления. Правила постановки проблемы.
15. Методы обработки полученной информации.
16. Поиск идей как этап дизайн-мышления. Способы генерирования идей.
17. Правила «мозгового штурма», анализа информации, голосования, способов выбора идеи.
18. Прототипирование как этап дизайн-мышления. Способы создания прототипов.
19. Принципы создания макетов.
20. Тестирование как этап дизайн-мышления. Способы получения обратной связи о созданных прототипах.

Вопросы к экзамену, 7 семестр

1. История появления гибкого метода управления.
2. Что такое Agile-подход.
3. Применение Agile-подхода в организации проектной деятельности в гейм-дизайне.
4. Основные принципы Agile-подхода, которые могут быть полезны при разработке игр.
5. Применение методологии дизайн-мышления в гейм-дизайне.
6. Инструментарий и методы, используемые при применении дизайн-мышления в гейм-дизайне.
7. Преимущества использования Agile-подхода в гейм-дизайне.
8. Управление командой в методологии Agile-подхода и дизайн-мышления.
9. Планирование и управление работой в гейм-дизайне при применении Agile-подхода.
10. Основные принципы и методы, применяемые при оценке и управлении рисками в Agile-подходе.
11. Взаимодействие с заказчиком в гейм-дизайне при использовании Agile-подхода.
12. Методы тестирования и обратной связи, используемые при применении Agile-подхода в гейм-дизайне.
13. Какие основные проблемы и вызовы могут возникнуть при применении Agile-подхода в гейм-дизайне?
14. Эффективность применения Agile-подхода в гейм-дизайне.
15. Каким образом компания Mojang применяет Agile-подход в разработке игры Minecraft?
16. Назовите ресурсы и инструменты, доступные для гейм-дизайнеров, которые хотят внедрить Agile-подход в свою работу.

17. Опишите важность командной работы и коллаборации в гейм-дизайне, основанной на Agile методологии.

18. Практики и методы, которые используются для повышения производительности и эффективности команды в Agile-подходе.

19. Приведите примеры успешной реализации Agile-подхода и методологии дизайн-мышления в гейм-дизайне.

6.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций

Оценка знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности по дисциплине «Дизайн-мышление» проводится с целью определения уровня освоения предмета, включает

– текущий контроль (осуществление контроля за всеми видами аудиторной и внеаудиторной деятельности студента с целью получения первичной информации о ходе усвоения отдельных элементов содержания дисциплины);

- рубежный контроль – оценка результатов освоения дисциплины, степени сформированности компетенций на каждом из этапов освоения учебной дисциплины. Проводится в форме тестирования, подготовки рефератов.

– промежуточная аттестация (оценивается уровень и качество подготовки по учебной дисциплине в целом). Промежуточная аттестация проводится в форме экзамена, включающего ответы на экзаменационные вопросы.

Для оценки качества подготовки студента по дисциплине в целом составляется рейтинг – интегральная оценка результатов всех видов деятельности студента, осуществляемых в процессе ее изучения, представляется в балльном исчислении.

Проработка конспекта лекций и учебной литературы осуществляется студентами в течение всего семестра, после изучения новой темы. Тематическим планом предусмотрен рубежный контроль в виде тестирования, подготовки рефератов и промежуточная аттестация в виде экзамена. К экзамену допускаются студенты, выполнившие все виды текущей аттестации – практические работы, задание для самостоятельной работы и контрольные опросы.

Зачет с оценкой - промежуточная аттестация (контроль по окончании изучения отдельных этапов учебной дисциплины). Промежуточная аттестация проводится в период зачетно-экзаменационной сессии в соответствии с расписанием. Обучающиеся заранее получают вопросы к зачету и задания. Основным контрольным мероприятием является **итоговый творческий просмотр**. Цель просмотра — выявить у студента навыки, знания и умения проектно-творческой и художественно-композиционной деятельности, фундаментальных предпосылок профессиональной дизайнерской деятельности. Просмотр оценивается комиссией, состоящей из преподавателей института (также возможно присутствие приглашенных специалистов). Условия, процедура проверки и проведения просмотра доводится до сведения студентов в начале освоения программы дисциплины. На просмотр представляются работы, созданные в течение семестра и отобранные по согласованию с преподавателем. Требования к творческим работам, их содержанию, оформлению, представлению определяются заблаговременно и доводятся до сведения обучающихся в начале освоения программы. По завершении просмотра в случае получения неудовлетворительной оценки допускается пересдача.

Также студент отвечает на **вопрос к зачету**.

При оценке ответа обучающегося на вопрос к зачету преподаватель руководствуется следующими критериями:

- полнота и правильность ответа;
- степень осознанности, понимания изученного;

- языковое оформление ответа.

Оценка **«отлично»** ставится, если обучающихся способен применять знания, умения в широкой области профессиональной деятельности, успешно действовать на основе приобретенного практического опыта при решении общих и конкретных задач.

Оценка **«хорошо»** ставится, студент способен применять знания, умения в широкой области профессиональной деятельности, успешно действовать на основе приобретенного практического опыта при решении общих задач.

Оценка **«удовлетворительно»** ставится, если студент способен применять знания, умения в ограниченной области профессиональной деятельности

Оценка **«неудовлетворительно»** ставится, если студент не способен применять знания, умения в широкой области профессиональной деятельности, успешно действовать на основе приобретенного практического опыта при решении общих задач.

Экзамен - промежуточная аттестация (контроль по окончании изучения учебной дисциплины)

Промежуточная аттестация проводится в период зачетно-экзаменационной сессии в соответствии с расписанием. Обучающие заранее получают экзаменационные вопросы и задания. Студент отвечает на **экзаменационный билет**, который включает в себя 2 вопроса. При оценке ответа обучающегося на вопрос билета преподаватель руководствуется следующими критериями:

- полнота и правильность ответа;
- степень осознанности, понимания изученного;
- языковое оформление ответа.

Оценка **«отлично»** ставится, если обучающихся полно излагает изученный материал, обнаруживает понимание специфики вопроса, дает правильное определение основных понятий и категорий; обнаруживает понимание материала, может обосновать свои суждения, применить знания на практике, привести необходимые примеры, самостоятельно составленные; излагает материал последовательно и правильно. Ответ не содержит фактические ошибки.

Оценка **«хорошо»** ставится за правильное и глубокое усвоение программного материала, однако в ответе допускаются неточности и незначительные ошибки, как в содержании, так и форме построения ответа.

Оценка **«удовлетворительно»** свидетельствует о том, что студент знает основные, существенные положения учебного материала, но не умеет их разъяснять, допускает отдельные ошибки и неточности в содержании знаний и форме построения ответа.

Оценка **«неудовлетворительно»** ставится, если студент обнаруживает незнание большей части материала, неверно отвечает на вопрос, даёт ответ, который содержательно не соотносится с поставленной задачей, допускает ошибки в формулировке определений и правил, искажающие их смысл, беспорядочно излагает материал.

7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)

Основная литература:

1. Владимиров И. Ю., Корнилов Ю. К., Коровкин С. Ю. Современные теории мышления: учебное пособие - Москва|Берлин: Директ-Медиа, 2016

режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=441286

2. Сурова Н. Ю. Проектный менеджмент в социальной сфере и дизайн-мышление: учебное пособие - Москва: Юнити-Дана, 2015

режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=446441

3. Шпаковский В. О., Егорова Е. С. PR-дизайн и PR-продвижение: учебное пособие - Москва|Вологда: Инфра-Инженерия, 2018

режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=493884

Дополнительная литература:

1. Алексеев А. Г. Проектирование: предметный дизайн: учебное наглядное пособие - Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2017
режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=487646
2. Быстрова Т. Ю. Философия дизайна: учебно-методическое пособие - Екатеринбург: Издательство Уральского университета, 2012
режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=240311

8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть "Интернет"), необходимых для освоения дисциплины (модуля)

Обеспечен доступ к современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам:

Электронная библиотека: www.biblioclub.ru

№	Наименование портала (издания, курса, документа)	Ссылка
1.	Novate.Ru. Интернет-проект о дизайне	http://www.novate.ru
2.	Re:vision. Следим за дизайном с 1999 года	http://www.revision.ru
3.	Дизайн-студия Primaris	http://www.primaris.ru/articles.html
4.	Изобразительное искусство, дизайн, архитектура, фото	http://www.kulturologia.ru
5.	Каталог логотипов и знаков	http://www.logobank.ru/
6.	Фирменные стили и логотипы	http://www.logobar.ru/
7.	Журнал Про100 дизайн	http://www.pro100.spb.ru/
8.	Как.ru. Журнал о дизайне.	http://kak.ru
9.	Креативная реклама	http://www.adme.ru/
10.	Сайт журнала «Инфографика»	http://infographicsmag.ru
11.	Peopleofdesign. Блог о дизайне	http://www.peopleofdesign.net
12.	Smashmag. Блог о дизайне	http://ww.smashmag.ru

9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

Продуктивность усвоения учебного материала во многом определяется интенсивностью и качеством самостоятельной работы студента. Самостоятельная работа предполагает формирование культуры умственного труда, самостоятельности и инициативы в поиске и приобретении знаний; закрепление знаний и навыков, полученных на всех видах учебных занятий; подготовку к предстоящим занятиям, экзаменам; выполнение контрольных работ.

Самостоятельный труд развивает такие качества, как организованность, дисциплинированность, волю, упорство в достижении поставленной цели, вырабатывает умение анализировать факты и явления, учит самостоятельному мышлению, что приводит к развитию и созданию собственного мнения, своих взглядов. Умение работать самостоятельно необходимо не только для успешного усвоения содержания учебной программы, но и для дальнейшей творческой деятельности.

Основу самостоятельной работы студента составляет работа с учебной и научной литературой. Из опыта работы с книгой (текстом) следует определенная

последовательность действий, которой целесообразно придерживаться. Сначала прочитать весь текст в быстром темпе. Цель такого чтения заключается в том, чтобы создать общее представление об изучаемом (не запоминать, а понять общий смысл прочитанного). Затем прочитать вторично, более медленно, чтобы в ходе чтения понять и запомнить смысл каждой фразы, каждого положения и вопроса в целом.

Чтение приносит пользу и становится продуктивным, когда сопровождается записями. Это может быть составление плана прочитанного текста, тезисы или выписки, конспектирование и др. Выбор вида записи зависит от характера изучаемого материала и целей работы с ним. Если содержание материала несложное, легко усваиваемое, можно ограничиться составлением плана. Если материал содержит новую и трудно усваиваемую информацию, целесообразно его законспектировать.

В процессе изучения материала источника, составления конспекта нужно обязательно применять различные выделения, подзаголовки, создавая блочную структуру конспекта. Это делает конспект легко воспринимаемым, удобным для работы.

Подготовка к практическому занятию включает 2 этапа:

Первый этап – организационный;

Второй этап - закрепление и углубление теоретических знаний.

На первом этапе студент планирует свою самостоятельную работу, которая включает:

уяснение задания на самостоятельную работу;

подбор рекомендованной литературы;

составление плана работы, в котором определяются основные пункты предстоящей подготовки.

Составление плана дисциплинирует и повышает организованность в работе.

Второй этап включает непосредственную подготовку студента к занятию. Начинать надо с изучения рекомендованной литературы. Необходимо помнить, что на лекции обычно рассматривается не весь материал, а только его часть. Остальная его часть восполняется в процессе самостоятельной работы. В связи с этим работа с рекомендованной литературой обязательна. Особое внимание при этом необходимо обратить на содержание основных положений и выводов, объяснение явлений и фактов, уяснение практического приложения рассматриваемых теоретических вопросов. В процессе этой работы студент должен стремиться понять и запомнить основные положения рассматриваемого материала, примеры, поясняющие его, а также разобраться в иллюстративном материале.

Заканчивать подготовку следует составлением плана (конспекта) по изучаемому материалу (вопросу). Это позволяет составить концентрированное, сжатое представление по изучаемым вопросам.

В процессе подготовки к занятиям рекомендуется взаимное обсуждение материала, во время которого закрепляются знания, а также приобретается практика в изложении и разъяснении полученных знаний, развивается речь.

При необходимости следует обращаться за консультацией к преподавателю. Идя на консультацию, необходимо хорошо продумать вопросы, которые требуют разъяснения.

Изучение курса предполагает большой удельный вес самостоятельной работы студентов. Приступая к изучению данной учебной дисциплины, следует ознакомиться с предложенным преподавателем графиком учебного процесса, включающим самостоятельную работу. На основе этого графика вы можете четко планировать объем работы и свое время, необходимое для выполнения внеаудиторной работы, подготовки к практическим занятиям и контрольным формам обучения.

Практические занятия по дисциплине

Организация учебного процесса предусматривает применение инновационных форм учебных занятий, развивающих у студентов творческие навыки, умение ориентироваться в современных технологиях и работать в команде. Старайтесь делать

задания самостоятельно, избегайте раскрывать сюжеты, которые являются штампами. Особенно полезно консультироваться с иностранными источниками, искать примеры для вдохновения на интернет-страницах многочисленных сайтов, посвященных дизайну, современному искусству и моде.

10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)

При осуществлении образовательного процесса по учебной дисциплине «Дизайн-мышление» предполагается использование сети Интернет, стандартных компьютерных программ Microsoft Office, пакет графических программ Adobe.

11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

Учебные занятия проводятся в учебных аудиториях для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации. Данные аудитории, а также помещения для самостоятельной работы студентов, укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения.

Аудитории для проведения занятий лекционного типа оборудованы наборами демонстрационного оборудования и учебно-наглядных пособий.

Аудитории для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой подключенной к сети «Интернет» и с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».