



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«Дальневосточный федеральный университет»
(ДВФУ)

ШКОЛА ИСКУССТВА, КУЛЬТУРЫ И СПОРТА

«СОГЛАСОВАНО»
Руководитель ОП

Фомичева И.В.

« 20»_мая2017г.

«УТВЕРЖДАЮ»
И.о. заведующего Кафедрой
графического дизайна

Федоровская Н.А.

«20»_мая_2017г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Дизайн-мышление

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн

профиль «Графический дизайн»

Форма подготовки очная

курс 1 семестр 2

лекции_____час.

практические занятия_____час.

лабораторные работы 36 час.

в том числе с использованием МАО лек. ___/пр. ___/лаб36 час.

всего часов аудиторной нагрузки 36 час.

в том числе с использованием МАО 36 час.

самостоятельная работа36час.

в том числе на подготовку к экзамену час.

контрольные работы (количество)

курсовая работа / курсовой проект _____ семестр

зачет 2 семестр

экзамен семестр

Рабочая программа составлена в соответствии с требованиями образовательного стандарта, самостоятельно устанавливаемого ДВФУ, утвержденного приказом ректора от 21.10.2016 № 12-13-2030.

Рабочая программа обсуждена на заседании кафедры Графического дизайна, протокол № 4 от «20» мая 2017 г.

И.о. заведующего Кафедрой графического дизайна доктор искусствоведения,
доцент Федоровская Н.А.

Составитель:доцент Фомичева И.В.

Оборотная сторона титульного листа РПУД

I. Рабочая программа пересмотрена на заседании кафедры:

Протокол от « _____ » _____ 20__ г. № _____

Заведующий кафедрой _____
(подпись) (И.О. Фамилия)

II. Рабочая программа пересмотрена на заседании кафедры:

Протокол от « _____ » _____ 20__ г. № _____

Заведующий кафедрой _____
(подпись) (И.О. Фамилия)

АННОТАЦИЯ

Рабочая программа учебной дисциплины «Дизайн-мышление» разработана для бакалавров первого курса, второй семестр, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн».

Дисциплина «Дизайн-мышление» относится к базовой части блока «Дисциплины(модули)» и обязательна для изучения.

Общая трудоёмкость освоения дисциплины составляет - 2 зачетные единицы, 72 часа. Учебным планом предусмотрены лабораторные работы- 36 часов, в том числе с использованием МАО – 36 часов, самостоятельная работа – 36 часов. Дисциплина реализуется на 1 курсе во 2 семестре.

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с основами дизайн-мышления: эмпатия, фокусировка, генерация идей, выбор идей, прототипирование, тестирование, с целью создания целостного представления о роли дизайн-деятельности в рамках проектных задач, расширения проектных навыков, ориентации в системе целей, технологий и приоритетов при формировании целей проектов и непосредственно связано с задачами, выполняемыми дизайнерами для различных секторов экономики.

Изучение дисциплины «Дизайн-мышление» базируется на знаниях и навыках, полученных при изучении и освоении дисциплин: «Дизайн общественных пространств и их элементов», «Проектирование в дизайне», «Пропедевтика» и других дисциплин.

Цель изучения дисциплины «Дизайн-мышление» – овладение основными мировыми стандартами разработки, управления и внедрения проектной идеи и ключевыми особенностями применения дизайн-мышления в области создания эстетической среды обитания человека.

Задачи дисциплины:

- Формирование основных навыков дизайн-мышления, учитывающих пользу для человека, возможности современных технологий и интересы бизнеса;
- Формирование представления об методах создания продуктов и услуг, ориентированных на человека и его потребности;
- Дать представление о методике дизайн-мышления организации команды;
- Сформировать умение структурировать проект с выделением основных этапов деятельности и подзадач,

- Сформировать умение мыслить в логике дизайн-мышления: эмпатия, фокусировка, генерация идей, выбор идей, прототипирование, тестирование.
- Сформировать умение определять основные условия реализации проекта;
- Сформировать навык подведения итогов, оформления результатов, последовательного выполнения презентации проекта.

Для успешного изучения дисциплины «Дизайн-мышление» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции (элементы компетенций):

- способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды
- способность владеть рисунком и приемами работы в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие общепрофессиональные и профессиональные компетенции (элементы компетенций):

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
ОПК-б способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	Знает	основные направления использования информационно-коммуникационных технологий при проведении проектных и предпроектных исследований; источники правового регулирования; основы ограничения доступности данных и авторского права на всех этапах формирования и реализации проекта; начальные средства и методы защиты информации от несанкционированного доступа, изменения или уничтожения; основы библиографического описания документов при оформлении информационных источников проекта.
	Умеет	решать текущие задачи реализации проекта на основе информационной и библиографической культуры; определять основные средства и методы защиты информации от несанкционированного доступа, изменения или уничтожения при описании результатов проекта.
	Владеет	информационно-коммуникационными технологиями при разработке, планировании, реализации проекта (MSProject); начальными средствами и методами защиты информации от несанкционированного доступа, изменения или уничтожения; основными знаниями о правовом регулировании в отношении прав на результаты интеллектуальной деятельности и средства индивидуализации на всех этапах формирования и реализации проекта;

ОК-5 способностью использовать современные методы и технологии (в том числе информационные) в профессиональной деятельности	Знает	форматы представления информации; основы информационных, компьютерных и сетевых технологий для реализации проекта на их базе.
	Умеет	использовать основные принципы прототипирования и тестирования при создании, исследовании, развитии проектируемого объекта; определять и выполнять основные требования к представлению проектной информации в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий.
	Владеет	информационно-технологическими инструментами в формировании задач и развитии проектов, методами исследования пользовательского опыта, мотивации и причин поведения пользователей для достижения поставленных целей, методами анализа наблюдений и обобщениями пользовательского опыта с использованием основных форматов представления проектной информации
ПК-16 способностью применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов и обосновывать новизну собственных концептуальных решений	Знает	основные типы интервью пользователя, эксперта, методы наблюдения в контексте и этнографию; методы исследования аналогов; принципы составления карты стейкхолдеров, карты эмпатии; требования к качеству «продукта» проекта в соответствии с его полезностью потребителю, возможностями современных технологий и интересами бизнеса.
	Умеет	определять основные направления исследования пути пользователя; формулировать точку зрения и фокусироваться на инсайте с целью формирования проблематики проекта; собирать информацию для диаграммы Венна, Product evolution canvas.
	Владеет	методами интервьюирования пользователя, эксперта, методами наблюдения в контексте и этнографией при исследовании; методами исследования аналогов; принципами составления карты стейкхолдеров, карты эмпатии; принципами формирования требований к эффективности результатов проектов.

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Дизайн-мышление» применяются метод активного/ интерактивного обучения: «*мозговой штурм*».

I. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ТЕОРЕТИЧЕСКОЙ ЧАСТИ КУРСА

Не предусмотрена учебным планом

II. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИЧЕСКОЙ ЧАСТИ КУРСА

Лабораторные работы (36 час.)

Лабораторная работа №1. (4 час.)

Пять правил дизайн-мышления.

Предметно-содержательная область: монопроект; междисциплинарный проект.

Выбор темы проекта:

внедрение новых физических продуктов,

процессов,

услуг,

способов и моделей воздействия,

формы развлечений,

средств и путей связи и сотрудничества и проч.

Для чего создается данный проект? Чем вызвана необходимость его создания? Существует ли на самом деле потребность в этом проекте?

Как в дальнейшем будет использоваться данный проект? Найдет ли он своих потребителей

Лабораторная работа №2. (4 час.)

Эмпатия – проникновение в опыт человека с целью определения мотивации и причин поведения людей.

Сбор материала для предпроектного анализа:

Карта стейкхолдеров;

Интервью: глубинные, экспертные;

Наблюдение в контексте и этнография

Мокасины

Вторичные исследования

Исследование аналогов

Лабораторная работа №3. (4 час.)

Краткая общая оценка проблемных тенденции.

Возможные причины исследуемой проблемы.

Изучение важнейших аспектов проблемы.

Прогнозы развития проблемной ситуации.

Лабораторная работа №4. (4 час.)

Фокусировка. Сбор наблюдений по итогам исследований и объединение их в шаблоны.

Карта эмпатии

Путь пользователя

Кластеризация

Формулировка точки зрения. Сужение проблемы.

Фокусирование на инсайте

Представление команды проекта, описание роли и задач каждого участника

Лабораторная работа №5. (4 час.)

Генерация идей. Обработка проблем, инсайтов, точек зрения этапа фокусировки.

Мозговой штурм.

Действие, объект, измеряемая характеристика действия. Идея.

Playingthefuture.

Trend watching game.

Поиск и изучение информации (научной, технической, методической и т.п.) необходимой для выполнения проекта;

анализ проблемы, с которой связан проект;

системный подход;

материально-техническое обеспечение выполнения проекта;

поиск источников финансирования.

Лабораторная работа №6. (4 час.)

Выбор идей с точки зрения полезности для человека, технической реализации и ценности для бизнеса.

ДиаграммаВенна «Устойчивые решения»

Productevolutioncanvas.

Оценка идей.

Интересанты, их ожидания и описание, как продукт их удовлетворяет.Описание организационных и технологических решений, применяемых командой

Требования по времени, затратам и качествувыполнения работы, ресурсы.

Лабораторная работа №7. (4 час.)

Прототипирование.

Создание макетов перспективных идей, которые проверяются через быстрые тесты с пользователем.

Бумажное прототипирование.

Воссоздание. Прототипирование опыта.

Визуализирование. Видео-прототипирование.

Моделирование. Лего-прототипирование.

Повторное изучение исходных данных, дополнительной информации.

Лабораторная работа №8. (4 час.)

Тестирование результатов проектной деятельности.

Наблюдение. Интервьюирование. Вовлечение.

Список улучшений.

Разработка новых эффективных и полезных решений.

определение основных технологических и производственных требований, условий реализации проекта.

Содержание работы. Спецификация работы. Конкретный результат.

Лабораторная работа №9. (4 час.)

Презентация проекта.

Для оценки «продукта» на защиту вместе с ним представлены:

Этапы дизайн-мышления, описывающие деятельность по созданию продукта.

Прототип «продукта».

Оценка качества «продукта», подтвержденная заказчиком или пользователем.

III. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся по дисциплине «Дизайн-мышление» представлено в Приложении 1 и включает в себя:

план-график выполнения самостоятельной работы по дисциплине, в том числе примерные нормы времени на выполнение по каждому заданию;

характеристика заданий для самостоятельной работы обучающихся и методические рекомендации по их выполнению;

требования к представлению и оформлению результатов самостоятельной работы;

критерии оценки выполнения самостоятельной работы.

IV. КОНТРОЛЬ ДОСТИЖЕНИЯ ЦЕЛЕЙ КУРСА

№ п/ п	Контролируемые разделы / темы дисциплины	Коды и этапы формирования компетенций		Оценочные средства	
				текущий контроль	промежуточная аттестация
1	<i>Эмпатия. Фокусировка.</i>	ОПК-6	знает	УО-4Дискуссия, Вопросы № 1-20	
			Умеет	ПР-15 Творческое задание Задание №1,2	
			Владеет	ПР-15	Итоговый «продукт»

				Творческое задание Задание №1,2	проекта представлен на зачет
2	<i>Генерация и выбор идей</i>	ОПК-6	знает	УО-4 Дискуссия, Вопросы № 21-31	
			Умеет	ПР-15 Творческое задание Задание № 3,4	
			Владеет	ПР-15 Творческое задание Задание № 3,4	Итоговый «продукт» проекта представлен на зачет
3	<i>Прототипирование и тестирование</i>	ОПК-7 ПК-7	знает	УО-4 Дискуссия, Вопросы № 32-43	
			Умеет	ПР-15 Творческое задание Задание № 5,6	
			Владеет	ПР-15 Творческое задание Задание № 5,6	Итоговый «продукт» проекта представлен на зачет
4	<i>Этап презентации «продукта» проекта</i>	ОПК-7 ПК-7	знает	УО-4 Дискуссия, Вопрос № 44	
			Умеет	ПР-15 Творческое задание Задание № 7	
			Владеет	ПР-15 Творческое задание Задание № 7	Итоговый «продукт» проекта представлен на зачет

Типовые контрольные задания, методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности, а также критерии и показатели, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и характеризующие этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы, представлены в Приложении 2.

V. СПИСОК УЧЕБНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ И ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основная литература

(электронные и печатные издания)

1. Мус, Р. Управление проектом в сфере графического дизайна. [Электронный ресурс] / Р. Мус, О. Эррера. — Электрон. дан. — М. : Альпина Паблицер, 2013. — 220 с. — Режим доступа: <http://e.lanbook.com/book/32404>

2. Глейзер, Джессика Дизайн. Разработка проектов. / Джессика Глейзер, Кэролин Найт ; [пер. В. Иванов].- Санкт-Петербург: Питер. - 2014. - 247 с. - Режим доступа: <http://lib.dvfu.ru:8080/lib/item?id=chamo:780221&theme=FEFU>
3. Мартин, Белла; Ханингтон, Брюс Универсальные методы дизайна : 100 эффективных решений для наиболее сложных проблем дизайна / Белла Мартин, Брюс Ханингтон ; [пер. с англ. : Е. Карманова, А. Мороз]. - Санкт-Петербург: - Питер. - 2014. - 208 с. - Режим доступа: <http://lib.dvfu.ru:8080/lib/item?id=chamo:780331&theme=FEFU>
4. Смикиклас, М. Инфографика. Коммуникация и влияние при помощи изображений / Марк Смикиклас ; [пер. с англ. А. Литвинов]. - Санкт-Петербург : Питер , 2014. - 150 с. - 3 экз. Режим доступа: <http://lib.dvfu.ru:8080/lib/item?id=chamo:780215&theme=FEFU>
5. Голубева Т. М. Основы предпринимательской деятельности: Учебное пособие / Т.М. Голубева. - М.: Форум: НИЦ ИНФРА-М, 2013. - 272 с. Режим доступа: <http://znanium.com/bookread2.php?book=400632>
6. Тим Браун Дизайн-мышление в бизнесе. От разработки новых продуктов до проектирования бизнес-моделей, IDEO <https://www.mann-ivanov-ferber.ru/books/paperbook/changebydesign/?buycat=paperbook>

Дополнительная литература

(печатные и электронные издания)

1. Розенсон, И.А. Основы теории дизайна: учебник для вузов / И. А. Розенсон. - Санкт-Петербург: Питер.- 2007. - 219 с. - Режим доступа: <http://lib.dvfu.ru:8080/lib/item?id=chamo:249045&theme=FEFU>
2. Самара.Тимоти Эволюция дизайна. От теории к практике. Базовые принципы современного дизайна / Тимоти Самара, ЛорелСэвиль; [пер. С. Гилим] - Москва: РИП-Холдинг. - 2009. - 271с. - Режим доступа: <http://lib.dvfu.ru:8080/lib/item?id=chamo:780570&theme=FEFU>
3. Теоретические и методологические исследования в дизайне: избранные материалы / [сост. : О. И. Генисаретский, Е. М. Бизунова]. Переизд. Москва: Изд-во Школы культурной политики. - 2004. - 371 с. - Режим доступа: <http://lib.dvfu.ru:8080/lib/item?id=chamo:413873&theme=FEFU>
4. Майкл Микалко Рисовый шторм и еще 21 способ мыслить нестандартно https://www.mann-ivanov-ferber.ru/books/igri_uma/
5. Бернард Рос Привычка достигать Как применять дизайн-мышление для достижения целей, которые казались вам невозможными <https://www.mann-ivanov-ferber.ru/books/privychka-dostigat/>

6. Маэда, Д. Законы простоты: Дизайн. Технологии. Бизнес. Жизнь. [Электронный ресурс] — Электрон. дан. — М. : Альпина Паблишер, 2016. — 116 с. — Режим доступа: <http://e.lanbook.com/book/87966>

Нормативно-правовые материалы¹

1. "Гражданский кодекс Российской Федерации (часть четвертая)" от 18.12.2006 N 230-ФЗ (ред. от 28.11.2015) Глава 70. АВТОРСКОЕ ПРАВО http://base.consultant.ru/cons/cgi/online.cgi?req=doc;base=LAW;n=189587;dst=0;rnd=184768.5553323437925428;SRDSMODE=QSP_GENERAL;SEARCHPLUS=%E0%E2%F2%EE%F0%F1%EA%EE%E5%20%EF%F0%E0%E2%EE;EXCL=PBUN%2CQSB0%2CKRBO%2CPRKBO;SRD=true;ts=6350684131847686211212400812656

Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

1. invisionapp.com/enterprise/ibm-design-thinking. — о применении и методе дизайн-мышления для решения задач внутри технологического гиганта IBM;
2. https://marketingone.ru/knowledge/marketing/841.htm?fbclid=IwAR18UQIovgMCywwq04dfpbiBZXW5WW8Ji_mfuZ0JJ2aKubRdSC3u5-TmdY74 Восемь основных ошибок в проектировании customer journey.
3. <https://habr.com/post/309272/>—Как развивать дизайн-мышление
4. designthinkingmovie.com. — дизайн мышление, как оно применяется в бизнесе, и как любой человек, применяющий такой подход может повлиять на ход развития культуры и общества
5. <https://vimeo.com/204254753>воркшоп по дизайн-мышлению в Стэнфордском институте дизайна
6. <https://medium.com/@cwodtke/how-i-stopped-worrying-and-learned-to-love-design-thinking-f1142bab60e8>— Students in Creative Founder Class using Design Thinking tools such as Canvases and Affinity Grouping
7. <http://telegra.ph/Ajdentika-i-dizajn-logotipa--absolyutnyj-spisok-12-22> айдентика
8. <http://telegra.ph/Dizajn-myshlenie--poleznyj-spisok-03-13> Дизайн-мышление — полезный список
9. <http://telegra.ph/Vvedenie-v-tipografiku--absolyutnyj-spisok-12-04-2> Введение в типографику и шрифт — абсолютный список

¹ Данный раздел включается при необходимости

Перечень информационных технологий и программного обеспечения

Для изучения теоретической части дисциплины студентами и профессорско-преподавательским составом используется следующее программное обеспечение: MicrosoftOffice(Access, Excel, PowerPoint, Word и т. д), AdobeAcrobatReader, OpenOffice, Skype, программное обеспечение электронного ресурса сайта ДВФУ, включая ЭБС ДВФУ.

При осуществлении образовательного процесса студентами и профессорско-преподавательским составом используются следующие информационно справочные системы:

- ЭБС ДВФУ - <https://www.dvfu.ru/library/electronic-resources/> ,
- Научная электронная библиотека eLIBRARY - <http://elibrary.ru/defaultx.asp> ,
- Электронно-библиотечная система издательства "Лань" - <http://e.lanbook.com/> ,
- Электронно-библиотечная система Znanium.com
- <http://znanium.com/>
- Электронная библиотека "Консультант студента" - <http://www.studentlibrary.ru/> ,
- Электронно-библиотечная система IPRbooks - <http://www.iprbookshop.ru/> ,
- Информационная система "ЕДИНОЕ ОКНО доступа к образовательным ресурсам" - <http://window.edu.ru/> ,
- Доступ к электронному заказу книг в библиотеке ДВФУ - <http://lib.dvfu.ru:8080/search/query?theme=FEFU> ,
- Доступ к расписанию https://www.dvfu.ru/schools/school_of_arts_culture_and_sports/student/the-schedule-of-educational-process/ ;

VI. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Учебный курс выстроен по принципу деятельности, сопровождающей разработку проекта на практике, что позволяет систематизировать учебный материал по данному предмету.

В процессе изучения материалов программы учебного курса предлагаются разнообразные формы работ: вводная теоретическая часть перед каждой практической работой, активная занятость на практических

работах, работа с учебной и научной литературой, выполнение практических заданий, обозначенных преподавателем.

Для большей результативности обучения уделяется достаточное внимание принципу межпредметных связей дисциплин, формирующих профессиональное исполнение дальнейших проектных задач и командной работе.

Освоение дисциплины достигается путем описания и опробования методов и приемов проектной деятельности, которые служат исходным материалом для реализации тех или иных задач реализации проекта на практике, формируют различные подходы по решению задач дизайн-мышления и достижения конечного результата – создание «продукта» проекта.

В процессе обучения студенты знакомятся с основными этапами дизайн-мышления и их ключевыми особенностями, умением мыслить в логике дизайн-мышления, способами разработки и реализации проекта.

Лабораторные работы составляют основу дисциплины. Бакалавры отрабатывают умение пользоваться терминологией дисциплины, умения и навыки осваиваемых этапов дизайн-мышления в области профессиональных компетенций. Для подготовки к практическим работам заблаговременно сообщаются вопросы для изучения, список дополнительной литературы, список необходимых материалов, форма проведения занятия и пр. На лабораторных работах предусматриваются освоение основных этапов дизайн-мышления на пути следования к конечному «продукту» проекта, опирающимися на понимание применения изучаемого материала в профессиональной деятельности.

В рамках учебного процесса предлагается три вида учебной нагрузки, которые входят в понятие общей трудоемкости изучения дисциплины:

- лабораторные работы, выполняемые с использованием МАО;
- самостоятельная работа бакалавров;
- консультации, в рамках которых преподаватель, с одной стороны оказывает групповые консультации по ходу выполнения самостоятельных заданий, а с другой стороны, еженедельно осуществляет контроль и оценивает результаты освоения этапов дизайн-мышления на пути к созданию конечного продукта.

Реализация самостоятельной практической деятельности бакалавров рассматривается не только как средство овладения знаниями, но и как основная задача формирования навыков дизайн-мышления в рамках профессиональных видов деятельности.

Содержание внеаудиторной самостоятельной работы определяется в соответствии с разрабатываемыми командами проектами и направлениями исследования.

Для внеаудиторной самостоятельной работы могут быть использоваться следующие методы:

- изучение литературы; работа со словарями и справочниками;
- последовательное выполнение этапов дизайн-мышления на пути к созданию конечного продукта;
- реализация комплекса работ для получения результата.

К зачету допускаются студенты, выполнившие требования программы курса и не имеющие задолженностей по лабораторным работам. Успеваемость студентов проверяется по их теоретической и практической подготовленности в форме защиты разработанного и реализованного проекта на зачете.

Уровень освоения учебной дисциплины бакалавром проверяется при помощи фонда оценочных средств.

Работа студентов в процессе изучения дисциплины «Дизайн-мышление» ведется по темам, представленным в программе курса и предполагает:

1. Знакомство с учебной, научной и научно-популярной литературой по общим вопросам дизайн-мышления.
2. Работа с периодическими изданиями по проблемам и разработкам в области дизайн-мышления.
3. Реализацию ключевых этапов дизайн-мышления: эмпатия, фокусировка, генерация идей, выбор идей, прототипирование, тестирование.
4. Использование полученных знаний и результатов для разработки «продукта» дизайн-мышления.
5. Подготовка к семестровому зачету в форме защиты «продукта» проекта.

Работа студентов на лабораторных работах направлена на решение следующих задач: развитие навыков коммуникации, формирование логического мышления, ведения профессиональных дискуссий; развитие навыков работы с разноплановыми источниками, инструментами и материалами; формирование и аргументированное отстаивание собственной позиции на различных этапах деятельности в рамках решения задач дизайн-мышления.

Для решения указанных задач студентам предлагаются к прочтению и содержательному анализу научные работы теоретиков дизайн-мышления, научно-популярные статьи по проблемам дизайн-мышления. Результаты

работы обсуждаются на лабораторных работах, посвященных соответствующим по проблематике вопросам дизайн-мышления.

Рекомендации по работе с литературой

В процессе изучения дисциплины студент обязан обратиться к списку литературы, представленной в программе.

Преподавателя интересует самостоятельное суждение, наработки и выводы студента в рамках реализации изучаемого этапа дизайн-мышления в большей степени, чем воспроизведение теоретического материала. Вот почему для изучения приветствуются литературные источники, описывающие российский и международный опыт практической деятельности.

Обсуждая вопрос, надо сопоставить собственные наработки с похожими задачами практиков дизайн-мышления, постараться в защите найти связи практических решений и инсайтов и отследить их на различных примерах. Не следует превращать ответ в чтение подготовленных записей, но необходимо оперировать фактами и исследованиями. Постараться при защите очередного этапа дизайн-мышления обеспечить в ответе связность, логическую последовательность изложения.

Работая над литературой, важно помнить, что указанные в программе наименования работ не исчерпывают всех источников, которые студенту необходимо знать, чтобы всесторонне раскрыть вопрос.

Рекомендации по подготовке к дискуссии

В процессе изучения дисциплины студент обязан обратиться к списку литературы, представленной в программе дисциплины. При устных ответах на занятиях и защите творческих заданий необходимо аргументировано объяснять путь их решения и учиться навыкам ведения профессиональных дискуссий, оперируя различными авторитетными источниками, в том числе представленными в списке литературы.

Вопросы к аудитории в начале занятия и по ходу его проведения предназначены для направления рассуждений о проблеме и потому форма дискуссий в свободной манере, с перекрестными вопросами-ответами приветствуется. С учетом разногласий или единодушия в ответах строятся дальнейшие рассуждения. Вопросы могут быть как элементарными, так и проблемного характера, а ответы на них могут не совпадать с мнением преподавателя по данному вопросу.

Слушатели, продумывая ответ на заданный вопрос, самостоятельно приходят к выводам и обобщениям, понимают важность обсуждаемой проблемы и качество собственных наработок, что в свою очередь повышает их интерес к материалу и уровень его восприятия. По мере исследования рассматриваемого материала эти вопросы могут стать вопросами для самоконтроля, позволяющими приблизиться к созданию конечного продукта дизайн-мышления.

Максимальное включение обучающихся в интенсивную беседу осуществляется путем применения диалога. Средствами вовлечения выступают отдельные вопросы к аудитории, организация дискуссии. Групповая беседа позволяет расширить круг мнений и привлечь коллективный опыт и знания бакалавров.

Рекомендации по подготовке к занятиям, включающим МАО

Для сокращения разрыва между теорией и практикой студенты посредством активного обучения через коллективную практику и коллективный анализ ошибок укрепляют знания программного материала.

На занятиях с использованием МАО студенты учатся осознавать, чему они научились, как данные знания встраиваются в систему профессиональных знаний и навыков и как можно интенсифицировать собственное обучение.

В процессе вовлечения в данные виды практик, студенты тщательно анализируют разнообразные проблемы, дискутируя о них в различных ролевых позициях. Основная идея коллективной активности – уважение к каждому человеку и терпимость к идеям, отличающимся от собственных; умение выслушивать чужую точку зрения.

Поиск общих ценностей или решений сопряжен с необходимостью принимать различия, которые существуют между людьми. Соревнование и желание победить не должны преобладать над готовностью к пониманию и исследованию обсуждаемых проблем.

Метод активного обучения «Мозговой штурм»

Метод служит для оперативного решения проблем и основывается на стимулировании творческой активности студентов, принимающих в нём участие и предлагающих максимальное количество всевозможных вариантов решения. После того, как все варианты озвучены, выбираются те, которые более всего подходят для успешной реализации на практике. Обычно мозговой штурм состоит из трёх обязательных этапов, различных по организации и правилам проведения.

Основные этапы мозгового штурма

Постановка проблемы - этап считается предварительным. Он подразумевает чёткую формулировку проблемы, отбор участников и распределение их ролей (ведущего, помощников и т.д.). Распределение, в свою очередь, зависит от специфики проблемы и формы, в которой будет проводиться штурм.

Генерация идей - основной этап и именно от него зависит успех всего предприятия. По этой причине важно соблюдать следующие правила: Предлагается максимальное количество идей, без любых ограничений. Принимаются даже фантастические, абсурдные и нестандартные идеи. Идеи можно и нужно комбинировать и улучшать. Не должно быть никакой критики или оценивания предлагаемых идей.

Отбор, систематизация и оценка идей - заключительный, но не менее важный этап, который почему-то часто упускается из виду. Нужно понимать, что посредством этого этапа становится возможным выделить по-настоящему эффективные идеи и привести весь мозговой штурм к общему знаменателю. В противоположность второму этапу, оценка и критика приветствуются. А то, насколько данный этап пройдёт успешно, зависит от согласованности работы участников и общего направления их мнений относительно решаемой задачи и предлагаемых решений.

Как правило, для мозгового штурма создаётся две группы. В первую группу входят люди – генераторы идей, предлагающие решения. А вторая группа состоит из так называемой комиссии, занимающейся обработкой предложенных решений.

В мозговом штурме принимает участие группа людей, состоящая из ведущего и специалистов. Как только ведущий поставил основную задачу, специалисты начинают высказывать свои идеи. В большинстве случаев в начале штурма все выдвигаемые идеи имеют посредственный характер, совершенно обычны и тривиальны, однако по мере вовлечения участников в процесс и активизации мышления и творческого потенциала начинают появляться оригинальные и необычные идеи. На протяжении всего процесса ведущий записывает все озвученные предложения. И уже после этого осуществляется их отбор, анализ и развитие. Результатом и становится наиболее эффективный и оригинальный способ решения поставленной проблемы.

10 правил эффективного мозгового штурма

Предварительная подготовка. Всем участникам мозгового штурма следует готовиться к нему заранее. За это время участники смогут неплохо

обдумать стоящую перед ними проблему и уже в самом начале штурма предложить несколько интересных идей.

Много участников. Чтобы мозговой штурм прошёл максимально эффективно нужно приглашать для участия в нём как можно больше людей, предлагающих, соответственно, больше идей – результаты от такого подхода могут быть очень неожиданными.

Уточнение поставленной задачи. Это позволит ещё раз настроить всех «на одну волну», удостовериться в том, что все участники стараются решить одну и ту же задачу и ещё раз убедиться, что она поставлена верно.

Записи. На протяжении всей игры нужно непременно вести записи и делать пометки. Данную задачу, конечно, может выполнять и один ведущий, но он в любом случае может что-то упустить, пропустить, не заметить.

Никакой критики. Нельзя отвергать предлагающиеся идеи, какими бы нелепыми или фантастическими они не казались. Зачастую именно они, переработанные, дополненные и приближённые к реальности, являются теми решениями, ради которых и устраивается мозговой штурм.

Максимальная генерация идей. Каждый участник процесса должен понять, что ему нужно предлагать как можно больше идей. Неопытные участники могут стесняться или обдумывать идеи, не озвучивая их. Следует понимать, что это многократно снижает всю эффективность метода. Это же касается и тех случаев, когда решение, казалось бы, найдено – идеи должны генерироваться на протяжении всего времени, выделенного на второй этап мозгового штурма.

Привлечение других людей. Если, например, во время штурма есть цель составить список из 100 решений, но этот уровень никак не достигается, можно привлечь к мозговому штурму участников, которые либо не присутствуют на штурме, либо вообще не имеют к нему никакого отношения.

Модификация идей. Для получения наилучшего результата можно соединять две идеи (и более) в одну.

Визуальное отображение. Для удобства восприятия и повышения результативности мозгового штурма следует использовать маркерные доски, флэш-панели, плакаты, схемы, таблицы.

Отрицательный результат. Во время поиска решения и даже по его окончании ситуация может обернуться прямо противоположным требуемому образом. С помощью такого моделирования можно способствовать выработке дополнительных идей, а также морально и психологически подготовить себя к любой ситуации.

Рекомендации по выполнению лабораторных работ

Практическая деятельность, выполняемая в соответствии с планом проекта, удержание в рамках определенных параметров проекта, которые должны сохраняться в заданных пределах, а также своевременное обнаружение возможных проблем и отклонений, принятие решений в ответ на изменения, возникающие в проекте, контроль качества – выполнение всех плановых показателей происходит по большей части в рамках самостоятельной работы и может выполняться в индивидуальном порядке или группой обучающихся.

Творческий поиск возникает тогда, когда решение нельзя логически вывести из условий задачи. Перевод интуитивных догадок на уровень конкретных сознательных выводов – суть любой креативной деятельности. Рецепта творчества не существует, здесь не работают никакие общие схемы. Процесс перевода интуитивных восприятий на уровень сознания выглядит как внезапная догадка, озарение, «чувство ситуации». Основное условие, при котором достигается такой перевод – практический профессиональный опыт, а именно, опыт взаимодействия с разнообразными ситуациями и развившаяся в результате его гибкость мышления.

В процессе работы над курсом студенты выполняют частично регламентированные задания, имеющие нестандартное решение и позволяющее диагностировать умения, интегрировать знания различных областей, объединенных применением их к этапам дизайн-мышления, аргументировать собственную точку зрения по решениям этапа проекта и наполнения его требуемыми свойствами, опираясь, в том числе на изучаемый теоретический материал.

В рамках данной дисциплины речь идет не просто о практически самостоятельной реализации учащимися своего творческого замысла и потенциала посредством сформированных специальных умений и навыков в дизайн-мышлении. Здесь преследуются задачи формирования компетенций, обеспечивающих связь обучения с практикой, позволяющие найти полезные для человека решения, технологические возможности исполнения и быть ценными для бизнеса. Выкристаллизовывается способность работать над деталями, не упуская из виду целого, того целого, которое не сводимо к набору своих частей. Благодаря возможности «проникать в целое», дизайн-мышление применимо к объектам, обладающим признаками сложных систем, то есть к таким, которые образованы многочисленными, разнородными или плохо дифференцированными элементами с сильными связями между ними. Как итог предполагается самореализация студентов не только в разработке «продукта» дизайн-мышления и в представлении сформированного

личностного опыта, но и в возможности продвижении его на рынке товаров и услуг.

Для успешного выполнения практического задания студенту рекомендуется действовать по следующему алгоритму:

- проработать учебную и дополнительную литературу (см. список рекомендованной литературы);
- ознакомиться с существующими проектными разработками в рамках решаемой задачи;
- во время консультации выяснить у преподавателя вопросы, вызвавшие затруднения при подготовке к творческому заданию;
- для разъяснения практических вопросов обращаться к взаимодействию с представителями сектора экономики, для которого разрабатывается данный проект.

Проверка выполнения заданий осуществляется на лабораторных работах с помощью устных выступлений студентов, разбора этапов дизайн-мышления и их коллективного обсуждения. Основные этапы разработки проекта:

- сформирована команда проекта, понятны роли и задачи каждого участника;
- сформирован план исследования по основным этапам с указанием сроков и распределение ресурсов, с отражением планового и фактического исполнения;
- подготовлена карта стейкхолдеров, понятны их ожидания и описание их взаимодействия с продуктом, исследованы аналоги;
- описан путь пользователя Customer journey map;
- сформирована точка зрения Point of view;
- мозговой штурм обозначил измеряемые характеристики действия;
- Посторена диаграмма Венна «Устойчивые решения»;
- Product evolution canvas;
- Созданы макеты перспективных идей, проведено тестирование, выявившее ошибки и недочеты;
- описаны организационные и технологические решения, примененные командой;
- выполнена презентация проекта

Результаты практической работы обсуждаются на занятиях и консультациях с преподавателем, представителями работодателей в рамках осуществляемых этапов деятельности. Студенты выполняют задания, самостоятельно обращаясь к учебной и справочной литературе.

Рекомендации по подготовке к зачету

К зачету допускаются студенты, выполнившие требования программы курса, посещающие занятия и не имеющие задолженностей по практической части курса.

Успеваемость студентов проверяется по их теоретической и практической подготовленности в форме *защиты «продукта» дизайн-мышления* на зачете, предусмотренном учебным планом.

Текущий контроль представляет собой систематическую проверку этапов дизайн-мышления, собеседования по изучаемому материалу, консультации с преподавателем. Студент обязан предоставить выполненное итоговое задание дисциплины на коллегальную защиту в присутствии представителей работодателя для анализа и получения оценки.

Существуют общепринятые правила подготовки и получения студентами зачетов. Готовиться к зачету необходимо в течение всего учебного времени, т.е. с первого дня очередного семестра: вся работа студента в рамках курса это и есть этапы выполнения проекта и следовательно этапы подготовки студента к зачету.

При подготовке к экзамену нужно изучить теорию: определения всех понятий до состояния понимания материала и самостоятельно реализовать свой проект на практике.

К зачету допускаются студенты, выполнившие требования программы курса и не имеющие задолженностей по практической части курса. Текущий учет представляет собой систематическую проверку этапов реализуемого студентами проекта в области дизайн-мышления.

VII. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

При обеспечении дисциплины оборудованием используются компьютерные классы, проектные мастерские, где идет подготовка к выполнению практических заданий.

Для преподавания теоретической части дисциплины используются классы со следующим наполнением:

Компьютерный класс – ауд. № G372, 1 компьютер преподавателя, проектор 3-chip DLP, 10 600 ANSI-лм, WUXGA 1 920x1 200 (16:10) PT-DZ110XE Panasonic; 8 компьютеров студентов, Ноутбуки студентов, wi-fi

Мультимедийный класс: 1 компьютер преподавателя, проектор 3-chip DLP, 10 600 ANSI-лм, WUXGA 1 920x1 200 (16:10) PT-DZ110XE Panasonic; 10 компьютеров студентов Extreme DOU E 8500/500 GB/ DVD+RW, ноутбуки студентов, LED телевизор, wi-fi, мультимедийный проектор OptimaEX542I – 1 шт; аудио усилитель QVC RMX 850 – 1 шт; колонки – 1 шт; ноутбук; ИБП – 1 шт; настенный экран; профессиональная ЖК-панель 47", 500 Кд/м2, Full HD M4716CCBA LG.

Программное обеспечение: MicrosoftOffice (Access, Excel, PowerPoint, Word и т. д), AdobeAcrobatReader, OpenOffice, Skype, программное обеспечение электронного ресурса сайта ДВФУ, включая ЭБС ДВФУ.

Графическиередакторы: ADOBE Master Collection (Photoshop, Illustrator, InDesign, Lightroom, etc.) CorelDrawGraphicSuite,



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«Дальневосточный федеральный университет»
(ДФУ)

ШКОЛА ИСКУССТВА, КУЛЬТУРЫ И СПОРТА

**УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ
РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ
по дисциплине «Дизайн-мышление»
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
профиль «Графический дизайн»
Форма подготовки очная**

**Владивосток
2017**

План-график выполнения самостоятельной работы по дисциплине

№ п/п	Дата/сроки выполнения	Вид самостоятельной работы	Примерные нормы времени на выполнение	Форма контроля
1	1-17 неделя	Подготовка к лабораторным работам	30	Предоставление заданий к лабораторным работам
2	1-12 неделя	Изучение литературного источника по дисциплине	6	Участие в дискуссии
3	18 неделя	Зачет	0	зачет

Характеристика заданий для самостоятельной работы обучающихся и методические рекомендации по их выполнению.

Самостоятельная работа студентов в процессе изучения дисциплины «Дизайн-мышление» предполагает последовательное выполнение этапов реализации проекта в области профессиональной деятельности от его замысла до «продукта»:

1. Изучение конспектов и предлагаемых шаблонов и рекомендаций преподавателем по каждой дизайн-мышления теме в качестве основы для разработки рассматриваемых в рамках курса задач.
2. Работа с учебной, научной и научно-популярной литературой по общим вопросам дизайн-мышления.
3. Самостоятельное ознакомление с темами, посвященными состоянию и развитию дизайн-мышления.
4. Поиск аналогов проектов, выполненных в рамках соответствующих тем заданий.
5. Подготовка к лабораторным работам.
6. Подготовка к зачету.

Студентам предлагаются к изучению и анализу существующие проектные решения по разрабатываемой проблеме, видеолекции ведущих практиков дизайн-мышления, статьи по дизайн-мышлению, встречи с представителями работодателя. Результаты работы обсуждаются на практических занятиях, посвященных соответствующим по проблематике вопросам.

Студенты выполняют задания, соответствующие темам лабораторных работ, а следовательно, и этапам дизайн-мышления самостоятельно, обращаясь к учебной и справочной литературе. Проверка выполнения заданий осуществляется на практических занятиях посредством разбора этапов проекта и их коллективного обсуждения, критической оценки рассматриваемого материала, что должно способствовать раскрытию творческих способностей студентов.

Подготовка к лабораторным работам

Предполагает проработку студентом самостоятельно или в команде этапов проектной деятельности в соответствии с существующими проектными решениями по разрабатываемой проблеме, последующими ссылками на эти проекты, умением доказательно аргументировать выбор способа реализации этапа проекта, методом поиска и исполнения различных вариантов решения текущих задач.

Примерами проектов могут быть:

- внедрение новых физических продуктов,
- процессов,
- способов и моделей воздействия,
- формы развлечений,
- средств и путей связи и сотрудничества,
- внедрение нового вида услуг,
- запуск в производство нового изделия,
- разработка новой, или усовершенствование существующей информационной системы и подобные.

Так как дисциплина ведется на первом курсе студенты могут самостоятельно предложить тему проекта в соответствии со своими интересами, не обязательно привязанными к будущей профессии.

Для успешного выполнения этапов проекта студенту рекомендуется действовать по следующему алгоритму:

- сформулировать проектную идею,
- оценить ценность и жизнеспособность проектной идеи,
- составить структурированный план реализации проекта,
- разработать и оптимизировать расписание проекта,
- организовать деятельность на протяжении всех этапов реализации проекта,
- разработать и реализовать стратегию поиска инвесторов (спонсоров, заказчиков) проекта,

- выработать критерии, по которым заинтересованные лица смогут оценивать результаты проекта,

Результативное выполнение проекта в течение всего времени его существования осуществляется с помощью процессов управления проектом. Процессы управления проектом могут быть сгруппированы в следующие пять этапов управления проектом: инициация, планирование, исполнение, мониторинг и контроль, завершение проекта.

Главный продукт инициации – изложенное в форме «паспорта проектной идеи» параметрическое описание концепции проекта, обоснование необходимости и реалистичности проекта и формальная авторизация проекта.

Инициация проекта начинается с определения проектной идеи – основного замысла проекта. С учетом намеченной идеи в укрупненном виде разрабатывается примерный план ее реализации. С его помощью производится предварительная оценка необходимых ресурсов. Завершением этого этапа становится оценка жизнеспособности проекта и принятие решения о том, стоит ли работать над ним дальше.

Планирование проекта нацелено на разработку плана проекта, в котором определены и документированы все действия, необходимые для достижения целей проекта. План проекта нужен для координации деятельности всех участников проекта. Целостный план задает порядок выполнения всех работ и описывает, что, кто, как и когда будет делать. Началом этого этапа становится определение системы логически взаимосвязанных целей. Далее определяются перечни и взаимосвязи необходимых работ. Затем для каждой работы определяются необходимые ресурсы. В ходе планирования разрабатывается организационная структура проекта, описывается порядок взаимодействия его участников. В конце успешно пройденного этапа планирования создаются рабочие документы. В них содержатся принятые к исполнению цели и задачи проекта, логически увязанная система предстоящих работ, календарные планы-графики работ, бюджет, описание системы управления проектом.

Исполнение проекта направлено на непосредственное создание продукта (услуги), ради которых реализуется данный проект. Вначале набирается команда проекта. Проводится инструктаж команды, запуск ее работы по принятому плану. В ходе выполнения работ, запланированных в плане проекта, идет отладка командного взаимодействия, реализуются меры по устранению недопустимого отклонения от плановых показателей. Главным при исполнении проекта становится эффективное достижение намеченных целей. Это означает, что практические шаги, согласно

утвержденному плану, должны обеспечить достижение в установленные сроки качественных результатов за счет использования выделенных ресурсов.

Мониторинг и контроль нацелены на обеспечение исполнения проекта в соответствии с планом проекта, отслеживание определенных параметров проекта, которые должны сохраняться в заданных пределах, а также на своевременное обнаружение возможных проблем и отклонений, принятие решений в ответ на изменения, возникающие в проекте, контроль качества. В ходе контроля проводится проверка результата на степень его соответствия плановым показателям. По итогам такой проверки может быть принято решение либо о доведении качества продукта или услуги до требуемого уровня, либо о завершении проекта.

Отдельной частью завершающего этапа может стать обобщение и описание накопленного опыта. Главная часть успешного завершения проекта – передача произведенного продукта (услуги) тому пользователю, которому он и предназначался. В рамках учебного процесса студенты не выходят на этот этап, а лишь заканчивают тестированием прототипа и описанием полученного опыта.

Подготовка к МАО «Мозговой штурм»

Всем участникам мозгового штурма следует готовиться к нему заранее. Для этого исследуемая тема обозначается командам за три-пять дней до проведения штурма. За это время участники смогут обдумать, а может и обсудить с окружающими, не вовлеченными в процесс решения проблемы, стоящую перед ними задачу и уже в самом начале штурма предложить несколько интересных идей.

Все предлагаемые решения и инсайты необходимо фиксировать в дневнике проекта, чтобы не произошла потеря ценной информации. Для решения ряда вопросов необходимо обращаться к целевой аудитории или непосредственным пользователям продуктом или услугой.

Требования к представлению и оформлению результатов самостоятельной работы

Представляемая информация должна быть систематизирована, последовательна, логически связана с последовательными этапами дизайн-мышления. Практическая деятельность описывается в презентации проекта и включает в себя: описание выполняемых работ в соответствии с этапами, удержание в рамках определенных параметров проекта, которые должны сохраняться в заданных пределах, а также своевременное обнаружение

возможных проблем и отклонений. В случае их появления принимается ряд решений в ответ на изменения, возникающие в проекте, осуществляется контроль качества.

Результат проекта демонстрируется в требуемом формате с грамотным использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий.

При защите этапов бегло и точно применяется терминологический аппарат предметной области. Результат - «продукт» дизайн-мышления - предоставляется к коллегияльной защите на зачете.

Защита проекта, содержащая все этапы его реализации, включая анализ и рефлексию, представляется в презентации, выполненной в программе MicrosoftOffice(Access, Excel, PowerPoint, Word и т. д), AdobeAcrobatReader, и прочих, необходимых для доказательной защиты проекта.

В случае возможности демонстрации «продукт» дизайн-мышления представляется комиссии.

Рекомендации по изучению литературного источника

В процессе изучения дисциплины студент обязан обратиться к списку литературы, представленной в программе.

Преподавателя интересует самостоятельное суждение, наработки и выводы студента в рамках реализации изучаемого этапа дизайн-мышления в большей степени, чем воспроизведение теоретического материала. Вот почему для изучения приветствуются литературные источники, описывающие российский и международный опыт практической деятельности.

Обсуждая вопрос, надо сопоставить собственные наработки с похожими задачами практиков дизайн-мышления, постараться в защите найти связи практических решений и инсайтов и отследить их на различных примерах. Не следует превращать ответ в чтение подготовленных записей, но необходимо оперировать фактами и исследованиями. Постараться при защите очередного этапа дизайн-мышления обеспечить в ответе связность, логическую последовательность изложения.

Работая над литературой, важно помнить, что указанные в программе наименования работ не исчерпывают всех источников, которые студенту необходимо знать, чтобы всесторонне раскрыть вопрос.

Критерии оценки выполнения самостоятельной работы

В рамках данного курса вся деятельность направлена на разработку и реализацию «продукта» дизайн-мышления и этот результат выносится на

зачет. Теоретический и практический курсы нуждаются лишь в поэтапном контроле усвоения и исполнения без присвоения баллов по соответствующим видам деятельности.

Теоретический материал будет считаться усвоенным, если при устных ответах на занятиях и демонстрации этапов реализации проекта бакалавр, участвуя во всех этапах движения проекта, аргументировано объясняет путь их решения и демонстрирует навыки ведения профессиональных дискуссий, оперируя терминологическим аппаратом и различными авторитетными источниками, в том числе представленными в списке литературы.

Практическая деятельность, выполняемая в соответствии с планом проекта, участие во всех этапах движения проекта, своевременное выполнение этапов, удержание в рамках определенных параметров проекта, которые должны сохраняться в заданных пределах, а также своевременное обнаружение возможных проблем и отклонений, принятие решений в ответ на изменения, возникающие в проекте, контроль качества – выполнение всех перечисленных показателей засчитывается как усвоенный материал.

В случае, если студент не демонстрирует усвоенные теоретические и практические знания и навыки, не участвует в половине реализуемых этапов дизайн-мышления не может объяснить основные положения изучаемой дисциплины, не выполняет и не демонстрирует этапы проекта либо не может объяснить принципы и последовательность их выполнения, самостоятельная работа не считается выполненной.



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«Дальневосточный федеральный университет»
(ДФУ)

ШКОЛА ИСКУССТВА, КУЛЬТУРЫ И СПОРТА

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
по дисциплине «Дизайн-мышление»
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
профиль «Графический дизайн»
Форма подготовки очная

Владивосток
2017

Паспорт ФОС
по дисциплине «Дизайн-мышление»

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
<p>ОПК-б способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности</p>	Знает	<p>основные направления использования информационно-коммуникационных технологий при проведении проектных и предпроектных исследований; источники правового регулирования; основы ограничения доступности данных и авторского права на всех этапах формирования и реализации проекта; начальные средства и методы защиты информации от несанкционированного доступа, изменения или уничтожения; основы библиографического описания документов при оформлении информационных источников проекта.</p>
	Умеет	<p>решать текущие задачи реализации проекта на основе информационной и библиографической культуры; определять основные средства и методы защиты информации от несанкционированного доступа, изменения или уничтожения при описании результатов проекта.</p>
	Владеет	<p>информационно-коммуникационными технологиями при разработке, планировании, реализации проекта (MSProject); начальными средствами и методами защиты информации от несанкционированного доступа, изменения или уничтожения; основными знаниями о правовом регулировании в отношении прав на результаты интеллектуальной деятельности и средства индивидуализации на всех этапах формирования и реализации проекта;</p>
<p>ОК-5 способностью использовать современные методы и технологии (в том числе информационные) в профессиональной деятельности</p>	Знает	<p>форматы представления информации; основы информационных, компьютерных и сетевых технологий для реализации проекта на их базе.</p>
	Умеет	<p>использовать основные принципы прототипирования и тестирования при создании, исследовании, развитии проектируемого объекта; определять и выполнять основные требования к представлению проектной информации в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий.</p>
	Владеет	<p>информационно-технологическими инструментами в формировании задач и развитии проектов, методами исследования пользовательского опыта, мотивации и причин поведения пользователей для достижения поставленных целей, методами анализа наблюдений и обобщениями пользовательского опыта с использованием основных форматов представления проектной информации</p>
ПК-16 способностью	Знает	<p>основные типы интервью пользователя, эксперта, методы наблюдения в контексте и этнографию; методы исследования аналогов;</p>

применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов и обосновывать новизну собственных концептуальных решений		принципы составления карты стейкхолдеров, карты эмпатии; требования к качеству «продукта» проекта в соответствии с его полезностью потребителю, возможностями современных технологий и интересами бизнеса.
	Умеет	определять основные направления исследования пути пользователя; формулировать точку зрения и фокусироваться на инсайте с целью формирования проблематики проекта; собирать информацию для диаграммы Венна, Productevolutioncanvas.
	Владеет	методами интервьюирования пользователя, эксперта, методами наблюдения в контексте и этнографией при исследовании; методами исследования аналогов; принципами составления карты стейкхолдеров, карты эмпатии; принципами формирования требований к эффективности результатов проектов.

VIII. КОНТРОЛЬ ДОСТИЖЕНИЯ ЦЕЛЕЙ КУРСА

№ п/ п	Контролируемые разделы / темы дисциплины	Коды и этапы формирования компетенций		Оценочные средства	
				текущий контроль	промежуточная аттестация
1	<i>Эмпатия. Фокусировка.</i>	ОПК-6	знает	УО-4Дискуссия, Вопросы № 1-20	
			Умеет	ПР-15 Творческое задание Задание №1,2	
			Владеет	ПР-15 Творческое заданиеЗадание №1,2	Итоговый «продукт» проекта представлен на зачет
2	<i>Генерация и выбор идей</i>	ОПК-6	знает	УО-4Дискуссия, Вопросы № 21-31	
			Умеет	ПР-15 Творческое задание Задание № 3,4	
			Владеет	ПР-15 Творческое задание Задание № 3,4	Итоговый «продукт» проекта представлен на зачет
3	<i>Прототипирование и тестирование</i>	ОПК-7 ПК-7	знает	УО-4 Дискуссия, Вопросы № 32-43	
			Умеет	ПР-15 Творческое задание	

				Задание № 5,6	
			Владеет	ПР-15 Творческое задание Задание № 5,6	Итоговый «продукт» проекта представлен на зачет
4	<i>Этап презентации «продукта» проекта</i>	ОПК-7 ПК-7	знает	УО-4 Дискуссия, Вопрос № 44	
			Умеет	ПР-15 Творческое задание Задание № 7	
			Владеет	ПР-15 Творческое задание Задание № 7	Итоговый «продукт» проекта представлен на зачет

Шкала оценивания уровня сформированности компетенций

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции		критерии	показатели
ОПК- беспособность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	Знает (пороговый уровень)	основные направления использования информационно-коммуникационных технологий при проведении проектных и предпроектных исследований;	Знание основных направлений использования информационно-коммуникационных технологий при проведении проектных и предпроектных исследований; Знание источников правового регулирования; основ ограничения доступности данных и авторского права на всех этапах формирования и реализации проекта; Знание начальных средств и методов защиты информации от несанкционированного доступа, изменения или уничтожения. Знание основ библиографического описания документов при оформлении информационных источников проекта.	Способность перечислить и раскрыть суть использования информационно-коммуникационных технологий при проведении проектных и предпроектных исследований; Способность перечислить источники правового регулирования; основы ограничения доступности данных и авторского права на всех этапах формирования и реализации проекта; Способность перечислить начальные средства и методы защиты информации от несанкционированного доступа, изменения или уничтожения. Способность перечислить основные принципы библиографического
источники правового регулирования; основы ограничения доступности данных и авторского права на всех этапах формирования и реализации проекта; начальные средства и методы защиты информации от несанкционированного доступа, изменения или уничтожения; основы библиографического описания документов при оформлении информационных источников проекта.				

				описания документов при оформлении информационных источников проекта.
	Умеет (продвину тый)	решать текущие задачи реализации проекта на основе информационной и библиографической культуры; определять основные средства и методы защиты информации от несанкционированного доступа, изменения или уничтожения при описании результатов проекта.	Умение работать с электронными базами данных и библиотечными каталогами, Умение применять известные методы информационно-коммуникационных технологий, Умение представлять результаты проектных исследований по изучаемой проблеме и собственных исследований на основе информационной и библиографической культуры; Умение определять основные средства и методы защиты информации от несанкционированного доступа, изменения или уничтожения при описании результатов проекта	Способность работать с данными, каталогов для решения стандартных задач профессиональной деятельности; Способность применять информационно-коммуникационные технологии в реализации этапов; Способность самостоятельно изучить научные определения; Способность применять средства и методы защиты информации от несанкционированного доступа, изменения или уничтожения при описании результатов проекта.
	Владеет (высокий)	информационно-коммуникационными технологиями при разработке, планировании, реализации проекта (MSProject); начальными средствами и методами защиты информации от несанкционированного доступа, изменения или уничтожения; основными знаниями о правовом регулировании в отношении прав на результаты интеллектуальной деятельности и средства индивидуализации на всех этапах формирования и реализации проекта;	Владение терминологией профессиональной деятельности, Владение информационно-коммуникационными технологиями при разработке, планировании, реализации проекта (MSProject); Владение начальными средствами и методами защиты информации от несанкционированного доступа, изменения или уничтожения; Владение основными знаниями о правовом регулировании в отношении прав на результаты интеллектуальной	Способность использовать основные положения информационной и библиографической культуры при формировании документации проекта, Способность применять начальными средствами и методами защиты информации от несанкционированного доступа, изменения или уничтожения; Способность предусматривать защиту прав на результаты интеллектуальной деятельности и средства индивидуализации на всех этапах

			деятельности и средства индивидуализации на всех этапах формирования и реализации проекта.	формирования и реализации проекта.
ОК-5 Способность использовать современные методы и технологии (в том числе информационные) в профессиональной деятельности	знает (пороговый уровень)	форматы представления информации; основы информационных, компьютерных и сетевых технологий для реализации проекта на их базе.	Знание основных методов поиска, хранения, обработки и анализа информации; Знание основных форматов представления информации; Знание источников информации по основам информационных, компьютерных и сетевых технологий	Способность перечислить инструменты управления проектами; Способность обосновать актуальность проекта, опираясь на информацию из различных источников и баз данных; Способность перечислить основные технологии, используемые в проекте.
	умеет (продвинутый)	использовать основные принципы прототипирования и тестирования при создании, исследовании, развитии проектируемого объекта; определять и выполнять основные требования к представлению проектной информации в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий.	Умение использовать основные принципы прототипирования и тестирования при создании, исследовании, развитии проектируемого объекта; Умение применять технологии для создания, исследования, развития, управления проектом, Умение представлять результаты проектных исследований в требуемом формате	- способность применять основные принципы прототипирования и тестирования при создании, исследовании, развитии проектируемого объекта; Способность применять технологии для создания, исследования, развития, управления проектом, Способность представлять результаты проекта по изучаемой проблеме и собственные исследования в требуемом формате;
	владеет (высокий)	информационно-технологическими инструментами в формировании задач и развитии проектов, методами исследования пользовательского опыта, мотивации и причин поведения пользователей для достижения поставленных целей,	Владение информационно-технологическими инструментами в формировании задач и развитии проектов, Владение методами исследования пользовательского опыта, мотивации и причин поведения пользователей для достижения	Способность бегло и точно применять терминологический аппарат и информационно-технологические инструменты в формировании задач и развитии проектов при реализации этапов проекта, Способность применять методы

		методами анализа наблюдений и обобщениями пользовательского опыта с использованием основных форматов представления проектной информации	поставленных целей, Владение методами анализа наблюдений и обобщениями пользовательского опыта с использованием основных форматов представления проектной информации	исследования пользовательского опыта, мотивации и причин поведения пользователей, Способность применять методы анализа наблюдений и обобщениями пользовательского опыта
ПК-16 способность применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов и обосновывать новизну собственных концептуальных решений	знает (пороговый уровень)	основные типы интервью пользователя, эксперта, методы наблюдения в контексте и этнографию; методы исследования аналогов; принципы составления карты стейкхолдеров, карты эмпатии; требования к качеству «продукта» проекта в соответствии с его полезностью потребителю, возможностями современных технологий и интересами бизнеса.	Знание основных типов интервьюирования пользователя, эксперта, Знание методов наблюдения в контексте и этнографию; Знание методов исследования аналогов; Знание принципов составления карты стейкхолдеров, карты эмпатии; Знание требований к качеству «продукта» проекта в соответствии с его полезностью потребителю, возможностями современных технологий и интересами бизнеса.	Способность раскрыть основные типы интервьюирования пользователя, эксперта; Способность применять методы наблюдения в контексте и этнографию; методы исследования аналогов; Способность составлять карты стейкхолдеров, карты эмпатии; Способность перечислить особенности требований к качеству «продукта» проекта в соответствии с его полезностью потребителю, возможностями современных технологий и интересами бизнеса.
	умеет (продвинутый)	определять основные направления исследования пути пользователя; формулировать точку зрения и фокусироваться на инсайте с целью формирования проблематики проекта; собирать информацию для диаграммы Венна, Productevolutioncanvas.	Умение основные направления исследования пути пользователя; Умение формулировать точку зрения и фокусироваться на инсайте с целью формирования проблематики проекта; Умение самостоятельно собирать информацию для диаграммы Венна, Productevolutioncanvas.	Способность выбирать основные направления исследования пути пользователя; Способность формулировать точку зрения и фокусироваться на инсайте с целью формирования проблематики проекта; Способность самостоятельно собирать информацию для диаграммы Венна, Productevolutioncanvas
	владеет (высокий)	методами интервьюирования пользователя,	Владение методами интервьюирования пользователя, эксперта,	Способность применять методы интервьюирования

		эксперта, методами наблюдения в контексте и этнографией при исследовании; методами исследования аналогов; принципами составления карты стейкхолдеров, карты эмпатии; принципами формирования требований к эффективности результатов проектов.	методами наблюдения в контексте и этнографией при исследовании; Владением методами исследования аналогов; методами анализа образцов проекта для формирования требований к технологиям Владение принципами составления карты стейкхолдеров, карты эмпатии; принципами формирования требований к эффективности результатов проектов	пользователя, эксперта, методы наблюдения в контексте и этнографию при исследовании; Способность применять методы исследования аналогов; Способность составлять карты стейкхолдеров, карты эмпатии; Способность определять требования к эффективности результатов проектов.
--	--	---	---	---

Методические рекомендации, определяющие процедуры оценивания результатов освоения дисциплины

Оценочные средства для промежуточной аттестации

Промежуточная аттестация студентов по дисциплине «Дизайн-мышление» проводится в соответствии локальными нормативными актами ДВФУ и является обязательной.

К экзамену студенты должны представить проект, разработкой которого они занимались в течение семестра. Защита «продукта» проекта, при которой он показывает свободное владение терминологическим аппаратом, понимание сути процессов и связей с целью продемонстрировать полученные навыки и умения дает возможность студенту сдать экзамен по дисциплине. Проверка реализации этапов дизайн-мышления и защита проекта осуществляется посредством презентации в той форме, которая позволит наиболее эффективно защитить результат, но обязательно отражающей результаты исследования в соответствии с этапами. На экзамене могут также присутствовать представители работодателя.

На кафедре графического дизайна, преподаватели которой обеспечивают обучение студентов данной дисциплине, оценки за проектные работы выставляют преподаватели кафедры и представители работодателя во главе с ведущим преподавателем данной дисциплины. Это позволяет

наиболее объективно оценивать результаты работы студентов, отслеживать связь дисциплин и их наполнения, поддерживать и контролировать общий уровень подготовки бакалавров по данному профилю.

Примерные темы проектов:

- внедрение новых физических продуктов,
- разработка процессов,
- разработка способов и моделей воздействия,
- внедрение новых форм развлечений,
- разработка сервиса,
- разработка средств и путей связи и сотрудничества,
- внедрение нового вида услуг;
- разработка новой, или усовершенствование существующей информационной системы и подобные.

Критерии оценки проектов, представленных на зачет:

Студент получает «Зачет» если при защите грамотно использовался терминологический аппарат, показано знание основных теоретических положений, основных этапов дизайн-мышления. Грамотно определены цели, задачи проекта. Сформулированы исходные данные на проектирование. Описаны все этапы исследований проекта.

Представлена команда проекта, описаны роли и задачи каждого участника. Представлены требования по времени и качеству выполнения работы.

Определены интересанты, их ожидания и описание того, какой продукт будет их удовлетворять. В защите присутствует описание исполнения контрольных точек проекта. Проведено успешное тестирование результатов проектной деятельности. Определены основные технологические и производственные требования.

Отсутствуют ошибки в представляемой информации.

Студент не получает «Зачет» если при защите неграмотно использовался терминологический аппарат, обозначено незнание основных теоретических положений. Определены цели, но не задачи проекта. Исходные данные на проектирование собраны в недостаточной мере. При описании не реализованы требуемые этапы дизайн-мышления.

Представлена команда проекта, но не описаны роли и задачи участников. Представленные требования по времени и качеству выполнения работы не реализованы.

Отсутствует план проекта с указанием сроков, не распределены ресурсы. Определены интересные моменты. В защите не присутствует описание выполнения контрольных точек проекта. Не проведено тестирование результатов проектной деятельности. Основные требования к продукту определены с ошибками.

Больше 4 ошибок в представляемой информации.

Оценочные средства для текущей аттестации

Текущая аттестация студентов по дисциплине «Дизайн-мышление» проводится в соответствии с локальными нормативными актами ДВФУ и является обязательной.

Текущая аттестация по дисциплине «Дизайн-мышление» проводится в форме контрольных мероприятий (*защиты этапов дизайн-мышления*) по оцениванию фактических результатов обучения студентов.

Объектами оценивания выступают:

- учебная дисциплина (активность на занятиях, своевременность выполнения различных видов заданий, посещаемость всех видов занятий по аттестуемой дисциплине);
- степень усвоения теоретических знаний;
- уровень овладения практическими умениями и навыками по всем видам учебной работы;
- результаты самостоятельной работы.

В процессе преподавания дисциплины «Дизайн-мышление» используются следующие оценочные средства:

Устный опрос (УО):

Дискуссия (ОУ-4)

Творческие задания:

ПР-15 Творческое задание

Вопросы для подготовки к дискуссии с использованием МАО.

1. Пять правил дизайн-мышления.
2. Выбор темы проекта.
3. *Эмпатия.*
4. Карта стейкхолдеров.
5. Интервью: глубинные, экспертные.
6. Наблюдение в контексте и этнография.
7. Мокасины.
8. Вторичные исследования.

9. Исследование аналогов.
10. Краткая общая оценка проблемных тенденций.
11. Возможные причины исследуемой проблемы.
12. Изучение важнейших аспектов проблемы.
13. Прогнозы развития проблемной ситуации.
14. **Фокусировка.** Сбор наблюдений по итогам исследований и объединение их в шаблоны.
15. Карта эмпатии.
16. Путь пользователя.
17. Кластеризация.
18. Формулировка точки зрения. Сужение проблемы.
19. Фокусирование на инсайте.
20. Представление команды проекта, описание роли и задач каждого участника.
21. **Генерация идей.**
22. Обработка проблем, инсайтов, точек зрения этапа фокусировки.
23. Мозговой штурм.
24. Действие, объект, измеряемая характеристика действия. Идея.
25. Playing the future.
26. Trend watching game.
27. Выбор идей с точки зрения полезности для человека, технической реализации и ценности для бизнеса.
28. Диаграмма Венна «Устойчивые решения»
29. Product evolution canvas.
30. Оценка идей.
31. Интересанты, их ожидания и описание, как продукт их удовлетворяет. Описание организационных и технологических решений, применяемых командой
32. **Прототипирование.**
33. Создание макетов перспективных идей, которые проверяются через быстрые тесты с пользователем.
34. Бумажное прототипирование.
35. Воссоздание. Прототипирование опыта.
36. Визуализирование. Видео-прототипирование.
37. Моделирование. Лего-прототипирование.
38. Повторное изучение исходных данных, дополнительной информации.
39. **Тестирование результатов проектной деятельности.**
40. Наблюдение. Интервьюирование. Вовлечение.
41. Список улучшений.

42. Разработка новых эффективных и полезных решений.
43. Определение основных технологических и производственных требований, условий реализации проекта.
44. **Презентация проекта:**
 - Основные точки проекта.
 - Прототип «продукта».
 - Оценка качества «продукта», подтвержденная заказчиком или пользователем.

Темы творческих заданий (ПР-15)

1. Эмпатия.
2. Фокусировка.
3. Генерация и выбор идей.
4. Прототипирование.
5. Тестирование.
6. Презентация «продукта» проекта.

Критерии оценки (дискуссия)

100-85 баллов - если ответ показывает прочные знания основных процессов проектирования и основных этапов дизайн-мышления, отличается глубиной понимания и владения темой; владение терминологическим аппаратом в рамках логики дизайн-мышления: стейкхолдер, инсайт, продукт, эмпатия, путь пользователя, мокасины, и т.д.; умение давать аргументированные ответы, приводить примеры; логичность и последовательность ответа.

85-76 - баллов - ответ, обнаруживающий достаточные знания основных процессов проектирования и основных этапов дизайн-мышления, отличается достаточным раскрытием темы; уместное владение терминологическим аппаратом в рамках логики дизайн-мышления: стейкхолдер, инсайт, продукт, эмпатия, путь пользователя, мокасины, и т.д.; способность давать аргументированные ответы, приводить примеры, логичность и последовательность ответа. Однако допускается одна - две неточности в ответе.

75-61 - балл – оценивается ответ, свидетельствующий о поверхностном знании основных процессов проектирования и этапов дизайн-мышления, отличающийся недостаточной глубиной и полнотой исследования темы; знанием основных вопросов теории; недостаточным умением давать аргументированные ответы и приводить примеры; недостаточной логичностью и последовательностью ответа. Допускается несколько ошибок в содержании ответа.

60-50 баллов – ответ, обнаруживающий незнание процессов проектирования и этапов дизайн-мышления, отличающийся неглубоким исследованием темы; незнанием основных вопросов этапов дизайн-мышления; неумением давать аргументированные ответы, отсутствием логичности и последовательности. Допускаются серьезные ошибки в содержании ответа.

Темы групповых и/или индивидуальных творческих заданий:

1. внедрение новых физических продуктов,
2. разработка процессов,
3. разработка способов и моделей воздействия,
4. внедрение новых форм развлечений,
5. разработка сервиса,
6. разработка средств и путей связи и сотрудничества,
7. внедрение нового вида услуг;
8. разработка новой, или усовершенствование существующей информационной системы и подобные.

Критерии оценки этапов проекта, выполняемого на практическом занятии

Этап зачитывается выполненным если при защите грамотно использовался терминологический аппарат, показано знание основных теоретических положений, основных особенностей данного этапа дизайн-мышления и осуществлена его глубокая проработка в соответствии с содержанием курса.

Вовлечена команда проекта, описаны и реализованы роли и задачи каждого участника. Выполнены требования по времени и качеству работы.

Отсутствуют ошибки в представляемой информации.

Этап не зачитывается выполненным если при защите неграмотно использовался терминологический аппарат, обозначено незнание основных теоретических положений основных особенностей данного этапа дизайн-мышления и осуществлена его неглубокая проработка в соответствии с содержанием курса.

Представлена команда проекта, но невыполнены роли и задачи большинства участников. Представленные требования по времени и качеству выполнения работы не реализованы.

Больше 4 ошибок в представляемой информации.