



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

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

*по дисциплине «Правовое дизайн-мышление (Legal Design Thinking)»*

Владивосток  
2022

# I. Перечень форм оценивания, применяемых на различных этапах формирования компетенций в ходе освоения дисциплины «Правовое дизайн-мышление (Legal Design Thinking)»

№ п/п	Контролируемые разделы / темы дисциплины	Код и наименование индикатора достижения	Результаты обучения. Уровень «направляемый практик»	Оценочные средства	
				Текущий контроль	Промежуточная аттестация
Раздел 1. Правовое дизайн-мышление					
1	Занятие 1. Введение в правовое дизайн-мышление (ПДМ): основы, история, процессы	УК-2.1 Применяет инструменты и методы из различных областей знания для решения поставленных задач	Определяет правовые ситуации, в которых могут быть полезны методы и инструменты ПДМ	Групповое задание	
2	Занятие 2. Введение в дизайн исследования и эмпатию	УК-2.1 Применяет инструменты и методы из различных областей знания для решения поставленных задач	Разрабатывает дизайн исследования проблемных ситуаций, связанных с правовыми аспектами деятельности людей, включая выбор методов и инструментов сбора и обработки данных. Проводит интервью, опросы, наблюдения. Обрабатывает и обобщает полученные данные, создавая карты эмпатии	Групповое задание	
3	Занятие 3. Формулирование правовых проблем	УК-2.3 Выбирает и анализирует правовые нормы, которые подлежат использованию при решении задач в рамках поставленной цели	Создает персону, представляющую целевую аудиторию проекта. Проводит фрейминг проблемной ситуации. Формулирует проблему целевого пользователя проекта.	Групповое задание	
4	Занятие 4. Техники идеации 1	УК-2.1 Применяет инструменты и методы из различных областей знания для решения поставленных задач	Разрабатывает бизнес-модель проекта, создает карты путешествия клиента, использует канву дизайн-мышления для разработки правовых решений	Групповое задание	
5	Занятие 5. Техники идеации 2	УК-3.3 Устанавливает	Проводит анализ допущений дизайна,	Групповое задание	

		контакт и выстраивает отношения с членами команды на основе доверия и взаимопомощи	определяет альтернативные решения. Использует деревья решений, анализ издержек-выгод, SWOT-анализ, исследование трендов для критического рассмотрения идей		
6	Занятие 6. Техники идеации 3	УК-2.1 Применяет инструменты и методы из различных областей знания для решения поставленных задач	Использует аналогии, метафоры, ограничения для пересмотра старых и генерации новых и полезных идей. Проводит рефрейминг проблемных ситуаций, использует метод мозгового штурма, интеллект-карты, SKAMPER, метод направленных ассоциаций для генерации идей. Оценивает, отбирает и приоритизирует идеи на основе пользовательских нужд и реализуемости.	Групповое задание	
7	Занятие 7. сторителлинг и прототипирование	УК-2.1 Применяет инструменты и методы из различных областей знания для решения поставленных задач	Использует техники сторителлинга для убеждения заинтересованных сторон. Использует техники быстрого прототипирования (бумажные прототипы, вайрфреймы, интерактивные мокапы) для обсуждения идей с заинтересованными сторонами	Групповое задание	
8	Занятие 8. Пользовательское тестирование правового решения 1	УК-2.1 Применяет инструменты и методы из различных областей знания для решения поставленных задач	Использует инструменты и техники дизайн-мышления для тестирования концепции, юзабилити, А/В-тестирования для проведения экспериментов	Групповое задание	
9	Занятие 9. Пользовательское тестирование правового решения 2	УК-2.1 Применяет инструменты и методы из различных областей знания для решения поставленных задач	Разрабатывает сценарии тестирования, вопросники, чек-листы наблюдений. Использует открытые и закрытые вопросы, шкалу Ликерта (ликертоподобные шкалы) для разработки	Групповое задание	

			инструментов тестирования. Применяет аффинные диаграммы, сетки обратной связи для фиксации и обработки данных эксперимента		
10	Занятие 10. Определение жизнеспособности проекта	УК-2.1 Применяет инструменты и методы из различных областей знания для решения поставленных задач	Анализирует рыночный спрос, требования регулятора. Использует бережливую бизнес-модель для определения инвестиционного потенциала решения проблемы целевого пользователя	Групповое задание	
11	Занятие 11. Требования к разработке правовых решений	УК-2.1 Применяет инструменты и методы из различных областей знания для решения поставленных задач	Организует проведение оценки воздействия правового акта, оценки регулирующего воздействия. Обеспечивает проведение мероприятий совместного проектирования решений с потенциальными пользователями проекта. Использует инструменты визуализации процессов для создания процедур разработки правовых норм и правил	Групповое задание	
12	Занятие 12. Дизайн-мышление в работе юриста	УК-2.1 Применяет инструменты и методы из различных областей знания для решения поставленных задач	Создает системы рабочих процессов на основе карт путешествия сотрудника юридической фирмы. Управляет изменениями в организации.	Групповое задание	
13	Занятие 13. ПДМ и этика	УК-2.1 Применяет инструменты и методы из различных областей знания для решения поставленных задач	Использует различные теории справедливости для разрешения этических дилемм. Разрабатывает политику на основе человекоцентричности, прозрачности и подотчетности. Создает этические кодексы и руководства	Групповое задание	
Раздел 2. Кейс-стади					
14	Занятие 14. Кейс-стади. Разработка правового	УК-2.3 Выбирает и анализирует	Разрабатывает дизайн исследования	кейс-задача	

	решения 1	правовые нормы, которые подлежат использованию при решении задач в рамках поставленной цели	правовых ситуаций на основе методов и инструментов дизайн-мышления	(ПР-11)	
15	Занятие 15. Кейс-стади. Разработка правового решения 2	УК-2.3 Выбирает и анализирует правовые нормы, которые подлежат использованию при решении задач в рамках поставленной цели	Собирает, анализирует и синтезирует данные при помощи методов и инструментов дизайн-мышления. Определяет значимые проблемы пользователей, которые нужно решать	кейс-задача (ПР-11)	
16	Занятие 16. Кейс-стади. Разработка правового решения 3	УК-2.3 Выбирает и анализирует правовые нормы, которые подлежат использованию при решении задач в рамках поставленной цели	Использует методы и инструменты генерации идей, прототипирования и тестирования решений проблем пользователя	кейс-задача (ПР-11)	
17	Занятие 17. Кейс-стади. Разработка правового решения 4	УК-2.3 Выбирает и анализирует правовые нормы, которые подлежат использованию при решении задач в рамках поставленной цели	Проводит тестирование разработанных правовых решений, информирует заинтересованные стороны о результатах тестирования	кейс-задача (ПР-11)	
18	Занятие 18. Итоговая презентация и рефлексия проекта	УК-2.1 Применяет инструменты и методы из различных областей знания для решения поставленных задач	Представляет результаты разработки правовых решений, аргументирует свою позицию, обосновывает значимость проблемы и ее решения	кейс-задача (ПР-11)	
19	Зачет				кейс-задача (ПР-11)

## **II. Текущая аттестация по дисциплине «Правовое дизайн-мышление (Legal Design Thinking)»**

Текущая аттестация студентов по дисциплине «Правовое дизайн-мышление (Legal Design Thinking)» проводится в соответствии с локальными нормативными актами ДВФУ и является обязательной. Текущая аттестация по дисциплине «Правовое дизайн-мышление (Legal Design Thinking)» проводится в форме контрольных мероприятий по оцениванию фактических результатов обучения студентов и осуществляется ведущим преподавателем.

### **Оценочные средства для текущего контроля**

#### **Перечень групповых творческих заданий**

Кейс-задание

Тема кейса:

нарушение авторских прав на цифровые материалы, такие как музыка, фильмы, книги и программы. Несмотря на введение жесткого контроля за распространением контента, это является актуальной проблемой для правообладателей, а также для тех пользователей, которые хотят использовать цифровой контент в своих творческих или коммерческих проектах.

Использование дизайн-мышления может помочь в создании решения, которое устранило бы эти проблемы. Сбор информации из различных источников (литература, интервью, опыт пользователей) позволит определить главные факторы и препятствия, мешающие решению проблемы. Работа с экспертами в области авторских прав может помочь идентифицировать подходящие и эффективные способы решения.

В результате можно было бы создать новую методику лицензирования цифрового контента, которая будет удовлетворять как интересы

правообладателей, так и пользователей. Прототипирование и тестирование различных подходов позволят определить наиболее эффективный способ решения проблемы. Реализация этого решения, включая его юридическую проверку и корректирование, может привести к созданию более сбалансированного и адекватного правового режима в отношении авторских прав на цифровые материалы.

Задание 1. Студенты в командах выбирают и исследуют проблемную ситуацию, связанную с правовыми аспектами деятельности физических или юридических лиц, обосновывают необходимость применения дизайн-мышления именно для этих ситуаций, разрабатывают карту стейкхолдеров проекта.

Задание 2. Команды разрабатывают дизайн исследования проблемной ситуации, включая гайды интервью и планы наблюдений, проводят тренировочное интервью с представителями других команд.

Задание 3. Команды на основе проведенного исследования создают персону целевого пользователя проекта, карту путешествия пользователя, проводят фрейминг проблемной ситуации.

Задание 4. Команды разрабатывают бизнес-модель проекта, канву дизайн-мышления.

Задание 5. Команды проводят анализ допущений проекта, генерируют идеи о решении проблемы, создают деревья решений, критически рассматривают и отбирают идеи для дальнейшей разработки.

Задание 6. Команда генерируют идеи решения проблемы, используя различные методы: скампер, направленные ассоциации. Команды оценивают и отбирают идеи для дальнейшей разработки.

Задание 7. Команды прототипируют и представляют свои прототипы, используя техники быстрого прототипирования и сторителлинга.

Задание 8. Команды разрабатывают планы экспериментов, отбирают метод и разрабатывают инструменты проведения экспериментов в зависимости от содержания проекта. Проводят тренировочное тестирование.

Занятие 9. Команды разрабатывают сценарии тестирования, вопросники, чек-листы наблюдений для проведения экспериментов.

Задание 10. Команды уточняют бизнес-модель проекта, проводят анализ рынка, определяют инвестиционный потенциал проекта.

Задание 11. Команды разрабатывают дизайн оценки регулирующего воздействия, разрабатывают бизнес-процессы организации, необходимые для реализации разработанного решения.

Задание 12. Команды разрабатывают организационную структуру, необходимую для реализации разработанного решения, определяют организационные бизнес-процессы, создают план внедрения изменений.

Задание 13. На основании различных теорий справедливости команды разрабатывают этическую политику организации в отношении работы с клиентами и пользователями этой организации. Команды создают этический кодекс проекта.

Задание 14. Кейс-стади. Команды разрабатывают цифровое решение реальной правовой проблемы (см. кейс-задание к промежуточному оцениванию).

### **III. Промежуточная аттестация по дисциплине «Правовое дизайн-мышление (Legal Design Thinking)»**

Промежуточная аттестация студентов по дисциплине «Правовое дизайн-мышление (Legal Design Thinking)» проводится в соответствии с локальными нормативными актами ДВФУ и является обязательной. Промежуточная

аттестация по дисциплине «Правовое дизайн-мышление (Legal Design Thinking)» проводится в форме контрольных мероприятий по оцениванию фактических результатов обучения студентов (ПР-11 Кейс-задача).

#### Шаг 1: Сбор информации и понимание проблемы

1.1. Определение правовой проблемы, которую вы хотите решить через дизайн-мышление.

1.2. Изучение литературных источников, связанных с правовой проблемой.

1.3. Интервьюирование экспертов в данной области и выяснение, какие методы решения данной проблемы были рассмотрены ранее.

1.4. Изучение опыта людей, которые сталкивались с данной проблемой, и выяснение, каким образом они пытались ее решить.

#### Шаг 2: Анализ собранных данных

2.1. Анализ и интерпретация данных, собранных в ходе сбора информации о проблеме.

2.2. Определение основных факторов, которые вызывают проблему, и выявление главных препятствий, мешающих ее решению.

2.3. Идентификация ключевых заинтересованных сторон и их требований относительно возможных решений проблемы.

2.4. Определение того, какие задачи и цели могут быть достигнуты с помощью дизайн-мышления.

#### Шаг 3: Генерация идей

3.1. Экспериментирование с различными подходами, идеями и методами, которые могут помочь в решении проблемы, используя дизайн-мышление.

3.2. Генерация максимально возможного числа идей, направленных на решение проблемы.

3.3. Систематизирование и организация идей, полученных в результате исследования.

#### Шаг 4: Прототипирование и тестирование

4.1. Создание прототипа решения на основе наиболее эффективных и перспективных идей.

4.2. Тестирование прототипа на группе реальных пользователей с целью получения обратной связи об успешности решения проблемы.

4.3. Анализ результатов тестирования и корректирование решения, если это требуется.

#### Шаг 5: Реализация

5.1. Приведение полученного решения к единому проекту.

5.2. Разработка конкретных стратегий для реализации разработанной концепции.

5.3. Оценка экономической эффективности и соответствия решения целям, поставленным на начальном этапе.

5.4. Защита проекта

### **IV. Шкала оценки уровня достижения результатов обучения для текущей и промежуточной аттестации по дисциплине «Правовое дизайн-мышление (Legal Design Thinking)»**

#### **Процедура оценивания**

На защиту предоставляются прототипы и презентации проектов в формате .ppt.

#### **Регламент выступления:**

15 минут на выступление, 10 минут на вопросы преподавателя.

#### ***Итоговый расчет баллов***

Итоговый балл является среднеарифметическим от оценок всех участников оценивания, к которым относятся наставник и члены проектного борда.

#### **Шкала оценивания на зачете**

Уровень освоения	Критерии оценки результатов обучения	Кол-во баллов
повышенный	Студент глубоко и прочно усвоил программный материал, исчерпывающе, последовательно,	86-100

	четко и логически стройно его излагает, умеет тесно увязывать теорию с практикой, свободно справляется с задачами, вопросами и другими видами применения знаний, причем не затрудняется с ответом при видоизменении заданий, использует в ответе материал монографической литературы, правильно обосновывает принятое решение, владеет разносторонними навыками и приемами выполнения практических задач.	
базовый	Студент твердо знает материал, грамотно и по существу излагает его, не допуская существенных неточностей в ответе на вопрос, правильно применяет теоретические положения при решении практических вопросов и задач, владеет необходимыми навыками и приемами их выполнения.	76-85
пороговый	Студент имеет знания только основного материала, но не усвоил его деталей, допускает неточности, недостаточно правильные формулировки, нарушения логической последовательности в изложении программного материала, испытывает затруднения при ответах на дополнительные вопросы.	61-75
уровень не достигнут	Студент не знает значительной части программного материала, допускает существенные ошибки, неуверенно, с большими затруднениями выполняет практические работы. Как правило, оценка «неудовлетворительно» ставится студентам, которые не могут продолжить обучение без дополнительных занятий по соответствующей дисциплине.	0-60

**Ключи (ответы) на кейс-задание:**

Уровень освоения	Критерии оценки результатов	Кол-во баллов
повышенный	Оценка «отлично» / зачтено выставляется студенту, если он глубоко и прочно усвоил программный материал, исчерпывающе, последовательно, четко и логически стройно его излагает, умеет тесно увязывать теорию с практикой, свободно справляется с задачами, вопросами и другими видами применения знаний, причем не затрудняется с ответом при видоизменении заданий, использует в ответе материал монографической литературы, правильно обосновывает принятое решение, владеет разносторонними навыками и приемами выполнения практических задач.	86-100

базовый	Оценка «хорошо» / зачтено выставляется студенту, если он твердо знает материал, грамотно и по существу излагает его, не допуская существенных неточностей в ответе на вопрос, правильно применяет теоретические положения при решении практических вопросов и задач, владеет необходимыми навыками и приемами их выполнения.	76-85
пороговый	Оценка «удовлетворительно» / зачтено выставляется студенту, если он имеет знания только основного материала, но не усвоил его деталей, допускает неточности, недостаточно правильные формулировки, нарушения логической последовательности в изложении программного материала, испытывает затруднения при выполнении практических работ.	61-75
уровень не достигнут	Оценка «неудовлетворительно» / не зачтено выставляется студенту, который не знает значительной части программного материала, допускает существенные ошибки, неуверенно, с большими затруднениями выполняет практические работы. Как правило, оценка «неудовлетворительно» ставится студентам, которые не могут продолжить обучение без дополнительных занятий по соответствующей дисциплине.	0-60