

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Максимов Алексей Борисович  
Должность: директор департамента по образовательной политике  
Дата подписания: 13.09.2023 18:27:07  
Уникальный программный ключ:  
8db180d1a3f02ac9e60521a5672742735c18b1d6

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**Федеральное государственное автономное образовательное  
учреждение высшего образования  
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
/МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХ/**

Утверждаю  
Директор

Института графики и искусства книги  
имени В.А. Фаворского  
С.Ю.Биричев  
«27» мая 2021 г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ  
Методология дизайн-проектирования**

Направление подготовки  
**54.04.01 Дизайн**

Профиль: **Дизайн цифровых медиа**

Квалификация (степень) выпускника  
**Магистр**

Форма обучения  
**Очно-заочная**

Москва 2021 г.

## **Область применения и нормативные ссылки**

Настоящая программа учебной дисциплины устанавливает минимальные требования к знаниям и умениям студента и определяет содержание и виды учебных занятий и отчетности.

Программа составлена в 2021 году в соответствии с:

Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования направления 54.04.01 «Дизайн», утвержденным приказом МОН РФ от 13 августа 2020 г. №1004.

Образовательной программой по направлению 54.04.01 «Дизайн» по профилю подготовки «Дизайн цифровых медиа».

Рабочим учебным планом по направлению 54.04.01 «Дизайн» по профилю подготовки «Дизайн цифровых медиа».

Год начала подготовки: 2021.

## **Цели освоения дисциплины**

**Основная цель** дисциплины «Методология дизайн-проектирования» — подготовка квалифицированного специалиста по профилю подготовки «Дизайн цифровых медиа» способного применять методы исследования, анализа и находить проектное решение, используя практический и теоретический инструментарий графического дизайна. Результатом освоения дисциплины является освоение алгоритма, позволяющего минимальными усилиями с минимальным количеством нерезультативных решений провести визуализацию и прототипирование результата задачи, требуемого условиями производственными, проектными и пользовательскими.

### **Основные задачи:**

- Получение навыков действовать в нестандартных ситуациях и при нечетко определенных условиях, а также нести социальную ответственность за принятые решения
- Совершенствование навыков саморазвития, самореализации, владения своим творческим потенциалом
- Развитие навыков самостоятельного обучения новым методам исследования и подготовка к изменению научного и научно-производственной траектории своей профессиональной деятельности
- Использование на практике умений и навыков в организации научно-исследовательских и проектных работ
- Развитие и закрепление навыков проявления творческой инициативы и профессиональной ответственности
- Формирование готовности следить за предотвращением экологических нарушений

## 1. Место дисциплины в структуре ОП магистратуры

Дисциплина «Методология дизайн-проектирования» относится к базовой части блока Б1 образовательной программы магистратуры 54.04.01 «Дизайн» по профилю «Дизайн цифровых медиа».

Дисциплина «Методология дизайн-проектирования» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

- В базовой части: «Современные проблемы дизайна»
- В вариативной части: «Дизайн цифровых сред»
- В блоке практик: «Научно-исследовательская работа», «Педагогическая практика»

### 1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы

В результате освоения дисциплины (модуля) у обучающихся формируются следующие компетенции и должны быть достигнуты следующие результаты обучения как этап формирования соответствующих компетенций:

Код компетенции	В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
УК-4	Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия	<b>Знать:</b> исторические этапы развития дизайн-подхода к проектированию и примеры решения типовых ситуаций дизайн-проектирования <b>Уметь:</b> применять методологию дизайн-проектирования для решения нестандартных задач <b>Владеть:</b> навыками оценки обстоятельств, принятия решений и распределения задач. Умением декомпозировать (разделять задачу на более простые за один или несколько подходов) задачу, упрощать условия и решать каждую ситуацию как стандартными средствами, так и инновационными.
УК-5	Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия	<b>Знать:</b> основные методологические этапы проектного подхода (сбор материала, проектная проблема, проектное решение, реализация) <b>Уметь:</b> применять методологию дизайн-проектирования для решения профессиональных и творческих задач <b>Владеть:</b> навыками обращения к исследовательским разделам дизайн-проектирования при аналитической работе над проектной задачей. Образно мыслить и применять цифровые методы анализа при решении творческих задач.

ОПК-2	Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; выполнять отдельные виды работ при проведении научных исследований с применением современных научных методов; самостоятельно обучаться; приобретать и использовать в практической деятельности новые знания и умения; участвовать в научно-практических конференциях; делать доклады и сообщения	<p><b>Знать:</b> популярные тенденции развития дизайн-отрасли в целом и цифрового направления в частности.</p> <p><b>Уметь:</b> выявлять актуальные тенденции в творческой среде и применять их на практике решения творческих проектов. Обучаться на опыте других дизайнеров, анализировать их творческий путь и различные решения</p> <p><b>Владеть:</b> Навыками анализа и сбора различной информации при исследовании проектной задачи</p>
ОПК-3	Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи	<p><b>Знать:</b> методы проведения исследований</p> <p><b>Уметь:</b> проводить научные и проектные исследования</p> <p><b>Владеть:</b> программно-техническим комплексом инструментов и методологией проведения полевых и лабораторных исследований</p>

#### 4. Структура и содержание дисциплины

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах							Форма итогового контроля
			Всего час./ зач. ед.	Аудиторных часов (ко	Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	

				нт акт на я ра бо та)						
Очно-заочная	1	1	144/4	12	4	8	-	132	-	Экз

### Содержание разделов дисциплины

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание темы (раздела)
1	Что такое дизайн-мышление	Тема раскрывает историю и основные этапы формирования методики дизайн-мышления. Причины и последовательность каждого этапа, а также дает принципиальное понимание места каждого из этапов работы внутри всей методики.
2	Эмпатия	<p>Как проводить исследования и где брать данные для них при работе над цифровым продуктом.</p> <p>В ходе темы будут рассмотрены такие формы эмпатии в дизайн-мышлении как:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Фото и видео этнография</li> <li>● Наблюдения</li> <li>● Глубинное интервью</li> <li>● Один день из жизни</li> <li>● Вторичные методы:</li> <li>● Анкетирование и массовые опросы</li> <li>● Поисковые запросы</li> <li>● Тренды</li> <li>● Анализ статистики</li> <li>● Тепловые карты</li> <li>● Большие данные и сводные отчеты</li> </ul>
3	Фокусировка	В ходе исследований как правило обнаруживается комплекс проблемных зон и перспективных направлений для развития. Тема фокусировки рассматривает методы отбора наиболее перспективных и существенных находок, а также форму их формулировки для успешного начала следующего этапа.
4	Генерация идей	Генерация идей это раздел качественной проработки поставленных на фокусировке проблем, их детальное рассмотрение и предложение всевозможных вариантов решения от самых банальных до фантастических. Процесс генерации идей не предусматривает критику и детальный анализ. Предпочтительнее если этот этап происходит в групповой работе.

5	Выбор идеи	После этапа генерации идей у дизайнера на руках остается внушительное количество разных идей и решений. Решить вопрос правильного отбора наиболее удачных и перспективных поможет раздел выбора идеи.
6	Прототипирование	Раздел отвечает на различные вопросы о прототипировании в цифровой среде: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Для чего это нужно?</li> <li>• Какие задачи решает прототип?</li> <li>• Кто использует прототип в своей работе?</li> <li>• Какие бывают прототипы?</li> <li>• С помощью каких программ можно сделать прототип?</li> <li>• На какие уровни делится прототипирование и какие задачи решаются на каждом?</li> <li>• Как правильно создавать прототип?</li> </ul>
7	Тестирование	Раздел отвечает на вопрос: «Как проверить правильность решения изначальной задачи и всех предыдущих шагов?»
8	Экология в дизайне	Экология в дизайне предусматривает 2 направления развития: <b>Материальная экология (Экодизайн)</b> Бережливое производство, переиспользование ресурсов, увеличение срока эксплуатации, снижение отходов или увеличение скорости их переработки и так далее. Упор экологии в дизайне делается на производство реальных объектов. <b>Цифровая экология (Медиаэкология)</b> Отношение к нематериальной стороне, дизайну цифровых сервисов и выстраиванию коммуникаций. Во время переизбытка информации возникает проблема коммуникации с пользователем. В условиях, когда пользователь перегружен, а поставщик заинтересован в передаче сообщения, дизайнер должен продумывать максимально емкие, экономные и эффективные способы коммуникации.

## 5. Образовательные технологии.

Методика преподавания дисциплины «Методология дизайн-проектирования» и реализация компетентного подхода в изложении и восприятии материала предусматривает использование следующих активных и интерактивных форм проведения групповых, индивидуальных, аудиторных занятий в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся:

- подготовка, представление и обсуждение презентаций на семинарских занятиях;

- обсуждение текущих результатов работы над индивидуальными заданиями в формате «круглый стол», дискуссий по темам дисциплины с участием преподавателя и студентов группы;
- обсуждение и индивидуальная или групповая защита завершенных промежуточных этапов выполнения промежуточных тестов;
- проведение обучающимися (индивидуально или в составе группы) исследований и анализа материалов, связанных с темой семестра и индивидуальным рефератом по теме диссертации, с последующим обсуждением;
- проведение мастер-классов, творческих встреч специалистов в области дизайн-менеджмента и арт-дирекшена;
- консультации по проблемам работы над индивидуальным рефератом по теме диссертации в электронной переписке или в группах в соцсетях;
- в целях обеспечения единого подхода к освоению дисциплины теоретические основы и методика работы над индивидуальным рефератом по теме диссертации в рамках раздела фиксируются в онлайн-курсах, и их освоение контролируется при помощи входящих в онлайн-курс тестов.

**6. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины и учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов.**

Оценочными средствами освоения дисциплины являются

- вопросы для самопроверки и итоговый онлайн-тест (в рамках онлайн-курса — отдельно по разделам дисциплины)
- индивидуальный реферат по теме диссертации.

**Вопросы для самопроверки и итоговый онлайн-тест (в рамках онлайн-курса)** — В состав онлайн-курса входят вопросы для самопроверки, а также итоговый тест, результаты которого позволяют оценить степень усвоения обучающимся

теоретических и методических основ работы над заданиями раздела.

**Индивидуальный реферат по теме диссертации** — завершенная письменная работа оформленная по стандартам ГОСТ объемом не менее 10000 знаков и уровнем уникальности (измеряется в системе antiplagiat.ru) не ниже 80%. Результат выполнения реферата позволяет оценить качество знаний, наличие способности к проектному и научному мышлению, уровень подготовленности в исследовательской работе, умение обучающегося применять знания дисциплины в процессе решения задач, уровень сформированности компетенций.

Реферат является основным оценочным средством освоения дисциплины.

Реферат по дисциплине «Методология дизайн-проектирования» отличается от аналогичных работ по другим дисциплинам алгоритмическим подходом к этапам заданий и к методам их исполнения: при выполнении реферата используются знания и навыки, полученные не только в рамках обучения дисциплине «Методология дизайн-проектирования», но и знания и навыки из других профессиональных дисциплин, однако применяются они согласно алгоритмам, правилам и этапам, даваемым в рамках дисциплины. Выполнение реферата требует объединения полученных знаний и навыков в единую систему для достижения максимальной эффективности всего процесса дизайн-проектирования.

Для успешного выполнения реферата по дисциплине «Методология дизайн-проектирования» обучающийся должен:

— знать возможности выразительных средств изобразительного искусства, возможности современных информационных технологий, актуальные эстетические тренды;

— уметь анализировать и обобщать данные, полученные в результате функционального и статистического анализа темы и материалов раздела; использовать комплексно знания и навыки, полученные в рамках обучения профессиональным дисциплинам; выявлять и формулировать функциональные и образные задачи проекта, закономерности его структуры, взаимосвязь и взаимоотношения ее элементов; находить графические, композиционные и конструктивные решения, адекватные выявленным структурным особенностям, функциональным и эстетическим задачам;

— владеть технологическими и художественными приемами работы с различными цифровыми медиа, различными типами изображений, навыками использования выразительных средств изобразительного искусства для формирования требуемых функциональных и образных характеристик проекта.

В процессе обучения используются следующие оценочные формы самостоятельной работы студентов, оценочные средства текущего контроля успеваемости и промежуточных аттестаций:



Р а з д е л/ с е м е с т р	тематика раздела	проектно-художественное задание (группа заданий)	допустимые формы отчета	Форма презентации (Р: в форме реферата; Т: в формате теста)
1	Что такое дизайн-мышление	Исследование различных подходов к дизайн мышлению. Составление сравнительных схем / таблиц / диаграмм для определения принципиальных отличий в подходах	Презентация / доклад / эссе	Т
2.1	Эмпатия	Проведение массового анкетирования для определения потребностей потенциальных пользователей при проектировании сервисов / сайтов или приложений	Презентация / доклад / эссе	Т+Р
2.2	Эмпатия	Проведение глубинного интервью с респондентами для определения потребностей потенциальных пользователей при проектировании сервисов / сайтов или приложений	Презентация / доклад / эссе	Т+Р
2.3	Эмпатия	Аналитический отчет на основе статистики посещаемости сайта или приложения с целью определения его проблем	Презентация / доклад / эссе / таблица / график	Т+Р
3	Фокусировка	Определение приоритетных проблем и потенциальных пользователей проектируемого сайта / сервиса или приложения, обнаруженных и выявленных в ходе проведенного исследования на предыдущем этапе	Презентация / доклад / эссе / таблица / график	Т+Р

4	Генерация идей	Формирование различных вариантов творческих решений определенных проблем для определенных пользователей, выявленных на предыдущем этапе. Количество решений не ограничено, но они должны быть получены различными методами, согласно методических указаний раздела	Плакаты / зарисовки / иллюстрации / схемы / диаграммы	T
5	Выбор идеи	На основе системного применения многокритериального отбора выявить наиболее эффективные решения поставленной задачи проектирования сайта / сервиса / приложения	Таблицы / диаграммы / схемы / графики / презентации	T
6	Прототипирование	На основе выявленного на предыдущем этапе решения поставленной задачи проектирования сайта / сервиса / приложения сделать электронный прототип, решающий конкретные задачи конкретного пользователя, выявленного на первом этапе проектирования (раздел 2)	Плакаты / зарисовки / иллюстрации / схемы / диаграммы / электронный прототип	T
7	Тестирование	Провести полевое тестирование полученного прототипа сайта / сервиса / приложения на неопределенном кругу лиц с целью проверки выдвигаемой гипотезы взаимосвязи «выявленной проблемы, выявленных пользователей, предлагаемого решения и формы реализации в виде прототипа»	Электронный прототип / диаграммы и таблицы	T
8	Экология в дизайне	Определить ценность полученного результата с точки зрения экологического следа цифрового и реального — насколько продукт соответствует современному пониманию экологичности.	Презентация / доклад / эссе / таблица / график	T

## **6.1. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю).**

### ***6.1.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы***

В результате освоения дисциплины «Методология дизайн-проектирования» формируются следующие компетенции:

<b>Код компетенции</b>	<b>В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать</b>
УК-4	Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия
УК-5	Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия
ОПК-2	Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; выполнять отдельные виды работ при проведении научных исследований с применением современных научных методов; самостоятельно обучаться; приобретать и использовать в практической деятельности новые знания и умения; участвовать в научно-практических конференциях; делать доклады и сообщения
ОПК-3	Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи

В процессе освоения образовательной программы данные компетенции, в том числе их отдельные компоненты, формируются поэтапно в ходе освоения обучающимися дисциплин, практик в соответствии с учебным планом и календарным графиком учебного процесса.

### ***6.1.2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций, формируемых по итогам освоения дисциплины, описание шкал оценивания***

Показателем оценивания компетенций на различных этапах их формирования является достижение обучающимися планируемых результатов обучения по дисциплине «Методология дизайн-проектирования».

Показатель	Критерии оценивания			
	неудовлетворительн о	удовлетворительн о	хорошо	отлично
<b>УК-4 Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном( ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия</b>				
<b>Знать:</b> исторические этапы развития дизайн-подхода к проектированию и примеры решения типовых ситуаций дизайн-проектирования	Обучающийся демонстрирует полное отсутствие или недостаточность знания исторических этапов развития дизайн-подхода к проектированию и примеры решения типовых ситуаций дизайн-проектирования	Обучающийся демонстрирует неполное знание исторических этапов развития дизайн-подхода к проектированию и примеры решения типовых ситуаций дизайн-проектирования. Допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность знаний по ряду показателей, обучающийся испытывает значительные затруднения при выполнении реферата.	Обучающийся в основном демонстрирует наличие знаний о исторических этапах развития дизайн-подхода к проектированию и примерах решения типовых ситуаций дизайн-проектирования, но допускает незначительные ошибки, неточности, испытывает некоторые затруднения при выполнении реферата.	Обучающийся демонстрирует наличие полноценного знания исторических этапов развития дизайн-подхода к проектированию и примеры решения типовых ситуаций дизайн-проектирования, свободно оперирует приобретенными знаниями при выполнении реферата.
<b>Уметь:</b> применять методологию дизайн-проектирования для решения нестандартных задач	Обучающийся не умеет или в недостаточной степени умеет применять методологию дизайн-проектирования для решения нестандартных задач.	Обучающийся не вполне умеет применять методологию дизайн-проектирования для решения нестандартных задач. Допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность умения, по ряду показателей, обучающийся испытывает значительные затруднения при	Обучающийся в основном умеет применять методологию дизайн-проектирования для решения нестандартных задач. Умение освоено, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при выполнении реферата.	Обучающийся в полной мере умеет применять методологию дизайн-проектирования для решения нестандартных задач. Свободно оперирует приобретенными умениями при выполнении реферата.

		выполнении реферата.		
<b>Владеть:</b> навыками оценки обстоятельств, принятия решений и распределения задач. Умением декомпозировать задачу, упрощать условия и решать каждую ситуацию как стандартными средствами, так и инновационными.	Обучающийся не владеет или владеет в недостаточной степени навыками оценки обстоятельств, принятия решений и распределения задач. Умением декомпозировать задачу, упрощать условия и решать каждую ситуацию как стандартными средствами, так и инновационными.	Обучающийся в неполном объеме владеет навыками оценки обстоятельств, принятия решений и распределения задач. Умением декомпозировать задачу, упрощать условия и решать каждую ситуацию как стандартными средствами, так и инновационными, допускает значительные ошибки, испытывает значительные затруднения при выполнении реферата.	Обучающийся в основном владеет навыками оценки обстоятельств, принятия решений и распределения задач. Умением декомпозировать задачу, упрощать условия и решать каждую ситуацию как стандартными средствами, так и инновационными, но допускает незначительные ошибки, испытывает незначительные затруднения при выполнении реферата.	Обучающийся в полной мере владеет навыками оценки обстоятельств, принятия решений и распределения задач. Умением декомпозировать задачу, упрощать условия и решать каждую ситуацию как стандартными средствами, так и инновационными. Свободно оперирует приобретенными навыками при выполнении реферата.
<b>УК-5 Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия</b>				

<p><b>Знать:</b> основные методологические этапы проектного подхода (сбор материала, проектная проблема, проектное решение, реализация)</p>	<p>Обучающийся демонстрирует полное отсутствие или недостаточность знания основных методологических этапов проектного подхода (сбор материала, проектная проблема, проектное решение, реализация)</p>	<p>Обучающийся демонстрирует неполное знание основных методологических этапов проектного подхода (сбор материала, проектная проблема, проектное решение, реализация) Допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность знаний по ряду показателей, обучающийся испытывает значительные затруднения при выполнении реферата.</p>	<p>Обучающийся в основном демонстрирует наличие знаний основных методологических этапов проектного подхода (сбор материала, проектная проблема, проектное решение, реализация), но допускает незначительные ошибки, испытывает некоторые затруднения при выполнении реферата.</p>	<p>Обучающийся демонстрирует наличие полноценного знания основных методологических этапов проектного подхода (сбор материала, проектная проблема, проектное решение, реализация), свободно оперирует приобретенными знаниями при выполнении реферата.</p>
<p><b>Уметь:</b> применять методологию дизайн-проектирования для решения профессиональных и творческих задач</p>	<p>Обучающийся не умеет или в недостаточной степени умеет применять методологию дизайн-проектирования для решения профессиональных и творческих задач</p>	<p>Обучающийся не вполне умеет применять методологию дизайн-проектирования для решения профессиональных и творческих задач. Допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность умения, по ряду показателей, обучающийся испытывает значительные затруднения при выполнении реферата.</p>	<p>Обучающийся в основном умеет применять методологию дизайн-проектирования для решения профессиональных и творческих задач. Умение освоено, но допускаются незначительные ошибки, затруднения при выполнении реферата.</p>	<p>Обучающийся в полной мере умеет применять методологию дизайн-проектирования для решения профессиональных и творческих задач. Свободно оперирует приобретенными умениями при выполнении реферата.</p>

<p><b>Владеть:</b> навыками обращения к исследовательским разделам дизайн-проектирования при аналитической работе над проектной задачей. Образно мыслить и применять цифровые методы анализа при решении творческих задач.</p>	<p>Обучающийся не владеет или владеет в недостаточной степени навыками обращения к исследовательским разделам дизайн-проектирования при аналитической работе над проектной задачей. Образно мыслить и применять цифровые методы анализа при решении творческих задач.</p>	<p>Обучающийся в неполном объеме владеет навыками обращения к исследовательским разделам дизайн-проектирования при аналитической работе над проектной задачей. Образно мыслить и применять цифровые методы анализа при решении творческих задач, допускает значительные ошибки, испытывает значительные затруднения при выполнении реферата.</p>	<p>Обучающийся в основном владеет навыками обращения к исследовательским разделам дизайн-проектирования при аналитической работе над проектной задачей. Образно мыслить и применять цифровые методы анализа при решении творческих задач, но допускает незначительные ошибки, неточности, испытывает незначительные затруднения при выполнении реферата.</p>	<p>Обучающийся в полной мере владеет навыками обращения к исследовательским разделам дизайн-проектирования при аналитической работе над проектной задачей. Образно мыслить и применять цифровые методы анализа при решении творческих задач. Свободно оперирует приобретенными навыками при выполнении реферата.</p>
--	---	--	--	--

**ОПК-2** Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; выполнять отдельные виды работ при проведении научных исследований с применением современных научных методов; самостоятельно обучаться; приобретать и использовать в практической деятельности новые знания и умения; участвовать в научно-практических конференциях; делать доклады и сообщения

<p><b>Знать:</b> популярные тенденции развития дизайн-отрасли в целом и цифрового направления в частности.</p>	<p>Обучающийся демонстрирует полное отсутствие или недостаточность знания популярных тенденций развития дизайн-отрасли в целом и цифрового направления в частности.</p>	<p>Обучающийся демонстрирует неполное знание популярных тенденций развития дизайн-отрасли в целом и цифрового направления в частности. Допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность знаний по ряду показателей, обучающийся испытывает значительные затруднения при выполнении реферата.</p>	<p>Обучающийся в основном демонстрирует наличие знаний популярных тенденций развития дизайн-отрасли в целом и цифрового направления в частности, но допускает незначительные ошибки, неточности, испытывает некоторые затруднения при выполнении реферата.</p>	<p>Обучающийся демонстрирует наличие полноценного знания популярных тенденций развития дизайн-отрасли в целом и цифрового направления в частности, свободно оперирует приобретенными знаниями при выполнении реферата.</p>
<p><b>Уметь:</b> выявлять актуальные тенденции в творческой среде и применять их на практике решения творческих проектов. Обучаться на опыте других дизайнеров, анализировать их творческий путь и различные решения</p>	<p>Обучающийся не умеет или в недостаточной степени умеет выявлять актуальные тенденции в творческой среде и применять их на практике решения творческих проектов. Обучаться на опыте других дизайнеров, анализировать их творческий путь и различные решения</p>	<p>Обучающийся не вполне умеет выявлять актуальные тенденции в творческой среде и применять их на практике решения творческих проектов. Обучаться на опыте других дизайнеров, анализировать их творческий путь и различные решения. Допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность умения, по ряду показателей, обучающийся испытывает значительные затруднения при выполнении</p>	<p>Обучающийся в основном умеет выявлять актуальные тенденции в творческой среде и применять их на практике решения творческих проектов. Обучаться на опыте других дизайнеров, анализировать их творческий путь и различные решения. Умение освоено, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при выполнении реферата.</p>	<p>Обучающийся в полной мере умеет выявлять актуальные тенденции в творческой среде и применять их на практике решения творческих проектов. Обучаться на опыте других дизайнеров, анализировать их творческий путь и различные решения. Свободно оперирует приобретенными умениями при выполнении реферата.</p>



		реферата.		
<b>Владеть:</b> навыками анализа и сбора различной информации при исследовании проектной задачи.	Обучающийся не владеет или владеет в недостаточной степени навыками анализа и сбора различной информации при исследовании проектной задачи.	Обучающийся в неполном объеме владеет навыками анализа и сбора различной информации при исследовании проектной задачи, допускает значительные ошибки, испытывает значительные затруднения при выполнении реферата.	Обучающийся в основном владеет навыками анализа и сбора различной информации при исследовании проектной задачи, но допускает незначительные ошибки, неточности, испытывает незначительные затруднения при выполнении реферата.	Обучающийся в полной мере владеет навыками анализа и сбора различной информации при исследовании проектной задачи. Свободно оперирует приобретенными навыками при выполнении реферата.
<b>ОПК-3      Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи</b>				
<b>Знать:</b> методы проведения исследований	Обучающийся демонстрирует полное отсутствие или недостаточность знания методов проведения исследований	Обучающийся демонстрирует неполное знание методов проведения исследований. Допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность знаний по ряду показателей, обучающийся испытывает значительные затруднения при выполнении реферата.	Обучающийся в основном демонстрирует наличие знаний методов проведения исследований, но допускает незначительные ошибки, неточности, испытывает некоторые затруднения при выполнении реферата.	Обучающийся демонстрирует наличие полноценного знания методов проведения исследований, свободно оперирует приобретенными знаниями при выполнении реферата.
<b>Уметь:</b> проводить научные и проектные исследования.	Обучающийся не умеет или в недостаточной степени умеет проводить научные и проектные исследования.	Обучающийся не вполне умеет проводить научные и проектные исследования. Допускаются значительные ошибки,	Обучающийся в основном умеет проводить научные и проектные исследования. Умение освоено, но допускаются незначительные	Обучающийся в полной мере умеет проводить научные и проектные исследования. Свободно оперирует приобретенными

		проявляется недостаточность умения, по ряду показателей, обучающийся испытывает значительные затруднения при выполнении реферата.	ошибки, неточности, затруднения при выполнении реферата.	умениями при выполнении реферата.
<b>Владеть:</b> программно-техническим комплексом инструментов и методологией проведения полевых и лабораторных исследований.	Обучающийся не владеет или владеет в недостаточной степени программно-техническим комплексом инструментов и методологией проведения полевых и лабораторных исследований.	Обучающийся в неполном объеме владеет программно-техническим комплексом инструментов и методологией проведения полевых и лабораторных исследований но, допускает значительные ошибки, испытывает значительные затруднения при выполнении реферата.	Обучающийся в основном владеет программно-техническим комплексом инструментов и методологией проведения полевых и лабораторных исследований, но допускает незначительные ошибки, неточности, испытывает незначительные затруднения при выполнении реферата.	Обучающийся в полной мере владеет программно-техническим комплексом инструментов и методологией проведения полевых и лабораторных исследований. Свободно оперирует приобретенными навыками при выполнении реферата.

Шкалы оценивания результатов промежуточной аттестации и их описание:

### **Форма промежуточной аттестации: экзамен.**

Промежуточная аттестация обучающихся в форме экзамена проводится преподавателем по результатам выполнения всех видов учебной работы, предусмотренных учебным планом по данной дисциплине методом оценки количественных и качественных показателей выполнения заданий. Промежуточная аттестация по дисциплине не предусматривает специальной подготовки по экзаменационным билетам.

Основной формой отчета по дисциплине являются реферат и итоговый тест по дисциплине. Оценка итогов промежуточной аттестации по дисциплине «Методология дизайн-проектирования» проводится методом балльно-рейтинговой системы: за счет сложения баллов-оценок:

— за прохождение теста в рамках онлайн-курса

— за работу над рефератом

Итоговый тест открывается только после того как обучающийся успешно освоит все элементы курса и сдаст промежуточные тесты по разделам курса. Итоговый тест содержит 10 произвольных вопросов из 105 возможных по всем разделам курса. На прохождение теста дается 10 минут. Максимальный балл по тесту 10 (соответственно числу вопросов).

Прохождение теста оценивается по следующим критериям:

Балл, полученный при прохождении теста в рамках онлайн-курса	Балл для промежуточной аттестации
0-5,9	2 (неудовлетворительно)
6-7,2	3 (удовлетворительно)
7,3-8,5	4 (хорошо)
8,6-10	5 (отлично)

Работа над рефератом оценивается по следующим критериям:

Шкала оценивания КУЗ (баллы)	Описание
5	Реферат выполнен в полном объеме с высокими показателями авторского текста. Работа велась систематизировано и последовательно. Выполненный реферат отличается новизной концепции, отличным качеством исполнения, продуманностью и последовательностью принятых решений. Реферат полностью соответствует оформлению по ГОСТ. Студент демонстрирует высокую степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и свободно выражает свой творческий замысел в работе.
4	Реферат выполнен в полном объеме с невысокими показателями авторского текста. Работа велась не систематизировано и последовательно. Выполненный реферат не отличается новизной концепции, хорошим качеством исполнения, продуманностью и последовательностью принятых решений. Реферат полностью соответствует оформлению по ГОСТ. Студент демонстрирует хорошую степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и хорошо выражает свой творческий замысел в работе.
3	Реферат выполнен в полном объеме со средними показателями авторского текста. Работа велась не систематизировано и не последовательно. Выполненный реферат концептуально тривиален, удовлетворительным качеством исполнения. Реферат не полностью соответствует оформлению по ГОСТ. Студент демонстрирует удовлетворительную степень владения художественными и

	техническими приемами, инструментами и с затруднениями выражает свой творческий замысел в работе.
2	Реферат выполнен в неполном объеме ил не выполнен вовсе с низкими показателями авторского текста. Работа велась не систематизировано и не последовательно или велась совсем без консультаций. Выполненный реферат концептуально тривиален, с низким качеством исполнения. Реферат не соответствует оформлению по ГОСТ. Студент демонстрирует низкую степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и с затруднениями выражает свой творческий замысел в работе.

Максимальный суммарный балл составляет 5. Максимальный суммарный балл складывается из следующих максимальных баллов:

Источник баллов	Максимальный балл
Результаты итогового теста в рамках онлайн-курса	5
Работа над рефератом	5

По результатам суммирования баллов выставляется оценка «отлично», «хорошо», «удовлетворительно» или «неудовлетворительно».

Шкала приведения оценок курса к оценкам в ведомости:

Суммарный балл	0-5	6	7-8	9-10
Итоговая оценка	Неудовлетворительно	Удовлетворительно	Хорошо	Отлично

Фонды оценочных средств представлены в приложении 1 к рабочей программе.

## 7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

### а) Основная литература

1. Алексеев, А. Г. Дизайн-проектирование : учебное пособие для среднего профессионального образования / А. Г. Алексеев. — 2-е изд. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 90 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11134-7. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/456785> (дата обращения: 26.03.2020).
2. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвина. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 181 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-10964-1. — Текст : электронный // ЭБС

Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/454518> (дата обращения: 26.03.2020).

3. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 119 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11169-9. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/454541> (дата обращения: 26.03.2020).
4. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для вузов / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 208 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-07962-3. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/454519> (дата обращения: 26.03.2020).

## **б) Дополнительная литература**

1. Основы информатики. Компьютерная графики : лаб. Работы для спец. 051900 «Графика» / М-во образования РФ; МГУП; сост. Болдасов В.С., Марголин Л.Н. — М. : МГУП, 2003. — 119 с.
2. Келейников, И.В. Типографика книги : учебное пособие по спец. 070902.65 — «Графика» / И. В. Келейников ; М-во образования и науки РФ; Федер. Агентство по образованию; МГУП. — М. : МГУП, 2008. — 105 с.
3. Папанек В. Дизайн для реального мира. - М.:ИД АРОНОВ, 2012 - 416 с.
4. Мюллер-Брокманн Й. Модульные системы в графическом дизайне - М.: Студия Артемия Лебедева, 2014. - 184с.
5. Лебедев А. Ководство (четвертое издание) - М.: Студия Артемия Лебедева, 2013 - 536 с.
6. Итан Маркотт. Отзывчивый веб-дизайн. - М.: Манн, Иванов и Фербер, 2012 - 170 с.
7. Дэвид Берман. Do Good Design. Как дизайнеры могут изменить мир. - М. Символ-Плюс. 2011. - 198 стр.
8. John Krahenbuhl. Axure RP Prototyping Cookbook. - UK, Birmingham, PACT Publishing. 2014. - 300 стр.
9. Sandee Cohen, Diane Burns. Digital Publishing with Adobe InDesign CS6. - USA, California, Adobe Press, 2012. - 266 стр
10. Алан Купер, Роберт Рейман, Дэвид Кронин. Об интерфейсе. Основы проектирования взаимодействия. - С-Пб. Символ-Плюс. 2009. - 686 стр.

## **в) Программное обеспечение:**

1. Операционные системы Mac OS и Windows (актуальные версии)
2. Графический пакет Adobe Creative Cloud (актуальные версии), включающий программы:
  - Adobe InDesign
  - Adobe Photoshop
  - Adobe Illustrator

— Adobe AfterEffects

— Adobe Acrobat

3. Программы макетирования и прототипирования приложений и сайтов:

— Figma

— Adobe XD

— Axure

#### г) Интернет источники

1. Дайджест продуктового дизайна <https://jvetrau.com/>

2. Дизайн-мышление. Гайд по процессу <https://tilda.education/courses/web-design/designthinking/>

#### д) Онлайн-курсы по дисциплине:

— Методология дизайн-проектирования

<https://lms.mospolytech.ru/course/view.php?id=1961>

### 8. Материально-техническое обеспечение дисциплины

— Аудитория практических и семинарских занятий кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции» № 3317. 125008, г. Москва, ул. Михалковская, д.7. Столы, стулья, проектор, экран, доска. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер. Графический пакет Adobe Creative Cloud, договор № 30\_14.44-АЕФ/19 от 15.03.2019 г. Программы макетирования и прототипирования приложений и сайтов: Figma, Adobe XD, Axure (бесплатно)

— Аудитория практических и семинарских занятий кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции» № 3315а. 125008, г. Москва, ул. Михалковская, д.7. Столы, стулья, проектор, экран, доска. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер. Графический пакет Adobe Creative Cloud, договор № 30\_14.44-АЕФ/19 от 15.03.2019 г. Программы макетирования и прототипирования приложений и сайтов: Figma, Adobe XD, Axure (бесплатно)

— Аудитория практических и семинарских занятий кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции» № 3319. 125008, г. Москва, ул. Михалковская, д.7. Столы, стулья, компьютеры, проектор, экран, доска. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер. Графический пакет Adobe Creative Cloud, договор № 30\_14.44-АЕФ/19 от 15.03.2019 г. Программы макетирования и прототипирования приложений и сайтов: Figma, Adobe XD, Axure (бесплатно)

— Аудитория практических и семинарских занятий кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции» № 3320. 125008, г. Москва, ул. Михалковская, д.7. Столы, стулья, компьютеры, проектор, экран, доска. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер. Графический пакет Adobe Creative Cloud, договор № 30\_14.44-АЕФ/19 от 15.03.2019 г. Программы макетирования и прототипирования приложений и сайтов: Figma, Adobe XD, Axure (бесплатно)

— Аудитория практических и семинарских занятий кафедры «Художественно-

техническое оформление печатной продукции» № 3326. 125008, г. Москва, ул. Михалковская, д.7. Столы, стулья, компьютеры, проектор, экран, доска. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер. Графический пакет Adobe Creative Cloud, договор № 30\_14.44-АЕФ/19 от 15.03.2019 г. Программы макетирования и прототипирования приложений и сайтов: Figma, Adobe XD, Axure (бесплатно) — Аудитория практических и семинарских занятий кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции» № 3327. 125008, г. Москва, ул. Михалковская, д.7. Столы, стулья, компьютеры, проектор, экран, доска. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер. Графический пакет Adobe Creative Cloud, договор № 30\_14.44-АЕФ/19 от 15.03.2019 г. Программы макетирования и прототипирования приложений и сайтов: Figma, Adobe XD, Axure (бесплатно)

## 9. Методические рекомендации для самостоятельной работы студентов

Для подготовки к экзамену обучающемуся необходимо учитывать следующее:

1. Работа над рефератом в области графического дизайна цифровых медиа, требует учета и согласования нескольких факторов. Основные факторы, которые учитываются при работе над рефератом: технологичность, экономическая целесообразность, функциональность, соответствие практическим и эстетическим запросам целевой аудитории. В зависимости от типа решаемых задач степень влияния каждого этих факторов на формирование творческой и исследовательской составляющей проекта различна.

2. Изучение методологии дизайн проектирования проходит шесть основных этапов:

— исследовательский (сбор всевозможной информации по исследуемой теме и формирование разнопланового взгляда на решаемую задачу и контекст ее существования)

— аналитический (включающий в себя определение целевой аудитории и функциональных задач проекта, определение его структуры и иерархических отношений между элементами, а также разбор уже реализованных проектов аналогичного типа);

— творческий (формирование множественных решений поставленной задачи различными методами)

— отборочный (выявление наиболее ценных решений в результате многокритериального отбора. Наиболее частыми критериями являются техническая реализуемость, прикладная ценность для пользователя и экономическая выгода для заказчика)

— этап прототипирования (закрывающийся в разработке и выполнении принципиального или функционального прототипа в рамках решаемой задачи)

— презентационный (закрывающийся в подготовке презентации проекта (для большинства разделов дисциплины презентация является экранной – см. п. 6), формирующей образ проекта, демонстрирующей общую структуру проекта, наиболее интересные элементы оформления в области композиции, графических, типографических и технологических приемов, использованных материалов).

3. Ключевая задача при проектировании состоит в том, чтобы избежать

механического комбинирования общеизвестных дизайнерских приемов, и прийти к пониманию определяющей роли функционального анализа при выборе (самостоятельной разработке) и комбинировании композиционных, пластических и конструктивных приемов.

#### 4. Требования, предъявляемые к реферату.

Объемы реферата и количество входящих в него заданий зависят от проблематики диссертации. Минимальные требования к объему и уровню сложности представлены в приложении № 2 к настоящей программе. Рекомендуется не ограничиваться соответствием минимальным требованиям, и добиваться увеличения объемов и повышению уровня сложности.

Исследовательская работа должна быть самостоятельной, итоговая работа не должна содержать признаков заимствования более 80%, должно соответствовать четко сформулированным функциональным и эстетическим задачам проекта и быть объемом не менее 10000 знаков с пробелами.

5. Проверка теоретических знаний по дисциплине проводится в формате онлайн-теста (в рамках онлайн-курса по соответствующему разделу дисциплины). Формат теста предполагает выбор правильного варианта ответа из двух или более вариантов.

### **9. Методические рекомендации преподавателю**

Дисциплина «Методология дизайн-проектирования» является базовой при освоении образовательной программы дисциплиной и состоит из практических занятий, направленных на освоение общих и общепрофессиональных компетенций дизайнера цифровых сред.

Преподавание дисциплины «Методология дизайн-проектирования» основывается на следующих принципах:

1. Внимание к концептуальной составляющей: одним из основных этапов работы над проектом является формирование его концепции. Три основных вопроса, на которые должна отвечать концепция проекта, это «что?», «для кого?» и «как?».

2. Ориентация на решение глобальных творческих и функциональных задач в рамках конкретного задания: обучающийся должен получить ясное понимание того, какие задачи общего порядка ставятся перед ним в процессе выполнения реферата;

3. Внимание к аналитической составляющей: задания по дисциплине должны иметь аналитическую, исследовательскую составляющую; важно, чтобы аналитическая работа выступала полноценной частью проекта, формирующей его принципиальные элементы;

4. Внимание к технологической составляющей: при составлении заданий и в процессе работы над ними в обязательном порядке рекомендуется учитывать роль технологической составляющей в процессе формирования художественного языка и окончательного облика проектируемого объекта;

5. Ориентация на достижение актуальности работы: преподаватель



концентрирует внимание обучающегося на необходимость добиваться актуальности разрабатываемого проекта;

6. Теоретические основы дисциплины и методические принципы преподавания зафиксированы в онлайн-курсах по разделам дисциплины.

Программа составлена в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по специальности 54.04.01 «Дизайн» по профилю «Дизайн цифровых медиа».

**Программу составил:**  
Старший преподаватель




/Е.И. Тулин/

**Программа утверждена на заседании кафедры «Художественно-технического оформления печатной продукции»**

15 апреля 2021 г., протокол № \_\_\_\_\_

Заведующий кафедрой  
старший преподаватель



/Е.Б.Третьяк/

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
**«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**  
**(МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХ)**

Специальность: 54.04.01 «Дизайн»

Форма обучения: очная

Виды профессиональной деятельности:

научно-исследовательская, педагогическая, проектная

Кафедра: Художественно-техническое оформление печатной продукции

## **ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ**

### **ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

### **«Методология дизайн-проектирования»**

Состав:

1. Паспорт фонда оценочных средств
2. Описание оценочных средств

**Составитель:**

Е.И. Тулин, старший преподаватель,

Москва 2021

**Перечень оценочных средств по дисциплине  
«Методология дизайн-проектирования»**

№ ОС	Наименование оценочного средства	Краткая характеристика оценочного средства	Представление оценочного средства в ФОС
1	реферат	<p>Реферат - авторское произведение, получаемое в результате выполнения задания. Результат выполнения позволяет оценить качество знаний, наличие способности к проектному мышлению и уровень исследовательской работы, умение обучающегося применять свои знания в процессе решения художественно-творческих задач, владение художественными материалами, техниками и технологиями, уровень сформированности компетенций. Для успешного выполнения реферата обучающийся должен:</p> <p><b>Знать:</b> исторические этапы развития дизайн-подхода к проектированию и примеры решения типовых ситуаций дизайн-проектирования; основные методологические этапы проектного подхода (сбор материала, проектная проблема, проектное решение, реализация); популярные тенденции развития дизайн-отрасли в целом и цифрового направления в частности; принципы формирования команд, основы лидерства и арт-дирекшена; гибких методик управления Agile, Scrum; основные проблемы дизайна и экологии.</p> <p><b>Уметь:</b> применять методологию дизайн-проектирования для решения нестандартных задач; применять методологию дизайн-проектирования для решения профессиональных и творческих задач; выявлять актуальные тенденции в творческой среде и применять их на практике решения творческих проектов; обучаться на опыте других дизайнеров, анализировать их творческий путь и различные решения; управлять проектами различной сложности, формировать команды для разных проектов из специалистов разных профилей; творчески и эффективно использовать полученные знания в своей работе; анализировать и определять требования и ценности к дизайн-проекта.</p> <p><b>Владеть:</b> навыками оценки обстоятельств, принятия решений и распределения задач. Умением декомпозировать задачу, упрощать условия и решать каждую ситуацию как стандартными средствами, так и инновационными; методиками формального анализа графических работ в контексте социальной значимости, экологической ценности и безопасности; навыками обращения к исследовательским разделам дизайн-проектирования при аналитической работе над проектной задачей. Образно мыслить и применять цифровые</p>	Тема реферата

	методы анализа при решении творческих задач; навыками анализа и сбора различной информации при исследовании проектной задачи; управленческими навыками, принципами горизонтального и вертикального управления, а также навыками итерационного и «водопадного» развития проекта.	
--	---	--

Таблица 2

## ПОКАЗАТЕЛЬ УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Методология дизайн-проектирования					
ФГОС ВО 54.04.01 «Дизайн»					
В процессе освоения данной дисциплины студент формирует и демонстрирует следующие компетенции компетенции:					
Компетенции		Перечень компонентов	Технология формирования компетенций	Форма оценочного средства	Степени уровней освоения компетенций
Код компетенции	Формулировка				
УК-4	Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия	<p><b>Знать:</b> исторические этапы развития дизайн-подхода к проектированию и примеры решения типовых ситуаций дизайн-проектирования</p> <p><b>Уметь:</b> применять методологию дизайн-проектирования для решения нестандартных задач</p> <p><b>Владеть:</b> навыками оценки обстоятельств, принятия решений и распределения задач. Умением декомпозировать задачу, упрощать условия и решать каждую ситуацию как стандартными средствами, так и инновационными.</p>	самостоятельная работа, практические занятия, консультации по электронной переписке или в соцсетях	Реферат	<p><b>Базовый уровень:</b> – способность использовать теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения.</p> <p><b>Повышенный уровень:</b> – способность действовать и принимать верные решения для различных нестандартных ситуаций дизайн проектирования цифровых медиа</p>

УК-5	Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия	<p><b>Знать:</b> основные методологические этапы проектного подхода (сбор материала, проектная проблема, проектное решение, реализация)</p> <p><b>Уметь:</b> применять методологию дизайн-проектирования для решения профессиональных и творческих задач</p> <p><b>Владеть:</b> навыками обращения к исследовательским разделам дизайн-проектирования при аналитической работе над проектной задачей. Образно мыслить и применять цифровые методы анализа при решении творческих задач.</p>	самостоятельная работа, практические занятия, консультации по электронной переписке или в соцсетях	Реферат	<p><b>Базовый уровень:</b> – способность использовать теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения.</p> <p><b>Повышенный уровень:</b> – способность создавать на высоком профессиональном уровне оригинальные авторские проекты в области дизайн-проектирования цифровых медиа</p>
ОПК-2	Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; выполнять отдельные виды работ при проведении научных исследований с применением современных научных методов; самостоятельно обучаться; приобретать и использовать в практической деятельности новые знания и умения; участвовать в	<p><b>Знать:</b> популярные тенденции развития дизайн-отрасли в целом и цифрового направления в частности.</p> <p><b>Уметь:</b> выявлять актуальные тенденции в творческой среде и применять их на практике решения творческих проектов. Обучаться на опыте других дизайнеров, анализировать их творческий путь и различные решения</p> <p><b>Владеть:</b> Навыками анализа и сбора различной информации при исследовании проектной задачи</p>	самостоятельная работа, практические занятия, консультации по электронной переписке или в соцсетях	Реферат	<p><b>Базовый уровень:</b> – способность использовать теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения.</p> <p><b>Повышенный уровень:</b> – способность к поиску новых источников знания, определению проблематики проекта и источников восполнения недостающей информации при дизайн-проектировании цифровых медиа</p>

	научно-практических конференциях; делать доклады и сообщения				
ОПК-3	Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи	Знать: методы проведения исследований Уметь: проводить научные и проектные исследования Владеть: программно-техническим комплексом инструментов и методологией проведения полевых и лабораторных исследований	самостоятельная работа, практические занятия, консультации по электронной переписке или в соцсетях	Реферат	<b>Базовый уровень:</b> – способность использовать теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения. <b>Повышенный уровень:</b> – способность к проявлению творческой инициативы, желание брать на себя всю полноту профессиональной ответственности при дизайн проектировании цифровых медиа

## Темы проектно-художественных заданий и этапы освоения компетенций

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины Темы КУЗ	Код компетенции	Этапы освоения компетенций
<b>1</b> Что такое дизайн-мышление			
1.1	Исследование различных подходов к дизайн мышлению. Составление сравнительных схем / таблиц / диаграмм для определения принципиальных отличий в подходах	УК-4	<b>Знать:</b> исторические этапы развития дизайн-подхода к проектированию и примеры решения типовых ситуаций дизайн-проектирования <b>Уметь:</b> применять методологию дизайн-проектирования для решения нестандартных задач <b>Владеть:</b> навыками оценки обстоятельств, принятия решений и распределения задач. Умением декомпозировать задачу, упрощать условия и решать каждую ситуацию как стандартными средствами, так и инновационными.
<b>2</b> Эмпатия			
2.1	Проведение массового анкетирования для определения потребностей потенциальных пользователей при проектировании сервисов / сайтов или приложений	ОПК-2 ОПК-3	<b>Знать:</b> популярные тенденции развития дизайн-отрасли в целом и цифрового направления в частности. <b>Уметь:</b> выявлять актуальные тенденции в творческой среде и применять их на практике решения творческих проектов. Обучаться на опыте других дизайнеров, анализировать их творческий путь и различные решения <b>Владеть:</b> Навыками анализа и сбора различной информации при исследовании проектной задачи
2.2	Проведение глубинного интервью с респондентами для определения потребностей потенциальных пользователей при проектировании сервисов / сайтов или приложений		<b>Знать:</b> техники интервьюирования и составления анкет. <b>Уметь:</b> общаться с потенциальным пользователем проектируемого продукта, замечать и фиксировать его ответы, вербальные и жестовые <b>Владеть:</b> навыками проведения интервью
2.3	Аналитический отчет на основе статистики посещаемости сайта или приложения с целью определения его проблем		<b>Знать:</b> методы проведения анализа и выявления трендов. <b>Уметь:</b> выявлять различные изменения в динамике пользовательского опыта посещения сайтов <b>Владеть:</b> Навыками анализа и сбора различной информации при исследовании проектной задачи



<b>3 Фокусировка</b>			
<b>3.1</b>	Определение приоритетных проблем и потенциальных пользователей проектируемого сайта / сервиса или приложения, обнаруженных и выявленных в ходе проведенного исследования на предыдущем этапе	УК-4	<p><b>Знать:</b> исторические этапы развития дизайн-подхода к проектированию и примеры решения типовых ситуаций дизайн-проектирования</p> <p><b>Уметь:</b> применять методологию дизайн-проектирования для решения нестандартных задач</p> <p><b>Владеть:</b> навыками оценки обстоятельств, принятия решений и распределения задач. Умением декомпозировать задачу, упрощать условия и решать каждую ситуацию как стандартными средствами, так и инновационными.</p>
<b>4 Генерация идей</b>			
<b>4.1</b>	Формирование различных вариантов творческих решений определенных проблем для определенных пользователей, выявленных на предыдущем этапе. Количество решений не ограничено, но они должны быть получены различными методами, согласно методических указаний раздела	УК-5 ОПК-3	<p><b>Знать:</b> основные методологические этапы проектного подхода (сбор материала, проектная проблема, проектное решение, реализация)</p> <p><b>Уметь:</b> применять методологию дизайн-проектирования для решения профессиональных и творческих задач</p> <p><b>Владеть:</b> навыками обращения к исследовательским разделам дизайн-проектирования при аналитической работе над проектной задачей. Образно мыслить и применять цифровые методы анализа при решении творческих задач.</p>
<b>5 Выбор идеи</b>			
<b>5.1</b>	На основе системного применения многокритериального отбора выявить наиболее эффективные решения поставленной задачи проектирования сайта / сервиса / приложения	ОПК-2	<p><b>Знать:</b> популярные тенденции развития дизайн-отрасли в целом и цифрового направления в частности.</p> <p><b>Уметь:</b> выявлять актуальные тенденции в творческой среде и применять их на практике решения творческих проектов. Обучаться на опыте других дизайнеров, анализировать их творческий путь и различные решения</p> <p><b>Владеть:</b> Навыками анализа и сбора различной информации при исследовании проектной задачи</p>
<b>6 Прототипирование</b>			
<b>6.1</b>	На основе выявленного на предыдущем этапе решения поставленной задачи проектирования сайта / сервиса / приложения сделать электронный прототип, решающий конкретные	ОПК-2 ОПК-3	<p><b>Знать:</b> принципы и типологию прототипирования</p> <p><b>Уметь:</b> создавать прототипы</p> <p><b>Владеть:</b> инструментами создания прототипов.</p>

	задачи конкретного пользователя, выявленного на первом этапе проектирования (раздел 2)		
<b>7 Тестирование</b>			
<b>7.1</b>	Провести полевое тестирование полученного прототипа сайта / сервиса / приложения на неопределенном кругу лиц с целью проверки выдвигаемой гипотезы взаимосвязи «выявленной проблемы, выявленных пользователей, предлагаемого решения и формы реализации в виде прототипа»	ОПК-2	<p><b>Знать:</b> популярные тенденции развития дизайн-отрасли в целом и цифрового направления в частности.</p> <p><b>Уметь:</b> выявлять актуальные тенденции в творческой среде и применять их на практике решения творческих проектов. Обучаться на опыте других дизайнеров, анализировать их творческий путь и различные решения</p> <p><b>Владеть:</b> Навыками анализа и сбора различной информации при исследовании проектной задачи</p>
<b>8 Экология в дизайне</b>			
<b>8.1</b>	Определить ценность полученного результата с точки зрения экологического следа цифрового и реального — насколько продукт соответствует современному пониманию экологичности.	ОПК-2 ОПК-3	<p><b>Знать:</b> основные проблемы дизайна и экологии</p> <p><b>Уметь:</b> творчески и эффективно использовать полученные знания в своей работе; анализировать и определять требования и ценности к дизайн-проекта</p> <p><b>Владеть:</b> методиками формального анализа графических работ в контексте социальной значимости, экологической ценности и безопасности</p>

## Требования к объему и уровню сложности КУЗ

Раздел/семестр	тематика раздела	проектно-художественное задание (группа заданий)	минимальные требования к объему	минимальные требования к уровню исполнения (сложности)
1 (1)	Что такое дизайн-мышление	Исследование различных подходов к дизайн мышлению. Составление сравнительных схем / таблиц / диаграмм для определения принципиальных отличий в подходах	Онлайн тест по модулю курса и итоговый тест по дисциплине	Раздел считается усвоенным если тесты пройдены не менее чем на 60%
2.1 (1)	Эмпатия	Проведение массового анкетирования для определения потребностей потенциальных пользователей при проектировании сервисов / сайтов или приложений	Онлайн тест по модулю курса и итоговый тест по дисциплине. Реферат на тему обоснования темы диссертации через эмпатию и фокусировку. 10000 знаков с пробелами, уровнем авторского текста не ниже 80%, оформленный по ГОСТ	Раздел считается усвоенным если тесты пройдены не менее чем на 60%. В реферате оценивается наличие глубокого понимания роли пользовательского опыта при проектировании любых цифровых сервисов, приложений или сайтов; наличие способности взаимодействовать с аудиторией различными способами и собирать этот опыт.
2.2 (1)	Эмпатия	Проведение глубинного интервью с респондентами для определения потребностей потенциальных пользователей при проектировании сервисов / сайтов или приложений	Онлайн тест по модулю курса и итоговый тест по дисциплине. Реферат на тему обоснования темы диссертации через эмпатию и фокусировку. 10000 знаков с пробелами, уровнем авторского текста не ниже 80%, оформленный по ГОСТ	
2.3 (1)	Эмпатия	Аналитический отчет на основе статистики посещаемости сайта или приложения с целью определения его проблем	Онлайн тест по модулю курса и итоговый тест по дисциплине. Реферат на тему обоснования темы диссертации через эмпатию и фокусировку. 10000 знаков с пробелами, уровнем авторского текста не ниже 80%, оформленный по ГОСТ	
3 (1)	Фокусировка	Определение приоритетных проблем и потенциальных пользователей проектируемого сайта / сервиса или приложения, обнаруженных и выявленных в ходе проведенного исследования на предыдущем этапе	Онлайн тест по модулю курса и итоговый тест по дисциплине. Реферат на тему обоснования темы диссертации через эмпатию и фокусировку. 10000 знаков с пробелами, уровнем авторского текста не ниже 80%, оформленный по ГОСТ	Раздел считается усвоенным если тесты пройдены не менее чем на 60%. В реферате оценивается наличие аргументации в защиту выбранных решений и задач; наличие согласования и взаимодействия элементов проекта с особенностями поставленной задачи; оригинальность решений и очевидность их соответствия поставленным задачам.
4 (1)	Генерация идей	Формирование различных вариантов творческих решений определенных проблем	Онлайн тест по модулю курса и итоговый тест по дисциплине	Раздел считается усвоенным если тесты пройдены не менее чем на 60%

		для определенных пользователей, выявленных на предыдущем этапе. Количество решений не ограничено, но они должны быть получены различными методами, согласно методических указаний раздела		
5 (2)	Выбор идеи	На основе системного применения многокритериального отбора выявить наиболее эффективные решения поставленной задачи проектирования сайта / сервиса / приложения	Онлайн тест по модулю курса и итоговый тест по дисциплине	Раздел считается усвоенным если тесты пройдены не менее чем на 60%
6 (2)	Прототипирование	На основе выявленного на предыдущем этапе решения поставленной задачи проектирования сайта / сервиса / приложения сделать электронный прототип, решающий конкретные задачи конкретного пользователя, выявленного на первом этапе проектирования (раздел 2)	Онлайн тест по модулю курса и итоговый тест по дисциплине	Раздел считается усвоенным если тесты пройдены не менее чем на 60%
7 (2)	Тестирование	Провести полевое тестирование полученного прототипа сайта / сервиса / приложения на неопределенном кругу лиц с целью проверки выдвигаемой гипотезы взаимосвязи «выявленной проблемы, выявленных пользователей, предлагаемого решения и формы реализации в виде прототипа»	Онлайн тест по модулю курса и итоговый тест по дисциплине	Раздел считается усвоенным если тесты пройдены не менее чем на 60%
8 (2)	Экология в дизайне	Определить ценность полученного результата с точки зрения экологического следа цифрового и реального — насколько продукт соответствует современному пониманию экологичности.	Онлайн тест по модулю курса и итоговый тест по дисциплине	Раздел считается усвоенным если тесты пройдены не менее чем на 60%