

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Тольяттинский государственный университет»

Б1.В.04.01
(индекс дисциплины)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Дизайн-мышление 1

(наименование дисциплины)

по направлению подготовки
54.03.01 Дизайн

направленность (профиль)
Графический дизайн

Форма обучения: очная

Год набора: 2025

Общая трудоемкость: 2 ЗЕ

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр	7	Итого
Форма контроля	Зачет	
Вид занятий		
Лекции	16	16
Лабораторные		
Практические	16	16
Руководство: курсовые работы (проекты) / РГР		
Промежуточная аттестация	0,25	
Контактная работа	32,25	32,25
Самостоятельная работа	39,75	39,75
Контроль		
Итого	72	72

Рабочую программу составил:

доцент, кандидат культурологии, Кузьмина М.С.

(должность, ученое звание, степень, Фамилия И.О.)

(должность, ученое звание, степень, Фамилия И.О.)

Рецензирование рабочей программы дисциплины:



Отсутствует



Рецензент

(должность, ученое звание, степень, Фамилия И.О.)

Рабочая программа дисциплины составлена на основании ФГОС ВО и учебного плана направления подготовки

54.03.01 Дизайн

Срок действия рабочей программы дисциплины до «28» августа 2029 г.

УТВЕРЖДЕНО

На заседании центра дизайна

(протокол заседания №11 от «24» июня 2024 г.).

1. Цель освоения дисциплины

Цель освоения дисциплины – формирование и развитии у будущих дизайнеров знаний, умений, практических навыков использования инструментов и техник клиентоориентированных методологий разработки новых товаров и услуг в проектировании объектов дизайна.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплины и практики, на освоении которых базируется данная дисциплина: «Предпринимательская деятельность. Коммерциализация РИД», «Проектирование в графическом дизайне 2», «Компьютерные технологии в дизайне 5», «Дизайн культурного городского пространства», «Художественно-техническое редактирование печатных изданий», «Современное издательское дело», «Производственная практика (проектно-технологическая практика)», «Художник театра и кино (событийный дизайн)».

Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины необходимо как предшествующее: «Проектирование в графическом дизайне 4», «Компьютерные технологии в дизайне 7», «Дизайн-мышление 2», «Иллюстрации», «Инфографика», «Производственная практика (преддипломная практика)».

3. Планируемые результаты обучения

Формируемые и контролируемые компетенции (код и наименование)	Индикаторы достижения компетенций (код и наименование)	Планируемые результаты обучения
ПК-2 Способен определять требования к коммуникационному дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений проектных задач и методологических подходов к выполнению дизайн-проекта с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории	ПК-2.1 Знает последовательность выполнения работ, методику поиска, сбора и анализа информации необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.	Знать: актуальные методы научных исследований, которые возможно применить при создании дизайн-проекта.
		Уметь: сравнивать и выявлять актуальные методы научных исследований, которые возможно применить при создании дизайн-проекта.
		Владеть: навыками выявления актуальных методов научных исследований, которые возможно применить при создании дизайн-проекта.
	ПК-2.2 Умеет планировать сроки выполнения работ, анализировать и определять требования к дизайн-проекту	Знать: передовые методы научных исследований в контексте создания дизайн-проекта Уметь: использовать знания о методах научных исследований в контексте создания дизайн-проекта.

Формируемые и контролируемые компетенции (код и наименование)	Индикаторы достижения компетенций (код и наименование)	Планируемые результаты обучения
	<p>влияют на увеличение качества дизайн-проекта.</p>	<p>Владеть: навыками применения методов научных исследований в контексте создания дизайн-проекта.</p>
	<p>ПК-2.3 Синтезирует методологические подходы для выполнения каждого конкретного дизайн-проекта.</p>	<p>Знать: принципы создания концептуальных решений.</p>
		<p>Уметь: применять принципы аргументации нужности и своевременности в рамках создания и реализации дизайн-проекта.</p>
		<p>Владеть: навыками формирования новизны собственных концептуальных решений и аргументирует её нужность и своевременность в рамках создания и реализации дизайн-проекта.</p>

4. Структура и содержание дисциплины

Модуль (раздел)	Вид учебной работы	Наименование тем занятий (учебной работы)	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Интерактив, ч.	Формы текущего контроля (наименование оценочного средства)
	Самостоятельная работа	Выполнение практических заданий	7	39,75	-	-	Индивидуальное домашнее задание
Модуль 1. Методология и процесс дизайн-мышления: эмпатия, фокус, идеи, прототип, тестирование	Лекция 1	Обзор методологии дизайн-мышления: принципы, основные этапы и методы.	7	2	-	-	Визуальная лекция
	Практическое занятие 1	Обзор методологии дизайн-мышления: принципы, основные этапы и методы.	7	2	10	-	Творческое задание
Модуль 2. Потребительская ценность. Изучение потребности пользователя.	Лекция 2	Статические и динамические организационные способности. Управление продуктом и управление проектом.	7	2	-	-	Визуальная лекция
	Практическое занятие 2	Статические и динамические организационные способности. Управление продуктом и управление проектом.	7	2	10	-	Творческое задание

Модуль (раздел)	Вид учебной работы	Наименование тем занятий (учебной работы)	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Интерактив, ч.	Формы текущего контроля (наименование оценочного средства)
	Лекция 3	Жизненный цикл проекта и продукта. Продуктово- и клиенто-ориентированные подходы к разработки новых товаров и услуг.	7	2	--	-	Визуальная лекция
	Практическое занятие 3	Жизненный цикл проекта и продукта. Продуктово- и клиенто-ориентированные подходы к разработки новых товаров и услуг.	7	2	10	-	Творческое задание
	Лекция 4	Потребительская этнография Анализ потребительского поведения с целью выявления проблем, новых потребностей и предпочтений. Принципы потребительской этнографии.	7	2	-	-	Визуальная лекция
	Практическое занятие 4	Потребительская этнография Анализ потребительского поведения с целью выявления проблем, новых потребностей и предпочтений. Принципы потребительской этнографии.	7	2	10	-	Творческое задание
	Лекция 5	Инструменты описания и анализа потребительского поведения. Эмпатическая карта. Социальная сеть потребителя. Профиль потребителя. Временная	7	2	-	-	Визуальная лекция

Модуль (раздел)	Вид учебной работы	Наименование тем занятий (учебной работы)	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Интерактив, ч.	Формы текущего контроля (наименование оценочного средства)
	Практическое занятие 5	Инструменты описания и анализа потребительского поведения. Эмпатическая карта. Социальная сеть потребителя. Профиль потребителя. Временная шкала. Карта предоставления услуги. Сториборд.	7	2	10	-	Творческое задание
Модуль 3. Структуризация потребительских проблем, генерация идей, создание концепции решений	Лекция 6	Определение и структуризация проблемы. Проблема и ее контекст. Определение ключевых несоответствий. Инструменты структуризации проблемы. Описание ключевых несоответствий и их ранжирование.	7	2	-	-	Визуальная лекция
	Практическое занятие 6	Определение и структуризация проблемы. Проблема и ее контекст. Определение ключевых несоответствий. Инструменты структуризации проблемы. Описание ключевых несоответствий и их ранжирование.	7	2	10	-	Творческое задание
	Лекция 7	Генерация идей. Методы стимулирования творческой активности. Методы поиска новых идей. Командный мозговой штурм. Принципы и подходы ТРИЗ.	7	2	-	-	Визуальная лекция

Модуль (раздел)	Вид учебной работы	Наименование тем занятий (учебной работы)	Семестр	Объем, ч.	Баллы	Интерактив, ч.	Формы текущего контроля (наименование оценочного средства)
	Практическое занятие 7	Генерация идей. Методы стимулирования творческой активности. Методы поиска новых идей. Командный мозговой штурм. Принципы и подходы ТРИЗ.	7	2	10	-	Творческое задание
	Лекция 8	Генерация идей. Игротехника и геймсторминг. Отбор, сортировка и структуризация базовых идей. Формулировка гипотез.	7	2	-	-	Визуальная лекция
	Практическое занятие 8	Генерация идей. Игротехника и геймсторминг. Отбор, сортировка и структуризация базовых идей. Формулировка гипотез. Презентация всех работ по итогу курса.	7	2	20	-	Творческое задание
Контроль			7	0,25			
Посещаемость			7		10		
Итого:				72	100		

5. Образовательные технологии

При обучении используются следующие образовательные технологии, направленные на формирование компетенций выпускника:

- технология традиционного обучения (индивидуальное домашнее задание, практическое занятие)
- технология проектного обучения (творческое задание)

6. Методические указания по освоению дисциплины

Данная дисциплина носит практикоориентированный творческий характер обучения. В рамках курса важно практически освоить и применить креативные методики на практике. Также важна творческая атмосфера занятия, которая бы способствовала раскрытию креативного потенциала студентов.

7. Оценочные средства

7.1. Паспорт оценочных средств

Семестр	Код контролируемой компетенции (или ее части)	Наименование оценочного средства
7	ПК-4	<i>Практические задания № 1-8 Вопросы к зачету № 1-40</i>

7.2. Типовые задания или иные материалы, необходимые для текущего контроля

7.2.1. Темы групповых и/или индивидуальных творческих заданий

(наименование оценочного средства)

1. Обзор методологии дизайн-мышления: принципы, основные этапы и методы.
2. Статические и динамические организационные способности. Управление продуктом и управление проектом.
3. Жизненный цикл проекта и продукта. Продуктово- и клиенто-ориентированные подходы к разработки новых товаров и услуг.
4. Потребительская этнография. Анализ потребительского поведения с целью выявления проблем, новых потребностей и предпочтений. Принципы потребительской этнографии. Инструменты описания и анализа потребительского поведения. Эмпатическая карта. Социальная сеть потребителя.
5. Профиль потребителя. Временная шкала. Карта предоставления услуги. Сториборд.
6. Определение и структуризация проблемы. Проблема и ее контекст. Определение ключевых несоответствий. Инструменты структуризации проблемы. Описание ключевых несоответствий и их ранжирование.
7. Генерация идей. Методы стимулирования творческой активности. Методы поиска новых идей. Командный мозговой штурм. Принципы и подходы ТРИЗ.

8. Критерии оценки:

10 баллов - высокое качество выполнения всех практических заданий, соответствие сути задания, наличие качественных, аккуратно сверстанных презентационных материалов по итогу каждого задания;

8 баллов - среднее качество выполнения всех практических заданий, частичное соответствие сути задания, частичное наличие сверстных презентационных материалов по итогу каждого задания;

5 балла - низкое качество выполнения практических заданий, частичное соответствие сути задания, частичное наличие сверстных презентационных материалов по итогу каждого задания;

1 балл - низкое качество выполнения всех практических заданий, несоответствие сути задания, отсутствие презентационных материалов по итогу каждого задания.

1. Генерация идей. Игротехника и геймсторминг. Отбор, сортировка и структуризация базовых идей. Формулировка гипотез. Презентация всех работ по итогу курса.

Критерии оценки:

20 баллов - высокое качество выполнения задания, соответствие сути задания, наличие качественных, аккуратно сверстных презентационных материалов по заданию;

15 баллов - среднее качество выполнения задания, частичное соответствие сути задания, частичное наличие сверстных презентационных материалов по итогу задания;

5 балла - низкое качество выполнения задания, частичное соответствие сути задания, частичное наличие сверстных презентационных материалов по итогу задания;

1 балл - низкое качество выполнения задания, несоответствие сути задания, отсутствие презентационных материалов по итогу задания.

7.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины

7.3.1. Вопросы к промежуточной аттестации

По данной дисциплине экзамен проводится в виде презентации наработанных по курсу материалов и их защиты. По окончании доклада члены комиссии задают студенту вопросы в соответствии с темой и содержанием работы, для выявления его знаний по вопросам, затронутым в работе. Оценивается качество и количество творческих работ, правильное понимание темы и ее подача.

Семестр: 7

№ п/п	Вопросы к зачету
1.	Пять методов дизайн-мышления.
2.	Эмпатия — как способ получения знаний об аудитории.
3.	Карта стейкхолдеров.
4.	Интервью: глубинные, экспертные.
5.	Наблюдение в контексте и этнография.
6.	Мокасины.
7.	Исследование аналогов.
8.	Возможные причины исследуемой проблемы.
9.	Изучение важнейших аспектов проблемы. Итеративный и адаптивный способы разработки решения проблемы.
10.	Фокусировка. Сбор наблюдений по итогам исследований и объединение их в шаблоны.
11.	Путь пользователя.
12.	Кластеризация.

№ п/п	Вопросы к зачету
13.	Формулировка точки зрения. Сужение проблемы.
14.	Представление команды проекта, описание роли и задач каждого участника.
15.	Генерация идей. Методы
16.	Обработка проблем, инсайтов, точек зрения этапа фокусировки.
17.	Мозговой штурм.
18.	Playing the future.
19.	Trend watching game.
20.	Выбор идей с точки зрения полезности для человека, технической реализации и ценности для бизнеса.
21.	Диаграмма Венна «Устойчивые решения»
22.	Product evolution canvas.
23.	Оценка идей.
24.	Интересанты, их ожидания и описание, как продукт их удовлетворяет. Описание организационных и технологических решений, применяемых командой
25.	Прототипирование. Что может являться прототипом.
26.	Создание макетов перспективных идей, которые проверяются через быстрые тесты с пользователем.
27.	Воссоздание. Прототипирование опыта.
28.	Повторное изучение исходных данных, дополнительной информации.
29.	Тестирование результатов проектной деятельности.
30.	Наблюдение. Интервьюирование. Вовлечение.
31.	Backlog
32.	Разработка новых эффективных и полезных решений.
33.	Определение основных технологических и производственных требований, условий реализации проекта.
34.	Презентация проекта: Основные точки проекта. Прототип «продукта». Оценка качества «продукта», подтвержденная заказчиком или пользователем.
35.	Краткая история дизайн-мышления как идеи.
36.	Характеристика дизайн мышления как процесса.
37.	Цикл разработки проекта (услуги, продукта).
38.	Дивергентно-конвергентное мышление.
39.	Использовании идей ТРИЗ. Основные отличия и сходства ТРИЗ от дизайн-мышления.
40.	Описание этапов действий проектной команды для генерации идей.

7.3.2. Критерии и нормы оценки

Семестр	Форма проведения промежуточной аттестации	Критерии и нормы оценки	
7	Зачет	«зачтено»	55-100 б.
		«не зачтено»	0-54 б.

8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

8.1. Обязательная литература

№ п/п	Авторы, составители	Заглавие (заголовок)	Тип (учебник, учебное пособие, учебно-методическое пособие, практикум, др.)	Год издания	Количество в научной библиотеке / Наименование ЭБС
1	Томасова Д.А.	Развитие и применение дизайн-мышления в маркетинговых исследованиях.	учебное пособие	2021	ЭБС "IPRbooks"
2	Сурова Н.Ю.	Проектный менеджмент в социальной сфере и дизайн-мышление	[Электронный ресурс] : учебное пособие	2017	ЭБС "ZNANIUM.COM"

8.2. Дополнительная литература

№ п/п	Авторы, составители	Заглавие (заголовок)	Тип (учебник, учебное пособие, учебно-методическое пособие, практикум, др.)	Год издания	Количество в научной библиотеке / Наименование ЭБС
1	Аббасов И. Б.	Дизайн-проекты от идеи до воплощения	[Электронный ресурс] : учебно-методическое пособие	2021	ЭБС "ZNANIUM.COM"
2	Кашапов, М. М.	Психология творческого мышления профессионала	[Электронный ресурс] : монография	2019	ЭБС "IPRbooks"

8.3. Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

- ЭБС «Лань»: e.lanbook.com
- ЭБС «РУКОНТ»: <http://rucont.ru/>
- ЭБС «БиблиоТех»: <http://www.bibliotech.ru/>
- ЭБС IPRbooks: <http://iprbookshop.ru/>
- WebofScience [Электронный ресурс] : мультидисциплинарная реферативная база данных. – Philadelphia: ClarivateAnalytics, 2016– . – Режим доступа : apps.webofknowledge.com.
- Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.
- Scopus[Электронный ресурс] : реферативная база данных. – Netherlands:
- Elsevier, 2004– . – Режим доступа : scopus.com. – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.
- Elibrary[Электронный ресурс] : научная электронная библиоте-ка. – Москва :
- НЭБ, 2000– . – Режим доступа : elibrary.ru. – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.
- NEICON[Электронный ресурс] : электронная информация : ар-хив научных журналов.
- Москва : НЭИКОН, 2002– . – Режим доступа : neicon.ru/resources/archive. – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.

8.4. Перечень программного обеспечения

№ п/п	Наименование ПО	Реквизиты договора (дата, номер, срок действия)
1	Windows: WinPro 10 RUS Upgrd OLP NL Acdmc	договор № 757 от 04.07.2018, срок действия – бессрочно. контракт № 1653 от 14.12.2018, срок действия – бессрочно.
2	Office Standard: Office Stdandard 2013 Russian OLP NL AcademicEdition	договор № 690 от 19.05.2015, срок действия – бессрочно.

8.5. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

№ п/п	Наименование оборудованных учебных кабинетов, лабораторий, мастерских и др. объектов для проведения практических и лабораторных занятий, помещений для самостоятельной работы обучающихся (номер аудитории)	Перечень основного оборудования
1.	Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа. Учебная аудитория для курсового проектирования (выполнения курсовых работ). Учебная аудитория для проведения групповых и индивидуальных консультаций. Учебная аудитория для проведения занятий текущего контроля и промежуточной аттестации. (С-907)	Столы ученические двухместные, стулья, доска аудиторная (маркерная), флипчарт, дизайнерские кресла, макеты, жалюзи, огнетушитель.
2.	Помещение для самостоятельной работы.	Столы ученические, стулья

№ п/п	Наименование оборудованных учебных кабинетов, лабораторий, мастерских и др. объектов для проведения практических и лабораторных занятий, помещений для самостоятельной работы обучающихся (номер аудитории)	Перечень основного оборудования
	(Г- 401)	ученические, ПК с выходом в сеть Интернет