

Б1.О.32

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА)

Учебная дисциплина	<i>Дизайн-мышление</i>
По направлению подготовки	<i>54.03.01</i> <i>«Дизайн»</i>
Профиль (программа бакалавриата)	<i>Графика компьютерных игр и анимация»</i>
Форма обучения	<i>Очная</i>

Оценочные материалы (средства) дисциплины рассмотрены (актуализированы) и утверждены на заседании кафедры «Дизайн»

Протокол заседания № 9 от «18» мая 2026 г.

Заведующий кафедрой Вишневская Елена Владимировна

ОГЛАВЛЕНИЕ

1. ПЕРЕЧЕНЬ КОМПЕТЕНЦИЙ И ЭТАПЫ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ **ОШИБКА! ЗАКЛАДКА НЕ ОПРЕДЕЛЕНА.**
2. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА) ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ОБЕСПЕЧИВАЮЩИХ ФОРМИРОВАНИЕ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ **ОШИБКА! ЗАКЛАДКА НЕ ОПРЕДЕЛЕНА.**
3. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА) ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ **ОШИБКА! ЗАКЛАДКА НЕ ОПРЕДЕЛЕНА.**
4. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ ПРОЦЕДУРЫ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ..... **ОШИБКА! ЗАКЛАДКА НЕ ОПРЕДЕЛЕНА.**
5. ДИАГНОСТИЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ ДЛЯ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ УРОВЕНЬ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ **ОШИБКА! ЗАКЛАДКА НЕ ОПРЕДЕЛЕНА.**
6. ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ..... **ОШИБКА! ЗАКЛАДКА НЕ ОПРЕДЕЛЕНА.**

1. ПЕРЕЧЕНЬ КОМПЕТЕНЦИЙ И ЭТАПЫ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Оценочные материалы (средства) сформированы в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», утвержденного приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации 13.08.2020 №1015, (с изменениями и дополнениями от 26.11.2020 г.).

В соответствии с матрицей компетенций основной профессиональной образовательной программы «Графика компьютерных игр и анимация» в процессе обучения по дисциплине «Дизайн-мышление» происходит формирование закрепленных за дисциплиной компетенций обучающихся. Оценка сформированности компетенций на каждом этапе обучения происходит через оценку планируемых результатов обучения по дисциплине (знаний, умений, навыков).

Результаты освоения образовательной программы (компетенции)	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине	Этапы формирования компетенции (семестры, темы)	Оценочные средства
ОПК-2 Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях	ОПК-2.1. Выполняет работу с научной литературой; собирает, анализирует и обобщает результаты научных исследований; оценивает полученную информацию	Знать: - приемы работы с научной литературой для решения проектных задач в дизайн- мышлении; - приемы анализа и обобщения результатов научных исследований; оценивания полученной информации в процессе определения методов дизайн-мышления. Уметь: - применять приемы работы с научной литературой для решения проектных задач; -применять приемы анализа и обобщения результатов научных исследований; оценивания полученной информации. Владеть: - опытом применения приемов работы с научной литературой для решения проектных задач в дизайн-мышлении как стратегического подхода в новых социокультурных условиях; - опытом применения приемов анализа и обобщения результатов научных исследований, оценивания полученной информации в дизайн-мышлении как стратегического подхода в новых социокультурных условиях.	Тема 1	Устный опрос
	ОПК-2.2. Самостоятельно проводит научно-исследовательскую работу; проводит работу по участию в	Знать: - методы дизайн – мышления как метод создания нового продукта дизайна на основе научно-исследовательской работы; Уметь: - самостоятельно проводит научно-исследовательскую работу с использованием методов дизайн –	Тема 1	Устный опрос

	научно-практических конференциях	мышления; Владеть: - навыками подготовки к участию научно-исследовательской деятельности на основе методов дизайн – мышления;		
ОПК-4 Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	ОПК-4.2 Решает профессиональные задачи по проектированию, моделированию, конструированию предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна, используя цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики, в том числе с использованием цифровых инструментов дизайна	Знать: - методы дизайн – мышления как метод создания нового продукта дизайна в решении профессиональных проектных задач. Уметь: - применять методы дизайн – мышления при создании нового продукта дизайна в решении профессиональных проектных задач. Владеть: - навыками обоснования и выбора методов дизайн – мышления для создания нового продукта дизайна.	Тема 2	Проверка практического задания Проверка практической части курсовой работы

<p>ОПК-8 Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации</p>	<p>ОПК-8.2 Решает профессиональные задачи на основе проблематики современной культурной политики Российской Федерации</p>	<p>Знать: -проблематику современной культурной политики Российской Федерации на основе подхода к проектированию инновационных решений, ориентированных на человека; Уметь: -решать профессиональные задачи на основе проблематики современной культурной политики Российской Федерации и методов дизайн – мышления; Владеть: -опытом решения проектных профессиональных задач на основе проблематики современной культурной политики Российской Федерации и методов дизайн – мышления.</p>	<p>Тема 2</p>	<p>Проверка практического задания Проверка практической части курсовой работы</p>
--	--	---	---------------	---

2. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА) ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ОБЕСПЕЧИВАЮЩИХ ФОРМИРОВАНИЕ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Список вопросов для проведения устных опросов

- 1.Формирование профессионального сознания дизайнера
- 2.Анализ вариантов структур творческой деятельности
- 3.Воображение и фантазия
- 4.Творчество как процесс
- 5.Мотивация творчества
- 6.Методы стимуляции творчества
- 7.Мотивы творческой деятельности
- 8.Понятие социальной роли в дизайне

Критерии оценивания устного опроса:

- оценка *«отлично»* выставляется студенту, если он ответил развернуто на один из заданных вопросов, активно дополнял ответы других студентов или задавал им дополнительные вопросы;
- оценка *«хорошо»* выставляется студенту, если он ответил развернуто на один из заданных вопросов или ответил кратко на ряд вопросов;
- оценка *«удовлетворительно»* выставляется студенту, если он кратко ответил на один из задаваемых вопросов или просто дополнял ответы других студентов, задавал им дополнительные вопросы;
- оценка *«неудовлетворительно»* выставляется студенту, если он не смог ответить правильно на заданный вопрос, либо не отвечал на вопросы и не участвовал в их обсуждении.

Типовое практическое задание

1.Разработать дизайн-концепцию решения проектной практической задачи по идентификации объекта туристической привлекательности в Самарской регионе средствами средствами дизайн-мышления и графического дизайна

Критерии оценивая практических заданий

- оценка *«отлично»* выставляется студенту, если задание текущего контроля выполнено в полном объеме и без ошибок
- оценка *«хорошо»* выставляется студенту, если он выполнил задание текущего контроля почти

в полном объеме с несущественными ошибками

• оценка *«удовлетворительно»* выставляется студенту, если он выполнил задание текущего контроля, но с существенными ошибками

оценка *«неудовлетворительно»* выставляется студенту, если он не выполнил задания текущего контроля

ОЦЕНКА ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ И НАВЫКОВ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО РЕЗУЛЬТАТАМ ВЫПОЛНЕНИЯ КУРСОВОЙ РАБОТЫ

Цель курсовой работы заключается в применении полученных теоретических знаний и практических навыков для решения исследовательских задач, курсовая работа позволяет оценить умение студента использовать профессиональную терминологию, умение выстраивать логическую связь материала, умение работать со специальной, научной литературой, аналитически подходить к решению задач дизайн - проектирования методами дизайн- мышления, подбирать визуальный материал.

Примерный перечень тем курсовых работ

1. Образ в искусстве и в дизайне
2. Включение объекта в ситуацию выставки
3. Метод «Реконструкция музея»
4. Перевоплощение, или заимствование позиции
5. Сценарное моделирование объекта
6. Отождествление себя с проектируемым объектом
7. Заимствование аналогий из области искусства
8. Индентификация объекта туристической привлекательности в Самарской регионе средствами дизайн-мышления и графического дизайна на примере «Разработки дизайн-проекта путеводителя по горам Самарской Луки под названием «Живописный маршрут Самарской Луки в Самарской регионе средствами дизайн-мышления и графического дизайна на примере «Архитектурные достопримечательности Самарской Луки
9. Индентификация объекта туристической привлекательности

Общие требования к курсовой работе

1. Курсовая работа полностью раскрывает тему.
2. Структура курсовой работы логично выстроена.
3. Сопровождающая курсовую работы презентация выполнена в соответствии с требованиями и дополняет курсовую работу
4. Выступающий уложился в регламент.
5. Текст курсовой работы оформлен в соответствии с требованиями.

Требования к структуре курсовой работы

1. Название курсовой работы
2. Актуальность, цели, задачи
3. Новизна
4. Мотивация
5. Теоретические основы по теме курсовой работы
6. Практическая работа по теме курсовой работы
7. Заключение
8. Использованная литература

Требования к презентации курсовой работы

Основными принципами при составлении компьютерной презентации являются лаконичность, ясность, уместность, сдержанность, наглядность (подчеркивание ключевых моментов), запоминаемость (разумное использование ярких эффектов).

Основные требования к презентации

- каждый слайд должен иметь заголовок;
- количество текста на слайде должно быть оптимально минимальным;

— не рекомендуется применять анимацию (только в крайнем случае); динамическая анимация эффективна тогда, когда в процессе выступления происходит логическая трансформация существующей структуры в новую структуру;

— для управления презентацией рекомендуется использовать интерактивные кнопки (вперед-назад), автоматический режим лучше избегать.

Рекомендуемая структура презентации.

1. Титульный слайд: Тема доклада, Ф.И.О. студента, направление подготовки
2. Актуальность, цели, задачи.
3. Новизна. Мотивация
4. Материалы основного содержания
5. Заключение

Рекомендации к выступлению по теме курсовой работы

Максимальное время выступления – 15 минут. Рекомендуемое время – 10 минут.

В тексте выступления необходимо обосновать актуальность темы, раскрыть проблемные места. Темп выступления должен быть достаточно быстрым («бодрым»), поскольку внимание аудитории удерживается не более 10–12 минут, и в то же время необходимо как можно полнее представить результаты работы.

В процессе выступления обучающийся демонстрирует презентацию на экране. Затем выступающему задаются вопросы, на которые он обязан дать полные и исчерпывающие ответы. Грамотные и уверенные ответы на вопросы позволяют определить самостоятельность разработки и профессиональный кругозор выступающего.

Критерии оценивания курсовой работы и выступлений:

- оценка *«отлично»* выставляется студенту, если курсовая работа полностью раскрывает тему, структура курсовой работы логично выстроена, обучающийся хорошо ориентируется в материале и тексте курсовой работы, в основном рассказывает (а не читает), отвечает на дополнительные вопросы; сопровождающая курсовую работу презентация выполнена в соответствии с требованиями и дополняет курсовую работу, выступающий уложился в регламент, текст курсовой работы оформлен в соответствии с требованиями;

- оценка *«хорошо»* выставляется студенту, если курсовая работа в целом раскрывает тему, но остаются не освещенные стороны вопросы, не на все дополнительные вопросы обучающийся может дать ответ; структура курсовой работы логично выстроена, текст курсовой работы обучающийся, в основном рассказывает (а не читает); презентация выполнена в соответствии с требованиями, но есть ряд замечаний по ее оформлению, курсовая работа и презентация дополняют друг друга, выступающий уложился в регламент;

- оценка *«удовлетворительно»* выставляется студенту, если его курсовая работа не раскрывает тему в достаточной мере, не отвечает на дополнительные вопросы; к оформлению курсовой работы много замечаний; презентация выполнена не по требованиям, курсовая работа дублирует презентацию, а не дополняет ее, студент не укладывается в регламент или наоборот;

- оценка *«неудовлетворительно»* выставляется студенту, если курсовая работа отсутствует или курсовая работа совсем не раскрывает тему, не оформлен по требованиям; отсутствует презентация или презентация не соответствует более половины требованиям.

3. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

ОЦЕНКА ЗНАНИЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ НА ЭКЗАМЕНЕ

Список вопросов для проведения экзамена

1. Современный подход к формированию дизайн-стратегии – на основе "Универсального дизайна
2. Определить, что такое «Дизайн-стратегия»
3. Сформулировать понятия «Город будущего»
4. Пути повышения креативности.
5. Что такое креативность.
6. Принципом пяти шляпных полок.
7. Определения «инновационный дизайн или инновационная технология

8. Дизайн-мышление как стратегический подход в новых социокультурных условиях
9. Современный подход к формированию дизайн-стратегии - "Универсальный дизайн"
10. Семь принципов универсального дизайна
11. Универсальный дизайн
12. Общедоступный дизайн
13. Прогнозирование будущего и футурология в дизайне
14. Интерфейс будущего.
16. Город будущего
17. Исследование определения «инновационный дизайн или инновационная технология»
18. Понятие инновация
19. Классификация инноваций
20. Инновационный дизайн
21. Полезный инновационный дизайн
22. Пути повышения креативности
23. Что такое креативность
24. Как научиться креативности
25. Креативный или творческий
26. Использование принципа пяти шляпных полок
27. Применение метода художественного моделирования социальных ролей в определении адресности дизайн-проектов
28. Область, объекты и особенности профессиональной деятельности в средовом дизайне
29. Дизайн-прогноз
30. Дизайн-проект
31. Анализ различий в подходах к формированию искусственной среды в традиционных культурах и проектной практике
32. Каноническая и проектная деятельность
33. Проектный тип деятельности и его структура
34. Дизайн-деятельность
35. Сценарное моделирование объекта средствами дизайн-мышления
40. Метод «Реконструкция музея» в дизайн-мышлении

3

Компетенция ОПК-2 –.Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях

Индикатор ОПК 2.1 – Выполняет работу с научной литературой; собирает, анализирует и обобщает результаты научных исследований; оценивает полученную информацию

Обучающийся знает: - приемы работы с научной литературой для решения проектных задач в дизайн- мышлении;

- приемы анализа и обобщения результатов научных исследований; оценивания полученной информации в процессе определения методов дизайн-мышления

Индикатор ОПК 2.2 – Самостоятельно проводит научно-исследовательскую работу; проводит работу по участию в научно-практических конференциях

Обучающийся знает: методы дизайн – мышления как метод создания нового продукта дизайнера на основе научно-исследовательской работы;

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам его участия в устных опросах

Компетенция ОПК-4 –.Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики

Индикатор ОПК 4.2 –Решает профессиональные задачи по проектированию, моделированию, конструированию предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна, используя цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики, в том числе с

использованием цифровых инструментов дизайна

Обучающийся знает:

- методы дизайн – мышления как метод создания нового продукта дизайна в решении профессиональных проектных задач.

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам его участия в теме 2

Компетенция **ОПК-8** – **Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации**

Индикатор **ОПК 8.1** – Проводит анализ проблематики современной культурной политики Российской Федерации

Обучающийся знает:

Индикатор **ОПК 8.2** – Решает профессиональные задачи на основе проблематики современной культурной политики Российской Федерации

Обучающийся знает:

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам его участия в теме 2

ОЦЕНКА УМЕНИЙ и НАВЫКОВ ОБУЧАЮЩИХСЯ НА ЭКЗАМЕНЕ

Компетенция **ОПК-2** – **Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях**

Индикатор **ОПК 2.1** – Выполняет работу с научной литературой; собирает, анализирует и обобщает результаты научных исследований; оценивает полученную информацию

Обучающийся умеет - применять приемы работы с научной литературой для решения проектных задач;

-применять приемы анализа и обобщения результатов научных исследований; оценивания полученной информации.

Обучающийся владеет - опытом применения приемов работы с научной литературой для решения проектных задач в дизайн-мышлении как стратегического подхода в новых социокультурных условиях;

- опытом применения приемов анализа и обобщения результатов научных исследований, оценивания полученной информации в дизайн-мышлении как стратегического подхода в новых социокультурных условиях.

Индикатор **ОПК 2.2** – Самостоятельно проводит научно-исследовательскую работу; проводит работу по участию в научно-практических конференциях

Обучающийся умеет - самостоятельно проводит научно-исследовательскую работу с использованием методов дизайн – мышления;

Владеть:

Обучающийся владеет- навыками подготовки к участию научно-исследовательской деятельности на основе методов дизайн – мышления

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам выполнения практических работ и выполнения типового творческого задания на экзамене.

Компетенция **ОПК-4** – **Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики**

Индикатор **ОПК 4.2** –Решает профессиональные задачи по проектированию, моделированию, конструированию предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна, используя цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики, в том числе с

использованием цифровых инструментов дизайна

Обучающийся умеет - применять методы дизайн – мышления при создании нового продукта дизайна в решении профессиональных проектных задач.

Обучающийся владеет: навыками обоснования и выбора методов дизайн – мышления для создания нового продукта дизайна.

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам выполнения практических работ и выполнения типового творческого задания на экзамене.

Компетенция **ОПК-8 – Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации**

Индикатор **ОПК 8.2** – Решает профессиональные задачи на основе проблематики современной культурной политики Российской Федерации

Обучающийся умеет

Обучающийся владеет

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам выполнения практических работ и выполнения типового творческого задания на экзамене.

ОБРАЗЕЦ ЭКЗАМЕНАЦИОННОГО БИЛЕТА

Экзаменационный билет состоит из одного теоретического вопроса и одного практического задания:

Тольяттинская академия управления	Дисциплина Дизайн -мышление
Вариант 1	
1.Иновационный дизайн 2 Типовое творческое задание Обосновать этапы решения проектной задачи средствами дизайн-мышления	

4. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ ПРОЦЕДУРЫ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ

ПРОЦЕДУРА ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен **экзамен** в соответствии с учебным планом. Отдельного занятия для проведения экзамена учебным планом не предусмотрено. Экзамен проводится в форме письменного ответа на вопрос и выполнения типового творческого задания на экзамене.

В ходе промежуточной аттестации (экзамен) перевод результатов работы обучающихся (результатов текущего контроля) в систему оценки знаний осуществляется с ориентацией на критерии оценивания сформированности компетенций.

Письменный ответ на вопрос: вопросы к экзамену представлены в п.3 и сформулированы в экзаменационном билете.

Практическое задание на экзамене - просмотр всего состава работ - практических заданий, в том числе итогового практического задания, выполненных в ходе подготовки к экзамену и прохождения текущего контроля.

Критерии оценивания результатов обучения по дисциплине

• оценка *«отлично»* выставляется студенту, если студент продемонстрировал критическое и разностороннее рассмотрение предложенного проектного задания (всего состава работ), свидетельствующее о значительной самостоятельной работе с источником. Качество исполнения всех элементов задания полностью соответствует всем требованиям. Успешно сформированы умения и навыки. Развернутый полный ответ на теоретический вопрос, что свидетельствует о формировании запланированных компетенций в освоении теоретического материала дисциплины – сформированы

систематизированные прочные знания.

- оценка «*хорошо*» выставляется студенту, если он выполнил задание в необходимой полноте и с требуемым качеством в соответствии с заданием (всего состава работ). Имеются отдельные незначительные ошибки. В целом сформированы и самостоятельно выполняемы, но не всегда интеллектуально обоснованы умения. Сформированы, но неустойчивы в сложных ситуациях навыки. Полный ответ на теоретический вопрос.

- оценка «*удовлетворительно*» выставляется студенту, если он выполнил задание (всего состава работ) полностью, но в работе есть отдельные, многочисленные или существенные ошибки, либо качество представления работы низкое. В целом освоены умения, но не подкреплены знаниями и самостоятельностью выполнения; фрагментарно сформированные навыки. Неполный, с неточностями, ответ на вопрос.

- оценка «*неудовлетворительно*» выставляется студенту, если студент продемонстрировал отсутствие одного или нескольких обязательных элементов задания (в составе всех работ), либо многочисленные грубые ошибки в работе, либо содержание работы полностью не соответствует заданию. Ответ неполный, с ошибками, в ответе допущено много неточностей. Что свидетельствует о формировании запланированных компетенций в освоении теоретического материала дисциплины – не знает, не умеет, не владеет.

КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения				
	1	2	3	4	5
Компетенция ОПК-2 –Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях Индикатор ОПК 2.1 – Выполняет работу с научной литературой; собирает, анализирует и обобщает результаты научных исследований; оценивает полученную информацию					
Знать: - приемы работы с научной литературой для решения проектных задач в дизайн- мышлении; - приемы анализа и обобщения результатов научных исследований; оценивания полученной информации в процессе определения методов дизайн-мышления.	Не знает	Фрагментарные знания	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащее отдельные пробелы знания	Сформированные систематизированные прочные знания
Уметь: - применять приемы работы с научной литературой для решения проектных задач; -применять приемы анализа и обобщения результатов научных исследований; оценивания полученной информации.	Не умеет	Частично освоенные умения	В целом освоенные, но не подкрепляемые знаниями и самостоятельностью выполнения умения	В целом сформированные и самостоятельно выполняемые, но не всегда интеллектуально обоснованные умения	Успешно сформированные, самостоятельно и осознанно выполняемые умения
Владеть: - опытом применения приемов работы с научной литературой для	Не владеет	Фрагментарно сформир	В целом сформированные, но	Сформированные, но не	Успешно сформированные,

Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения				
	1	2	3	4	5
решения проектных задач в дизайн-мышлении как стратегического подхода в новых социокультурных условиях; - опытом применения приемов анализа и обобщения результатов научных исследований, оценивания полученной информации в дизайн-мышлении как стратегического подхода в новых социокультурных условиях		ованные навыки	выполняемые на элементарном уровне навыки	устойчивые в сложных ситуациях навыки	устойчивые, технологически грамотно выполняемые навыки
Компетенция ОПК-2 – Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях Индикатор ОПК 2.2 – Самостоятельно проводит научно-исследовательскую работу; проводит работу по участию в научно-практических конференциях					
Знать: - методы дизайн – мышления как метод создания нового продукта дизайна на основе научно-исследовательской работы;	Не знает	Фрагментарные знания	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематизированные прочные знания
Уметь: - самостоятельно проводит научно-исследовательскую работу с использованием методов дизайн – мышления;	Не умеет	Частично освоенные умения	В целом освоенные, но не подкрепляемые знаниями и самостоятельностью выполнения умения	В целом сформированные и самостоятельно выполняемые, но не всегда интеллектуально обоснованные умения	Успешно сформированные, самостоятельно и осознанно выполняемые умения
Владеть: - навыками подготовки к участию научно-исследовательской деятельности на основе методов дизайн – мышления;	Не владеет	Фрагментарно сформированные навыки	В целом сформированные, но выполняемые на элементарном уровне навыки	Сформированные, но не устойчивые в сложных ситуациях навыки	Успешно сформированные, устойчивые, технологически грамотно выполняемые навыки
Компетенция ОПК-4 – Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики					

Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения				
	1	2	3	4	5
Индикатор ОПК 4.2 –Решает профессиональные задачи по проектированию, моделированию, конструированию предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна, используя цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики, в том числе с использованием цифровых инструментов дизайна					
Знать: - методы дизайн – мышления как метод создания нового продукта дизайна в решении профессиональных проектных задач.	Не знает	Фрагментарные знания	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематизированные прочные знания
Уметь: - применять методы дизайн – мышления при создании нового продукта дизайна в решении профессиональных проектных задач.	Не умеет	Частично освоенные умения	В целом освоенные, но не подкрепляемые знаниями и самостоятельностью выполнения умения	В целом сформированные и самостоятельно выполняемые, но не всегда интеллектуально обоснованные умения	Успешно сформированные, самостоятельно и осознанно выполняемые умения
Владеть: - навыками обоснования и выбора методов дизайн – мышления для создания нового продукта дизайна.	Не владеет	Фрагментарно сформированные навыки	В целом сформированные, но выполняемые на элементарном уровне навыки	Сформированные, но не устойчивые в сложных ситуациях навыки	Успешно сформированные, устойчивые, технологически грамотно выполняемые навыки
Компетенция ОПК-8– Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации Индикатор ОПК 8.2 – Решает профессиональные задачи на основе проблематики современной культурной политики Российской Федерации					
Знать: -проблематику современной культурной политики Российской Федерации на основе подхода к проектированию инновационных решений, ориентированных на человека;	Не знает	Фрагментарные знания	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематизированные прочные знания
Уметь: -решать профессиональные задачи на основе проблематики современной культурной политики Российской Федерации и методов дизайн –	Не умеет	Частично освоенные умения	В целом освоенные, но не подкрепляемые	В целом сформированные и самостоятельно	Успешно сформированные, самостоятельно и

Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения				
	1	2	3	4	5
мышления;			знаниями и самостоя тельностью выполни я умения	выполняем ые, но не всегда интеллект уально обоснован ные умения	осознанно выполняем ые умения
Владеть: -опытом решения проектных профессиональных задач на основе проблематики современной культурной политики Российской Федерации и методов дизайн – мышления.	Не владеет	Фрагментарно сформированные навыки	В целом сформированные, но выполняемые на элементарном уровне навыки	Сформированные, но не устойчивые в сложных ситуациях навыки	Успешно сформированные, устойчивые, технологически грамотно выполняемые навыки

5. ДИАГНОСТИЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ ДЛЯ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ УРОВЕНЬ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Компетенция ОПК-2 – Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях

Знать: - приемы работы с научной литературой для решения проектных задач в дизайн-мышлении;

- приемы анализа и обобщения результатов научных исследований; оценивания полученной информации в процессе определения методов дизайн-мышления.

Уметь:

- применять приемы работы с научной литературой для решения проектных задач;

- применять приемы анализа и обобщения результатов научных исследований; оценивания полученной информации.

Владеть:

- опытом применения приемов работы с научной литературой для решения проектных задач в дизайн-мышлении как стратегического подхода в новых социокультурных условиях;

- опытом применения приемов анализа и обобщения результатов научных исследований, оценивания полученной информации в дизайн-мышлении как стратегического подхода в новых социокультурных условиях.

ЗАДАНИЯ ЗАКРЫТОГО ТИПА

1	Что является структурой художественного произведения? А) Орнамент	6
---	--	---

	<p>Б) Композиция В) Стандарт</p>	
2	<p>Эмпатия – это...</p> <p>А) Сильное, бурно протекающее в короткое время эмоциональное состояние, расширяющее сознание человека; Б) Способность рационально воспринять другого человека; В) Сильное притяжение, возникающее при общении; Г) Способность эмоционально воспринять другого человека, проникнуть в его внутренний мир.</p>	Г
3	<p>Если один человек выражает другому приветствие: «Здравствуйте», - то он выполняет ...</p> <p>А) Вербальное взаимодействие Б) Физическое взаимодействие В) Мысленное действие Г) Индивидуальную установку</p>	а
4	<p>При разработке проекта фирменного стиля на основе изучения аналогов и современных тенденций в графическом дизайне</p> <p>А) Минималистичный стиль при проектировании является современным подходом в графическом дизайне Б) Применение градиента является обязательным В) Изучение аналогов мешает творческому подходу к проектированию</p>	а
5	<p>Проектирование</p> <p>Разработать шрифтовое решение постера на основе собственной каллиграфии или переработки наборного шрифта</p> <p>А) Шрифтовое решение постера должно соответствовать креативной задаче Б) Шрифт и графическое изображение должно соответствовать масштабу постера В) Каллиграфия — это переработка собственного шрифта</p>	а
6	<p>Разработать проект рекламного издания</p> <p>А) Рекламное полиграфическое издание должно содержать текстовую информацию и графические изображения в привлекательной и удобной для потребителя форме Б) Рекламное полиграфическое издание не зависит от бюджета рекламной кампании В) Полиграфические возможности производства являются предпочтительными при разработке проекта</p>	а
7	<p>Разработать этикетку для упаковки товара</p> <p>А) Этикетка должна быть черно-белая Б) Выбор материала для изготовления этикетки зависит от личных предпочтений и вкусов разработчика В) Этикетка должна соответствовать условиям использования изделия, его хранения, транспортировки и эксплуатации</p>	в
8	<p>Разработать рекламную графику для уличного носителя</p> <p>А) Рекламная графика для уличного носителя должна быть масштабна городской среде, быть читаемой в светлое и темное время суток, быть защищена от негативных условий окружающей среды Б) Рекламная графика для уличного носителя должна быть очень большого размера В) Рекламная графика для уличного носителя должна быть максимально наполнена информацией</p>	а
9	<p>«Дизайн-стратегия» — это...</p> <p>А) Сознательные и интуитивные усилия по созданию значимого порядка</p>	в

	<p>Б) Привычный и одновременно современный, соответствующий по времени</p> <p>В) Определение сознательных и интуитивных решений, направленных на реализацию оптимального плана действий в заданных обстоятельствах</p>	
10	<p>«Город будущего» — это</p> <p>А) Совокупность функций и объектов, расположенных на определенной территории</p> <p>Б) Гибкая трансформация существующих городов в разных измерениях городского – пространственном, антропологическом, социальном и культурном</p> <p>В) Крупный населенный пункт, административный, торговый и промышленный центр</p>	6

ЗАДАНИЯ ОТКРЫТОГО ТИПА

-----Уметь-----

Задание 1 Опишите пути повышения креативности

Ответ: Пути повышения креативности включают развитие гибкости мышления, экспериментирование, изучение новых знаний и техник, работу вдохновляющим окружением и общение с творческими людьми

Задание 2. Опишите что такое креативность

Ответ: Креативность - способность создавать что-то новое, уникальное и оригинальное, проявляющаяся в творческом мышлении, идейности и инновациях

Задание 3. Раскройте особенности принципов пяти шляпных полок

Ответ: Принципы пяти шляпных полюсов - методика, позволяющая рассматривать вопросы с различных точек зрения, представленных разными цветовыми шляпами, таким образом, учитывая разные аспекты при принятии решений

Задание 4. Раскройте особенности определения «инновационный дизайн или инновационная технология»

Ответ: "Инновационный дизайн или инновационная технология" — это использование новаторских подходов в дизайне или технологиях для создания уникальных продуктов или процессов

Задание 5. Раскройте особенности дизайн-мышления как стратегического подхода в новых социокультурных условиях

Ответ: Дизайн-мышление в новых социокультурных условиях представляет собой стратегический подход, включающий решение проблем и разработку инноваций с учетом потребностей пользователей

Задание 6. Раскройте особенности современного подхода к формированию дизайн-стратегии – «Универсальный дизайн»

Ответ: Универсальный дизайн предполагает создание изделий и услуг, доступных и удобных для использования всеми категориями пользователей, вне зависимости от их способностей или возможностей

Задание 7. Раскройте особенности семи принципов универсального дизайна

Ответ: Семь принципов универсального дизайна включают в себя простоту и понятность, гибкость в использовании, информативность, безопасность, удобство и доступность для всех

Задание 8. Раскройте особенности универсального дизайна

Ответ: Универсальный дизайн — это подход к созданию продуктов и услуг, способствующий инклюзивной и приспособленной для использования всеми пользователями без препятствий

Задание 9. Опишите прогнозирование будущего и футурология в дизайне

Ответ: Прогнозирование будущего и футурология в дизайне включают исследование тенденций, анализ современных изменений и предсказание развития дизайна в будущем

Задание 10. Опишите инновационная технология

Ответ: Инновационная технология — это новаторский подход к разработке и использованию технических решений для достижения целей и улучшения процессов в различных областях

-----**Владеть**-----

Задание 1. Сформулируйте инновацию

Ответ: Инновация — это новый продукт, услуга, процесс или подход, который представляет собой значительное усовершенствование или изменение, способное принести новую ценность или улучшить существующие решения

Задание 2. Опишите классификацию инноваций

Ответ: - По направлению развития: производственные, технологические, маркетинговые и социальные инновации. - По степени радикальности: инкрементальные (постепенные улучшения) и радикальные (крупные изменения и новшества). - По источнику: внутренние (разработка внутри компании) и внешние (привлечение внешних инноваций)

Задание 3. Перечислите инновационный дизайн

Ответ: - Дизайн продуктов: новый внешний вид, функции или материалы, усовершенствование пользовательского опыта. - Графический дизайн: создание уникальных и запоминающихся стилей обозначения бренда или продукта. - Архитектурный дизайн: создание инновационных концепций зданий или городской среды

Задание 4. Перечислите полезные инновационные дизайны

Ответ: - Универсальный дизайн, обеспечивающий доступность и удобство для всех пользователей. - Интерактивный дизайн, позволяющий взаимодействие пользователя с продуктом через технологии. - Экологичный дизайн, с учетом экологических принципов и уменьшения негативного воздействия на окружающую среду

Задание 5. Перечислите пути повышения креативности

Ответ: - Постоянное обучение и изучение новых знаний. - Экспериментирование и пробование новых подходов. - Использование различных техник стимулирования творческого мышления, например, методика "мозговой атаки" или майндмэппинг. - Создание вдохновляющего окружения и общение с творческими людьми для обмена идеями и опытом. - Регулярные практики релаксации и отдыха для поддержания эмоционального и ментального баланса

Компетенция ОПК-4 – Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики

Знать:

- методы дизайн – мышления как метод создания нового продукта дизайнера в решении профессиональных проектных задач.

Уметь:

- применять методы дизайн – мышления при создании нового продукта дизайна в решении профессиональных проектных задач.

Владеть:

- навыками обоснования и выбора методов дизайн – мышления для создания нового продукта дизайна

ЗАДАНИЯ ЗАКРЫТОГО ТИПА

1	Что включает в себя дизайн-мышление как стратегический подход? а) Анализ данных б) Креативность и инновации в) Системное мышление г) Работа с клиентами д) Маркетинговые исследования	бв
2	Какие принципы лежат в основе дизайн-мышления? а) Эмпатия б) Прототипирование в) Итеративность г) Решение проблем д) Управление проектами	авг
3	Какой эффект оказывает дизайн-мышление на бизнес-процессы? а) Улучшение взаимодействия с клиентами б) Оптимизация производственных процессов в) Снижение издержек и рисков г) Увеличение прибыли д) Уменьшение креативности команды	авг
4	Какие методики используются в рамках дизайн-мышления? а) Дизайн-спринты б) SWOT-анализ в) Дизайн-макетирование г) Исследование рынка д) SCRUM-подход	авд
5	Какие преимущества дает использование дизайн-мышления в социокультурных проектах? а) Адаптация к изменяющимся трендам б) Привлечение внимания аудитории в) Развитие креативности и инноваций г) Повышение эффективности коммуникации д) Уменьшение значимости социокультурных факторов	авг
6	Какие роли могут быть определены в команде, использующей дизайн-мышление? а) Дизайнер б) Менеджер проекта в) Аналитик данных г) Финансовый директор д) Маркетолог	абг
7	Какие сферы жизни могут быть улучшены с помощью дизайн-мышления? а) Образование б) Здравоохранение в) Городская среда г) Транспортная инфраструктура д) Сельское хозяйство	абв

8	Какие основные этапы включает процесс применения дизайн-мышления в проекте? а) Оценка финансовой эффективности б) Генерация идей и концепций в) Прототипирование и тестирование г) Внедрение решений и масштабирование д) Исследование и понимание проблемы	бвд
9	Какие навыки развивает участие в проектах с использованием дизайн-мышления? а) Управление временем б) Работа в команде в) Аналитические способности г) Креативное мышление д) Навыки презентации и коммуникации	бгд
10	Какие вызовы и препятствия могут возникнуть при внедрении дизайн-мышления в организацию? а) Отсутствие понимания ценности дизайна б) Сопротивление изменениям со стороны персонала в) Недостаток бюджета на проведение проектов г) Недоступность необходимых технических ресурсов д) Недостаточное количество квалифицированных специалистов	абд

ЗАДАНИЯ ОТКРЫТОГО ТИПА

-----Уметь-----

Задание 1 Опишите что такое креативность

Ответ: Креативность - способность свободно и оригинально мыслить, создавать новые идеи и концепции

Задание 2. Опишите что такое творчество

Ответ: Творчество - процесс создания чего-то нового, оригинального и уникального с использованием различных форм искусства

Задание 3. Раскройте особенности использования принципа пяти шляпных полок

Ответ: Принцип пяти шляпных полюсов предполагает использование различных точек зрения для решения проблемы: белая - информация, красная - эмоции, черная - пессимизм и критика, желтая - положительные моменты, зеленая - творческое мышление

Задание 4. Раскройте особенности применений метода художественного моделирования социальных ролей в определении адресности дизайн-проектов

Ответ: Метод художественного моделирования социальных ролей включает в себя использование дизайна для определения социальных ролей в проектах

Задание 5. Раскройте особенности областей, объектов и особенностей профессиональной деятельности в средовом дизайне

Ответ: Средовой дизайн занимается организацией и улучшением областей, объектов и условий профессиональной деятельности с целью создания комфортного и функционального пространства

Задание 6. Раскройте особенности дизайн-прогноза

Ответ: Дизайн-прогноз представляет собой анализ текущих тенденций и предсказание будущих направлений в дизайне

Задание 7. Раскройте особенности дизайн-проекта

Ответ: Дизайн-проект - детальный план создания объекта или элемента дизайна, включающий спецификации, сроки и бюджет

Задание 8. Раскройте особенности канонической и проектной деятельности

Ответ: Каноническая деятельность соответствует установленным стандартам и правилам, в то время как проектная деятельность направлена на создание уникального продукта или решения

Задание 9. Опишите проектный тип деятельности и его структура

Ответ: Проектный тип деятельности — это работа, связанная с планированием, управлением и осуществлением проектов, включая анализ, разработку и реализацию

Задание 10. Опишите дизайн-деятельность

Ответ: Дизайн-деятельность означает создание, разработку и реализацию дизайнерских концепций и проектов, включая работу с формой, цветом, структурой и функцией

-----**Владеть**-----

Задание 1. Сформулируйте сценарное моделирование объекта средствами дизайн-мышления

Ответ: Сценарное моделирование объекта средствами дизайн-мышления - это процесс систематизации и анализа характеристик и возможных сценариев использования объекта с целью создания оптимального дизайн-решения. Средства дизайн-мышления, такие как Mind Mapping, Storyboarding, Personas и прототипирование, могут использоваться для визуализации и представления возможных сценариев использования объекта

Задание 2. Опишите метод «Реконструкция музея» в дизайн-мышлении

Ответ: Метод "Реконструкция музея" в дизайн-мышлении предполагает пересмотр и преобразование концепции музея с целью привлечения новых посетителей, обновления экспозиций и повышения интереса к культурному наследию. Этот метод включает в себя исследование потребностей аудитории, создание интерактивных зон и использование современных технологий для обогащения музейного опыта

Задание 3. Перечислите основные особенности модернистского дизайн проектирования

Ответ: Основные особенности модернистского дизайна проектирования включают геометрические формы, минимализм, функциональность, использование новых материалов и технологий, отказ от узоров и украшений в пользу чистых линий и объемов, акцент на пропорции и функциональность

Задание 4. Перечислите основные тенденции и исследователи дизайна (конец XX-начало XXI века)

Ответ: - Развитие цифровых технологий и их влияние на визуальный дизайн. - Увеличение внимания к устойчивому дизайну и экологической устойчивости. - Исследование влияния дизайна на поведение и восприятие человека. - Рост интереса к дизайну для социальных целей, включая дизайн для всех и дизайн-активизм. - Исследование взаимосвязи дизайна и культуры, включая кросс-культурные аспекты дизайна

Задание 5. Перечислите советскую агитационную информационную графику

Ответ: Советская агитационная информационная графика характеризуется использованием ярких цветов, простоты и понятности изображений, акцентированием на полете и стремлении к новому. Основные представители такой графики включают Дмитрия Моора, Виктора Дени и Александра Родченко

Компетенция ОПК-8 – Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации

Знать:

- методы дизайн – мышления как метод создания нового продукта дизайнера в решении профессиональных проектных задач.

Уметь:

- применять методы дизайн – мышления при создании нового продукта дизайна в решении профессиональных проектных задач.

Владеть:

- навыками обоснования и выбора методов дизайн – мышления для создания нового продукта дизайна

ЗАДАНИЯ ЗАКРЫТОГО ТИПА

1	<p>Что такое дизайн-мышление и почему он считается стратегическим подходом в новых социокультурных условиях?</p> <p>А) Это методология, которая делает упор на технические решения</p> <p>Б) Это методология, которая помогает решать сложные проблемы через креативный подход</p> <p>В) Это методология, сосредоточившая внимание на эффективности, стандартах и предсказуемости</p>	б
2	<p>Какие основные принципы дизайн-мышления могут быть полезны при работе в новых социокультурных условиях?</p> <p>А) Приверженность к фиксированному плану без учета потребностей пользователей</p> <p>Б) Создание высококачественных прототипов или решений с самого начала без обратной связи</p> <p>В) Эмпатия, итеративность и решение проблем</p>	в
3	<p>Какие преимущества дает использование дизайн-мышления при создании социокультурных проектов?</p> <p>А) Опора на существующие подходы без рассмотрения новых или инновационных идей</p> <p>Б) Создание проектов, ориентированных на немедленные результаты</p> <p>В) Улучшение взаимодействия с аудиторией, развитие креативности и инноваций, повышение эффективности коммуникации и адаптация к изменяющимся трендам</p>	в
4	<p>Какие методики и инструменты дизайн-мышления могут быть полезны при работе в новых социокультурных условиях?</p> <p>А) Дизайн-спринты, дизайн-макетирование, SCRUM-подход</p> <p>Б) Индивидуализм, системное мышление</p> <p>В) Статичное мышление, итеративный и пользовательский подход</p>	а
5	<p>Какие вызовы могут возникнуть при применении дизайн-мышления в социокультурных проектах?</p> <p>А) Дизайн, который учитывает различные культурные перспективы</p> <p>Б) Недостаточное понимание ценности дизайна, сопротивление изменениям, нехватка квалифицированных специалистов</p> <p>В) Принятие во внимание культурного контекста пользователей и игнорирование культурных</p>	б

	различий	
6	Какие области жизни могут быть улучшены с помощью дизайн-мышления в новых социокультурных условиях? А) Свободная воля, случайность, социальные нормы Б) Образование, здравоохранение, городская среда В) Личные ценности, биологические потребности	б
7	Какие роли могут быть определены в команде, использующей дизайн-мышление для работы в новых социокультурных условиях? А) Критик, реалист, теоретик Б) Аналитик, перфекционист, исследователь В) Дизайнер, менеджер проекта, маркетолог	в
8	Какие навыки можно развить, участвуя в проектах с использованием дизайн-мышления в новых социокультурных условиях? А) Креативное мышление, работа в команде, навыки презентации и коммуникации Б) Апатия, индивидуализм, креативность, упрямство В) Толерантность, консерватизм, нетерпимость, открытость, изоляция	а
9	Какие этапы включает процесс применения дизайн-мышления в социокультурном проекте? А) Исследование и понимание проблемы, генерация идей и концепций, прототипирование и тестирование Б) Эмпатия, прокрастинация, блокировка идей, уклонение В) Застывание, стагнация, апатия, тестирование, генерация идей	а
10	Какие изменения в бизнес-процессах могут быть достигнуты с помощью дизайн-мышления в новых социокультурных условиях? А) Ухудшение взаимодействия с клиентами, создание новых продуктов и услуг, увеличение затрат Б) Улучшение взаимодействия с клиентами, снижение издержек и рисков, увеличение прибыли В) Снижение социальной ответственности, ухудшение устойчивости, улучшение корпоративной культуры	б

ЗАДАНИЯ ОТКРЫТОГО ТИПА

-----Уметь-----

Задание 1 Опишите основные особенности информационной графики авангарда.

Ответ: Увлекательный и динамичный способ представления данных, который может бросить вызов традиционным представлениям и побудить нас по-новому взглянуть на мир.

Задание 2. Опишите пиктограмму как новый феномен дизайна.

Ответ: Пиктограммы стали новым феноменом дизайна благодаря своей универсальности, простоте и способности передавать информацию без языковых барьеров.

Задание 3. Раскройте особенности дизайн-проектирования навигационных систем.

Ответ: фокусируется на создании простых в использовании, точных и надежных интерфейсов, которые помогают пользователям ориентироваться в своем окружении и достигать своих целей

Задание 4. Раскройте особенности иллюстративности и информативности.

Ответ: В иллюстративности визуальные элементы помогают сделать информацию более понятной и запоминающейся, в то время как информативность обеспечивает точные и исчерпывающие данные.

Задание 5. Раскройте особенности эстетических свойств как главный смысловой стержень постмодернизма.

Ответ: В целом, эстетические свойства постмодернизма служат для подрыва традиционных эстетических норм, оспаривания идеалов и созданию новых форм и значений в искусстве

Задание 6. Раскройте особенности индустриального общества 19 в. и его влияние на художественную культуру

Ответ: Индустриальное общество 19 века оказало влияние на художественную культуру через промышленную революцию, технологический прогресс и социальные изменения

Задание 7. Раскройте особенности романтизма как современного художественного направления

Ответ: Романтизм характеризовался стремлением к свободе выражения чувств и фантазии, интересом к национальным и мистическим темам

Задание 8. Опишите художественные стили в конце 19 в. (импрессионизм, символизм, декаданс)

Ответ: Импрессионизм, символизм и декаданс в конце 19 века были художественными стилями, характерными своеобразным отношением к свету, цвету, эмоциям и символам

Задание 9. Раскройте особенности сентиментализма как художественный стиль

Ответ: Сентиментализм отличался эмоциональностью, нежностью, возвышенностью чувств и уходом от рационализма

Задание 10. Опишите идеи просвещения и их влияние на художественную культуру

Ответ: Идеи просвещения, такие как разум, рационализм, образование и наука, повлияли на художественную культуру, способствуя усилению образовательных и просветительских ценностей в искусстве

-----**Владеть**-----

Задание 1. Сформулируйте кризис культуры 20 в. и его влияние на художественную культуру

Ответ: Кризис культуры 20 века характеризовался разрушением традиционных ценностей и установившихся общественных структур под воздействием различных исторических событий, таких как две мировые войны, революции, технологические достижения и социокультурные трансформации. Этот кризис оказал существенное влияние на художественную культуру, приводя к возникновению новаторских направлений искусства, отказу от классических форм и тем, разрушению конвенций и изучению психологических и философских аспектов человеческого бытия

Задание 2. Опишите европейский модернизм в современной художественной культуре

Ответ: Европейский модернизм в художественной культуре был представлен как искусственная реакция на кризис культуры 20 века. Он характеризовался стремлением к новаторству, инновациям и изменению устоявшихся стандартов в искусстве. Художники модернизма искали новые формы выражения, экспериментировали с материалами и техниками, а также отражали современное общество и его проблемы в своих произведениях

Задание 3. Перечислите постмодернизм и его влияние на современную художественную культуру

Ответ: Постмодернизм представляет собой культурное направление 20 века, характеризующееся отказом от меты нарративов и универсальной истины, а также критикой иррациональности и разнородности мировоззрений. Его влияние на художественную культуру проявляется в разнообразных формах искусства, экспериментальных техниках, использовании цитат и аллюзий из различных источников, а также в игре с реальностью и виртуальностью

Задание 4. Перечислите культуру второй половины 20 в. и перспективы развития предметного мира

Ответ: Культура второй половины 20 века характеризовалась разнообразием искусств, развитием многочисленных направлений и стилей, в том числе поп-арт, арт-брут, сюрреализм, абстракционизм, концептуализм и др. Перспективы развития предметного мира касаются дальнейшего расширения художественных границ, углубления в философские и психологические аспекты искусства, а также использования новых технологий и подходов

Задание 5. Перечислите Современные виды искусства и их классификация

Ответ: - Живопись: абстракционизм, поп-арт, фотореализм. - Скульптура: инсталляции, арт-объекты, современная скульптура. - Фотография: стили фотография, фотожурналистика, концептуальная фотография. - Интерактивное искусство: видеоинсталляции, ар-перформансы, цифровое искусство. - Архитектура: современная архитектура, футуризм, экологически устойчивое строительство

6.ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ

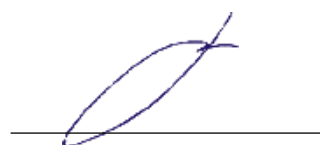
Составил:

Н.С. Карпенко, доцент



Заведующий кафедрой

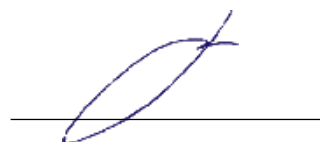
Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент



(подпись)

Заведующий выпускающей кафедрой

Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент



(подпись)

Директор БИК

О.В. Балакина



(подпись)

Начальник

ООУП С.В.

Фирсова

