

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ (НИ ТГУ)

Институт искусств и культуры

УТВЕРЖДЕНО:
Директор
Д. В.Галкин

Оценочные материалы по дисциплине

Дизайн-мышление

по направлению подготовки

51.04.01 Культурология

Направленность (профиль) подготовки:
Практическая культурология и менеджмент в социокультурной сфере

Форма обучения
Очная

Квалификация
Магистр

Год приема
2024

СОГЛАСОВАНО:
Руководитель ОП
А.В. Бокова

Председатель УМК
М.В. Давыдов

Томск – 2024

1. Компетенции и индикаторы их достижения, проверяемые данными оценочными материалами

Целью освоения дисциплины является формирование следующих компетенций:

ОПК-2 Способен участвовать в реализации основных и дополнительных образовательных программ;

ОПК-3 Способен руководить коллективом в сфере профессиональной и педагогической деятельности на основе норм социальной и этической ответственности..

ПК-1 Способен осуществлять исследовательскую деятельность в социокультурной сфере, включая анализ и интерпретацию данных фундаментальных и прикладных исследований.

Результатами освоения дисциплины являются следующие индикаторы достижения компетенций:

ИОПК-2.3 Реализовывает разработанные курсы

ИОПК-3.3 Принимает управленческие решения в сфере профессиональной деятельности

ИПК-1.1 Выбирает предметную область и определяет тематику исследования

ИПК-1.2 Выбирает средства и методы в соответствии с проблематикой и задачами исследования

2. Оценочные материалы текущего контроля и критерии оценивания

Элементы текущего контроля:

- тесты;
- контрольная работа.

Тест (ИОПК-2.3, ИОПК-3.3)

Вопрос 1:

Что такое дизайн-мышление?

- а) Методология, ориентированная на решение технических задач.
- б) Подход к решению проблем, основанный на интуиции и эмоциях.
- в) Процесс творческого решения проблем с ориентацией на потребности людей.
- г) Подход к дизайну интерьеров, основанный на эргономике.

Вопрос 2:

Какие этапы включает процесс дизайн-мышления?

- а) Исследование, синтез, прототипирование, тестирование.
- б) Эмпатия, определение проблемы, генерация идей, прототипирование, тестирование.
- в) Анализ, планирование, реализация, оценка.
- г) Эмпатия, исследование рынка, разработка продукта, маркетинг, продажа.

Вопрос 3:

Какую роль играет эмпатия в дизайн-мышлении?

- а) Эмпатия важна для понимания конкурентов.
- б) Эмпатия нужна для мотивации команды.
- в) Эмпатия необходима для понимания потребностей пользователей.
- г) Эмпатия помогает в создании привлекательного дизайна.

Вопрос 4:

Что такое прототипирование в контексте дизайн-мышления?

- а) Прототипирование – это создание готового продукта.
- б) Прототипирование – это процесс тестирования продукта на рынке.
- в) Прототипирование – это создание упрощенной версии продукта для проверки идей.
- г) Прототипирование – это процесс выбора материалов для производства.

Вопрос 5:

Как дизайн-мышление помогает в решении сложных проблем?

- а) Оно автоматизирует процесс решения проблем.
- б) Оно предоставляет готовые шаблоны для решения проблем.
- в) Оно позволяет взглянуть на проблему с новой перспективы и найти нестандартные решения.
- г) Оно уменьшает сложность проблемы путем разделения её на мелкие задачи.

Вопрос 6:

Какой из перечисленных ниже принципов НЕ относится к дизайн-мышлению?

- а) Ориентация на пользователя.
- б) Междисциплинарный подход.
- в) Итеративный процесс.
- г) Жёсткие временные рамки и ограничения по ресурсам.

Вопрос 7:

Как дизайн-мышление применимо в бизнесе?

- а) Оно помогает улучшить качество обслуживания клиентов.
- б) Оно повышает эффективность производственных процессов.
- в) Оно помогает создавать продукты и услуги, которые соответствуют потребностям клиентов.
- г) Оно улучшает корпоративную культуру компании.

Ключи: 1 в), 2 б), 3 в), 4 в), 5 в), 6 г), 7 в).

Контрольная работа (ИПК-1.1, ИПК-1.2)

Вопросы:

1. Опишите типы проблем, которые можно решить с помощью методологии дизайн-мышления.
2. Какие методы необходимо использовать для проведения исследований и сбора информации о пользователях?
3. Разработайте несколько идей для решения вашей ключевой проблемы. Как вы будете оценивать эти идеи на предмет их осуществимости и соответствия потребностям пользователей?
4. Разработайте методологию тестирования прототипа с участием целевых пользователей. Какие метрики необходимо использовать для оценки успеха прототипа?

Критерии оценивания:

Результаты контрольной работы определяются оценками «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

Оценка «отлично» выставляется, если даны развернутые правильные ответы на вопросы, прослеживается логика и структура ответа. Ответ иллюстрирует понимание методологии дизайн-мышления.

Оценка «хорошо» выставляется, если даны правильные ответы, прослеживается логика и структура, но есть недочеты, которые критичны, но важно про них знать. Ответ иллюстрирует понимание методологии дизайн-мышления.

Оценка «удовлетворительно» выставляется, если даны недостаточно развернутые ответы с небольшими ошибками.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется, если работа не представлена, если ответ не соответствует требованиям.

3. Оценочные материалы итогового контроля (промежуточной аттестации) и критерии оценивания

Итоговый контроль проходит в форме зачета. Итоговое задание – эссе.

Задание состоит из трех частей.

Первая часть представляет собой теоретическое задание, проверяющее ИПК-1.1: Описать технологию дизайн-мышления и примеры использования ее в социокультурных проектах.

Вторая часть представляет собой практическое задание, проверяющее ИПК-1.2: Привести 2-3 примера проектов, в которых была использована методология дизайн-мышления.

Третья часть представляет собой практическое задание, проверяющее ИОПК-2.3, ИОПК-3.3: Сформулировать свои рекомендации по использованию технологии дизайн-мышления в сфере культуры и искусства.

Требования к эссе:

1. Эссе должно иметь четкую структуру: введение (постановка вопроса), основная часть (развернутые ответы на обозначенные вопросы, примеры, анализ), заключение (подведение итогов, выводы).
2. Эссе должно отражать логику и связность изложения.
3. Должны быть соблюдены правила орфографии, пунктуации и грамматики. Текст должен быть ясным и понятным.
4. Объем эссе – от 1000 до 2500 слов (3-5 страниц)
5. Текст эссе должен быть уникальным. Работа должна отражать понимание темы.

Критерии оценивания:

Результаты зачета определяются оценками «зачтено», «не зачтено».

Оценка «зачтено» выставляется, если итоговое задание соответствует требованиям эссе, даны развернутые ответы на поставленные вопросы.

Оценка «не зачтено» выставляется, если итоговое задание не соответствует требованиям к эссе более чем на 60%, в содержании эссе не прослеживается понимание пройденной дисциплины.

4. Оценочные материалы для проверки остаточных знаний (сформированности компетенций)

Тест

Вопрос 1:

Что такое дизайн-мышление? (ИОПК-2.3)

- а) Методология, ориентированная на решение технических задач.
- б) Подход к решению проблем, основанный на интуиции и эмоциях.
- в) Процесс творческого решения проблем с ориентацией на потребности людей.
- г) Подход к дизайну интерьеров, основанный на эргономике.

Вопрос 2:

Какие этапы включает процесс дизайн-мышления? (ИОПК-3.3)

- а) Исследование, синтез, прототипирование, тестирование.
- б) Эмпатия, определение проблемы, генерация идей, прототипирование, тестирование.
- в) Анализ, планирование, реализация, оценка.
- г) Исследование рынка, разработка продукта, маркетинг, продажа.

Вопрос 3:

Какую роль играет эмпатия в дизайн-мышлении? (ИОПК-2.3)

- а) Эмпатия важна для понимания конкурентов.
- б) Эмпатия нужна для мотивации команды.

в) Эмпатия необходима для понимания потребностей пользователей.

г) Эмпатия помогает в создании привлекательного дизайна.

Вопрос 4:

Что такое прототипирование в контексте дизайн-мышления? (ИОПК-3.3)

а) Прототипирование – это создание готового продукта.

б) Прототипирование – это процесс тестирования продукта на рынке.

в) Прототипирование – это создание упрощенной версии продукта для проверки идей.

г) Прототипирование – это процесс выбора материалов для производства.

Вопрос 5:

Как дизайн-мышление помогает в решении сложных проблем? (ИОПК-2.3)

а) Оно автоматизирует процесс решения проблем.

б) Оно предоставляет готовые шаблоны для решения проблем.

в) Оно позволяет взглянуть на проблему с новой перспективы и найти нестандартные решения.

г) Оно уменьшает сложность проблемы путем разделения её на мелкие задачи.

Ключи: 1 в), 2 б), 3 в), 4 в), 5 в).

Теоретические вопросы (ИПК-1.1, ИПК-1.2):

1. Что такое дизайн-мышление и как оно отличается от традиционных методов решения проблем?
2. Какие основные этапы процесса дизайн-мышления и как они связаны между собой?
3. Какую роль играет эмпатия в процессе дизайн-мышления и почему она важна?
4. Что такое прототипирование в контексте дизайн-мышления и зачем оно необходимо?
5. Как дизайн-мышление способствует инновационным решениям и как оно стимулирует креативность?
6. Как дизайн-мышление учитывает пользовательский опыт и как оно помогает понять потребности пользователей?
7. Как дизайн-мышление может применяться в различных отраслях и как оно интегрируется в рабочие процессы компаний?
8. Как дизайн-мышление помогает компаниям решать сложные и комплексные проблемы?

Информация о разработчиках

Бокова Анна Викторовна, кандидат философских наук, кафедра культурологии и музеологии, доцент