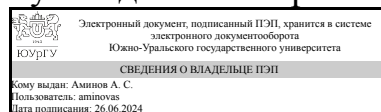


ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

УТВЕРЖДАЮ:
Руководитель направления



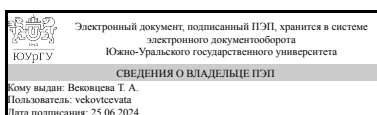
А. С. Аминов

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

**дисциплины 1.Ф.03.М3.01 Основы дизайна
для направления 49.03.01 Физическая культура
уровень Бакалавриат
форма обучения очная
кафедра-разработчик Технология и дизайн**

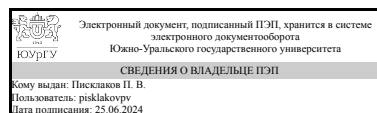
Рабочая программа составлена в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 49.03.01 Физическая культура, утверждённым приказом Минобрнауки от 19.09.2017 № 940

Зав.кафедрой разработчика,
к.искусствоведения, доц.



Т. А. Вековцева

Разработчик программы,
доцент



П. В. Писклаков

1. Цели и задачи дисциплины

Целью дисциплины является знакомство с дизайном, его видами и ролью в современном обществе, этапами процесса дизайн-проектирования, формирование навыка работы над конкретными задачами с использованием принципов дизайн-мышления и этапов дизайн-проектирования.

Краткое содержание дисциплины

В рамках дисциплины студенты знакомятся с методом дизайн-мышления, принципами дизайн-проектирования и методами активизации творческого мышления, применяя их к решению задач из своей сферы профессиональной деятельности или из повседневной жизни. Обучение идет в процессе работы над конкретными проектами, в которых студент последовательно проходит все этапы: погружение в контекст, фокусировка, генерация идей, отбор идей, прототипирование, тестирование прототипа, корректировка прототипа исходя из результатов тестирования. Результаты работы в течение курса студенты представляют широкой публике на открытом просмотре в конце изучения дисциплины.

2. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

Планируемые результаты освоения ОП ВО (компетенции)	Планируемые результаты обучения по дисциплине
УК-2 Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	Знает: основные этапы процесса дизайн-проектирования, метод дизайн-мышления, методы активизации поиска идей Умеет: изучать контекст в рамках задачи, выделять основные проблемы, генерировать идеи и производить их отбор, создавать прототипы, тестировать их с потребителями
УК-6 Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни	Умеет: проведения туристских походов для различных групп людей (дети дошкольного и школьного возрастов, взрослыми людьми различных возрастов)

3. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Перечень предшествующих дисциплин, видов работ учебного плана	Перечень последующих дисциплин, видов работ
Нет	1.Ф.03.М3.02 Фирменный стиль и брендинг

Требования к «входным» знаниям, умениям, навыкам студента, необходимым при освоении данной дисциплины и приобретенным в результате освоения предшествующих дисциплин:

Нет

4. Объём и виды учебной работы

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 з.е., 144 ч., 72,5 ч. контактной работы

Вид учебной работы	Всего часов	Распределение по семестрам
		в часах
		Номер семестра
		3
Общая трудоёмкость дисциплины	144	144
Аудиторные занятия:	64	64
Лекции (Л)	32	32
Практические занятия, семинары и (или) другие виды аудиторных занятий (ПЗ)	32	32
Лабораторные работы (ЛР)	0	0
Самостоятельная работа (СРС)	71,5	71,5
Подготовка к просмотру	7,5	7,5
Выполнение заданий	64	64
Консультации и промежуточная аттестация	8,5	8,5
Вид контроля (зачет, диф.зачет, экзамен)	-	диф.зачет

5. Содержание дисциплины

№ раздела	Наименование разделов дисциплины	Объем аудиторных занятий по видам в часах			
		Всего	Л	ПЗ	ЛР
1	Основы дизайн-проектирования	64	32	32	0

5.1. Лекции

№ лекции	№ раздела	Наименование или краткое содержание лекционного занятия	Кол-во часов
1	1	Что такое дизайн?	2
2	1	Дизайн-проектирование как процесс	2
3	1	Исследование потребителя: методы сбора, анализа и определения приоритетов потребностей. CJM. CustDev.	6
4	1	Фокусировка. Выделение основных проблем	2
5	1	Генерация идей. Методы генерации и активизации поиска идей.	4
6	1	Отбор идей для создания прототипов. Способы оценки идей.	2
7	1	Прототипирование: виды прототипов, способы создания.	2
8	1	Тестирование прототипов. Методы тестирования, оценка необходимости корректировки решения.	4
9	1	Презентация финального решения клиенту.	2
10	1	Тренды в современном дизайне	6

5.2. Практические занятия, семинары

№ занятия	№ раздела	Наименование или краткое содержание практического занятия, семинара	Кол-во часов
1	1	Что такое дизайн? Виды дизайна.	4
2	1	Выбор проекта. Исследование потребителя	6

3	1	Выделение и определение приоритетности проблем.	2
4	1	Генерация идей. Эскизы.	4
5	1	Отбор и оценка идей.	2
6	1	Создание прототипа	4
7	1	Тестирование прототипа, определение необходимых корректировок.	2
8	1	Создание финального прототипа	4
9	1	Подготовка презентации проекта к просмотру	4

5.3. Лабораторные работы

Не предусмотрены

5.4. Самостоятельная работа студента

Выполнение СРС			
Подвид СРС	Список литературы (с указанием разделов, глав, страниц) / ссылка на ресурс	Семестр	Кол-во часов
Подготовка к просмотру	Электронный учебный курс «Основы дизайна», размещенный в СДО «Электронный ЮУрГУ»	3	7,5
Выполнение заданий	Электронный учебный курс «Основы дизайна», размещенный в СДО «Электронный ЮУрГУ»	3	64

6. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации

Контроль качества освоения образовательной программы осуществляется в соответствии с Положением о балльно-рейтинговой системе оценивания результатов учебной деятельности обучающихся.

6.1. Контрольные мероприятия (КМ)

№ КМ	Се-местр	Вид контроля	Название контрольного мероприятия	Вес	Макс. балл	Порядок начисления баллов	Учитывается в ПА
1	3	Текущий контроль	Задание 1. Примеры дизайна	1	12	Приведён в приложении	дифференцированный зачет
2	3	Текущий контроль	Задание 2. План исследования потребителя	1	18	Приведён в приложении	дифференцированный зачет
3	3	Текущий контроль	Задание 3. Проведение исследования потребителя	1	12	Приведён в приложении	дифференцированный зачет
4	3	Текущий контроль	Задание 4. Анализ результатов исследования	1	20	Приведён в приложении	дифференцированный зачет

Перечень используемого программного обеспечения:

1. Microsoft-Office(бессрочно)

Перечень используемых профессиональных баз данных и информационных справочных систем:

Нет

8. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Вид занятий	№ ауд.	Основное оборудование, стенды, макеты, компьютерная техника, предустановленное программное обеспечение, используемое для различных видов занятий
Практические занятия и семинары		Компьютеры с установленным ПО
Лекции		Компьютер, мультимедийный проектор