

**Приложение 2 к РПД Сервис-дизайн  
54.03.01 Дизайн  
Направленность (профиль) Графический дизайн  
Форма обучения – очная  
Год набора - 2022**

**ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ  
АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)**

**1. Общие сведения**

1.	Кафедра	Искусств и дизайна
2.	Направление подготовки	54.03.01 Дизайн
3.	Направленность (профиль)	Графический дизайн
4.	Дисциплина (модуль)	Сервис-дизайн
5.	Форма обучения	очная
6.	Год набора	2022

**2. Перечень компетенций**

УК-9 Способен использовать базовые дефектологические знания в социальной и профессиональной сферах.

ПК-2 Способен организовывать работу по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.

ПК-5 Способен составлять подробную спецификацию требований к дизайн-проекту и готовить полный набор документации по дизайн-проекту с основными экономическими расчетами для реализации проекта

### 3. Критерии и показатели оценивания компетенций на различных этапах их формирования

Этап формирования компетенции (разделы, темы дисциплины)	Формируемая компетенция	Критерии и показатели оценивания компетенций			Формы контроля сформированности компетенций
		Знать:	Уметь:	Владеть:	
Понятие дизайн-мышления, сервис-дизайна. Методы и инструменты сервис-дизайна	УК-9, ПК-2, ПК-5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• основные понятия и термины дизайна, сервис-дизайна;</li> <li>• основные типы дизайн-мышления;</li> <li>• методики анализа потребительской аудитории</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ставить проблему, определять цель и задачи проектирования;</li> <li>• собирать информацию для ее последующего анализа;</li> <li>• самостоятельно работать с научной, методической и учебной литературой</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• методами творческого мышления в области компьютерного проектирования, композиции, формообразования, дизайн-проектирования.</li> </ul>	Лабораторная работа
Проектный процесс в сервис-дизайне	УК-9, ПК-2, ПК-5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• методы предпроектного исследования, фазы дизайнерского процесса.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• на основе анализа информации определять и улучшать потребительский опыт, создавать дизайн процедур предлагаемых услуг;</li> <li>• применять новые идеи для дизайна сервис-интерфейсов; проводить самоанализ своей деятельности, оценивать её результаты и проводить корректировку.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• методами творческого мышления в области компьютерного проектирования, композиции, формообразования, дизайн-проектирования.</li> </ul>	Лабораторная работа Контрольная работа

### Шкала оценивания в рамках балльно-рейтинговой системы

«неудовлетворительно» – 60 баллов и менее;  
«хорошо» – 81-90 баллов

«удовлетворительно» – 61-80 баллов  
«отлично» – 91-100 баллов

## 4. Критерии и шкалы оценивания

### 4.1 Критерии оценивания лабораторной работы

Критерий	Максимальное количество баллов
студент глубоко и всесторонне усвоил проблему, уверенно, логично, последовательно и грамотно его излагает	3
опираясь на знания основной и дополнительной литературы, тесно привязывает усвоенные научные положения с практической деятельностью	5
Применяет методики активизации поиска творческих идей, умело обосновывает и аргументирует выдвигаемые им идеи	6
<b>ИТОГО:</b>	<b>10</b>

### 4.2 Критерии оценивания контрольной работы

Критерий качества выполненной работы	Максимальное количество баллов
нет предложения нового сервиса	0
в проекте не до конца раскрыты все стадии дизайнерского процесса	20
в проекте раскрыты все стадии, но есть незначительные недоработки	30
проект до конца обоснован	40
максимум	40

## 5. Типовые контрольные задания и методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

### 5.1 Пример лабораторной работы

#### Тема: «Понятие дизайн-мышления»

1. Многомерное, интуитивное, творческое мышление.
2. Невербальное мышление: визуальное, продуктивное, латеральное, параллельное, гештальт-логика, двухполярное мышление.
3. Дизайн-мышление в центре инновационных компаний

**Задание:** Выбрать любой продукт, и применив три фундаментальных метода, как «Мозговой штурм», «Синектика» и «Морфологический анализ», выявить более полно недостатки продукта, найти новые решения, как в области маркетинга, так и в рекламной концепции марки.

### 5.2. Контрольная работа

Представляет творческое задание «Разработка проекта по улучшению потребительского опыта методами сервис-дизайна»

#### Вариант 0

Задание – в качестве объекта улучшения сервиса возьмите областную научную библиотеку в Мурманске и предложите новые идеи организации и дизайна предлагаемых услуг.

В контрольной работе должны быть представлены все фазы дизайнерского процесса:

1. Проблематизация (исследование, определение проблемы).
2. Идея (концепция путей решения проблемы)
3. Воплощение (новый сервис)
4. Доказательства (оценка результата, его представление)

### **Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний**

**На первой стадии «Проблематизация»** в работе обязательно должны быть представлены:

1. Собирательный образ потребителя, разработана история персонажа и определена цель, к которой стремится потребитель, взаимодействуя с организацией.
2. План коммуникаций (действия потребителя и средства, которые он использует)
3. Точки контакта (где потребитель конкретно взаимодействует с организацией и впечатления потребителя в этих точках).

На основе этой стадии выявляются точки контакта, где потребитель неудовлетворен или действует вне алгоритма.

**На второй стадии** определяются принципы нового сервиса и выявляется его ценность на основе собранных данных.

**На третьей стадии** необходимо представить новый сервис, описав его и возможно используя графическое воплощение.

**На четвертой стадии** студент должен провести любым известным ему способом исследование отклика потребителя на новый сервис (это может быть анкетирование потребителей)

### **5.3 Вопросы к зачету**

1. Что такое дизайн-мышление, типы дизайн-мышления
2. Что такое сервис-дизайн? Как работает сервис-дизайн?
3. Набор инструментов сервис-дизайнера для проектирования того или иного сервиса.
4. Этапы сервис-дизайна
5. Постановка проблемы, задач. Примеры
6. Исследование аудитории, образ потребителя
7. План коммуникации (действия потребителя и их видимый результат, составные части каждого действия потребителя и средства, которые для этого используются)
8. Маршрут действий потребителя (точки контакта)
9. Определение и улучшение потребительского опыта.
10. Процесс дизайн-проектирования (планирование, исследование, концепция, проект, испытания и доводка, выпуск)