

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б.Н. Ельцина»

УТВЕРЖДАЮ  
Директор по образовательной  
деятельности

\_\_\_\_\_ С.Т. Князев  
«\_\_» \_\_\_\_\_

### РАБОЧАЯ ПРОГРАММА МОДУЛЯ

Код модуля	Модуль
1161574	Творчество в медиасфере

Екатеринбург

Перечень сведений о рабочей программе модуля	Учетные данные
<b>Образовательная программа</b> 1. Медиакоммуникации и мультимедийные технологии	<b>Код ОП</b> 1. 42.03.05/33.01
<b>Направление подготовки</b> 1. Медиакоммуникации	<b>Код направления и уровня подготовки</b> 1. 42.03.05

Программа модуля составлена авторами:

№ п/п	Фамилия Имя Отчество	Ученая степень, ученое звание	Должность	Подразделение
1	Поспелова Тамара Халильевна	без ученой степени, без ученого звания	Преподаватель	Индивидуальный предприниматель
2	Фаюстов Алексей Владимирович	кандидат филологических наук, без ученого звания	Заведующий кафедрой	телевидения и новых медиа

**Согласовано:**

Управление образовательных программ

Е.С. Комарова

# 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА МОДУЛЯ **Творчество в медиасфере**

## 1.1. Аннотация содержания модуля

Изучение модуля направлено на получение студентами навыков подготовки креативных проектов в сфере медиа на основе сформированного представления о дизайн-мышлении, многогранности культуры с использованием современных технологий привлечения и вовлечения пользователей в предлагаемый контент.

## 1.2. Структура и объем модуля

Таблица 1

№ п/п	Перечень дисциплин модуля в последовательности их освоения	Объем дисциплин модуля и всего модуля в зачетных единицах
1	Геймификация	3
2	Креативный медиапроект: разработка и реализация	3
3	Дизайн-мышление	3
ИТОГО по модулю:		9

## 1.3. Последовательность освоения модуля в образовательной программе

Пререквизиты модуля	Не предусмотрены
Постреквизиты и кореквизиты модуля	Не предусмотрены

## 1.4. Распределение компетенций по дисциплинам модуля, планируемые результаты обучения (индикаторы) по модулю

Таблица 2

Перечень дисциплин модуля	Код и наименование компетенции	Планируемые результаты обучения (индикаторы)
1	2	3
Геймификация	ПК-13 - Способен участвовать в проектировке информационных и программных продуктов, разработке их концепций, используя знания в области	З-1 - Объяснять архитектуру информационных и программных продуктов, алгоритмы и принципы их создания З-2 - Различать терминологию и ключевые параметры создания информационных продуктов

	архитектуры программных продуктов, алгоритмов и принципов их создания	<p>У-1 - Обосновать предлагаемые концепции информационных и программных продуктов</p> <p>П-1 - Разрабатывать модели информационных и программных продуктов</p> <p>П-2 - Иметь практический опыт сбора обобщенных характеристик аудитории информационных и программных продуктов</p>
Дизайн-мышление	ПК-9 - Способен участвовать в проектной деятельности по созданию концепций медиапроектов и их реализации	<p>З-1 - Характеризовать основы проектной деятельности по созданию концепций медиапроектов</p> <p>У-1 - Обосновать концепции медиапроектов</p> <p>У-2 - Выделять ключевые моменты в исходном материале для последующего использования в новом продукте</p> <p>П-1 - Разрабатывать модель реализации концепции медиапроектов</p> <p>П-2 - Осуществлять оценку оригинальности идеи нового продукта</p> <p>Д-1 - Определять приоритетные задачи</p>
Креативный медиапроект: разработка и реализация	ПК-8 - Способен участвовать в координации работы технических, управленческих, творческих подразделений организаций сферы медиа и их взаимодействия с внешней средой	<p>З-2 - Характеризовать принципы творческо-постановочного и технологического процессов подготовки и создания медиапроектов</p> <p>У-1 - Координировать работу технических, управленческих, творческих подразделений медиаорганизаций</p> <p>У-2 - Осуществлять постановку целей и путей их достижения</p> <p>П-2 - Применять методы эффективного менеджмента</p> <p>Д-1 - Разрешать конфликтные ситуации</p> <p>Д-2 - Разносторонне использовать коммуникативные навыки</p>
	ПК-9 - Способен участвовать в проектной деятельности по созданию концепций	З-1 - Характеризовать основы проектной деятельности по созданию концепций медиапроектов

	медиапроектов и их реализации	<p>З-2 - Различать современные технические средства и технологии для создания медийных продуктов</p> <p>У-1 - Обосновать концепции медиапроектов</p> <p>У-2 - Выделять ключевые моменты в исходном материале для последующего использования в новом продукте</p> <p>П-1 - Разрабатывать модель реализации концепции медиапроектов</p> <p>П-2 - Осуществлять оценку оригинальности идеи нового продукта</p> <p>Д-1 - Определять приоритетные задачи</p>
--	-------------------------------	--

### 1.5. Форма обучения

Обучение по дисциплинам модуля может осуществляться в очной и очно-заочной формах.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**  
**Геймификация**

Рабочая программа дисциплины составлена авторами:

<b>№ п/п</b>	<b>Фамилия Имя Отчество</b>	<b>Ученая степень, ученое звание</b>	<b>Должность</b>	<b>Подразделение</b>
1	Фаюстов Алексей Владимирович	кандидат филологических наук, без ученого звания	Заведующий кафедрой	телевидения и новых медиа

**Рекомендовано учебно-методическим советом института** Уральский гуманитарный институт

Протокол № 33.11-08/45 от 30.06.2023 г.

# 1. СОДЕРЖАНИЕ И ОСОБЕННОСТИ РЕАЛИЗАЦИИ ДИСЦИПЛИНЫ

Авторы:

- **Фаюстов Алексей Владимирович, Заведующий кафедрой, телевидения и новых медиа**

## 1.1. Технологии реализации, используемые при изучении дисциплины модуля

- Традиционная (репродуктивная) технология
- Разноуровневое (дифференцированное) обучение
  - Базовый уровень

*\*Базовый I уровень – сохраняет логику самой науки и позволяет получить упрощенное, но верное и полное представление о предмете дисциплины, требует знание системы понятий, умение решать проблемные ситуации. Освоение данного уровня результатов обучения должно обеспечить формирование запланированных компетенций и позволит обучающемуся на минимальном уровне самостоятельности и ответственности выполнять задания;*

*Продвинутый II уровень – углубляет и обогащает базовый уровень как по содержанию, так и по глубине проработки материала дисциплины. Это происходит за счет включения дополнительной информации. Данный уровень требует умения решать проблемы в рамках курса и смежных курсов посредством самостоятельной постановки цели и выбора программы действий. Освоение данного уровня результатов обучения позволит обучающемуся повысить уровень самостоятельности и ответственности до творческого применения знаний и умений.*

## 1.2. Содержание дисциплины

Таблица 1.1

Код раздела, темы	Раздел, тема дисциплины*	Содержание
P1	Основы геймификации	1. Введение в геймификацию: основные понятия и принципы. 2. История развития и теоретические основы геймификации. 3. Геймификация и искусственный интеллект: примеры и возможности.
P2	Основные элементы геймификации	1. Игровые элементы в геймификации: задачи, достижения, уровни. 2. Мотивация и вознаграждения в геймификации: создание системы баллов и наград.
P2	Геймификация в медиа	1. Геймификация в медиакоммуникациях: примеры и лучшие практики. 2. Креативное проектирование геймифицированных проектов: методология и инструменты. 3. Эффективность и оценка геймифицированных проектов. 4. Кейс-стади: командный проект с применением геймификации.

Направление воспитательной деятельности	Вид воспитательной деятельности	Технология воспитательной деятельности	Компетенция	Результаты обучения
Профессиональное воспитание	проектная деятельность	Технология проектного образования	ПК-13 - Способен участвовать в проектировке информационных и программных продуктов, разработке их концепций, используя знания в области архитектуры программных продуктов, алгоритмов и принципов их создания	З-1 - Объяснять архитектуру информационных и программных продуктов, алгоритмы и принципы их создания

1.4. Программа дисциплины реализуется на государственном языке Российской Федерации .

## 2. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### Геймификация

#### Электронные ресурсы (издания)

1. Семенихин, В.; Поколение Y требует игрофикацию. ; 2015; <http://bosfera.ru/bo/banki-dlya-y-trebuetsya-igrofikaciya> (Электронное издание)

#### Печатные издания

1. Осовицкая, Н.; HR-брендинг. Управление талантами, онлайн-обучение, геймификация и еще 15 эффективных практик; Питер, Санкт-Петербург [и др.]; 2014 (3 экз.)

2. Воликова, Ю.; Хватит командовать! Пора играть! Геймификация. 17 соавторов. 26 бизнес-кейсов. Настольная книга-игра современного руководителя; Университет "Синергия", Москва; 2019 (1 экз.)

3. Еленев, К. С., Кузнецов, А. И.; Игры с брендом: геймификация и сенсорика в ретейле. ; 2014 (0 экз.)

4. Зикерманн, Г., Линдер, Д.; Игровой маркетинг. 7 рекомендаций от авторов книги "Геймификация в бизнесе", которые могут быть полезны для любой программы лояльности; 2013 (0 экз.)

5. Пуля, В.; Геймификация СМИ. ; 2015 (0 экз.)

6. Бондаренко, В. А., Иванченко, О. В.; Геймификация в маркетинговой деятельности компании. ; 2017 (0 экз.)

7. Федотова, Н. А.; Геймификация в контексте медийной практики. ; 2017 (0 экз.)

8. Балахнин, И.; "Есть люди, чье сознание готово к игрофикации". ; 2012 (0 экз.)



## Профессиональные базы данных, информационно-справочные системы

1. ЭБС «Университетская библиотека онлайн» <http://biblioclub.ru/>
2. ЭБС IPR Books <https://www.iprbookshop.ru>
3. ООО Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU <http://elibrary.ru/>
4. Научная электронная библиотека «КиберЛенинка» <https://cyberleninka.ru/>

## Материалы для лиц с ОВЗ

Весь контент ЭБС представлен в виде файлов специального формата для воспроизведения синтезатором речи, а также в тестовом виде, пригодном для прочтения с использованием экранной лупы и настройкой контрастности.

## Базы данных, информационно-справочные и поисковые системы

1. "Gamification.co" - веб-сайт, специализирующийся на геймификации. Содержит блог с интересными статьями, новости и советы от ведущих экспертов. Ссылка: <https://www.gamification.co/>
2. "Gamasutra" - веб-сайт, ориентированный на разработчиков игр, но также содержит множество материалов о геймификации. Здесь вы найдете статьи, исследования и интервью с профессионалами отрасли. Ссылка: <https://www.gamasutra.com/>
3. "Badgeville Blog" - блог компании Badgeville, одного из ведущих поставщиков платформ для геймификации. В блоге вы найдете множество статей о геймификации, мотивации и удержании пользователей. Ссылка: <https://badgeville.com/blog/>
4. "Yu-Kai Chou: The Octalysis Group" - блог Ю-Кай Чоу, эксперта по геймификации и автора "Octalysis", модели геймификации, основанной на восьми основных драйверах мотивации. Блог содержит статьи, видео и курсы по геймификации. Ссылка: <http://yukaichou.com/>
5. "The Gameful World: Approaches, Issues, Applications" - книга, редактируемая Стефаном Детердингом и другими авторами, предлагающая обширный обзор текущих исследований и практик в области геймификации. Ссылка: <https://mitpress.mit.edu/books/gameful-world>

## 3. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### Геймификация

**Сведения об оснащённости дисциплины специализированным и лабораторным оборудованием и программным обеспечением**

Таблица 3.1

№ п/п	Виды занятий	Оснащённость специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Перечень лицензионного программного обеспечения
1	Лекции	Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в	Adobe Acrobat Professional 2017 Multiple Platforms

		соответствии с количеством студентов Рабочее место преподавателя Доска аудиторная Периферийное устройство	Office Professional 2003 Win32 Russian CD-ROM
2	Практические занятия	Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов Рабочее место преподавателя Доска аудиторная Периферийное устройство	Adobe Acrobat Professional 2017 Multiple Platforms Office Professional 2003 Win32 Russian CD-ROM
3	Консультации	Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов Рабочее место преподавателя Доска аудиторная	<b>Не требуется</b>
4	Текущий контроль и промежуточная аттестация	Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов Рабочее место преподавателя Доска аудиторная Периферийное устройство	Adobe Acrobat Professional 2017 Multiple Platforms Office Professional 2003 Win32 Russian CD-ROM
5	Самостоятельная работа студентов	Персональные компьютеры по количеству обучающихся Подключение к сети Интернет	Adobe Acrobat Professional 2017 Multiple Platforms Office Professional 2003 Win32 Russian CD-ROM Google Chrome, Mozilla Firefox

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**  
**Креативный медиапроект: разработка и**  
**реализация**

Рабочая программа дисциплины составлена авторами:

<b>№ п/п</b>	<b>Фамилия Имя Отчество</b>	<b>Ученая степень, ученое звание</b>	<b>Должность</b>	<b>Подразделение</b>
1	Фаюстов Алексей Владимирович	кандидат филологических наук, без ученого звания	Заведующий кафедрой	телевидения и новых медиа

**Рекомендовано учебно-методическим советом института Уральский гуманитарный институт**

Протокол № 33.11-08/45 от 30.06.2023 г.

# 1. СОДЕРЖАНИЕ И ОСОБЕННОСТИ РЕАЛИЗАЦИИ ДИСЦИПЛИНЫ

Авторы:

- Фаюстов Алексей Владимирович, Заведующий кафедрой, телевидения и новых медиа

## 1.1. Технологии реализации, используемые при изучении дисциплины модуля

- Традиционная (репродуктивная) технология
- Разноуровневое (дифференцированное) обучение
  - Базовый уровень

*\*Базовый I уровень – сохраняет логику самой науки и позволяет получить упрощенное, но верное и полное представление о предмете дисциплины, требует знание системы понятий, умение решать проблемные ситуации. Освоение данного уровня результатов обучения должно обеспечить формирование запланированных компетенций и позволит обучающемуся на минимальном уровне самостоятельности и ответственности выполнять задания;*

*Продвинутый II уровень – углубляет и обогащает базовый уровень как по содержанию, так и по глубине проработки материала дисциплины. Это происходит за счет включения дополнительной информации. Данный уровень требует умения решать проблемы в рамках курса и смежных курсов посредством самостоятельной постановки цели и выбора программы действий. Освоение данного уровня результатов обучения позволит обучающемуся повысить уровень самостоятельности и ответственности до творческого применения знаний и умений.*

## 1.2. Содержание дисциплины

Таблица 1.1

Код раздела, темы	Раздел, тема дисциплины*	Содержание
P1	Архитектура медиапроекта	Рассмотрение основных составляющих медиапроекта. Типовая структура и дополнения. Необходимые площадки для реализации проекта, а также специфика обращения с ними.
P2	Сервисы для создания медиапроекта	Рассмотрение основных сервисов для создания медиапроекта — структурных, графических, аналитических.
P3	Продвижение медиапроекта	Дистрибуция контента. Развитие площадок для продвижения проекта. Интеграция проектов на площадки информационных партнеров.

## 1.3. Направление, виды воспитательной деятельности и используемые технологии

Таблица 1.2

Направление воспитательной деятельности	Вид воспитательной деятельности	Технология воспитательной деятельности	Компетенция	Результаты обучения
Профессиональное воспитание	проектная деятельность	Технология проектного образования	ПК-9 - Способен участвовать в проектной деятельности по созданию концепций медиапроектов и их	П-1 - Разрабатывать модель реализации концепции медиапроектов

			реализации	
--	--	--	------------	--

1.4. Программа дисциплины реализуется на государственном языке Российской Федерации .

## 2. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### Креативный медиапроект: разработка и реализация

#### Электронные ресурсы (издания)

1. Боровинская, , Д. Н., Суровцева, , В. А.; Феномен креативности. Философско-методологический анализ : монография.; Сургутский государственный педагогический университет, Сургут; 2017; <http://www.iprbookshop.ru/87019.html> (Электронное издание)
2. , Ушаков, Д. В.; Творчество: от биологических оснований к социальным и культурным феноменам : монография.; Институт психологии РАН, Москва; 2011; <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=86295> (Электронное издание)
3. Ткаченко, Н. В., Дмитриева, Л. М.; Креативная реклама: технологии проектирования : учебное пособие.; Юнити-Дана, Москва; 2017; <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=684529> (Электронное издание)

#### Печатные издания

1. Трайндл, Трайндл А., Гордеева, А., Яворский, Р.; Нейромаркетинг. Визуализация эмоций; Альпина Паблишерз, Москва; 2009 (1 экз.)
2. Медведев, Ю.; Профессия XXI века: нейромаркетинг. ; 2004 (0 экз.)
3. Ткаченко, Н. В., Ткаченко, О. Н., Дмитриева, Л. М.; Креативная реклама. Технологии проектирования : учеб. пособие для студентов вузов, обучающихся по специальности 032401 "Реклама".; ЮНИТИ, Москва; 2009 (5 экз.)
4. Шерер, Й., Гляйснер, О.; Техники креативности. Как в 10 шагов найти, оценить и воплотить идею; СмартБук, Москва; 2010 (2 экз.)
5. , Каннинг, М., Тучински, М., Кэмпбелл, С., Чомахидзе, М. Ш.; Откуда берутся идеи? Креативные решения бизнес-проблем; Вершина, Москва ; СПб.; 2006 (1 экз.)
6. Леви, М., Мацак, А.; Фрирайтинг: современная техника поиска креативных решений; Эксмо, Москва; 2011 (4 экз.)
7. Кэтмелл, Э.; Креативная компания. Как управлять командой творческих людей : перевод с английского.; Альпина Паблишер, Москва; 2015 (1 экз.)

#### Профессиональные базы данных, информационно-справочные системы

ЭБС «Университетская библиотека онлайн» <http://biblioclub.ru/>

ЭБС IPR Books <https://www.iprbookshop.ru>

Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU <http://elibrary.ru/>

Научная электронная библиотека «КиберЛенинка» <https://cyberleninka.ru/>

#### Материалы для лиц с ОВЗ

Весь контент ЭБС представлен в виде файлов специального формата для воспроизведения синтезатором речи, а также в тестовом виде, пригодном для прочтения с использованием экранной лупы и настройкой контрастности.

### **Базы данных, информационно-справочные и поисковые системы**

1. Canva - <https://www.canva.com/>
2. Adobe Creative Cloud - <https://www.adobe.com/creativecloud.html>
3. Figma - <https://www.figma.com/>
4. Sketch - <https://www.sketch.com/>
5. InVision - <https://www.invisionapp.com/>
6. Prezi - <https://prezi.com/>
7. Piktochart - <https://piktochart.com/>
8. Powtoon - <https://www.powtoon.com/>
9. Crello - <https://crello.com/>
10. Moqups - <https://moqups.com/>

## **3. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

### **Креативный медиапроект: разработка и реализация**

#### **Сведения об оснащённости дисциплины специализированным и лабораторным оборудованием и программным обеспечением**

Таблица 3.1

<b>№ п/п</b>	<b>Виды занятий</b>	<b>Оснащённость специальных помещений и помещений для самостоятельной работы</b>	<b>Перечень лицензионного программного обеспечения</b>
1	Лекции	Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов  Рабочее место преподавателя  Доска аудиторная  Периферийное устройство	Adobe Acrobat Professional 2017 Multiple Platforms  Office Professional 2003 Win32 Russian CD-ROM
2	Практические занятия	Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов  Рабочее место преподавателя	Adobe Acrobat Professional 2017 Multiple Platforms  Office Professional 2003 Win32 Russian CD-ROM

		<p>Доска аудиторная</p> <p>Периферийное устройство</p>	
3	Консультации	<p>Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов</p> <p>Рабочее место преподавателя</p> <p>Доска аудиторная</p>	<b>Не требуется</b>
4	Текущий контроль и промежуточная аттестация	<p>Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов</p> <p>Рабочее место преподавателя</p> <p>Доска аудиторная</p> <p>Периферийное устройство</p>	<p>Adobe Acrobat Professional 2017 Multiple Platforms</p> <p>Office Professional 2003 Win32 Russian CD-ROM</p>
5	Самостоятельная работа студентов	<p>Персональные компьютеры по количеству обучающихся</p> <p>Подключение к сети Интернет</p>	<p>Adobe Acrobat Professional 2017 Multiple Platforms</p> <p>Office Professional 2003 Win32 Russian CD-ROM</p> <p>Google Chrome, Mozilla Firefox</p>

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**  
**Дизайн-мышление**

Рабочая программа дисциплины составлена авторами:

<b>№ п/п</b>	<b>Фамилия Имя Отчество</b>	<b>Ученая степень, ученое звание</b>	<b>Должность</b>	<b>Подразделение</b>
1	Поспелова Тамара Халильевна	без ученой степени, без ученого звания	преподавате ль	кафедра медиакоммуникац ий

**Рекомендовано учебно-методическим советом института** Уральский гуманитарный институт

Протокол № 33.11-08/45 от 30.06.2023 г.



# 1. СОДЕРЖАНИЕ И ОСОБЕННОСТИ РЕАЛИЗАЦИИ ДИСЦИПЛИНЫ

Авторы:

- **Поспелова Тамара Халильевна, преподаватель, кафедры медиакоммуникаций**

## 1.1. Технологии реализации, используемые при изучении дисциплины модуля

- Традиционная (репродуктивная) технология
- Разноуровневое (дифференцированное) обучение
  - Базовый уровень

*\*Базовый I уровень – сохраняет логику самой науки и позволяет получить упрощенное, но верное и полное представление о предмете дисциплины, требует знание системы понятий, умение решать проблемные ситуации. Освоение данного уровня результатов обучения должно обеспечить формирование запланированных компетенций и позволит обучающемуся на минимальном уровне самостоятельности и ответственности выполнять задания;*

*Продвинутый II уровень – углубляет и обогащает базовый уровень как по содержанию, так и по глубине проработки материала дисциплины. Это происходит за счет включения дополнительной информации. Данный уровень требует умения решать проблемы в рамках курса и смежных курсов посредством самостоятельной постановки цели и выбора программы действий. Освоение данного уровня результатов обучения позволит обучающемуся повысить уровень самостоятельности и ответственности до творческого применения знаний и умений.*

## 1.2. Содержание дисциплины

Таблица 1.1

Код раздела, темы	Раздел, тема дисциплины*	Содержание
P1	Введение в дизайн-мышление	<p>Основы метода дизайн-мышления. Способы создания продуктов и услуг, ориентированных на человека.</p> <p>Методология, инструменты, которые помогают организовать рабочий процесс так, чтобы результат работы помогал решить проблемы в сценарии пользователя.</p> <p>Дизайн-мышление как человеко-центричным метод проектирования (Human-Centered Design). Основа работа продуктовой команды, построение вокруг решения проблем или нереализованных возможностей Человека.</p> <p>История создания метода и его применения в реальных кейсах от Apple до Amazon.</p> <p>Главная цель дизайн-мышления или thinking outside the box — «думать вне коробки».</p> <p>Базовые правила работы команд по дизайн-мышлению. Ключевые ценности организации.</p> <p>Пять этапов дизайн-мышления: эмпатия, фокусировка, генерация идей, прототип, тест.</p>
P2	Эмпатия	<p>Карта стейкхолдеров. Методика изучения потребностей прямых и косвенных целевых клиентов</p> <p>Глубинное и экспертное интервью. Структура, методика.</p>

		<p>Метод Наблюдение и этнография. Формирование портрета целевого героя продукта</p> <p>Метод «Мокасины» и построение пути пользователя глазами пользователя</p> <p>Метод Исследование аналогов.</p>
<b>P3</b>	Фокусировка	<p>Кластеризация – метод работы в командах с использованием стикеров, маркеров и досок с целью сбора и систематизации информации</p> <p>Карта эмпатии. Форма для сбора наблюдений за поведением людей и анализа глубинных интервью.</p> <p>Карта разрывов</p> <p>Карта пути пользователя/Customer Journey Map (CJM)</p> <p>Один из форматов сбора исследовательской информации, который отражает сценарий пользователя: шаги, эмоциональные реакции, время, ключевые цитаты.</p> <p>Формулировка точки зрения (POV/HMW). Искусство постановки вопроса для команды дизайн-мышления с целью решения проблем</p>
<b>P4</b>	Генерация идей	<p>Методика «гейзер в голове» и работа в мозговом штурме. Варианты, правила проведения</p> <p>Развитие ассоциативного мышления. Работа в группах, составление ассоциативных карт.</p> <p>Архетипы бренда. Целевой герой бренда как архетип. Коммуникационная стратегия через архетипирование</p> <p>Игра Playing the Future. Авторская игра по созданию продуктов и сервисов на основе главных мировых трендов. Придумайте эффективные решения за минимум времени.</p> <p>Диаграмма Венна и метод создания бизнес-идей</p>
<b>P5</b>	Прототипирование и тестирование	<p>Прототипирование и тестирование. Виды прототипов. Правила тестирования</p> <p>Итоги тестирования, работа с обратной связью</p> <p>«Начинаем заново» или почему Дизайн-мышление — итерационный процесс.</p>

### 1.3. Направление, виды воспитательной деятельности и используемые технологии

Таблица 1.2

Направление воспитательной деятельности	Вид воспитательной деятельности	Технология воспитательной деятельности	Компетенция	Результаты обучения
---	---------------------------------	--	-------------	---------------------

Формирование социально-значимых ценностей	целенаправленная работа с информацией для использования в практических целях	Технология формирования уверенности и готовности к самостоятельной успешной профессиональной деятельности	ПК-9 - Способен участвовать в проектной деятельности по созданию концепций медиапроектов и их реализации	П-2 - Осуществлять оценку оригинальности идеи нового продукта
---	--	---	--	---

1.4. Программа дисциплины реализуется на государственном языке Российской Федерации .

## 2. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### Дизайн-мышление

#### Электронные ресурсы (издания)

1. Томасова, Д. А.; Развитие и применение дизайн-мышления в маркетинговых исследованиях : учебное пособие для бакалавров.; Вузовское образование, Саратов; 2021; <http://www.iprbookshop.ru/110122.html> (Электронное издание)
2. Сурова, Н. Ю.; Проектный менеджмент в социальной сфере и дизайн-мышление : учебное пособие.; Юнити-Дана, Москва; 2017; <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=683448> (Электронное издание)

#### Печатные издания

1. Хомутский, Д. Ю., Андреев, Г. С.; Как превратить дизайн-мышление в рабочий инструмент компании. ; 2015 (0 экз.)
2. Гейдерих, П. В.; Дизайн-мышление как перспективный способ генерации и развития инноваций. ; 2018 (0 экз.)
3. Столетов, А. И.; Философские основания творчества : учебное пособие.; РИЦ БашГУ, Уфа; 2011 (1 экз.)
4. Хомутский, Д. Ю., Андреев, Г. С.; Концепция дизайн-мышления: от практик работы профессиональных дизайнеров до структурной концепции нового бизнес-инструмента. ; 2015 (0 экз.)
5. Хомутский, Д. Ю., Андреев, Г. С.; Когнитивные процессы в дизайн-мышлении и ключевые компетенции членов проектной команды, работающей по модели дизайн-мышления. ; 2015 (0 экз.)
6. Хомутский, Д. Ю., Андреев, Г. С.; Концепция дизайн-мышления как модель конструирования предпринимательских решений. ; 2015 (0 экз.)
7. ; The Achievement Habit: Stop Wishing, Start Doing, and Take Command of Your Life by Bernard Roth. ; 2015 (0 экз.)

#### Профессиональные базы данных, информационно-справочные системы

1. ЭБС «Университетская библиотека онлайн» <http://biblioclub.ru/>
2. ЭБС IPR Books <https://www.iprbookshop.ru>
3. ООО Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU <http://elibrary.ru/>
4. Научная электронная библиотека «КиберЛенинка» <https://cyberleninka.ru/>

## Материалы для лиц с ОВЗ

Весь контент ЭБС представлен в виде файлов специального формата для воспроизведения синтезатором речи, а также в тестовом виде, пригодном для прочтения с использованием экранной лупы и настройкой контрастности.

### Базы данных, информационно-справочные и поисковые системы

1. Дизайн-мышление: особенности и отличия. Яндекс.Дзен <https://zen.yandex.ru/media/id/5bfed4aff9e5810ae969e227/dizainmyshlenie-osobennosti-i-otlichiiia-5ee9c1d2ec8d8d74a130e77e>
2. Руководство по дизайн мышлению. [http://caramboli.ru/wp-content/uploads/2017/09/Design\\_Thinking\\_manual\\_Bootleg\\_RUS.pdf](http://caramboli.ru/wp-content/uploads/2017/09/Design_Thinking_manual_Bootleg_RUS.pdf)
3. Дизайн-мышление: как создать продукт, который решает проблему. <https://texterra.ru/blog/dizayn-myshlenie-kak-sozdat-produkt-kotoryy-reshaet-problemu.html>
4. Дизайн мышление и исследования. <https://tiburon-research.ru/metodichka/dizayn-myshlenie-metod-i-mesto-issledovaniy>

## 3. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### Дизайн-мышление

**Сведения об оснащённости дисциплины специализированным и лабораторным оборудованием и программным обеспечением**

Таблица 3.1

№ п/п	Виды занятий	Оснащённость специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Перечень лицензионного программного обеспечения
1	Лекции	Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов Рабочее место преподавателя Доска аудиторная Периферийное устройство Подключение к сети Интернет	Adobe Acrobat Professional 2017 Multiple Platforms Office Professional 2003 Win32 Russian CD-ROM Google Chrome, Mozilla Firefox
2	Практические занятия	Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов Рабочее место преподавателя	Adobe Acrobat Professional 2017 Multiple Platforms Office Professional 2003 Win32 Russian CD-ROM

		<p>Доска аудиторная</p> <p>Периферийное устройство</p>	
3	Консультации	<p>Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов</p> <p>Рабочее место преподавателя</p> <p>Доска аудиторная</p>	<b>Не требуется</b>
4	Текущий контроль и промежуточная аттестация	<p>Мебель аудиторная с количеством рабочих мест в соответствии с количеством студентов</p> <p>Рабочее место преподавателя</p> <p>Доска аудиторная</p> <p>Периферийное устройство</p>	<p>Adobe Acrobat Professional 2017 Multiple Platforms</p> <p>Office Professional 2003 Win32 Russian CD-ROM</p>
5	Самостоятельная работа студентов	<p>Персональные компьютеры по количеству обучающихся</p> <p>Подключение к сети Интернет</p>	<p>Adobe Acrobat Professional 2017 Multiple Platforms</p> <p>Office Professional 2003 Win32 Russian CD-ROM</p> <p>Google Chrome, Mozilla Firefox</p>