

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
Московский государственный институт культуры**

**УТВЕРЖДЕНО:
Председатель УМС
Факультета МАИС
Кот Ю.В.**

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

МЕТОДОЛОГИЯ НАУЧНОГО И ПРОЕКТНОГО ИССЛЕДОВАНИЯ

Направление подготовки *54.04.01. ДИЗАЙН*

Профиль подготовки *ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН*

Квалификация выпускника *МАГИСТР*

Форма обучения *очная*

(РПД адаптирована для лиц
с ограниченными возможностями
здоровья и инвалидов)

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель: Формирование у магистрантов навыков системного и критического мышления, а также профессиональных компетенций, необходимых для проведения научных и проектных исследований в области цифрового дизайна, с учетом межкультурного взаимодействия и современных цифровых технологий.

Задачи:

1. Развить способность к системному и критическому анализу проблемных ситуаций в области цифрового дизайна, а также навыки разработки стратегий их решения.
2. Сформировать умение учитывать культурное разнообразие и особенности межкультурного взаимодействия при проведении научных и проектных исследований в цифровом дизайне.
3. Обучить методам работы с научной литературой, сбора, анализа и обобщения результатов исследований, а также применения современных научных методов в профессиональной деятельности.
4. Развить навыки проведения прикладных экспериментальных исследований в области цифровых технологий дизайна, включая определение перспективных направлений развития отрасли.
5. Научить осуществлять профессиональную экспертизу качества цифровой продукции и давать аналитическую оценку объектов цифрового дизайна.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Дисциплина «Методология научного и проектного исследования» относится к блоку Б.1 Дисциплины, обязательная часть по учебному плану ОПОП ВО. Дисциплина изучается в 1-ом семестре. Освоение дисциплины «Методология научного и проектного исследования» основано на базе ранее изученных дисциплин учебного плана. Курс «Методология научного и проектного исследования» посвящен изучению работы с научными и проектными методами, включая системный анализ, критическое мышление, сбор и обработку данных, а также применение современных цифровых технологий в исследовательской и проектной деятельности.

«Конкурсное проектирование»	Наименование дисциплин учебного плана.
Требования к предварительной подготовке обучающегося:	- Комплекс базовой профессиональной подготовки учащегося профиля «Цифровой дизайн».
Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины необходимо как предшествующее:	- Современные проблемы дизайна - Дизайн-проектирование - Преддипломная практика - Выполнение и защита ВКР

Взаимосвязь курса с другими дисциплинами ООП способствует планомерному формированию необходимых компетенций и углубленной подготовке студентов к решению специальных проектных профессиональных задач.

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Процесс освоения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций в соответствии с ФГОС ВО и ОПОП ВО по данному направлению подготовки (специальности) 54.04.01 Дизайн, профиль «Методология научного и проектного исследования».

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине.

Компетенция (код и наименование)	Индикаторы компетенций	Результаты обучения
УК-1 Системное и критическое мышление	УК-1.2. Осуществляет поиск концептуальных решений поставленной задачи по различным типам подходов, оценивая их достоинства и недостатки;	Знать: - Основные источники информации в различных сферах жизни и профессиональной деятельности; - Принципы оценки идей, решений, концепций применительно к поставленной задаче; Уметь: - Сформулировать точный запрос на получение необходимой информации; - Применять критерии оценки информации; Владеть: - Совокупностью навыков в поиске информации применительно к поставленной задаче;
	УК-1.3. При обработке информации отличает факты от мнений, интерпретаций, оценок, формирует собственные мнения и суждения, аргументирует свои выводы и точку зрения	Знать: - Принципы различения фактов, мнений, интерпретаций и оценок в потоке информации; Уметь: - Отличать при обработке информации факты от мнений, интерпретаций, оценок; - Формулировать собственное мнение на базе широких сведений по изучаемой проблеме;

		<p>-Оценивать достоинства и недостатки возможных решений;</p> <p>Владеть:</p> <p>- Применять системный подход к решению прикладных и теоретических задач;</p> <p>- Делать собственные выводы по проблеме;</p> <p>- Аргументировать свою точку зрения, защищать свою концепцию.</p>
<p>УК-5</p> <p>Межкультурное взаимодействие</p>	<p>УК-5.1.</p> <p>Анализирует современное состояние общества в контексте мультикультурных взаимодействий</p>	<p>Знать:</p> <p>- Механизмы межкультурного взаимодействия в обществе на современном этапе, принципы соотношения общемировых и национальных культурных процессов;</p> <p>- Определяет исторические этапы в развитии национальных культур и философской мысли;</p> <p>Уметь:</p> <p>- Анализирует современное состояние общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах;</p> <p>- Сравнивает современное состояние культуры с ее историей;</p> <p>Владеть:</p> <p>- Оценивает различные общественные явления, в которых отражено многообразие культуры современного общества, в том числе явления массовой культуры.</p>
	<p>УК-5.2.</p> <p>Изучает и сохраняет традиционные культурные ценности народов и этнических групп России</p>	<p>Знать:</p> <p>- Специфику этнокультурных особенностей народов России;</p> <p>Уметь:</p> <p>- Толерантно воспринимать социальные, этнические, конфессиональные различия взаимодействия; особенности межкультурных коммуникаций;</p> <p>Владеть:</p> <p>- Демонстрирует уважительное отношение к историческому</p>

		наследию и социокультурным традициям различных социальных групп;
ОПК-2 Научно-исследовательская деятельность	ОПК-2.3. Планирует и проводит собственные фундаментальные и прикладные исследования	Знать: - Основные труды и авторов по проблематике собственной научной деятельности; Уметь: - Планировать собственные действия по проведению исследований; Владеть: - Осуществлять запланированные исследования, обеспечив привлечение необходимых ресурсов
	ОПК-2.4. Владеет инструментами оценки результатов научного исследования, оформляет результаты исследований научно корректным образом	Знать: - Критерии оценки результативности научного исследования; - Правила проведения и оформления результатов исследования; Уметь: - Применять приёмы анализа, обобщения в работе; - Вести журнал исследований, фиксировать полученные сведения; Владеть: - Анализом и обобщением научной информации; - Оценивает полученную информацию по различным критериям; - Оформляет результаты собственных научных и прикладных практических исследований согласно целеназначению;
	ОПК-2.5. Осуществляет представление научных результатов исследований в публичном профессиональном пространстве – в публикациях,	Знать: - График проведения научных мероприятий в области профессиональной сферы деятельности; Уметь:

	докладах на научно-практических конференциях	<ul style="list-style-type: none"> - Корректно оформить заявку для участия в научном мероприятии; - Оформляет результаты исследований в форме научных докладов, статей, публикаций; Владеть: <ul style="list-style-type: none"> - Представляет свои исследовательские работы на научных публичных мероприятиях; - Синтезирует комплексное видение научных исследований в развитие научной темы.
ПК-2 Инновационно-технологическая деятельность	ПК-2.1. Способен проводить прикладные и проектные исследования в профессиональной области; оформлять результаты исследований и использовать практической и творческой работе в цифровом дизайне	Знать: <ul style="list-style-type: none"> - Источники и банки хранения цифровых прототипов и профессиональной информации; Уметь: <ul style="list-style-type: none"> - Осуществлять мониторинг цифровых ресурсов и информационной среды по специализации; Владеть: <ul style="list-style-type: none"> - Проводить самостоятельные исследования и эксперименты в цифровой среде;
	ПК-2.2. Осуществляет мониторинг перспективных разработок и исследований в области специализации. Следит за развитием технологий в области цифрового дизайна и искусства; актуализирует собственные знания и навыки в практической деятельности	
ПК-5 Профессиональная экспертиза	ПК-5.3. Способен осуществлять профессиональную оценку цифрового дизайн-проекта в целом, его элементов, деталей и коммерческой перспективы	Знать: <ul style="list-style-type: none"> - Историю искусства и дизайна, основные течения, стили, центры развития, персоналии; Уметь: <ul style="list-style-type: none"> - Анализировать специфические профессиональные решения цифрового проекта/продукции дизайна; Владеть: <ul style="list-style-type: none"> - Квалифицирует цифровой дизайн-продукт;

		- Оценивает цифровой продукт по общепризнанным критериям оценки;
--	--	--

4. Структура и содержание дисциплины

4.1 Объем дисциплины

Объем (общая трудоемкость) дисциплины «Методология научного и проектного исследования» составляет 2 з.е., 72 акад. часов, из них контактных - 34 акад.ч., СРС - 38 акад.ч., формы контроля – зачет с оценкой - 1 семестр.

Вид учебной работы		Всего часов	Семестры					
			1					
Аудиторные занятия (всего)								
В том числе:								
Лекции		26	26					
Практические занятия								
Семинары		8	8					
Самостоятельная работа (всего)		38	38					
Контроль								
Вид аттестации (Зачет с оценкой)								
Общая трудоемкость	часы	72	72					
	зачетные единицы	2	2					

4.2. Структура дисциплины для очной формы обучения.

№	Темы занятий	С е м е с т р	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах) в том числе в интерактивной форме 20%				Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) Форма промежуточной аттестации (по семестрам)
			лекции	семинары	пп/г	с/р	
Раздел 1. Основы методологии научного и проектного исследования							
1	Тема 1. Введение в методологию научного и	1	2				Опрос

	проектного исследования. Цели, задачи и структура курса. (2 часа)						
2	Тема 2. Системное и критическое мышление в научной и проектной деятельности. (2 часа)	1	2				Опрос
3	Тема 3. Методы научного исследования: классификация и особенности применения. (2 часа)	1	2				Опрос
4.	Тема 4. Этапы научного исследования: от постановки проблемы до оформления результатов. (2 часа)	1	2				Опрос
5.	Тема 5. Межкультурный подход в научных и проектных исследованиях. (2 часа)	1	2				Опрос
6.	Тема 6. Работа с научной литературой: поиск, анализ и систематизация информации. (2 часа)	1	2				Опрос
7.	Тема 7. Современные цифровые технологии в научных и проектных исследованиях.	1	2				Тестирование

	(2 часа)						
8.	Тема 8. Практикум по системному и критическому анализу проблемных ситуаций (2 часа)	1		2			Опрос
9.	Тема 9. Обсуждение и анализ примеров межкультурного взаимодействия в проектах цифрового дизайна. (2 часа)	1		2			Опрос
10.	Самостоятельная работа.					20	Опрос
Раздел 2. Прикладные аспекты научного и проектного исследования							
1.	Тема 1. Методы прикладных исследований в цифровом дизайне: эксперименты, изыскания, анализ данных. (2 часа)	1	2				Опрос
2.	Тема 2. Современные подходы к оценке качества цифровой продукции и дизайна. (2 часа)	1	2				Рубежная аттестация: Тестирование
3.	Тема 3. Методы визуализации и презентации результатов научного и проектного исследования. (2 часа)	1	2				Опрос
4.	Тема 4. Подготовка и оформление научных публикаций и проектной документации. (2 часа)	1	2				

5.	Тема 5. Участие в научно-практических конференциях: подготовка докладов и выступлений. (2 часа)	1	2				Опрос
6.	Тема 6. Перспективные направления развития цифрового дизайна: анализ трендов и технологий. (2 часа)	1	2				Опрос
7.	Тема 7. Практикум по проведению прикладных исследований: разработка эксперимента.	1		2			Опрос
8.	Тема 8. Защита проектных идей и результатов исследования (2 часа)	1		2			Опрос
	Самостоятельная работа	1				18	Опрос
	Подготовка к промежуточной аттестации						Зачет с оценкой
	Итого за семестр	1	26	8		28	

4.3. Содержание дисциплины

№	Наименование раздела (подраздела, темы) дисциплины	Содержание
1.	Раздел 1. Основы методологии научного и проектного исследования	

1.1.	Тема 1. Введение в методологию научного и проектного исследования. Цели, задачи и структура курса. (2 часа)	<ul style="list-style-type: none"> ● Понятие методологии как науки о методах и принципах организации деятельности. ● Роль методологии в научной и проектной деятельности. ● Цели и задачи дисциплины: формирование навыков исследования, анализа и проектирования. ● Структура курса: теоретические основы, практические методы, самостоятельная работа. ● Связь методологии с профессиональными компетенциями в области цифрового дизайна. ● Ожидаемые результаты освоения дисциплины
1.2	Тема 2. Системное и критическое мышление в научной и проектной деятельности. (2 часа)	<ul style="list-style-type: none"> ● Понятие системного мышления: целостный подход к анализу сложных явлений. ● Критическое мышление: анализ, оценка, интерпретация информации. ● Применение системного и критического мышления в научных исследованиях. ● Роль критического анализа в проектной деятельности цифрового дизайна. ● Примеры использования системного подхода для решения задач в дизайне. ● Практические инструменты развития системного и критического мышления.
1.3	Тема 3. Методы научного исследования: классификация и особенности применения. (2 часа)	<ul style="list-style-type: none"> ● Классификация методов научного исследования: теоретические, эмпирические, экспериментальные. ● Теоретические методы: анализ, синтез, моделирование, классификация. ● Эмпирические методы: наблюдение, опрос, эксперимент, измерение. ● Особенности применения методов в зависимости от цели исследования. ● Примеры использования методов в исследованиях цифрового дизайна. ● Критерии выбора методов для конкретных задач.

1.4	<p>Тема 4. Этапы научного исследования: от постановки проблемы до оформления результатов. (2 часа)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Основные этапы научного исследования: постановка проблемы, формулировка цели и задач, сбор данных, анализ, интерпретация, оформление результатов. ● Постановка проблемы: актуальность, научная новизна, практическая значимость. ● Формулировка гипотезы и выбор методов исследования. ● Организация и проведение исследования: сбор и обработка данных. ● Оформление результатов: структура научной работы, требования к публикациям. ● Примеры этапов исследования в области цифрового дизайна.
1.5	<p>Тема 5. Межкультурный подход в научных и проектных исследованиях. (2 часа)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Понятие межкультурного взаимодействия и его роль в глобальном мире. ● Учет культурных особенностей в научных и проектных исследованиях. ● Культурные аспекты цифрового дизайна: визуальные коммуникации, символы, цветовые решения. ● Примеры успешных проектов с учетом межкультурного контекста. ● Методы анализа культурного разнообразия в исследованиях. ● Практические рекомендации для работы в межкультурной среде.
1.6	<p>Тема 6. Работа с научной литературой: поиск, анализ и систематизация информации. (2 часа)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Источники научной информации: базы данных, журналы, книги, конференции. ● Методы поиска и отбора релевантной литературы. ● Анализ научных текстов: выделение ключевых идей, аргументов, выводов. ● Систематизация информации: составление библиографии, аннотаций, обзоров. ● Использование цифровых инструментов для работы с литературой. ● Примеры анализа научных статей по темам цифрового дизайна.

1.7	Тема 7. Современные цифровые технологии в научных и проектных исследованиях. (2 часа)	<ul style="list-style-type: none"> ● Роль цифровых технологий в научной и проектной деятельности. ● Инструменты для сбора и анализа данных: программы для статистики, визуализации, моделирования. ● Использование искусственного интеллекта и машинного обучения в исследованиях. ● Цифровые платформы для коллаборации и управления проектами. ● Примеры применения цифровых технологий в дизайне: 3D-моделирование, AR/VR, генеративный дизайн. ● Перспективы развития цифровых технологий в научных и проектных исследованиях.
1.8	Тема 8. Практикум по системному и критическому анализу проблемных ситуаций (2 часа)	<ul style="list-style-type: none"> ● Разбор кейсов: примеры проблемных ситуаций в цифровом дизайне (например, неудобный интерфейс, несоответствие продукта культурным ожиданиям). ● Применение системного подхода: выделение ключевых элементов проблемы, их взаимосвязей и контекста. ● Критический анализ: оценка причин, последствий и возможных решений. ● Работа в группах: разработка стратегии решения проблемы с использованием системного и критического мышления.
1.9	Тема 9. Обсуждение и анализ примеров межкультурного взаимодействия в проектах цифрового дизайна. (2 часа)	<ul style="list-style-type: none"> ● Разбор кейсов: примеры успешных и неудачных проектов цифрового дизайна с учетом межкультурного взаимодействия (например, адаптация интерфейсов для разных стран, использование символов и цветов). ● Анализ культурных особенностей, которые повлияли на успех или провал проекта. ● Работа в группах: предложение решений для улучшения проектов с учетом межкультурного контекста.
2.	Раздел 2. Прикладные аспекты научного и проектного исследования	

2.1.	Тема 1. Методы прикладных исследований в цифровом дизайне: эксперименты, изыскания, анализ данных. (2 часа)	<ul style="list-style-type: none"> ● Понятие прикладных исследований и их отличие от фундаментальных. ● Роль прикладных исследований в цифровом дизайне. ● Эксперименты: виды, этапы проведения, примеры в дизайне (например, А/В-тестирование интерфейсов). ● Изыскания: анализ существующих решений, поиск инновационных подходов. ● Анализ данных: количественные и качественные методы, инструменты для обработки (например, Excel, Tableau, Python). ● Кейсы использования экспериментов и анализа данных в цифровом дизайне. ● Практические рекомендации по выбору методов для конкретных задач.
2.2.	Тема 2. Современные подходы к оценке качества цифровой продукции и дизайна. (2 часа)	<ul style="list-style-type: none"> ● Критерии качества: функциональность, удобство, эстетика, соответствие целевой аудитории. ● Стандарты и нормативы в оценке цифровой продукции. ● Юзабилити-тестирование: этапы, инструменты, интерпретация результатов. ● Экспертная оценка: критерии и методы проведения. ● Обратная связь от пользователей: сбор и анализ данных. ● Разбор кейсов оценки качества цифровых продуктов (например, мобильные приложения, веб-сайты). ● Практические рекомендации по улучшению качества дизайна.
2.3.	Тема 3. Методы визуализации и презентации результатов научного и проектного исследования. (2 часа)	<ul style="list-style-type: none"> ● Принципы эффективной визуализации: ясность, точность, эстетика. ● Инструменты для визуализации: графики, диаграммы, инфографика (например, Canva, Adobe Illustrator, Tableau). ● Структура презентации: введение, основная часть, выводы. ● Использование мультимедийных средств: видео, анимация, интерактивные элементы. ● Подготовка презентационных материалов: слайды, раздаточные материалы. ● Разбор успешных презентаций научных и проектных исследований. ● Практические советы по подготовке и проведению презентаций.

2.4.	Тема 4. Подготовка и оформление научных публикаций и проектной документации. (2 часа)	<ul style="list-style-type: none"> • Требования к научным статьям: структура, стиль, оформление. • Процесс рецензирования и публикации в научных журналах. • Виды проектной документации: техническое задание, отчеты, презентации. • Требования к оформлению: стандарты, структура, стиль. • Разбор примеров научных статей и проектной документации. • Практические рекомендации по подготовке и оформлению.
2.5.	Тема 5. Участие в научно-практических конференциях: подготовка докладов и выступлений. (2 часа)	<ul style="list-style-type: none"> • Выбор темы и подготовка доклада: структура, содержание, оформление. • Подготовка презентации: слайды, раздаточные материалы. • Техники публичного выступления: уверенность, ясность, взаимодействие с аудиторией. • Ответы на вопросы: подготовка к возможным вопросам, техники ответов. • Разбор успешных выступлений на конференциях. • Практические рекомендации по подготовке и проведению выступлений.
2.6.	Тема 6. Перспективные направления развития цифрового дизайна: анализ трендов и технологий. (2 часа)	<ul style="list-style-type: none"> • Основные направления: минимализм, неоморфизм, 3D-дизайн, анимация. • Влияние технологий на дизайн: AR/VR, искусственный интеллект, генеративный дизайн. • Новые инструменты и платформы для дизайна. • Примеры использования технологий в реальных проектах. • Разбор кейсов успешного применения новых технологий в дизайне. • Практические рекомендации по использованию трендов и технологий.

2.7.	<p>Тема 7. Практикум по проведению прикладных исследований: разработка эксперимента.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Краткое повторение теоретических основ прикладных исследований и методов экспериментирования. • Обсуждение роли экспериментов в цифровом дизайне (например, тестирование интерфейсов, пользовательского опыта). • Практическая часть: <p><i>Разработка эксперимента:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Определение цели и гипотезы эксперимента. 2. Выбор методов и инструментов для проведения (например, А/В-тестирование, юзабилити-тестирование). 3. Планирование этапов эксперимента: подготовка, проведение, сбор данных, анализ. <p><i>Работа в группах:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Разработка эксперимента для конкретной задачи в цифровом дизайне (например, улучшение навигации в приложении). 2. Обсуждение возможных трудностей и способов их преодоления.
2.8.	<p>Тема 8. Защита проектных идей и результатов исследования (2 часа)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Краткое повторение принципов подготовки презентаций и публичных выступлений. • Обсуждение важности четкой и убедительной защиты идей и результатов. • Практическая часть: <p><i>Подготовка к защите:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Структура выступления: введение, основная часть, выводы. 2. Подготовка презентационных материалов: слайды, демонстрации, раздаточные материалы. <p><i>Проведение защиты:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Выступление студентов с презентацией своих проектных идей или результатов исследования. 2. Ответы на вопросы аудитории и преподавателя.

5. Образовательные технологии

№ п/п	Наименование раздела	Виды учебных занятий	Образовательные технологии
1	2	3	4

1.	Раздел 1. Основы методологии научного и проектного исследования	Лекций – 14 ч.	- Лекции-презентации с использованием фото- и видеоматериалов
		Семинаров, практических занятий семинарского типа – 4 ч.	- Практические занятия семинарского типа, консультации по выполнению учебных заданий - Выполнение упражнений к заданию - Разбор и анализ выполненных заданий
		Самостоятельная работа – 20 ч.	- Сбор материалов по теме раздела - Подготовка информационных материалов к занятию - Выполнение практических упражнений - Консультации и обсуждение результатов самостоятельного поиска
2.	Раздел 2. Прикладные аспекты научного и проектного исследования	Лекций – 12 ч.	- Лекции-презентации с использованием фото- и видеоматериалов
		Семинаров, практических занятий семинарского типа – 4 ч.	- Практические занятия семинарского типа, консультации по эскизированию и выполнению конкурсного проекта - Выполнение эскизов и разработок к проекту - Просмотры выполненных работ в индивидуальном порядке - Разбор и анализ выполненных работ - Финализация проекта, отправка на конкурс
		Самостоятельная работа – 18 ч.	- Сбор материалов по проекту - Выполнение эскизов и разработок к проекту - Выполнение финального варианта задания начисто -

Применяемые образовательные технологии:

Процесс изучения дисциплины предусматривает контактную (работа на занятиях лекционного и семинарского типа) и самостоятельную (самоподготовка к лекциям и занятиям семинарского типа) работу обучающегося.

В качестве основной формы организации учебного процесса по дисциплине «Конкурсное проектирование» в предлагаемой методике обучения выступает использование интерактивных (развивающих, проблемных, проектных) технологий обучения.

На лекциях излагаются темы дисциплины, предусмотренные рабочей программой, акцентируется внимание на наиболее принципиальных и сложных вопросах дисциплины, устанавливаются вопросы для самостоятельной проработки.

Содержание лекций является базой при подготовке к консультациям, практическим занятиям, экзаменам, а также самостоятельной конкурсной творческой деятельности.

Занятия семинарского типа по дисциплине «Конкурсное проектирование» проводятся с целью приобретения практических навыков применения полученных знаний в профессиональной деятельности. Способствуют более глубокому пониманию теоретического материала учебного курса, а также развитию, формированию и становлению различных уровней профессиональной компетентности студентов. На занятиях семинарского типа по дисциплине «Методология научного и проектного исследования» используются следующие интерактивные формы: - семинары-консультации с просмотром эскизов и других проектных материалов, проводится разбор ошибок, обсуждение подходов к проектированию.

Целью самостоятельной работы студентов является формирование профессионального мышления и сознания, способствующих социальному ориентированию в современной жизни. Самостоятельная работа студентов по дисциплине «Конкурсное проектирование» обеспечивает:

- закрепление знаний, полученных студентами в процессе занятий лекционного и семинарского типов;
- формирование навыков работы по проектированию для конкурентной конкурсной среды.

В процессе выполнения самостоятельной работы студент приобретает умения и навыки чтения и анализа официальных документов, проектных брифов, профессиональных текстов, технических заданий.

Формы самостоятельной работы:

- Ознакомление и работа с документами, книгами, профессиональными онлайн-ресурсами;
- Эскизирование, проектирование, оформление проектных решений в презентации;
- Коммуникация со стороной организатором конкурса;
- Подготовка к промежуточным аттестациям.

Перечень учебно-методического обеспечения по дисциплине.

В преподавании дисциплины «Методология научного и проектного исследования» используются разнообразные образовательные технологии традиционного характера:

- лекции;
- практические занятия семинарского типа;

На занятиях по дисциплине читаются обзорные лекции и даются задания на семинарские занятия и самостоятельную работу студента. На семинарских занятиях заслушиваются краткие сообщения, с дальнейшим обсуждением.

6. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины

Оценочные средства освоения дисциплины обучающимся включают:

- текущую аттестацию;
- рубежную аттестацию;
- промежуточную аттестацию.

Текущая аттестация (контроль формирования компетенций) осуществляется постоянно, начиная с первой недели семестра (входящий контроль). Средствами текущей аттестации является контроль готовности к занятиям, учитывающий посещение занятий студентом; обеспеченность необходимыми материалами и инструментами для аудиторной работы; наличие работ, самостоятельно выполненных внеаудиторно; его готовность к консультации по выполненным в процессе самостоятельной работы заданиям. Результаты текущей аттестации преподаватель фиксирует в журнале учебной группы, где указывает посещение и качество аудиторной работы студента.

Рубежная аттестация осуществляется по окончании освоения раздела или темы дисциплины. Рубежная аттестация проводится с оценкой всех заданий по завершённому разделу дисциплины. Рубежные аттестации проводятся по окончании работы над заданиями очередного раздела, как правило, на 8-9 неделях учебного семестра.

Промежуточная аттестация – экзамен проводится в рамках экзаменационной сессии по итогам учебного семестра.

6.1. Система оценивания

Форма контроля	Компетенция/ индикатор компетенции	Оценка
Текущий контроль – опрос, консультации по проекту	УК-1.2\УК- 1.3\УК-5.1\УК- 5.2ОПК- 2.4\ОПК- 2.5\ПК-2.1\ПК- 2.2\ПК-5.3	Зачтено (отлично/хорошо/удовлетворительно) Незачтено (неудовлетворительно)
Рубежный контроль – просмотр задания по разделу	УК-1.2\УК- 1.3\УК-5.1\УК- 5.2ОПК- 2.4\ОПК- 2.5\ПК-2.1\ПК- 2.2\ПК-5.3	Зачтено (отлично/хорошо/удовлетворительно) Незачтено (неудовлетворительно)
Промежуточная аттестация – экзамен в форме просмотра итогового проекта	УК-1.2\УК- 1.3\УК-5.1\УК- 5.2ОПК- 2.4\ОПК- 2.5\ПК-2.1\ПК- 2.2\ПК-5.3	Зачтено (отлично/хорошо/удовлетворительно) Незачтено (неудовлетворительно)

Для выведения оценки в установленной форме по 5-балльной шкале по итогам промежуточной аттестации учитывается средний арифметический результат работы студента на всех рубежных аттестациях за семестр. В спорной ситуации учитываются результаты текущего контроля работы студента в семестре.

6.2. Критерии оценки результатов промежуточной аттестации по дисциплине «Методология научного и проектного исследования»

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
Зачтено\«отлично»	<p>Выставляется обучающемуся, если компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы (по индикаторам/ результатам обучения) в полном объеме на уровне «высокий», и обучающийся демонстрирует как результат обучения следующие знания, умения и навыки:</p> <p>Обучающийся глубоко и прочно усвоил теоретический и практический материал, продемонстрировал это на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся умеет сочетать теорию с практикой, справляется с решением задач профессиональной направленности высокого уровня сложности, правильно обосновывает принятые решения.</p> <p>Свободно ориентируется в учебной и профессиональной литературе.</p> <p>Обучающийся посещает около 100% занятий, работает на аудиторных занятиях с педагогом с высоким уровнем взаимодействия.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p>
Зачтено\«хорошо»	<p>Выставляется обучающемуся, если компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы (по индикаторам/ результатам обучения) на уровне «продвинутый», и обучающийся демонстрирует как результат обучения следующие знания, умения и навыки:</p> <p>Обучающийся знает теоретический и практический материал, грамотно применяет его на занятиях и в ходе промежуточной аттестации, не допуская существенных неточностей.</p> <p>Обучающийся правильно применяет теоретические положения при решении практических задач профессиональной направленности разного уровня сложности, владеет необходимыми для этого навыками и приёмами.</p> <p>Достаточно хорошо ориентируется в учебной и профессиональной литературе.</p>

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
	<p>Обучающийся посещает от 75% до 100% занятий, работает на аудиторных занятиях с педагогом с достаточным уровнем взаимодействия.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p>
Зачтено\«удовлетворительно»	<p>Выставляется обучающемуся, если компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы (по индикаторам/ результатам обучения) на уровне «достаточный», и обучающийся демонстрирует как результат обучения следующие знания, умения и навыки:</p> <p>Обучающийся знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает отдельные ошибки при его практическом использовании на занятиях и в ходе промежуточной аттестации;</p> <p>Обучающийся испытывает определённые затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, владеет необходимыми для этого базовыми навыками и приёмами;</p> <p>Демонстрирует достаточный уровень знания учебной литературы по дисциплине;</p> <p>Обучающийся посещает от 50% до 75% занятий, работает на аудиторных занятиях с педагогом с минимально достаточным уровнем взаимодействия.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p>
Зачтено\«неудовлетворительно»	<p>Демонстрирует как результат обучения следующие знания, умения и навыки:</p> <p>Обучающийся не знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает грубые ошибки при его практическом использовании на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся испытывает серьёзные затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, не владеет необходимыми для этого навыками и приёмами.</p> <p>Демонстрирует фрагментарные знания учебной литературы по дисциплине.</p> <p>Обучающийся посещает менее 50% занятий, работает на аудиторных занятиях с педагогом с недостаточным уровнем взаимодействия.</p>

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
	Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.

6.3. Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине: задания для практической работы и форма отчетности:

6.3.2. Задания для аудиторной / самостоятельной работы:

Раздел 1. Основы методологии научного и проектного исследования

- Изучение научной литературы по теме исследования. Подготовка аннотации к статьям. (4 часа)
- Разработка структуры научного исследования: формулировка цели, задач, гипотезы. (4 часа)
- Анализ кейсов применения цифровых технологий в дизайне. (4 часа)
- Подготовка презентации по теме межкультурного взаимодействия в дизайне. (4 часа)
- Написание реферата по выбранной теме исследования. (4 часа)

Раздел 2. Прикладные аспекты научного и проектного исследования

- Проведение мини-исследования по выбранной теме с применением цифровых технологий. (6 часов)
- Подготовка научного доклада или статьи по результатам исследования. (4 часа)
- Разработка проекта цифрового дизайна с учетом межкультурного контекста. (4 часа)
- Анализ и оценка качества цифровой продукции (на примере кейсов). (4 часа)

6.3.3. Примерные темы рефератов по разделу 1.:

- *Системное мышление в научных и проектных исследованиях: принципы и применение.*
- *Критическое мышление как инструмент анализа проблемных ситуаций в цифровом дизайне.*
- *Методы научного исследования: классификация и особенности применения в дизайне.*
- *Этапы научного исследования: от постановки проблемы до оформления результатов.*
- *Межкультурный подход в проектировании цифровых продуктов: особенности и примеры.*
- *Роль межкультурного взаимодействия в современных исследованиях цифрового дизайна.*

- *Работа с научной литературой: методы поиска, анализа и систематизации информации.*
- *Цифровые технологии в научных исследованиях: инструменты и перспективы.*
- *Применение искусственного интеллекта в научных и проектных исследованиях.*
- *Методы визуализации данных в научных исследованиях: подходы и инструменты.*
- *Этика научного исследования: принципы и практические аспекты.*
- *Роль гипотезы в научном исследовании: формулировка и проверка.*
- *Методы сбора и анализа данных в прикладных исследованиях цифрового дизайна.*
- *Системный подход к решению проблем в цифровом дизайне: теория и практика.*
- *Культурные аспекты в проектировании пользовательских интерфейсов.*
- *Методы критического анализа научных публикаций: подходы и примеры.*
- *Роль научной коммуникации в представлении результатов исследования.*
- *Современные тенденции в методологии научных исследований: глобальные тренды.*
- *Применение количественных и качественных методов в исследованиях цифрового дизайна.*
- *Роль междисциплинарного подхода в научных и проектных исследованиях.*
- *Методы оценки качества научных исследований: критерии и подходы.*
- *Особенности проектного исследования в цифровом дизайне: этапы и методы.*
- *Роль цифровых платформ в организации научных и проектных исследований.*
- *Методы обработки и интерпретации данных в научных исследованиях.*
- *Роль научного руководителя в организации и проведении исследований.*

6.3.4. Примерные темы мини-исследования по разделу 2.:

Темы ориентированы на прикладные аспекты научного и проектного исследования, позволяя студентам сосредоточиться на конкретных задачах, связанных с цифровым дизайном, и применить современные методы исследования для получения практических результатов.

- *Анализ эффективности A/B-тестирования в улучшении пользовательского опыта цифровых продуктов.*
- *Исследование влияния цветовых решений на восприятие пользовательских интерфейсов.*
- *Применение методов юзабилити-тестирования для оценки мобильных приложений.*
- *Анализ роли анимации в повышении вовлеченности пользователей веб-сайтов.*
- *Исследование культурных особенностей в дизайне интерфейсов для международных аудиторий.*
- *Оценка эффективности использования AR/VR-технологий в цифровом дизайне.*
- *Анализ трендов минимализма в современном веб-дизайне: преимущества и недостатки.*
- *Исследование влияния типографики на читабельность и восприятие цифрового контента.*
- *Применение методов генеративного дизайна в создании уникальных визуальных решений.*
- *Анализ использования искусственного интеллекта для персонализации пользовательского опыта.*

6.3.5. Примерные темы научных докладов по разделу 2.:

Темы охватывают актуальные направления в прикладных исследованиях цифрового дизайна и позволяют студентам подготовить научные доклады, основанные на анализе современных технологий, методов и трендов.

- *Методы А/В-тестирования в цифровом дизайне: практическое применение и результаты.*
- *Роль юзабилити-тестирования в создании удобных пользовательских интерфейсов.*
- *Применение искусственного интеллекта для анализа пользовательского поведения в цифровых продуктах.*
- *Исследование влияния цветовой палитры на эмоциональное восприятие дизайна.*
- *Использование AR/VR-технологий в проектировании immersive-опытов.*
- *Анализ трендов в веб-дизайне: от минимализма до неоморфизма.*
- *Культурные аспекты в дизайне интерфейсов: адаптация для глобальных аудиторий.*
- *Методы генеративного дизайна и их применение в создании уникальных визуальных решений.*
- *Оценка эффективности анимации в повышении вовлеченности пользователей.*
- *Применение методов анализа больших данных (Big Data) в цифровом дизайне.*

6.4. Тестовые задания, контролирующие сформированность компетенций – УК-1, ОПК-2, ПК-2, ПК-5

УК-1

Вопрос 1. Что означает системный подход в научном исследовании?

1. Использование только количественных методов.
2. **Рассмотрение проблемы как целостной системы с учетом взаимосвязей ее элементов.**
3. Игнорирование контекста и сосредоточение на отдельных деталях.

Вопрос 2. Какой из перечисленных методов относится к прикладным исследованиям в цифровом дизайне?

1. **А/В-тестирование.**
2. Чтение научной литературы.
3. Написание теоретических статей.

Вопрос 3. Что является главной целью критического анализа в научном исследовании?

1. Подтверждение уже существующих мнений.
2. **Оценка достоверности информации, выявление сильных и слабых сторон.**
3. Игнорирование альтернативных точек зрения.

Вопрос 4. Какой из подходов позволяет учитывать культурные особенности в цифровом дизайне?

1. Универсальный дизайн без учета культурных различий.
2. **Межкультурный подход, адаптирующий дизайн под разные аудитории.**
3. Использование только локальных культурных норм.

Вопрос 5. Что из перечисленного является примером факта, а не мнения?

1. "Этот интерфейс неудобен."
2. **"80% пользователей завершили задачу за 2 минуты."**
3. "Этот дизайн выглядит современно."

Вопрос 6. Какой метод используется для оценки удобства пользовательского интерфейса?

1. **Юзабилити-тестирование.**
2. Анализ научной литературы.
3. Написание теоретических гипотез.

Вопрос 7. Что из перечисленного является важным при поиске концептуальных решений?

1. Рассмотрение только одного подхода.
2. **Оценка достоинств и недостатков различных подходов.**
3. Игнорирование альтернативных решений.

Вопрос 8. Какой из перечисленных инструментов используется для визуализации данных?

1. **Tableau.**
2. Microsoft Word.
3. Adobe Photoshop.

Вопрос 9. Что из перечисленного является примером интерпретации, а не факта?

1. "Пользователь нажал кнопку 5 раз."
2. **"Пользователь был раздражен из-за сложного интерфейса."**
3. "Время выполнения задачи составило 3 минуты."

Вопрос 10. Какой из подходов позволяет аргументировать выводы в научном исследовании?

1. Использование только личного мнения.
2. **Подкрепление выводов данными и доказательствами.**
3. Игнорирование альтернативных точек зрения.

Вопрос 1. Что из перечисленного является ключевым аспектом анализа мультикультурных взаимодействий в современном обществе?

1. Игнорирование культурных различий.
- 2. Изучение культурных особенностей и их влияния на общество.**
3. Унификация всех культур под единые стандарты.

Вопрос 2. Какой из перечисленных подходов помогает учитывать культурные особенности в цифровом дизайне?

1. Использование только западных стандартов дизайна.
- 2. Адаптация дизайна под культурные нормы и ценности целевой аудитории.**
3. Игнорирование культурного контекста.

Вопрос 3. Что из перечисленного является примером сохранения традиционных культурных ценностей в цифровом дизайне?

- 1. Использование этнических орнаментов и символов в дизайне интерфейсов.**
2. Полный отказ от традиционных элементов в пользу современных трендов.
3. Игнорирование культурного наследия.

Вопрос 4. Какой из перечисленных методов помогает анализировать мультикультурные взаимодействия?

- 1. Проведение опросов и интервью с представителями разных культур.**
2. Использование только теоретических данных без практического анализа.
3. Игнорирование мнений представителей других культур.

Вопрос 5. Что из перечисленного является важным при изучении традиционных культурных ценностей?

- 1. Сохранение и популяризация культурного наследия через современные технологии.** Игнорирование традиций в пользу глобальных трендов.
2. Отказ от использования культурных элементов в дизайне.

Вопрос 6. Какой из перечисленных примеров демонстрирует учет мультикультурных взаимодействий в цифровом дизайне?

- 1. Создание интерфейса, адаптированного под культурные особенности разных стран.**
2. Использование только одного языка и культурных норм в дизайне.
3. Игнорирование обратной связи от пользователей из разных культур.

ОПК-2

Вопрос 1. Что является ключевым этапом при планировании научного исследования?

1. Выбор темы без учета актуальности.
2. **Формулировка цели, задач и гипотезы исследования.**
3. Проведение исследования без предварительного плана.

Вопрос 2. Какой из перечисленных методов относится к прикладным исследованиям в цифровом дизайне?

1. **Эксперимент с пользовательскими интерфейсами.**
2. Написание теоретической статьи без практической части.
3. Чтение научной литературы без анализа.

Вопрос 3. Что из перечисленного является важным при оформлении результатов научного исследования?

1. Использование неформального стиля и разговорной лексики.
2. **Соблюдение научной корректности: структура, терминология, ссылки.**
3. Игнорирование стандартов оформления.

Вопрос 4. Какой инструмент используется для оценки результатов научного исследования?

1. **Статистический анализ данных.**
2. Художественное оформление результатов.
3. Написание отзывов без анализа данных.

Вопрос 5. Что из перечисленного является важным при представлении научных результатов на конференции?

1. **Подготовка структурированного доклада и наглядной презентации.**
2. Использование только устного выступления без визуальных материалов.
3. Игнорирование вопросов аудитории.

Вопрос 6. Какой из перечисленных этапов является частью проведения прикладного исследования?

1. **Сбор и анализ данных, интерпретация результатов.**
2. Написание теоретической статьи без практической части.
3. Игнорирование этапа планирования исследования.

ПК-2

Вопрос 1. Что из перечисленного является примером прикладного исследования в цифровом дизайне?

1. Написание теоретической статьи о трендах дизайна.
2. **Проведение А/В-тестирования для улучшения пользовательского интерфейса.**
3. Чтение научной литературы без практического применения.

Вопрос 2. Какой из перечисленных этапов является частью оформления результатов исследования?

1. **Подготовка отчета с анализом данных и выводами.**
2. Игнорирование структуры и стандартов оформления.
3. Использование только устного представления результатов.

Вопрос 3. Что из перечисленного является важным для мониторинга перспективных разработок в цифровом дизайне?

1. Игнорирование новых технологий и трендов.
2. **Постоянное изучение профессиональной литературы, участие в конференциях и вебинарах.**
3. Использование только устаревших методов и подходов.

Вопрос 4. Какой из перечисленных методов помогает актуализировать знания и навыки в цифровом дизайне?

1. **Регулярное обучение и освоение новых инструментов и технологий.**
2. Использование только традиционных методов дизайна.
3. Игнорирование профессиональных сообществ и событий.

Вопрос 5. Что из перечисленного является примером использования результатов исследования в практической деятельности?

4. **Внедрение улучшений в пользовательский интерфейс на основе данных тестирования.**
5. Хранение результатов исследования без применения.
6. Игнорирование обратной связи от пользователей.

ПК-5

Вопрос 1. Что из перечисленного является ключевым критерием оценки цифрового дизайн-проекта?

1. **Соответствие дизайна целям проекта и потребностям целевой аудитории.**
2. Использование только модных трендов без учета функциональности.

3. Игнорирование обратной связи от пользователей.

Вопрос 2. Какой из перечисленных методов используется для оценки коммерческой перспективы дизайн-проекта?

1. **Анализ рыночных трендов и конкурентов.**
2. Оценка только визуальной привлекательности проекта.
3. Игнорирование экономических показателей.

Вопрос 3. Что из перечисленного является важным при оценке элементов и деталей дизайн-проекта?

1. **Анализ удобства, читабельности и функциональности элементов.**
2. Оценка только цветовой палитры проекта.
3. Игнорирование пользовательского опыта.

Вопрос 4. Какой из перечисленных подходов помогает оценить успешность дизайн-проекта?

1. **Проведение юзабилити-тестирования и анализ метрик пользовательского взаимодействия.**
2. Оценка проекта только на основе личного мнения.
3. Игнорирование данных о поведении пользователей.

Вопрос 5. Что из перечисленного является примером профессиональной оценки дизайн-проекта?

1. **Подготовка отчета с анализом сильных и слабых сторон проекта, рекомендациями по улучшению.**
2. Оценка проекта без аргументации и анализа.
3. Игнорирование коммерческих и функциональных аспектов проекта.

7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

7.1. Список литературы и источников

Основная литература

1. **Михайлов, С. М.** Основы дизайна : учеб. для вузов / НИИ Рос. Акад. художеств. - 2-е изд., перераб. и доп. - М. : Союз Дизайнеров, 2002. - 240 с. : ил. - ISBN 5-901512-06-5 : 420-.1чз1, УК № 1359 (17)уб
2. Агранович-Пономарева, Е. С. Интерьер и предметный дизайн жилых зданий : учеб. пособие. - Ростов-н/Д : Феникс, 2005. - 348 с., [16] л. ил. : ил. - (Высшее образование). - Библиогр.: с. 344-345. - ISBN 5-222-05963-4 : 173-.3аб, чз1

Дополнительная литература

1. Чижиков, В. В. Дизайн культурной среды : Учеб. пособие / Моск. гос. ун-т культуры и искусств. - М. : МГУКИ, 2001. - 183 с. - Библиогр.: с. 180-182 . - 50-5чз1, УК № 1108(53)уб

7.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».

*При осуществлении образовательного процесса по дисциплине используется следующая информационная справочная система: электронно-библиотечная система *elibrary*.*

Доступ в ЭБС:

ООО «Электронное издательство ЮРАЙТ».

ООО «Издательство Лань».

ООО «Компания Ай Пи Ар Медиа».

ООО «Центральный коллектор библиотек «БИБКОМ»

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.04.01 ДИЗАЙН.

Составители:

Доц. кафедры дизайна и ДПИ Козловский В.Д.

