

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
Московский государственный институт культуры

УТВЕРЖДЕНО:
Председатель УМС
Факультета МАИС
Кот Ю.В.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
СОВРЕМЕННЫЕ ПРОБЛЕМЫ ДИЗАЙНА

Направление подготовки *54.04.01. ДИЗАЙН*

Профиль подготовки *ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН*

Квалификация выпускника *магистратура*

Форма обучения *очная*

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

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель дисциплины "Современные проблемы дизайна":

Формирование у магистрантов способности критически анализировать актуальные проблемы и тенденции в области цифрового дизайна, учитывая культурное разнообразие, исторический контекст и современные требования к качеству цифровой продукции, для создания инновационных и социально значимых дизайн-решений.

Задачи дисциплины:

- Развить способность анализировать и учитывать культурное разнообразие в процессе межкультурного взаимодействия через изучение современных глобальных трендов в дизайне, а также особенностей восприятия дизайна в различных культурных контекстах;
- Сформировать умение применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна для анализа современных произведений цифрового дизайна в широком культурно-историческом контексте, включая их связь с религиозными, философскими и эстетическими идеями;
- Научить осуществлять профессиональную оценку качества цифровой продукции и давать критический анализ объектов цифрового дизайна, учитывая современные стандарты, технологии и требования пользователей.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Дисциплина относится к обязательной части Блока 1. Дисциплины образовательной программы по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн, профиля Цифровой дизайн.

Дисциплина закладывает фундамент проектного мышления обучающихся и является базовой для изучения последующих дисциплин профессионального цикла:

Дисциплина «Современные проблемы дизайна» изучается в 1 и 2 семестре. Входные знания, умения и компетенции, необходимые для изучения данного курса, должны быть сформированы у обучающегося в процессе предпрофессиональной подготовки к вступительным испытаниям и ряда предшествующих дисциплин и практик. В результате освоения дисциплины формируются знания, умения и навыки, необходимые для изучения указанных в таблице дисциплин и прохождения практик.

Блок 1. Дисциплины (модули) – «Современные проблемы дизайна»	Наименование дисциплин учебного плана.
Предшествующие дисциплины и практики, для освоения данной:	Методология научного исследования
Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины необходимо как предшествующее:	Стартап в дизайне Дизайн-проектирование Выполнение и защита ВКР

Взаимосвязь курса с другими дисциплинами ООП способствует планомерному формированию необходимых компетенций и углубленной подготовке студентов к решению базовых 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 Цифровой дизайн.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине:

Компетенция (код и наименование)	Индикаторы компетенций	Результаты обучения
УК-5 Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия	УК-5.1. Анализирует современное состояние общества в контексте мультикультурных взаимодействий	Знать: - Механизмы межкультурного взаимодействия в обществе на современном этапе, принципы соотношения общемировых и национальных культурных процессов; - Определяет исторические этапы в развитии национальных культур и философской мысли; Уметь: - Анализирует современное состояние общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах; - Соотносит современное состояние культуры с ее историей; Владеть: - Оценивает различные общественные явления, в которых отражено многообразие культуры современного общества, в том числе явления массовой культуры.
	УК-5.2. Изучает и сохраняет традиционные культурные ценности народов и этнических групп России	Знать: - Специфику этнокультурных особенностей народов России; Уметь: - Толерантно воспринимать социальные, этнические, конфессиональные различия взаимодействия; особенности межкультурных коммуникаций; Владеть: - Демонстрирует уважительное отношение к историческому наследию и социокультурным традициям различных социальных групп;
	УК-5.3. Применяет в своей творческой деятельности мотивы и элементы традиционного культурного наследия народов России и других стран и регионов	Знать: - Основные черты визуальной культуры народов России Уметь: - Выявлять художественное содержание произведений искусства национальной культуры Владеть: - Навыками применения элементов культурного кода, художественного языка и традиционных мотивов визуальной культуры в творческой работе по специальности
ОПК-1 Способен	ОПК-1.1. Владеет знаниями по	Знать: - Основные особенности исторических стилей

<p>применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства и дизайна в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода</p>	<p>истории и исторической периодизации изобразительного искусства и дизайна во взаимосвязи с профессиональной деятельностью</p>	<p>изобразительного, декоративно-прикладного искусства и дизайна;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Специфические региональные и исторические особенности декоративно-прикладного искусства и дизайна различных стран и народов; <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Определять основные черты и особенности искусства исторического периода; <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Определять принадлежность произведения дизайна историческому периоду, региональной школе, стилистическому характеру;
	<p>ОПК-1.3. Применяет знания по теории и истории искусства и дизайна при решении проектных и творческих задач</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Взаимосвязь современных школ изобразительного искусства и дизайна с историческим наследием мирового искусства <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Использовать теоретические основы дизайн-проектирования в профессиональной деятельности <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Способен создавать произведения искусства и дизайна, основанные на историческом знании и общей теории художественного проектирования
<p>ПК-5 Способен осуществлять оценку качества дизайна и собственно цифровой продукции; давать профессиональный анализ объектов цифрового дизайна.</p>	<p>ПК-5.1. Владеет критериями и технологиями оценки качества проектных решений в цифровом дизайне, использует их в профессиональной деятельности</p> <p>ПК-5.3. Способен осуществлять профессиональную оценку цифрового дизайн-проекта в целом, его элементов, деталей и коммерческой перспективы</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Критерии оценки качества цифрового дизайн-продукта; - Историю искусства и дизайна, основные течения, стили, центры развития, персоналии; <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Определять содержание и форму - стилистику проекта; - Анализировать специфические профессиональные решения цифрового проекта/продукции дизайна; <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Квалифицирует цифровой дизайн-продукт; - Оценивает цифровой продукт по общепризнанным критериям оценки; - Оформляет экспертную оценку продукта цифрового дизайна

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Объем дисциплины

Объем (общая трудоемкость) дисциплины «Современные проблемы дизайна» составляет 3 з.е., 108 акад. часов, из них контактных - 60 акад.ч., СРС – 30 акад.ч., формы контроля – зачет 1 семестр, экзамен 2 семестр.

Виды учебной деятельности		Всего	Семестры	
			1	2
Контактная работа обучающихся		60	30	30
в том числе:				
Занятия лекционного типа		36	24	12
Занятия семинарского типа		24	6	18
Индивидуальные и другие виды занятий				
Групповые консультации				
Самостоятельная работа		30	24	6
Контроль		18		18
Форма промежуточной аттестации				ЭК
Общая трудоемкость	акад.час	108	54	54
	з.е.	3	1,5	1,5

4.2. Структура дисциплины для очной формы обучения.

4.2. Структура дисциплины для очной формы обучения.								
№ п/ п	Тема // // Раздел дисциплины	С е м е с т р	Виды учебной работы*, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)/ с указанием занятий, проводимых в интерактивных формах					Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) Форма промежуточной аттестации (по семестрам)
			Л ек ц и и З Л Т	С е м. / П ра кт .З С Т	К он су ль та ц и и	И К Р	С Р С	
	Раздел 1. Ключевые этапы развития дизайна							
1	"Современные вызовы и тенденции в цифровом дизайне"	1	4					Опрос
2	"Роль дизайна в цифровую эпоху: от функциональности к эмоциям"	1	2					Опрос
3	Самостоятельная работа	1					6	
	Раздел 2: История и теория дизайна в цифровую эпоху							
1	"Эволюция дизайна: от промышленной революции до цифровой трансформации".	1	4					Опрос

2	"Культурно-исторический контекст в дизайне: связь с религиозными, философскими и эстетическими идеями"	1	2					Опрос
3	"Практикум: анализ исторических и современных объектов дизайна"	1		2				Опрос
4	Самостоятельная работа	1					6	
Раздел 3: Межкультурное взаимодействие в дизайне								
1	"Культурное разнообразие в дизайне: как учитывать различия в визуальных коммуникациях"	1	4					Опрос
2	"Этика и культурная чувствительность в цифровом дизайне"	1	2					Опрос
3	"Разработка дизайн-концепции с учетом культурного контекста"	1		2				Опрос
4	Самостоятельная работа	1					6	
Раздел 4: Основы анализа цифрового дизайна								
1	"Методы оценки качества цифрового дизайна: критерии и инструменты"	1	4					Опрос
2	"Профессиональный анализ объектов цифрового дизайна: подходы и примеры"	1	2					Опрос
3	"Практикум: анализ и оценка цифровых продуктов"	1		2				Зачет
4	Самостоятельная работа	1					6	
	Итого за семестр:		2 4	6			2 4	
Раздел 5: Современные тренды в цифровом дизайне								
1	"Актуальные направления: AR/VR, геймификация, нейроинтерфейсы"	2	4					
2	"Устойчивый дизайн: экологические и социальные аспекты"	2	2					Опрос
3	"Практикум: создание прототипа с использованием современных технологий"	2		6				Опрос
4	Самостоятельная работа	2					2	
Раздел 6: Культурный контекст в цифровых медиа								
1	"Роль культурного контекста в цифровых медиа и рекламе".	2	2					Опрос
2	"Разработка дизайн-концепции для мультикультурной"	2		6				Опрос

	аудитории"						
	Самостоятельная работа	2				2	
Раздел 7: Оценка качества цифрового дизайна							
1	"Методы критического анализа цифрового дизайна"	2	4				Опрос
2	"Практикум: анализ и критика цифровых продуктов"	2		6			Рубежная аттестация: тестирование
3	Самостоятельная работа	2				2	
	Контроль. Промежуточная аттестация	2				1 8	Экзамен
	Итого за семестр:		1 2	1 8		2 4	

4.3. Содержание разделов дисциплины

№	Наименование раздела (подраздела, темы) дисциплины	Содержание
Раздел 1. Ключевые этапы развития дизайна		
1	"Современные вызовы и тенденции в цифровом дизайне"	<ul style="list-style-type: none"> Глобализация и цифровизация как драйверы изменений в дизайне. Тренды: минимализм, неоморфизм, 3D-графика, анимация. Вызовы: переизбыток информации, короткое внимание пользователя, адаптация под разные устройства. Роль искусственного интеллекта и автоматизации в дизайне.
2	"Роль дизайна в цифровую эпоху: от функциональности к эмоциям"	<ul style="list-style-type: none"> Эволюция роли дизайна: от утилитарности к эмоциональному вовлечению. Эмоциональный дизайн: как дизайн влияет на восприятие и поведение пользователя. Примеры успешных кейсов: Apple, Airbnb, Spotify. Баланс между функциональностью и эстетикой.
Раздел 2: История и теория дизайна в цифровую эпоху		
1	"Эволюция дизайна: от промышленной революции до цифровой трансформации"	<ul style="list-style-type: none"> Промышленная революция: зарождение дизайна как профессии. Баухаус и функционализм: основы современного дизайна. Цифровая революция: переход от физических объектов к виртуальным интерфейсам. Будущее дизайна: биодизайн, нейроинтерфейсы, виртуальная реальность.
2	"Культурно-исторический"	<ul style="list-style-type: none"> Влияние религии и философии на визуальные стили

	<i>контекст в дизайне: связь с религиозными, философскими и эстетическими идеями"</i>	<p>(например, готика, барокко, модерн).</p> <ul style="list-style-type: none"> Эстетические идеи XX века: модернизм, постмодернизм. Культурный код в дизайне: как история формирует визуальные предпочтения. Примеры: японский минимализм, скандинавский дизайн.
3	<i>"Практикум: анализ исторических и современных объектов дизайна"</i>	<ul style="list-style-type: none"> Выбор объектов: от промышленного дизайна до цифровых интерфейсов. Анализ: функциональность, эстетика, культурный контекст. Сравнение: как исторические принципы применяются в современном дизайне. Презентация результатов анализа.
Раздел 3: Межкультурное взаимодействие в дизайне		
1	<i>"Культурное разнообразие в дизайне: как учитывать различия в визуальных коммуникациях"</i>	<ul style="list-style-type: none"> Культурные особенности восприятия цвета, форм, символов. Примеры межкультурных различий: Запад vs. Восток. Локализация дизайна: адаптация продукта для разных рынков. Кейсы успешной и неудачной локализации.
2	<i>"Этика и культурная чувствительность в цифровом дизайне"</i>	<ul style="list-style-type: none"> Этические принципы в дизайне: уважение к пользователю, прозрачность, инклюзивность. Культурная чувствительность: как избежать стереотипов и оскорблений. Примеры этических дилемм в дизайне. Роль дизайнера в создании социально ответственных продуктов.
3	<i>"Разработка дизайн-концепции с учетом культурного контекста"</i>	<ul style="list-style-type: none"> Исследование целевой аудитории: культурные особенности, предпочтения, табу. Создание мудбордов: визуальное отражение культурного контекста. Разработка концепции: от эскизов к прототипам. Тестирование и обратная связь.
Раздел 4: Основы анализа цифрового дизайна		
1	<i>"Методы оценки качества цифрового дизайна: критерии и инструменты"</i>	<ul style="list-style-type: none"> Критерии качества: usability, эстетика, функциональность. Инструменты: юзабилити-тестирование, A/B-тестирование, heatmaps. Метрики: конверсия, вовлеченность, удовлетворенность пользователя. Примеры оценки известных цифровых продуктов.
2	<i>"Профессиональный анализ объектов цифрового дизайна: подходы и"</i>	<ul style="list-style-type: none"> Выбор объекта анализа: сайт, приложение, интерфейс. Анализ: структура, навигация, визуальный стиль,

	<i>примеры"</i>	<p>функциональность.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Выявление сильных и слабых сторон. • Рекомендации по улучшению.
3	<i>"Практикум: анализ и оценка цифровых продуктов"</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Работа в группах: выбор продукта для анализа. • Применение инструментов оценки: юзабилити-тестирование, опросы. • Подготовка отчета: выводы и рекомендации. • Презентация результатов.
Раздел 5: Современные тренды в цифровом дизайне		
1	<i>"Актуальные направления: AR/VR, геймификация, нейроинтерфейсы"</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Дополненная и виртуальная реальность: новые возможности для дизайна. • Геймификация: как игровые механики улучшают пользовательский опыт. • Нейроинтерфейсы: будущее взаимодействия человека и компьютера. • Примеры успешных кейсов.
2	<i>"Устойчивый дизайн: экологические и социальные аспекты"</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Принципы устойчивого дизайна: экологичность, энергоэффективность, долговечность. • Социальная ответственность: инклюзивность, доступность, этика. • Примеры устойчивого дизайна в цифровой среде. • Роль дизайнера в создании устойчивых продуктов.
3	<i>"Практикум: создание прототипа с использованием современных технологий"</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Выбор технологии: AR/VR, 3D-моделирование, интерактивные прототипы. • Разработка концепции: от идеи к эскизам. • Создание прототипа: использование инструментов (Figma, Adobe XD, Unity). • Тестирование и презентация.
Раздел 6: Культурный контекст в цифровых медиа		
1	<i>"Роль культурного контекста в цифровых медиа и рекламе".</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Культурные коды в рекламе: как они влияют на восприятие. • Примеры успешных и неудачных рекламных кампаний. • Локализация контента: адаптация для разных культур. • Роль дизайнера в создании культурно-чувствительной рекламы.
2	<i>"Разработка дизайн-концепции для мультикультурной аудитории"</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Исследование: анализ культурных особенностей целевой аудитории. • Создание мудбордов: визуальное отражение мультикультурности. • Разработка концепции: баланс между универсальностью и локализацией. • Презентация и обсуждение концепции.

Раздел 7: Оценка качества цифрового дизайна		
1	<i>"Методы критического анализа цифрового дизайна"</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Критический анализ: цели и задачи. • Подходы: семиотический, культурологический, функциональный. • Примеры критического анализа известных цифровых продуктов. • Роль критики в развитии дизайна.
2	<i>"Практикум: анализ и критика цифровых продуктов"</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Выбор продукта для анализа: сайт, приложение, интерфейс. • Применение методов критического анализа. • Выявление сильных и слабых сторон. • Подготовка отчета и презентация результатов.

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

№ п/п	Наименование раздела	Виды учебных занятий	Образовательные технологии
1	2	3	4
1	Раздел 1. Ключевые этапы развития дизайна	Лекций – 6ч.	– Лекции-презентации с использованием фото- и видеоматериалов
		Самостоятельная работа – 6 ч.	– Сбор материалов по темам раздела – Подготовка материала к просмотру и опросу
2	Раздел 2: История и теория дизайна в цифровую эпоху	Лекций – 6 ч.	– Лекции-презентации с использованием фото- и видеоматериалов
		Семинары – 2 ч.	Опрос, развернутая беседа с обсуждением
		Самостоятельная работа- 6 ч.	– Сбор материалов по темам раздела Подготовка материала к просмотру и опросу
3	Раздел 3: Межкультурное взаимодействие в дизайне	Лекций – 6 ч.	– Лекции-презентации с использованием фото- и видеоматериалов
		Семинары -2 ч.	-Опрос, развернутая беседа с обсуждением
		Самостоятельная работа – 6 ч.	– Сбор материалов по темам раздела – Подготовка материала к просмотру и опросу

4	Раздел 4: Основы анализа цифрового дизайна	Лекций – 6 ч.	– Лекции-презентации с использованием фото- и видеоматериалов
		Семинары – 2 ч.	-Опрос. Зачет
		Самостоятельная работа – 6 ч.	– Сбор материалов по темам раздела – Подготовка материала к просмотру и опросу
5	Раздел 5: Современные тренды в цифровом дизайне	Лекций – 6 ч.	– Лекции-презентации с использованием фото- и видеоматериалов
		Семинары – 6 ч.	-Опрос, развернутая беседа с обсуждением
		Самостоятельная работа – 2ч.	– Сбор материалов по темам раздела Подготовка материала к просмотру и опросу
6	Раздел 6: Культурный контекст в цифровых медиа	Лекций – 2 ч.	Лекции-презентации с использованием фото- и видеоматериалов
		Семинары – 6 ч	-Опрос, развернутая беседа с обсуждением
		Самостоятельная работа – 2ч.	– Сбор материалов по темам раздела Подготовка материала к просмотру и опросу
7	Раздел 7: Оценка качества цифрового дизайна	Лекций – 4 ч.	Лекции-презентации с использованием фото- и видеоматериалов
		Семинары – 6 ч.	-Опросы. Подготовка к тестированию
		Самостоятельная работа – 2ч.	– Сбор материалов по темам разделов Подготовка материала к просмотру и экзамену

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 дисциплины.

Промежуточные аттестации – экзамены – проводятся в рамках экзаменационной сессии по итогам 1, 2 семестра обучения в форме итогового кафедрального просмотра, с коллегиальной оценкой всем преподавательским составом кафедры индивидуальных достижений студентов по освоению дисциплины.

6.1. Система оценивания

Форма контроля	Компетенция/ индикатор компетенции	Оценка аттестации / неаттестации
Текущая аттестация		
– дискуссии; опросы, проверка сбора материала	УК-5.1/УК-5.2/УК-5.3	зачтено/не зачтено
– консультация по самостоятельной работе (Подготовка к промежуточным аттестациям, сбор подготовка материала)	ОПК-1.1/ОПК-1.3/ПК-5.1/ПК-5.3	зачтено/не зачтено
Рубежная аттестация		
– контроль по завершении темы	ОПК-1.1/ОПК-1.3/ПК-5.1/ПК-5.3	отлично, хорошо, удовлетворительно / /неудовлетворительно
Промежуточная аттестация		
Проводится в конце семестра в форме зачета с оценкой	ОПК-1.1/ОПК-1.3/ПК-5.1/ПК-5.3	зачтено/ не зачтено

6.2. Критерии оценки результатов по дисциплине

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
Отлично	Выставляется обучающемуся, если компетенции, закрепленные за дисциплиной, сформированы (по индикаторам/ результатам обучения) в полном объеме на уровне «высокий», и обучающийся демонстрирует как результат обучения следующие знания, умения

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
	<p>и навыки: Обучающийся глубоко и прочно усвоил теоретический и практический материал, продемонстрировал это на занятиях и в ходе промежуточной аттестации. Обучающийся умеет сочетать теорию с практикой, справляется с решением задач профессиональной направленности высокого уровня сложности, правильно обосновывает принятые решения. Свободно ориентируется в учебной и профессиональной литературе. Обучающийся посещает около 100% занятий, работает на аудиторных занятиях с педагогом с высоким уровнем взаимодействия. Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p>
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: Обучающийся знает теоретический и практический материал, грамотно применяет его на занятиях и в ходе промежуточной аттестации, не допуская существенных неточностей. Обучающийся правильно применяет теоретические положения при решении практических задач профессиональной направленности разного уровня сложности, владеет необходимыми для этого навыками и приёмами. Достаточно хорошо ориентируется в учебной и профессиональной литературе. Обучающийся посещает от 75% до 100% занятий, работает на аудиторных занятиях с педагогом с достаточным уровнем взаимодействия. Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p>
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: Обучающийся знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает отдельные ошибки при его практическом использовании на занятиях и в ходе промежуточной аттестации; 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; Демонстрирует достаточный уровень знания учебной литературы по дисциплине; Обучающийся посещает от 50% до 75% занятий, работает на</p>

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
	аудиторных занятиях с педагогом с минимально достаточным уровнем взаимодействия. Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.
неудовлетворенно	Выставляется обучающемуся, если компетенции, закреплённые за дисциплиной, не сформированы (по индикаторам/ результатам обучения) на уровне «достаточный», и обучающийся демонстрирует как результат обучения следующие знания, умения и навыки: Обучающийся не знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает грубые ошибки при его практическом использовании на занятиях и в ходе промежуточной аттестации. 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. Демонстрирует фрагментарные знания учебной литературы по дисциплине. Обучающийся посещает менее 50% занятий, работает на аудиторных занятиях с педагогом с недостаточным уровнем взаимодействия. 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

Тестовые задания, контролирующие сформированность компетенций – УК-5;ОПК-1; ПК-5

УК-5

Вопрос 1

Что такое культурное разнообразие в контексте дизайна?

1. Использование только западных эстетических стандартов.
2. Учет различий в восприятии, традициях и ценностях разных культур.
3. Игнорирование культурных особенностей для создания универсальных решений.
4. Ориентация на одну целевую аудиторию.

Вопрос 2

Как цвет может влиять на восприятие дизайна в разных культурах?

1. Цвета имеют одинаковое значение во всех культурах.
2. Цвета могут символизировать разные эмоции и понятия в зависимости от культуры.
3. Цвета не играют роли в межкультурном взаимодействии.
4. Цвета важны только для печатного дизайна.

Вопрос 3

Что такое локализация в цифровом дизайне?

1. Упрощение дизайна для всех аудиторий.
2. Адаптация продукта под культурные, языковые и технические особенности региона.
3. Использование только английского языка в интерфейсах.
4. Игнорирование культурных различий.

Вопрос 4

Какой из перечисленных элементов дизайна наиболее важен для учета культурного контекста?

1. Шрифты.
2. Цветовая палитра.
3. Навигация.
4. Все перечисленные.

Вопрос 5

Что такое культурная чувствительность в дизайне?

1. Использование только ярких цветов.
2. Учет культурных норм и избегание стереотипов.
3. Игнорирование культурных особенностей.
4. Ориентация на одну культуру.

Вопрос 6

Какой из перечисленных примеров является неудачной локализацией?

1. Использование красного цвета в Китае для обозначения удачи.
2. Использование изображения коровы в Индии для рекламы мясных продуктов.
3. Перевод интерфейса на несколько языков.
4. Учет местных праздников в дизайне.

Вопрос 7

Как культурный контекст влияет на восприятие пользовательского интерфейса?

1. Не влияет, так как интерфейсы универсальны.
2. Влияет на восприятие цветов, символов и навигации.
3. Влияет только на текстовый контент.
4. Влияет только на анимации.

Вопрос 8

Что такое мудборд в контексте учета культурного разнообразия?

1. Набор инструментов для создания дизайна.
2. Визуальная коллекция идей, отражающая культурный контекст.
3. Шаблон для создания интерфейсов.
4. Инструмент для анализа данных.

Вопрос 9

Какой из перечисленных подходов помогает учитывать культурное разнообразие?

1. Использование только западных стандартов.
2. Проведение исследований целевой аудитории.
3. Игнорирование культурных особенностей.
4. Упрощение дизайна до минимализма.

Вопрос 10

Какой цвет ассоциируется с трауром в западных культурах?

1. Красный.
2. Белый.
3. Черный.
4. Зеленый.

Вопрос 11

Какой из перечисленных инструментов помогает анализировать культурные особенности аудитории?

1. А/В-тестирование.
2. Юзабилити-тестирование.
3. Культурные исследования и опросы.
4. Heatmaps.

Вопрос 12

Что такое инклюзивный дизайн?

1. Дизайн, ориентированный только на одну культуру.
2. Дизайн, учитывающий разнообразие культур, возрастов и возможностей.
3. Дизайн, использующий только минималистичные элементы.
4. Дизайн, игнорирующий культурные особенности.

Вопрос 13

Какой из перечисленных элементов дизайна может быть воспринят по-разному в разных культурах?

1. Иконки.
2. Цвета.
3. Шрифты.
4. Все перечисленные.

Вопрос 14

Какой из перечисленных принципов наиболее важен для учета культурного разнообразия?

1. Универсальность.
2. Адаптивность.
3. Минимализм.
4. Игнорирование культурных особенностей.

ОПК-1

Вопрос 1

Какой исторический период характеризуется возрождением интереса к античной культуре и гуманизму?

1. Средневековье.
2. Эпоха Возрождения.
3. Барокко.
4. Романтизм.

Вопрос 2

Какой стиль в искусстве и дизайне возник в XVII веке и характеризуется пышностью, динамичностью и контрастами?

1. Классицизм.
2. Барокко.
3. Романтизм.
4. Модерн.

Вопрос 3

Какой из перечисленных художников является представителем эпохи Возрождения?

1. Леонардо да Винчи.
2. Винсент Ван Гог.
3. Пабло Пикассо.
4. Сальвадор Дали.

Вопрос 4

Какой стиль в искусстве и дизайне характеризуется использованием природных форм и плавных линий?

1. Модерн.
2. Конструктивизм.
3. Кубизм.
4. Футуризм.

Вопрос 5

Какой из перечисленных элементов характерен для стиля ар-деко?

1. Минимализм.
2. Геометрические узоры и роскошные материалы.
3. Натуралистичные пейзажи.
4. Абстрактные формы.

Вопрос 6

Какой стиль в искусстве и дизайне возник в начале XX века и известен своим функционализмом?

1. Ар-деко.
2. Баухаус.
3. Импрессионизм.
4. Сюрреализм.

Вопрос 7

Какой из перечисленных элементов характерен для стиля барокко?

1. Минимализм.
2. Изобилие декора и сложные формы.
3. Геометрические узоры.
4. Абстрактные формы.

Вопрос 8

Какой стиль в искусстве и дизайне характеризуется использованием ярких цветов и эмоциональной выразительностью?

1. Импрессионизм.
2. Экспрессионизм.
3. Реализм.
4. Классицизм.

Вопрос 9

Какой из перечисленных художников является представителем кубизма?

1. Пабло Пикассо.

2. Леонардо да Винчи.
3. Винсент Ван Гог.
4. Сальвадор Дали.

Вопрос 10

Какой стиль в искусстве и дизайне характеризуется использованием снов и фантазий?

1. Сюрреализм.
2. Реализм.
3. Импрессионизм.
4. Кубизм.

Вопрос 11

Какой из перечисленных элементов характерен для стиля модерн?

1. Прямые линии и углы.
2. Природные формы и плавные линии.
3. Геометрические узоры.
4. Минимализм.

Вопрос 12

Какой стиль в искусстве и дизайне характеризуется использованием оптических иллюзий и геометрических форм?

1. Оп-арт.
2. Поп-арт.
3. Сюрреализм.
4. Футуризм.

Вопрос 13

Какой из перечисленных художников является представителем поп-арта?

1. Энди Уорхол.
2. Пабло Пикассо.
3. Винсент Ван Гог.
4. Сальвадор Дали.

Вопрос 14

Какой стиль в искусстве и дизайне характеризуется использованием световых эффектов и мгновенных впечатлений?

1. Импрессионизм.
2. Экспрессионизм.
3. Реализм.
4. Классицизм.

Вопрос 15

Какой из перечисленных элементов характерен для стиля конструктивизм?

1. Изобилие декора.
2. Функциональность и простота форм.
3. Природные формы.
4. Эмоциональная выразительность.

Вопрос 16

Какой стиль в искусстве и дизайне характеризуется использованием ярких цветов и популярных образов?

1. Поп-арт.

2. Экспрессионизм.
3. Реализм.
4. Классицизм.

Вопрос 17

Какой стиль в искусстве и дизайне характеризуется использованием технологических и футуристических мотивов?

1. Футуризм.
2. Реализм.
3. Импрессионизм.
4. Классицизм.

Вопрос 18

Какой из перечисленных элементов характерен для стиля романтизм?

1. Рационализм.
2. Эмоциональность и индивидуализм.
3. Геометрические формы.
4. Минимализм.

Вопрос 19

Какой стиль в искусстве и дизайне характеризуется использованием строгих форм и симметрии?

1. Классицизм.
2. Барокко.
3. Романтизм.
4. Модерн.

Вопрос 20

Какой из перечисленных элементов характерен для стиля сюрреализм?

1. Реалистичные пейзажи.
2. Сны и фантазии.
3. Геометрические формы.
4. Минимализм.

ПК-5

Вопрос 1

Что такое юзабилити в контексте цифрового дизайна?

1. Эстетическая привлекательность интерфейса.
2. Удобство и простота использования продукта.
3. Количество функций в продукте.
4. Скорость загрузки страницы.

Вопрос 2

Какой из перечисленных инструментов используется для анализа поведения пользователей на сайте?

1. Adobe Photoshop.
2. Google Analytics.
3. Figma.
4. Sketch.

Вопрос 3

Что такое А/В-тестирование в цифровом дизайне?

1. Сравнение двух версий дизайна для определения более эффективной.
2. Тестирование скорости загрузки сайта.
3. Анализ цветовой палитры.
4. Оценка эстетики дизайна.

Вопрос 4

Какой из перечисленных критериев является важным для оценки качества цифрового дизайна?

1. Количество анимаций.
2. Удобство навигации.
3. Использование модных шрифтов.
4. Количество изображений.

Вопрос 5

Что такое heatmap (тепловая карта) в анализе цифрового дизайна?

1. Графическое представление данных о кликах и перемещениях пользователей.
2. Карта цветовой палитры дизайна.
3. Инструмент для создания анимаций.
4. Метод оценки скорости загрузки сайта.

Вопрос 6

Какой из перечисленных элементов дизайна наиболее важен для улучшения пользовательского опыта (UX)?

1. Сложные анимации.
2. Интуитивная навигация.
3. Яркие цвета.
4. Большое количество текста.

Вопрос 7

Что такое "глубина клика" в анализе цифрового дизайна?

1. Количество кликов, необходимых для достижения цели на сайте.
2. Глубина цвета в дизайне.
3. Количество страниц на сайте.
4. Скорость загрузки страницы.

Вопрос 8

Какой из перечисленных методов используется для оценки удобства интерфейса?

1. Юзабилити-тестирование.
2. Анализ цветовой палитры.
3. Оценка количества шрифтов.
4. Измерение скорости загрузки.

Вопрос 9

Что такое "конверсия" в контексте цифрового дизайна?

1. Процент пользователей, выполнивших целевое действие.
2. Количество посетителей сайта.
3. Скорость загрузки страницы.
4. Количество анимаций на сайте.

Вопрос 10

Какой из перечисленных элементов дизайна может негативно повлиять на

пользовательский опыт?

1. Простая навигация.
2. Избыток информации на одной странице.
3. Четкие призывы к действию.
4. Минималистичный дизайн.

Вопрос 11

Что такое "отскок" (bounce rate) в анализе цифрового дизайна?

1. Процент пользователей, покинувших сайт после просмотра одной страницы.
2. Количество кликов на сайте.
3. Скорость загрузки страницы.
4. Количество посетителей сайта.

Вопрос 12

Какой из перечисленных инструментов используется для создания прототипов интерфейсов?

1. Google Analytics.
2. Figma.
3. Photoshop.
4. Excel.

Вопрос 13

Что такое "информационная архитектура" в цифровом дизайне?

1. Организация и структурирование информации на сайте.
2. Использование ярких цветов.
3. Количество анимаций на сайте.
4. Скорость загрузки страницы.

Вопрос 14

Какой из перечисленных элементов дизайна способствует улучшению доступности (accessibility)?

1. Использование контрастных цветов.
2. Сложные анимации.
3. Мелкий шрифт.
4. Отсутствие текстовых описаний для изображений.

Вопрос 15

Что такое "микроанимации" в цифровом дизайне?

1. Небольшие анимации, улучшающие взаимодействие с интерфейсом.
2. Крупные анимации на главной странице.
3. Анимации, замедляющие загрузку сайта.
4. Анимации, используемые только в играх.

Вопросы к зачету

Тема 1: Современные вызовы и тенденции в цифровом дизайне

1. Какие основные тренды в цифровом дизайне можно выделить в 2023 году?
2. Какие вызовы стоят перед цифровым дизайном в условиях глобализации?
3. Как искусственный интеллект влияет на развитие цифрового дизайна?

Тема 2: Роль дизайна в цифровую эпоху: от функциональности к эмоциям

4. Как изменилась роль дизайна в цифровую эпоху?
5. Что такое эмоциональный дизайн и как он влияет на пользовательский опыт?
6. Приведите примеры успешного использования эмоционального дизайна в цифровых продуктах.

Тема 3: Эволюция дизайна: от промышленной революции до цифровой трансформации

7. Как промышленная революция повлияла на развитие дизайна?
8. Какие принципы Баухауса актуальны в современном цифровом дизайне?
9. Как цифровая трансформация изменила подходы к дизайну?

Тема 4: Культурно-исторический контекст в дизайне: связь с религиозными, философскими и эстетическими идеями

10. Как религиозные и философские идеи влияют на визуальные стили в дизайне?
11. Приведите примеры культурно-исторического контекста в дизайне (например, японский минимализм).
12. Как эстетические идеи XX века отражаются в современном цифровом дизайне?

Тема 5: Культурное разнообразие в дизайне: как учитывать различия в визуальных коммуникациях

13. Какие культурные особенности важно учитывать при создании дизайна для глобальной аудитории?
14. Как цветовая палитра может влиять на восприятие дизайна в разных культурах?
15. Приведите пример неудачной локализации дизайна и объясните, в чем ошибка.

Тема 6: Этика и культурная чувствительность в цифровом дизайне

16. Какие этические принципы должен учитывать дизайнер при создании цифровых продуктов?
17. Что такое культурная чувствительность и почему она важна в дизайне?
18. Приведите пример этической дилеммы в цифровом дизайне.

Тема 7: Методы оценки качества цифрового дизайна: критерии и инструменты

19. Какие критерии используются для оценки качества цифрового дизайна?
20. Какие инструменты помогают анализировать пользовательский опыт (UX)?
21. Что такое юзабилити-тестирование и как его проводят?

Тема 8: Профессиональный анализ объектов цифрового дизайна: подходы и примеры

22. Какие подходы используются для анализа цифрового дизайна?
23. Как провести анализ интерфейса с точки зрения удобства и функциональности?
24. Приведите пример профессионального анализа известного цифрового продукта.

Тема 9: Актуальные направления: AR/VR, геймификация, нейроинтерфейсы

25. Как технологии дополненной и виртуальной реальности (AR/VR) влияют на дизайн?
26. Что такое геймификация и как она применяется в цифровых продуктах?
27. Какие перспективы у нейроинтерфейсов в дизайне?

Тема 10: Устойчивый дизайн: экологические и социальные аспекты

28. Что такое устойчивый дизайн и какие принципы он включает?
29. Как дизайнеры могут учитывать экологические аспекты в своей работе?
30. Приведите пример социально ответственного дизайна.

Тема 11: Роль культурного контекста в цифровых медиа и рекламе

31. Как культурный контекст влияет на восприятие рекламы?
32. Какие ошибки могут возникнуть при игнорировании культурного контекста в рекламе?
33. Приведите пример успешной рекламной кампании с учетом культурного контекста.

Тема 12: Методы критического анализа цифрового дизайна

34. Что такое критический анализ в дизайне и зачем он нужен?
35. Какие методы используются для критического анализа цифрового дизайна?
36. Приведите пример критического анализа известного цифрового продукта.

Вопросы к экзамену

Тема 1: Современные вызовы и тенденции в цифровом дизайне

1. Какие вызовы стоят перед цифровым дизайном в условиях глобализации?
2. Как искусственный интеллект влияет на развитие цифрового дизайна?
3. Какие технологии определяют будущее цифрового дизайна?

Тема 2: Роль дизайна в цифровую эпоху: от функциональности к эмоциям

5. Как изменилась роль дизайна в цифровую эпоху?
6. Что такое эмоциональный дизайн и как он влияет на пользовательский опыт?
7. Приведите примеры успешного использования эмоционального дизайна в цифровых продуктах.
8. Как дизайн может влиять на поведение пользователей?

Тема 3: Эволюция дизайна: от промышленной революции до цифровой трансформации

9. Как промышленная революция повлияла на развитие дизайна?
10. Какие принципы Баухауса актуальны в современном цифровом дизайне?
11. Как цифровая трансформация изменила подходы к дизайну?
12. Какие этапы эволюции дизайна вы можете выделить?

Тема 4: Культурно-исторический контекст в дизайне: связь с религиозными, философскими и эстетическими идеями

13. Как религиозные и философские идеи влияют на визуальные стили в дизайне?
14. Приведите примеры культурно-исторического контекста в дизайне (например, японский минимализм).
15. Как эстетические идеи XX века отражаются в современном цифровом дизайне?
16. Как исторические периоды влияют на формирование дизайнерских стилей?

Тема 5: Практикум: анализ исторических и современных объектов дизайна

17. Какие методы используются для анализа исторических объектов дизайна?
18. Как провести сравнение исторического и современного дизайна?
19. Приведите пример анализа известного исторического объекта дизайна.
20. Какие критерии используются для оценки современных объектов дизайна?

Тема 6: Культурное разнообразие в дизайне: как учитывать различия в визуальных коммуникациях

21. Какие культурные особенности важно учитывать при создании дизайна для глобальной аудитории?

22. Как цветовая палитра может влиять на восприятие дизайна в разных культурах?
23. Приведите пример неудачной локализации дизайна и объясните, в чем ошибка.
24. Как символы и иконки могут восприниматься по-разному в разных культурах?

Тема 7: Этика и культурная чувствительность в цифровом дизайне

25. Какие этические принципы должен учитывать дизайнер при создании цифровых продуктов?
26. Что такое культурная чувствительность и почему она важна в дизайне?
27. Приведите пример этической дилеммы в цифровом дизайне.
28. Как избежать культурных стереотипов в дизайне?

Тема 8: Разработка дизайн-концепции с учетом культурного контекста

29. Какие этапы включает разработка дизайн-концепции?
30. Как провести исследование культурных особенностей целевой аудитории?
31. Приведите пример успешной дизайн-концепции с учетом культурного контекста.
32. Какие инструменты используются для создания мудбордов?

Тема 9: Методы оценки качества цифрового дизайна: критерии и инструменты

33. Какие критерии используются для оценки качества цифрового дизайна?
34. Какие инструменты помогают анализировать пользовательский опыт (UX)?
35. Что такое юзабилити-тестирование и как его проводят?
36. Как оценить эффективность цифрового продукта?

Тема 10: Профессиональный анализ объектов цифрового дизайна: подходы и примеры

37. Какие подходы используются для анализа цифрового дизайна?
38. Как провести анализ интерфейса с точки зрения удобства и функциональности?
39. Приведите пример профессионального анализа известного цифрового продукта.
40. Какие методы используются для выявления слабых сторон дизайна?

Тема 11: Практикум: анализ и оценка цифровых продуктов

41. Как провести анализ цифрового продукта с точки зрения пользовательского опыта?
42. Какие метрики используются для оценки цифрового дизайна?
43. Приведите пример анализа мобильного приложения.
44. Как подготовить отчет по результатам анализа цифрового продукта?

Тема 12: Актуальные направления: AR/VR, геймификация, нейроинтерфейсы

45. Как технологии дополненной и виртуальной реальности (AR/VR) влияют на дизайн?
46. Что такое геймификация и как она применяется в цифровых продуктах?
47. Какие перспективы у нейроинтерфейсов в дизайне?
48. Приведите пример использования AR/VR в дизайне.

Тема 13: Устойчивый дизайн: экологические и социальные аспекты

49. Что такое устойчивый дизайн и какие принципы он включает?
50. Как дизайнеры могут учитывать экологические аспекты в своей работе?
51. Приведите пример социально ответственного дизайна.
52. Как цифровой дизайн может способствовать устойчивому развитию?

Тема 14: Практикум: создание прототипа с использованием современных технологий

53. Какие этапы включает создание прототипа цифрового продукта?

- 54. Какие инструменты используются для создания прототипов?
- 55. Приведите пример прототипа с использованием AR/VR.
- 56. Как провести тестирование прототипа?

Тема 15: Роль культурного контекста в цифровых медиа и рекламе

- 57. Как культурный контекст влияет на восприятие рекламы?
- 58. Какие ошибки могут возникнуть при игнорировании культурного контекста в рекламе?
- 59. Приведите пример успешной рекламной кампании с учетом культурного контекста.
- 60. Как адаптировать рекламу для мультикультурной аудитории?

Тема 16: Разработка дизайн-концепции для мультикультурной аудитории

- 61. Какие этапы включает разработка дизайн-концепции для мультикультурной аудитории?
- 62. Как учитывать культурные особенности при создании дизайна?
- 63. Приведите пример успешной дизайн-концепции для мультикультурной аудитории.
- 64. Какие инструменты помогают в создании мультикультурного дизайна?

Тема 17: Методы критического анализа цифрового дизайна

- 65. Что такое критический анализ в дизайне и зачем он нужен?
- 66. Какие методы используются для критического анализа цифрового дизайна?
- 67. Приведите пример критического анализа известного цифрового продукта.
- 68. Как критический анализ помогает улучшить дизайн?

Тема 18: Практикум: анализ и критика цифровых продуктов

- 69. Как провести критический анализ цифрового продукта?
- 70. Какие критерии используются для критики дизайна?
- 71. Приведите пример анализа и критики мобильного приложения.
- 72. Как подготовить отчет по результатам критического анализа?

7.УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

7.1. Список литературы и источников

Основная литература.

1.Рунге, В. Ф. Основы теории и методологии дизайна : учеб. пособие. - М. : МЗ-Пресс, 2001. - 252 с. : ил. - ISBN 5-94073-011-6 : 72-.1чз1

2.Лаврентьев, А. Н.История дизайна : учеб. пособие. - М. : Гардарики, 2006. - 303 с. : ил. - ISBN 5-8297-0262-2 : 238-.9уб, 2чз1,УК№2369(8)уб

3.Чижиков, В. В. Дизайн и культура : монография / Моск. гос. ун-т культуры и искусств. - М. : МГУКИ, 2006. - 361 с. - 70- ; 100-.2нб, 2чз1, 2аб

Дополнительная литература.

Рунге, В. Ф.Эргономика в дизайне среды : учеб. пособие / [науч. ред. В. Т. Шимко]. - М. : Архитектура С, 2009. - 327 с. : ил. - Библиогр.: с. 326-327. - ISBN 978-5-9647-0026-5 : 459-50.2аб,3чз1

7.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет». Доступ в ЭБС:

- ООО «Электронное издательство ЮРАЙТ».
- ООО «Издательство Лань».
- ООО «Компания Ай Пи Ар Медиа».
- ООО «Центральный коллектор библиотек «БИБКОМ».

8.МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

8.1. Планы семинарских/ практических занятий

1	Раздел 1. Ключевые этапы развития дизайна	Лекции 6 часов Конспектирование лекции - Изучение собранного материала для написания научно-проектного исследования
2	Раздел 2: История и теория дизайна в цифровую эпоху	Лекции 6 часов Конспектирование лекции - Изучение собранного материала для написания научно-проектного исследования Семинар 2 часа - просмотр собранного материала и опрос
3	Раздел 3: Межкультурно е взаимодействи е в дизайне	Лекции 6 часов Конспектирование лекции - Изучение собранного материала для написания научно-проектного исследования Семинар 2 часа - просмотр собранного материала и опрос
4	Раздел 4: Основы анализа цифрового дизайна	Лекции 6 часов Конспектирование лекции - Изучение собранного материала для написания научно-проектного исследования Семинар 2 часа - просмотр собранного материала и опрос
5	Раздел 5: Современные тренды в цифровом дизайне	Лекции 6 часа Конспектирование лекции - Изучение собранного материала для написания научно-проектного исследования Семинар 6 часов - просмотр собранного материала и опрос
6	Раздел 6: Культурный контекст в цифровых медиа	Лекция 2 часа Конспектирование лекции - Изучение собранного материала для написания научно-проектного исследования Семинар 6 часов - просмотр собранного материала и опрос
7	Раздел 7: Оценка качества	Лекции 4 часа Конспектирование лекции - Изучение собранного материала для написания научно-проектного

	цифрового дизайна	исследования Семинар 6 часов - просмотр собранного материала и опрос
--	------------------------------	--

8.2. Методические рекомендации для студентов по подготовке к лекциям и семинарским занятиям

8.2.1. Подготовка к лекциям

Лекции являются основным источником теоретических знаний. Чтобы эффективно подготовиться к лекциям, следуйте рекомендациям:

Изучите тему лекции заранее:

- Ознакомьтесь с планом лекции (если предоставлен преподавателем).
- Прочитайте краткий конспект или материалы по теме из рекомендованной литературы.

Составьте список вопросов:

- Запишите непонятные моменты, чтобы задать вопросы преподавателю во время лекции.

Используйте дополнительные источники:

- Изучите статьи, книги или видеоматериалы по теме лекции для более глубокого понимания.

Подготовьте инструменты для конспектирования:

- Используйте ноутбук, планшет или блокнот для записи ключевых идей.
- Применяйте методы структурированного конспектирования (например, ментальные карты, таблицы).

Будьте активны на лекции:

- Задавайте вопросы, участвуйте в обсуждениях.
- Фиксируйте примеры и кейсы, которые приводит преподаватель.

8.2.2. Подготовка к семинарским занятиям

Семинары направлены на закрепление теоретических знаний и развитие практических навыков. Для успешной подготовки:

Повторите материалы лекций:

- Ознакомьтесь с конспектами и презентациями лекций, связанных с темой семинара.

Изучите рекомендованную литературу:

- Прочитайте статьи, книги или методические указания, предложенные преподавателем.
- Подготовьте краткий конспект или тезисы по ключевым моментам.

Выполните практические задания:

- Если семинар предполагает выполнение задания (например, анализ кейса, разработка эксперимента), заранее изучите требования и подготовьте материалы.

Подготовьтесь к обсуждениям:

- Продумайте свою точку зрения по обсуждаемым вопросам.
- Подготовьте аргументы и примеры для участия в дискуссии.

Работа в группах:

- Если семинар предполагает групповую работу, заранее обсудите с коллегами распределение задач и подготовьте материалы.

8.2.3. Самостоятельная работа

Самостоятельная работа является важной частью освоения дисциплины. Рекомендации:

Планируйте время:

- Составьте график самостоятельной работы, выделяя время на изучение литературы, выполнение заданий и подготовку к занятиям.

Используйте разнообразные источники:

- Изучайте не только учебники, но и научные статьи, видеолекции, кейсы из практики цифрового дизайна.

Развивайте навыки критического мышления:

- Анализируйте информацию, выделяйте ключевые идеи, формулируйте собственные выводы.

Готовьтесь к промежуточным и итоговым заданиям:

- Регулярно повторяйте пройденный материал.
- Выполняйте практические задания (например, разработка экспериментов, анализ данных).

8.2.4. Рекомендации по работе с литературой

Используйте научные базы данных:

- Например: «КиберЛенинка», РИНЦ, Google Scholar, Scopus, Web of Science для поиска актуальных статей.

Ведите библиографию:

- Записывайте все источники, которые используете, чтобы правильно оформить ссылки в работах.

Анализируйте прочитанное:

- Выделяйте ключевые идеи, аргументы, методы исследования.

8.2.5. Советы по подготовке к выступлениям и защите проектов

Структурируйте материал:

- Подготовьте четкий план выступления: введение, основная часть, выводы.

Используйте визуализацию:

- Создайте презентацию с графиками, диаграммами, изображениями.

Репетируйте:

- Проведите пробное выступление перед друзьями или коллегами.

Будьте готовы к вопросам:

- Продумайте возможные вопросы и подготовьте ответы.

8.2.6. Рекомендуемые инструменты и ресурсы

- Для конспектирования: Notion, Evernote, OneNote.
- Для визуализации данных: Tableau, Canva, Adobe Illustrator.
- Для работы с литературой: Zotero, Mendeley.
- Для презентаций: PowerPoint, Keynote, Google Slides.

8.2.7 Практические занятия семинарского типа, а также семинары проходят в аудиторных условиях с возможным использованием компьютерной техники в случае необходимости обусловленной темой работы, семинара. Данные типы учебных занятий не предусматривают использование учебной литературы в ходе проведения, только на этапе подготовки, возможно использование компьютерной техники с установленным специализированным программным обеспечением. Домашние задания являются самостоятельной работой, выполняемой вне аудиторных занятий, как продолжение аудиторной работы.

8.3. Методические рекомендации к самостоятельной работе студентов

Самостоятельная работа обучающихся включает в себя такие виды и формы как: подготовка к практическому занятию, подготовка к дискуссии, презентации, подготовка

доклада, конспектирование изучаемой литературы, сбор визуальных материалов по изучаемой теме, выполнение упражнений, макетов и чистовых заданий по дисциплине. Самостоятельная работа обучающегося является продолжением аудиторной работы и содержит как творческие проектные поиски в эскизировании, так и исполнительские работы по выполнению утвержденных заданий начисто.

Результаты самостоятельной работы студента представляются преподавателю на семинарских занятиях для консультаций, разбора ошибок, обсуждения проектных решений и выработки планов дальнейшей индивидуальной работы.

Подготовка к экзамену также является видом самостоятельной работы студента. В рамках подготовки к экзамену обучающийся исправляет недочёты, проводит финализацию всех заданий за семестр.

8.4. Методические рекомендации по подготовке доклада-презентации к семинарским занятиям.

Указания к докладу-презентации:

1. Проанализировать примеры существующих профессиональных конкурсов по теме.
2. Описать существующие подходы к организации конкурсов (концептуальные / реализованных проектов / на решение конкурсного кейса и т.д.), подтвердить примерами.
3. Проанализировать конкурсные проекты победителей и лауреатов, определить требования к конкурсным проектам конкретного конкурса.
4. Создать электронный файл доклада-презентации по выбранной теме, оформить слайды презентации, логично выразить основную мысль доклада.
5. Провести репетицию доклада с хронометражем и параллельным докладом со слайд-шоу. Регламент доклада – 8 минут, объём презентации – 10-12 слайдов.
6. Провести доклад-презентацию на аудиторном занятии.

Доклад-презентация готовится обучающимся по выбранной или назначенной преподавателем теме. Представляет собой краткое изложение наиболее существенных аспектов профессиональной проблематики применительно к выбранному явлению, персоналии или произведению графического дизайна.

Экранная презентация является визуальным сопровождением устного доклада. Она не должна быть тождественна докладу, но должна расширять, дополнять сказанное. Давать опорную визуальную информацию, которая нуждается в представлении и комментарии докладчика. Может также содержать элементы инфографики: схемы, таблицы, диаграммы, расширяющие восприятие материалов доклада.

Объём экранной презентации – от 15 до 25 слайдов, длительность доклада – 10-15 минут. Выполняется экранная презентация в приложении PowerPoint, как многостраничный файл, адаптированный к формату интерактивной доски (пропорция изображения -16:9).

Доклад предполагает осмысление и анализ достижений графического дизайна, выбранного обучающимся по изучаемой проблеме, умение сформулировать роль и значимость объекта изучения, демонстрацию глубокого ознакомления с объектом изучения и навык сбора приоритетной визуальной информации.

9. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ.

При изучении дисциплины обучающимися используются следующие информационные технологии:

- аудиовизуальное представление обучающимся с помощью компьютера содержания отдельных тем дисциплины на лекционных занятиях;
- предоставление обучающимся доступа к учебному плану, рабочей программе дисциплины в электронной форме, к электронно-библиотечной системе института,

содержащей учебно-методические материалы по дисциплине в электронной форме, к информационным справочным системам, которые используются при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, посредством электронной информационно-образовательной среды института из любой точки, в которой имеется доступ к информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»;

- фиксация хода образовательного процесса по дисциплине посредством электронной информационно-образовательной среды института;
- формирование электронного портфолио обучающегося по дисциплине посредством электронной информационно-образовательной среды института.

При осуществлении образовательного процесса по дисциплине используется следующее лицензионное программное обеспечение:

- Пакет программ MicrosoftOffice;
- Пакет программ Adobe;
- Просмотр видео - Media Player Classic.

10. ОПИСАНИЕ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЙ БАЗЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ

1. Лекционная аудитория, оснащенная мебелью для обучающихся (письменные столы, рабочие стулья); рабочим местом педагога – стол, стул, персональный компьютер с WEB-камерой, средствами презентации – интерактивная доска с подключением к сети Интернет (видеопроектор с демонстрационным экраном), аудиосредства с микрофоном; средствами затемнения – ролл-шторы;
2. Помещения для самостоятельной работы обучающихся, оснащенные мебелью для обучающихся (письменные столы, рабочие стулья), компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду института.

11. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов (при наличии)

В ходе реализации дисциплины используются следующие дополнительные методы обучения, текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся в зависимости от их индивидуальных особенностей:

● для глухих и слабослышащих:

- лекции оформляются в виде электронного документа, либо предоставляется звукоусиливающая аппаратура индивидуального пользования;
- письменные задания выполняются на компьютере в письменной форме;
- экзамен и зачёт проводятся в письменной форме на компьютере; возможно проведение в форме тестирования.

● для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:

- лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением;
- письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением;
- экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.

При необходимости предусматривается увеличение времени для подготовки ответа.

Процедура проведения промежуточной аттестации для обучающихся устанавливается с учётом их индивидуальных психофизических особенностей. Промежуточная аттестация может проводиться в несколько этапов.

При проведении процедуры оценивания результатов обучения предусматривается использование технических средств, необходимых в связи с индивидуальными особенностями обучающихся. Эти средства могут быть предоставлены университетом,

или могут использоваться собственные технические средства.

Проведение процедуры оценивания результатов обучения допускается с использованием дистанционных образовательных технологий.

Обеспечивается доступ к информационным и библиографическим ресурсам в сети Интернет для каждого обучающегося в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

- для глухих и слабослышащих:
 - в печатной форме;
 - в форме электронного документа.
- для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
 - в печатной форме;
 - в форме электронного документа;
 - в форме аудиофайла.

Учебные аудитории для всех видов контактной и самостоятельной работы, научная библиотека и иные помещения для обучения оснащены специальным оборудованием и учебными местами с техническими средствами обучения:

- для глухих и слабослышащих:
 - автоматизированным рабочим местом для людей с нарушением слуха и слабослышащих;
 - акустический усилитель и колонки;
- для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
 - передвижными, регулируемые эргономическими партами СИ-1;
 - компьютерной техникой со специальным программным обеспечением.

Составители:

доцент кафедры дизайна и ДПИ Акулинская А.В.

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

СОВРЕМЕННЫЕ ПРОБЛЕМЫ ДИЗАЙНА

54.04.01. ДИЗАЙН

(направление подготовки)

ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН

(профиль/специализация)

1. Цель дисциплины "Современные проблемы дизайна":

Формирование у магистрантов способности критически анализировать актуальные проблемы и тенденции в области цифрового дизайна, учитывая культурное разнообразие, исторический контекст и современные требования к качеству цифровой продукции, для создания инновационных и социально значимых дизайн-решений.

2. Задачи дисциплины:

- Развить способность анализировать и учитывать культурное разнообразие в процессе межкультурного взаимодействия через изучение современных глобальных трендов в дизайне, а также особенностей восприятия дизайна в различных культурных контекстах;
- Сформировать умение применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна для анализа современных произведений цифрового дизайна в широком культурно-историческом контексте, включая их связь с религиозными, философскими и эстетическими идеями;
- Научить осуществлять профессиональную оценку качества цифровой продукции и давать критический анализ объектов цифрового дизайна, учитывая современные стандарты, технологии и требования пользователей.

3. Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:

УК-5

Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия

ОПК-1

Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства и дизайна в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода

ПК-5

Способен осуществлять оценку качества дизайна и собственно цифровой продукции; давать профессиональный анализ объектов цифрового дизайна.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- Механизмы межкультурного взаимодействия в обществе на современном этапе, принципы соотношения общемировых и национальных культурных процессов;
- Определяет исторические этапы в развитии национальных культур и философской мысли;
- Специфику этнокультурных особенностей народов России;
- Основные черты визуальной культуры народов России;
- Основные особенности исторических стилей изобразительного, декоративно-прикладного искусства и дизайна;
- Специфические региональные и исторические особенности декоративно-прикладного искусства и дизайна различных стран и народов;
- Взаимосвязь современных школ изобразительного искусства и дизайна с историческим наследием мирового искусства;
- Критерии оценки качества цифрового дизайн-продукта;
- Историю искусства и дизайна, основные течения, стили, центры развития, персоналии

Уметь:

- Анализирует современное состояние общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах;
- Соотносит современное состояние культуры с ее историей;
- Толерантно воспринимать социальные, этнические, конфессиональные различия взаимодействия; особенности межкультурных коммуникаций;
- Выявлять художественное содержание произведений искусства национальной культуры;
- Определять основные черты и особенности искусства исторического периода;
- Использовать теоретические основы дизайн-проектирования в профессиональной деятельности;
- Определять содержание и форму - стилистику проекта;
- Анализировать специфические профессиональные решения цифрового проекта/продукции дизайна

Владеть:

- Оценивает различные общественные явления, в которых отражено многообразие культуры современного общества, в том числе явления массовой культуры.
- Демонстрирует уважительное отношение к историческому наследию и социокультурным традициям различных социальных групп;
- Навыками применения элементов культурного кода, художественного языка и традиционных мотивов визуальной культуры в творческой работе по специальности
- Определять принадлежность произведения дизайна историческому периоду, региональной школе, стилистическому характеру;
- Способен создавать произведения искусства и дизайна, основанные на историческом знании и общей теории художественного проектирования
- Квалифицирует цифровой дизайн-продукт;
- Оценивает цифровой продукт по общепризнанным критериям оценки;
- Оформляет экспертную оценку продукта цифрового дизайна

4. Формы контроля по дисциплине:

По дисциплине предусмотрена промежуточная аттестация в форме зачета в 1 семестре и экзамена во 2 семестре.

5. Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 3 зачетных единиц 108 академических часов.

6. Структура, краткое содержание дисциплины:

Раздел 1. Ключевые этапы развития дизайна

Раздел 2: История и теория дизайна в цифровую эпоху

Раздел 3: Межкультурное взаимодействие в дизайне

Раздел 4: Основы анализа цифрового дизайна

Раздел 5: Современные тренды в цифровом дизайне

Раздел 6: Культурный контекст в цифровых медиа

Раздел 7: Оценка качества цифрового дизайна