

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

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

**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ  
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<br>Дизайн-проектирование<br>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   |
|---|--|---|
| <b>УК-5</b><br>Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия | УК-5.1.<br>Анализирует современное состояние общества в контексте мультикультурных взаимодействий  | Знать:<br>- Механизмы межкультурного взаимодействия в обществе на современном этапе, принципы соотношения общемировых и национальных культурных процессов;<br>- Определяет исторические этапы в развитии национальных культур и философской мысли;<br>Уметь:<br>- Анализирует современное состояние общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах;<br>- Соотносит современное состояние культуры с ее историей;<br>Владеть:<br>- 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:<br>- Специфику этнокультурных особенностей народов России;<br>Уметь:<br>- Толерантно воспринимать социальные, этнические, конфессиональные различия взаимодействия; особенности межкультурных коммуникаций;<br>Владеть:<br>- Демонстрирует уважительное отношение к историческому наследию и социокультурным традициям различных социальных групп;   |
|   | УК-5.3.<br>Применяет в своей творческой деятельности мотивы и элементы традиционного культурного наследия народов России и других стран и регионов | Знать:<br>- Основные черты визуальной культуры народов России<br>Уметь:<br>- Выявлять художественное содержание произведений искусства национальной культуры<br>Владеть:<br>- Навыками применения элементов культурного кода, художественного языка и традиционных мотивов визуальной культуры в творческой работе по специальности   |

|   |  |   |
|---|--|---|
| <b>ОПК-1</b><br>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 | ОПК-1.1. Владеет знаниями по истории и исторической периодизации изобразительного искусства и дизайна во взаимосвязи с профессиональной деятельностью  | Знать:<br>- Основные особенности исторических стилей изобразительного, декоративно-прикладного искусства и дизайна;<br>- Специфические региональные и исторические особенности декоративно-прикладного искусства и дизайна различных стран и народов;<br>Уметь:<br>- Определять основные черты и особенности искусства исторического периода;<br>Владеть:<br>- Определять принадлежность произведения дизайна историческому периоду, региональной школе, стилистическому характеру;                               |
|   | ОПК-1.3.<br>Применяет знания по теории и истории искусства и дизайна при решении проектных и творческих задач  | Знать:<br>- Взаимосвязь современных школ изобразительного искусства и дизайна с историческим наследием мирового искусства<br>Уметь:<br>- Использовать теоретические основы дизайн-проектирования в профессиональной деятельности<br>Владеть:<br>- Способен создавать произведения искусства и дизайна, основанные на историческом знании и общей теории художественного проектирования  |
| <b>ПК-5</b><br>Способен осуществлять оценку качества дизайна и собственно цифровой продукции; давать профессиональный анализ объектов цифрового дизайна.  | ПК-5.1.<br>Владеет критериями и технологиями оценки качества проектных решений в цифровом дизайне, использует их в профессиональной деятельности<br>ПК-5.3.<br>Способен осуществлять профессиональную оценку цифрового дизайн-проекта в целом, его элементов, деталей и коммерческой перспективы | Знать:<br>- Критерии оценки качества цифрового дизайн-продукта;<br>- Историю искусства и дизайна, основные течения, стили, центры развития, персоналии;<br>Уметь:<br>- Определять содержание и форму - стилистику проекта;<br>- Анализировать специфические профессиональные решения цифрового проекта/продукции дизайна;<br>Владеть:<br>- Квалифицирует цифровой дизайн-продукт;<br>- Оценивает цифровой продукт по общепризнанным критериям оценки;<br>- Оформляет экспертную оценку продукта цифрового дизайна |

| №<br>п/<br>п | Тема //<br>// Раздел дисциплины                                | С<br>е<br>м<br>ес<br>тр | 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)<br>Форма промежуточной аттестации (по семестрам) |
|--------------|--|-------------------------|---|--|--|-------------|-------------|---|
|              |  |                         | Л<br>ек<br>ц<br>и<br>и<br>З<br>Л<br>Т   | С<br>е<br>м.<br>/П<br>ра<br>кт<br>.З<br>С<br>Т | К<br>он<br>су<br>ль<br>та<br>ц<br>и<br>и | И<br>К<br>Р | С<br>Р<br>С |   |
|              | <b>Раздел 1. Ключевые этапы развития дизайна</b>               |                         |   |  |  |             |             |   |
| 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           |   |
|              | <b>Раздел 2: История и теория дизайна в цифровую эпоху</b>     |                         |   |  |  |             |             |   |

[illegible]

|  |  |   |                |                |  |  |                |                                   |
|--|--|---|----------------|----------------|--|--|----------------|-----------------------------------|
| 1  | "Роль культурного контекста в цифровых медиа и рекламе".     | 2 | 2              |                |  |  |                | Опрос                             |
| 2  | "Разработка дизайн-концепции для мультикультурной аудитории" | 2 |                | 6              |  |  |                | Опрос                             |
|  | Самостоятельная работа                                       | 2 |                |                |  |  | 2              |                                   |
| <b>Раздел 7: Оценка качества цифрового дизайна</b> |  |   |                |                |  |  |                |                                   |
| 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<br>8         | Экзамен                           |
|  | <b>Итого за семестр:</b>                                     |   | <b>1<br/>2</b> | <b>1<br/>8</b> |  |  | <b>2<br/>4</b> |                                   |

#### 4.3. Содержание разделов дисциплины

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

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



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

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

## 5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

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

|   |  |                               |   |
|---|--|-------------------------------|---|
|   |  | Самостоятельная работа – 6 ч. | <ul style="list-style-type: none"> <li>– Сбор материалов по темам раздела</li> <li>– Подготовка материала к просмотру и опросу</li> </ul> |
| 4 | <b>Раздел 4: Основы анализа цифрового дизайна</b>      | Лекций – 6 ч.                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>– Лекции-презентации с использованием фото- и видеоматериалов</li> </ul>                           |
|   |  | Семинары – 2 ч.               | -Опрос. Зачет   |
|   |  | Самостоятельная работа – 6 ч. | <ul style="list-style-type: none"> <li>– Сбор материалов по темам раздела</li> <li>– Подготовка материала к просмотру и опросу</li> </ul> |
| 5 | <b>Раздел 5: Современные тренды в цифровом дизайне</b> | Лекций – 6 ч.                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>– Лекции-презентации с использованием фото- и видеоматериалов</li> </ul>                           |
|   |  | Семинары – 6 ч.               | -Опрос, развернутая беседа с обсуждением  |
|   |  | Самостоятельная работа – 2ч.  | <ul style="list-style-type: none"> <li>– Сбор материалов по темам раздела</li> <li>Подготовка материала к просмотру и опросу</li> </ul>   |
| 6 | <b>Раздел 6: Культурный контекст в цифровых медиа</b>  | Лекций – 2 ч.                 | Лекции-презентации с использованием фото- и видеоматериалов   |
|   |  | Семинары – 6 ч                | -Опрос, развернутая беседа с обсуждением  |
|   |  | Самостоятельная работа – 2ч.  | <ul style="list-style-type: none"> <li>– Сбор материалов по темам раздела</li> <li>Подготовка материала к просмотру и опросу</li> </ul>   |
| 7 | <b>Раздел 7: Оценка качества</b>                       | Лекций – 4 ч.                 | Лекции-презентации с использованием фото- и видеоматериалов   |

|  |                          |                              |  |
|--|--------------------------|------------------------------|--|
|  | <b>цифрового дизайна</b> | Семинары – 6 ч.              | -Опросы. Подготовка к тестированию   |
|  |                          | Самостоятельная работа – 2ч. | – Сбор материалов по темам разделов<br>Подготовка материала к просмотру и экзамену |

## 6.УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 6.1. 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».

## 7.МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

### 7.1. Планы семинарских/ практических занятий

|   |  |  |
|---|--|--|
| 1 | <b>Раздел 1.<br/>Ключевые этапы развития дизайна</b>           | Лекции 6 часов<br>Конспектирование лекции<br>- Изучение собранного материала для написания научно-проектного исследования  |
| 2 | <b>Раздел 2:<br/>История и теория дизайна в цифровую эпоху</b> | Лекции 6 часов<br>Конспектирование лекции<br>- Изучение собранного материала для написания научно-проектного исследования<br>Семинар 2 часа<br>- просмотр собранного материала и опрос |
| 3 | <b>Раздел 3:<br/>Межкультурное взаимодействие в дизайне</b>    | Лекции 6 часов<br>Конспектирование лекции<br>- Изучение собранного материала для написания научно-проектного исследования<br>Семинар 2 часа<br>- просмотр собранного материала и опрос |

|   |  |  |
|---|--|--|
| 4 | <b>Раздел 4:<br/>Основы<br/>анализа<br/>цифрового<br/>дизайна</b>      | Лекции 6 часов<br>Конспектирование лекции<br>- Изучение собранного материала для написания научно-проектного исследования<br>Семинар 2 часа<br>- просмотр собранного материала и опрос |
| 5 | <b>Раздел 5:<br/>Современные<br/>тренды в<br/>цифровом<br/>дизайне</b> | Лекции 6 часа<br>Конспектирование лекции<br>- Изучение собранного материала для написания научно-проектного исследования<br>Семинар 6 часов<br>- просмотр собранного материала и опрос |
| 6 | <b>Раздел 6:<br/>Культурный<br/>контекст в<br/>цифровых<br/>медиа</b>  | Лекция 2 часа<br>Конспектирование лекции<br>- Изучение собранного материала для написания научно-проектного исследования<br>Семинар 6 часов<br>- просмотр собранного материала и опрос |
| 7 | <b>Раздел 7:<br/>Оценка<br/>качества<br/>цифрового<br/>дизайна</b>     | Лекции 4 часа<br>Конспектирование лекции<br>- Изучение собранного материала для написания научно-проектного исследования<br>Семинар 6 часов<br>- просмотр собранного материала и опрос |

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

### 7.2.1. 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.

### *7.2.2. 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.

### *7.2.3. 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).

### *7.2.4. 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.

### *7.2.5. 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.

#### 7.2.6. 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.

7.2.7 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.

### 7.3. 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.

### 7.4. 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.

Объем 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.

**Составитель** - доцент кафедры дизайна и ДПИ Акулинская А.В.