
УТВЕРЖДЕНА

Решением Ученого совета
АНО ВО «Центральный университет»
«25» мая 2026 г.
Протокол № 2

**Рабочая программа дисциплины (модуля)
«Психология восприятия в дизайне»**

Направление подготовки: 54.04.01 Дизайн

Направленность (профиль) подготовки: Проектирование человеческого опыта (Human Experience Design)

Квалификация (степень) выпускника: магистр

Форма обучения: очная

Срок освоения программы: 2 года

Год набора: 2026

**Москва
2026**

Содержание

1. Краткая характеристика дисциплины (модуля)	3
2. Перечень планируемых результатов обучения.....	4
3. Тематический план.....	7
4. Содержание дисциплины (модуля).....	7
5. Учебно-методическое обеспечение	8
6. Материально-техническое обеспечение	8
7. Методические и оценочные материалы	10

1. Краткая характеристика дисциплины (модуля)

Рабочая программа дисциплины (модуля) «Психология восприятия в дизайне» составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – магистратура по специальности 54.04.01 Дизайн, профиль «Проектирование человеческого опыта (Human Experience Design)», утвержденный приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации № 1004 от 13.08.2020 года.

Изучение дисциплины (модуля) «Психология восприятия в дизайне» обеспечивает подготовку обучающихся к обеспечивает подготовку обучающихся к проектированию визуальных и пространственных решений на основе понимания когнитивных и эмоциональных механизмов восприятия человека. Она формирует готовность учитывать психологические и социокультурные особенности пользователей при создании эффективных, понятных и эмоционально выразительных дизайн-продуктов и сред.

Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Настоящая дисциплина (модуль) включена в учебный план по программе подготовки магистратуры по направлению 54.04.01 Дизайн, профиль «Проектирование человеческого опыта (Human Experience Design)» и входит в блок Факультативные дисциплины.

Дисциплина (модуль) изучается на 2 курсе в 3 семестре.

Цель изучения дисциплины (модуля): формирование у обучающихся системного понимания психологических механизмов восприятия и развитие способности применять их при проектировании визуальных и пространственных решений, обеспечивающих эффективное и эмоционально значимое взаимодействие человека с продуктом и средой.

Задачи изучения дисциплины (модуля):

- сформировать знания о принципах системного проектирования пользовательского опыта и структуре пользовательских экосистем;
- обучить методам анализа точек контакта, сценариев взаимодействия и сервисных моделей в многоканальной среде;
- развить умение проектировать архитектуру пользовательской экосистемы с учётом бизнес-целей и потребностей аудитории;
- сформировать навыки визуализации пользовательского пути, построения сервисных схем и прототипирования сложных систем;
- обучить методам оценки эффективности экосистемы и её итерационного развития на основе данных и пользовательской обратной связи.

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

знать:

- основные когнитивные процессы, влияющие на восприятие визуальной информации;
- психологические закономерности внимания, памяти и принятия решений в процессе взаимодействия с продуктом;
- принципы эмоционального восприятия формы, цвета, композиции и пространства;
- механизмы формирования доверия и вовлечённости в цифровой и физической среде;
- влияние культурных и социальных факторов на восприятие дизайн-решений.

уметь:

- анализировать восприятие визуальных и пространственных решений с позиции психологии пользователя;
- применять знания о когнитивных особенностях при проектировании интерфейсов и объектов;
- выявлять факторы, вызывающие перегрузку внимания и сниженное понимание

- информации;
- проектировать дизайн решения, способствующие формированию положительного эмоционального отклика;
 - обосновывать выбор визуальных средств с учётом психологических закономерностей восприятия.

владеть:

- навыками применения принципов психологии восприятия при разработке дизайн проектов;
- навыками оценки эмоционального и когнитивного воздействия проектных решений;
- навыками создания визуальных и пространственных композиций с учётом закономерностей восприятия;
- навыками проведения базового анализа пользовательской реакции на дизайн решение;
- навыками корректировки проектных решений на основе психологических факторов восприятия.

2. Перечень планируемых результатов обучения

Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) при проведении учебных занятий в форме контактной работы обучающихся с педагогическими работниками Университета и в форме самостоятельной работы обучающихся:

Компетенция	Содержание компетенции	Индикатор компетенции	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю)
УК-6.	Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки	УК-6.1.	Знает методы самооценки и техники постановки личных и профессиональных целей
		УК-6.2.	Умеет формировать приоритеты деятельности и планировать развитие профессиональных компетенций
		УК-6.3.	Имеет практический опыт самостоятельного анализа результатов своей работы и внедрения мер по повышению эффективности деятельности
ОПК-3.	Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи	ОПК-3.1.	Знает основы концептуального проектирования и методы научного обоснования дизайнерских решений
		ОПК-3.2.	Умеет создавать и синтезировать инновационные проектные идеи, учитывая функциональные и эстетические потребности пользователей
		ОПК-3.3.	Имеет практический опыт разработки и реализации креативных дизайн-проектов в различных сферах человеческого опыта
ПК-3.	Способен применять профессиональные инструменты, современные информационные технологии и методы проектной деятельности для разработки и реализации решений в сфере дизайна	ПК-3.1.	Знает современные инструменты, информационные технологии и методы разработки и реализации дизайнерских решений, а также требования к подготовке материалов для различных сред и форматов
		ПК-3.2.	Умеет использовать профессиональные средства проектирования, визуализации, макетирования и прототипирования с применением современных информационных технологий при выполнении задач различной направленности
		ПК-3.3.	Имеет практический опыт

			применения цифровых и аналоговых инструментов, современных информационных технологий, соблюдения технических требований и подготовки материалов к передаче в производство или разработку
ПК-5.	Способен применять методы дизайн-исследований и критический подход для создания инновационных продуктов и сценариев будущего	ПК-5.1.	Знает современные методы дизайн-исследований, спекулятивного и критического дизайна
		ПК-5.2.	Умеет проводить исследовательские проекты, анализировать данные и формулировать инновационные концепции
		ПК-5.3.	Имеет практический опыт разработки прототипов и сценариев, основанных на критическом анализе и футуристических предположениях

3. Тематический план

№ п/п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Трудоемкость, академические часы				ТКУ (текущий контроль успеваемости)
		Очная форма				
		Аудиторная работа		Контроль	Самостояте льная работа	
		Лекции	Семинары (практичес кие занятия)			
1	Когнитивные основы восприятия в дизайне		4	1	8	Домашнее задание
2	Эмоциональное восприятие формы и пространства		4	1	8	Домашнее задание
3	Поведенческие и социокультурные факторы восприятия		2	1	5	Домашнее задание
4	Применение психологии восприятия в проектной практике		14	1	23	Домашнее задание
	Зачет			4		Проект
Итого:			24	8	44	
Объем дисциплины (модуля) (в ак. ч.)		76				
Объем дисциплины (модуля) (в зач. ед.)		2				

4. Содержание дисциплины (модуля)

№п/п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Содержание дисциплины (модуля) по темам
1	Когнитивные основы восприятия в дизайне	Восприятие как психический процесс. Внимание, память и мышление в процессе взаимодействия с объектом. Когнитивная нагрузка и её влияние на понимание информации.
2	Эмоциональное восприятие формы и пространства	Эмоции и их роль в пользовательском опыте. Психология цвета и композиции. Влияние формы, масштаба и пропорций на восприятие. Атмосфера пространства и эмоциональный отклик.
3	Поведенческие и социокультурные факторы восприятия	Механизмы формирования доверия и вовлечённости. Социальные установки и культурные различия. Поведенческие модели взаимодействия с продуктом.
4	Применение психологии восприятия в проектной практике	Анализ пользовательской реакции на дизайн-решения. Проектирование с учётом когнитивных ограничений. Методы тестирования восприятия. Корректировка и оптимизация проектных решений.

5. Учебно-методическое обеспечение

Университет располагает полным набором лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, включая продукты отечественного производства.

Каждый студент в течение всего периода обучения получает индивидуальный неограниченный доступ к электронно-библиотечной системе и электронной информационно-образовательной среде университета. Эти системы предоставляют возможность доступа к ресурсам из любой точки, где есть подключение к сети Интернет, как на территории университета, так и за его пределами.

Студентам обеспечен удаленный доступ к современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам.

Основная литература:

1. Бернейс, Э. Кристаллизация общественного мнения : монография / Э. Бернейс. - Санкт-Петербург : Питер, 2021. - 208 с. - ISBN 978-5-4461-1781-9. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/1859118>.

2. Графический дизайн. Современные концепции : учебник для вузов / ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 119 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11169-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/586126>.

3. Абрамян, А. В. Разработка пользовательского интерфейса на основе системы Windows Presentation Foundation : учебник / А. В. Абрамян. М. Э. Абрамян ; Южный федеральный университет. — Ростов-на-Дону ; Таганрог : Издательство Южного федерального университета, 2017. — 301 с. - ISBN 978-5-9275-2375-7. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1020507>

Дополнительная литература:

1. Намаконов, И. М. Креативность: 31 способ заставить мозг работать / Игорь Намаконов. - Москва : Альпина Паблишер, 2019. - 264 с. - (4К— навыки будущего). - ISBN 978-5-96142-638-0. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1078519>.

6. Материально-техническое обеспечение

Университет располагает материально-технической базой, соответствующей действующим противопожарным правилам и нормам и обеспечивающей проведение всех видов дисциплинарной и междисциплинарной подготовки, практической и научно-исследовательской работ обучающихся, предусмотренных учебным планом.

Помещения, которые представляют собой учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского (практического) типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, а также помещения для самостоятельной работы и помещения для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования. Помещения укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории.

Изучение дисциплины (модуля) обеспечивается в учебных аудиториях, оснащенных:

- столами и стульями;
- компьютерной техникой;
- механическими калькуляторами;
- специализированным оборудованием, включая демонстрационное оборудование.

Помещения для самостоятельной работы обучающихся, в том числе приспособленные для использования инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья, оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду Университета.

Обучающимся предоставляется доступ (в том числе удаленный) к ресурсам информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», электронным ресурсам (в том числе электронным библиотечным системам, современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам):

№	Наименование портала (издания, курса, документа)	Ссылка
1.	Научная электронная библиотека elibrary.ru библиотека	https://elibrary.ru/defaultx.asp
2.	База данных для IT-специалистов	https://habr.com
3.	База данных ScienceDirect	https://www.sciencedirect.com
4.	Официальный сайт Министерства науки и высшего образования Российской Федерации	https://minobrnauki.gov.ru/
5.	Федеральный портал «Российское образование»	https://www.edu.ru/
6.	Информационная система "Единое окно доступа к образовательным ресурсам"	http://window.edu.ru/
7.	Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов	http://school-collection.edu.ru/
8.	Федеральный центр информационно - образовательных ресурсов	http://fcior.edu.ru/

Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), в том числе комплект лицензионного программного обеспечения, современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

Наименование ПО	Производство	Лицензионное / свободно распространяемое
Операционные системы:		
Microsoft Imagine (Windows Client, Server)	зарубежное	лицензионное
Браузеры:		
Яндекс.Браузер	отечественное	свободно распространяемое
Google Chrome	зарубежное	свободно распространяемое
Офисные приложения:		
Microsoft Imagine (Visio, OneNote)	зарубежное	лицензионное
TeXstudio	зарубежное	свободно распространяемое
Adobe Acrobat Reader	зарубежное	свободно распространяемое
Программное обеспечение для планирования и учета времени:		
Toggle app	зарубежное	свободно распространяемое
Системы управления проектами:		
Microsoft Imagine (Project)	зарубежное	лицензионное
Системы управления базами данных:		
Microsoft Imagine (SQL Server)	зарубежное	лицензионное
Системы резервного копирования (backup):		
Acronis Backup Advanced for HyperV	зарубежное	лицензионное
Справочно-правовые системы:		

КонсультантПлюс: справочно-правовая система	отечественное	лицензионное
Средства антивирусной защиты:		
Kaspersky Endpoint Security для бизнеса Стандартный Russian Edition	отечественное	лицензионное
Среды разработки:		
Visual Studio Code	зарубежное	свободно распространяемое
Bash (Unix shell)	зарубежное	свободно распространяемое
Anaconda	зарубежное	свободно распространяемое
Robotic Operating System	зарубежное	свободно распространяемое
CopelliaSim	зарубежное	свободно распространяемое
Google Colaboratory	зарубежное	свободно распространяемое
Пакеты программных средств и библиотек:		
AutoPsy	зарубежное	свободно распространяемое
Interactive Disassembler (IDA)	зарубежное	свободно распространяемое
Системы управления библиографической информацией:		
Zotero	зарубежное	свободно распространяемое
Сервисы и службы:		
Bind	зарубежное	свободно распространяемое
Docker	зарубежное	свободно распространяемое

7. Методические и оценочные материалы

Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

В процессе изучения дисциплины (модуля) «Психология восприятия в дизайне» в рамках текущего контроля успеваемости используются такие виды учебной работы, как семинары, домашние задания, проект, а также различные виды самостоятельной работы обучающихся по заданию преподавателя, направленные на развитие навыков профессиональной лексики, закрепление практических профессиональных компетенций, поощрение инициатив.

Семинар — это форма учебной деятельности, проводимая в учебном заведении под руководством преподавателя, где студенты активно участвуют в обсуждениях, практических заданиях и других формах взаимодействия.

Для успешной подготовки к семинару рекомендуется заранее ознакомиться с темой занятия и основными материалами, чтобы иметь возможность активно участвовать в обсуждении. Также полезно подготовить вопросы и идеи для обсуждения, что поможет глубже понять материал и продемонстрировать заинтересованность.

Домашнее задание – набор задач по темам недели.

При работе над домашними заданиями важно внимательно ознакомиться с требованиями и сроками выполнения. Рекомендуется разбивать задания на этапы, чтобы избежать перегрузки и лучше усвоить материал, использовать различные источники информации, включая учебники и онлайн-ресурсы, для более глубокого понимания темы.

Проект – исследовательская работа по дисциплине (модулю) и презентация результатов.

Для успешной подготовки к проекту рекомендуется: четко определить цели и задачи проекта; составить план работы, разбив проект на этапы с указанием сроков выполнения каждого из них; использовать разнообразные источники информации и инструменты для исследования темы; регулярно проверять прогресс и вносить коррективы в план, если это необходимо.

Самостоятельная работа – работа студентов, направленная на углубленное изучение отдельных тем и вопросов учебной дисциплины (модуля).

В процессе самостоятельной работы студенты взаимодействуют с рекомендованными материалами при минимальном участии преподавателя. Задачи студента включают работу с конспектами лекций (обработка текста), повторное изучение учебных материалов планов и тезисов ответов, изучение дополнительных тем, выполнение учебно-исследовательских заданий и другое.

Система оценивания результатов обучения по дисциплине (модулю)

Критерии получения уровня и оценивания сформированности компетенций по дисциплине (модулю) «Психология восприятия в дизайне»

Оценивание уровня учебных достижений обучающихся по дисциплине (модулю) осуществляется в виде текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации.

Промежуточная аттестация по дисциплине (модулю) осуществляется в форме *зачета*, при этом проводится оценка компетенций, сформированных по дисциплине.

Для оценивания текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации используется десятибалльная шкала оценивания, которая соотносится с традиционной пятибалльной шкалой следующим образом, если иное не указано в силлабусе дисциплины:

Десятибалльная оценка	Пятибалльная оценка	Оценка за зачет	Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)
10	Отлично	Зачтено	Студент полностью владеет знаниями, изложенными в рабочей программе, и глубоко осмысляет дисциплину (модуль). Он самостоятельно и логически последовательно отвечает на все вопросы, акцентируя внимание на наиболее важном. Умеет анализировать, сравнивать, классифицировать, обобщать, конкретизировать и систематизировать изученный материал, выделяя ключевые моменты и устанавливая причинно-следственные связи. Четко формулирует ответы, уверенно интерпретирует результаты анализов и других исследований, а также решает сложные задачи. Студент хорошо знаком с методами исследования, необходимыми для практической деятельности, и умеет связывать теоретические аспекты дисциплины (модуля) с практическими задачами.
9	Отлично	Зачтено	
8	Отлично	Зачтено	
7	Хорошо	Зачтено	Студент обладает знаниями предмета почти в полном объеме рабочей программы и самостоятельно, логически последовательно и всесторонне отвечает на все вопросы, акцентируя внимание на наиболее значимых моментах. Он умеет
6	Хорошо	Зачтено	

Десятибалльная оценка	Пятибалльная оценка	Оценка за зачет	Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)
			анализировать, сравнивать, классифицировать, обобщать, конкретизировать и систематизировать изученный материал, выделяя его ключевые аспекты и устанавливая причинно-следственные связи. Формулирует свои ответы, уверенно интерпретирует результаты анализов и других исследований, а также решает сложные ситуационные задачи. Студент хорошо знаком с методами исследования, необходимыми для практической деятельности, и умеет связывать теоретические аспекты предмета с практическими задачами.
5	Удовлетворительно	Зачтено	Студент обладает базовыми знаниями по дисциплине (модулю), но испытывает трудности при самостоятельных ответах и использует неточные формулировки. В ходе ответов он допускает ошибки, касающиеся сути вопросов. Студент способен решать только самые простые задачи и владеет лишь минимальным набором методов исследования.
4	Удовлетворительно	Зачтено	
3	Не сдан	Не зачтено	Студент не овладел обязательным минимумом знаний по предмету и не может ответить на вопросы, даже если преподаватель задает дополнительные наводящие вопросы.
2	Не сдан	Не зачтено	
1	Не сдан	Не зачтено	

Дисциплина (модуль) «Психология восприятия в дизайне» оценивается следующим образом:

Активность	Вес	Количество	Описание
Домашние задания	60%	4	Набор задач по темам недели
Зачет	40%	1	Проект – исследовательская работа по дисциплине (модулю) и презентация результатов

Формула расчёта итоговой оценки по дисциплине (модулю) «Психология восприятия в дизайне»: $0,6 \times \text{Домашние задания} + 0,4 \times \text{Зачет}$.

Текущий контроль успеваемости обучающихся по дисциплине (модулю)

Примерное описание домашних заданий

Домашнее задание «Когнитивные основы восприятия в дизайне»

Выберите цифровой интерфейс или предметный объект (например, мобильное приложение, веб-страницу, навигационную систему) и выполните анализ:

- Опишите, какие элементы активируют внимание пользователя.
- Проанализируйте, какие механизмы памяти задействованы при взаимодействии.
- Определите возможные источники когнитивной перегрузки.
- Предложите изменения, направленные на снижение когнитивной нагрузки.
- Сформулируйте вывод о том, насколько объект соответствует психологическим особенностям восприятия.

Формат: аналитическая записка 4–5 страниц + иллюстрации.

Домашнее задание «Эмоциональное восприятие формы и пространства»

Выберите пространство (интерьер, общественное место) или визуальный продукт и:

- Опишите предполагаемый эмоциональный эффект от взаимодействия.
- Проанализируйте цветовое и композиционное решение.
- Оцените влияние формы, масштаба и пропорций на восприятие.
- Определите, какие элементы формируют атмосферу среды.
- Предложите корректировки для усиления желаемого эмоционального отклика.

Формат: визуальный анализ + пояснительная записка.

Домашнее задание «Поведенческие и социокультурные факторы восприятия»

Проанализируйте цифровой сервис или продукт с точки зрения поведенческих и культурных факторов:

- Определите механизмы формирования доверия.
- Проанализируйте элементы, способствующие вовлечённости.
- Укажите возможные культурные особенности восприятия.
- Опишите поведенческую модель взаимодействия пользователя.
- Сформулируйте рекомендации по адаптации продукта для другой аудитории.

Формат: аналитическая работа 5–6 страниц.

Домашнее задание «Применение психологии восприятия в проектной практике»

Разработайте небольшое проектное решение (макет экрана, объект или композицию):

- Обоснуйте его с позиции психологии восприятия.
- Опишите предполагаемую реакцию пользователя.
- Предложите метод тестирования восприятия.
- Опишите возможные когнитивные ограничения.
- Внесите корректировки на основе предполагаемых результатов тестирования.

Формат: макет + пояснительная записка 3–5 страниц.

Пример проекта по дисциплине «Психология восприятия в дизайне»

Цель проекта: разработать и обосновать дизайн-решение (цифровой интерфейс, предметный объект или пространственную композицию) с применением психологических закономерностей когнитивного, эмоционального и поведенческого восприятия.

Задачи и этапы выполнения:

1. Выбор объекта проектирования

Определить формат проекта: цифровой интерфейс, предмет среды, визуальная коммуникация или пространственное решение.

2. Когнитивный анализ

Проанализировать предполагаемое взаимодействие пользователя с объектом:

- как распределяется внимание;
- какие механизмы памяти задействованы;
- возможные источники когнитивной перегрузки;
- способы упрощения восприятия.

3. Эмоционально-композиционный анализ

- обосновать выбор цвета, формы, композиции, масштаба и пропорций;
- определить желаемый эмоциональный эффект и атмосферу.

4. Анализ поведенческих и социокультурных факторов

- описать модель взаимодействия пользователя с объектом;
- определить механизмы формирования доверия и вовлечённости;
- учесть культурный и социальный контекст аудитории.

5. Проектное решение и тестирование

- разработать макет или прототип;
- предложить метод тестирования восприятия;

внести корректировки на основе анализа возможной пользовательской реакции.

Формат представления

- проектный макет (визуальный или пространственный);
- пояснительная записка (7–10 страниц);
- презентация с обоснованием решений.

Критерии оценивания

- обоснованность проектных решений с позиции психологии восприятия.
- глубина когнитивного, эмоционального и поведенческого анализа.
- целостность и логика проектной концепции.
- учет когнитивных ограничений и социокультурных факторов.
- качество визуального исполнения и аргументированность защиты проекта.

Задания для промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

№ п/п	Задание	Ответ	Компетенция
1.	Укажите способ анализа собственной деятельности при выполнении проекта по психологии восприятия.	Самооценка	УК-6
2.	Назовите процесс осмысления своих проектных решений после их реализации.	Рефлексия	УК-6
3.	Укажите инструмент определения приоритетных задач при подготовке исследования восприятия.	Планирование / План	УК-6
4.	Назовите способ корректировки собственных действий на основе выявленных ошибок в проекте.	Самокоррекция	УК-6
5.	Укажите подход к организации времени при подготовке аналитической работы по восприятию.	Управление временем / Тайм-менеджмент	УК-6
6.	Назовите этап проектирования, на котором формируется идея дизайн-объекта с учётом психологических факторов.	Концептуальный этап / Концепция	ОПК-3
7.	Укажите процесс объединения функциональных и эмоциональных требований в проектное решение.	Проектный синтез / Синтез решений	ОПК-3
8.	Назовите принцип проектирования, предполагающий учёт когнитивных особенностей пользователя.	Человекоцентричность / Ориентация на человека	ОПК-3

9.	Укажите вид обоснования дизайн-решения с опорой на научные данные о восприятии.	Научное обоснование	ОПК-3
10.	Назовите форму представления концепции, отражающую психологическую логику решения.	Проектная концепция	ОПК-3
11.	Укажите инструмент анализа структуры и композиции визуального объекта.	Композиционный анализ	ПК-3
12.	Назовите метод создания модели дизайн-решения для проверки его восприятия.	Прототипирование	ПК-3
13.	Укажите средство визуальной организации информации для снижения когнитивной нагрузки.	Иерархия информации	ПК-3
14.	Назовите способ фиксации реакции пользователя при тестировании дизайн-решения.	Наблюдение	ПК-3
15.	Укажите метод последовательного улучшения проектного решения на основе анализа восприятия.	Итерация / Итерационная доработка	ПК-3
16.	Назовите метод исследования эмоционального восприятия через сбор стандартизированных ответов.	Анкетирование / Опрос	ПК-5
17.	Укажите метод изучения глубинных мотивов восприятия через личное общение с пользователем.	Глубинное интервью / Интервью	ПК-5
18.	Назовите способ выявления поведенческих барьеров при взаимодействии с продуктом.	Поведенческий анализ	ПК-5
19.	Укажите метод оценки доверия к дизайн-решению через анализ пользовательского опыта.	Анализ обратной связи	ПК-5
20.	Назовите подход к созданию инновационного решения через переосмысление привычных форм и сценариев.	Критический подход / Критический дизайн	ПК-5