
УТВЕРЖДЕНА

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

**Рабочая программа дисциплины (модуля)
«Культурные контексты коммуникационного дизайна»**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль) подготовки: Дизайн

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

Форма обучения: очная

Срок освоения программы: 4 года

Год набора: 2026

**Москва
2026**

Содержание

1. Краткая характеристика дисциплины (модуля)	3
2. Перечень планируемых результатов обучения.....	5
3. Тематический план.....	10
4. Содержание дисциплины (модуля).....	10
5. Учебно-методическое обеспечение	12
6. Материально-техническое обеспечение	12
7. Методические и оценочные материалы	14

1. Краткая характеристика дисциплины (модуля)

Рабочая программа дисциплины (модуля) «Культурные контексты коммуникационного дизайна» составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по специальности 54.03.01 Дизайн, профиль Дизайн, утвержденный приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации № 1015 от 13.08.2020 года.

Изучение дисциплины (модуля) «Культурные контексты коммуникационного дизайна» позволяет осознанно работать с культурными кодами, избегать стереотипов и этических ошибок, а также проектировать визуальные сообщения, отвечающие вызовам современного общества. Дисциплина формирует критическое мышление и ответственность, необходимые для профессиональной деятельности в глобализированной и многокультурной среде.

Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Настоящая дисциплина (модуль) включена в учебный план по программе подготовки бакалавриата по направлению 54.03.01 Дизайн, профиль Дизайн и входит в обязательную часть Блока 1, как дисциплина по выбору.

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

Цель изучения дисциплины (модуля): сформировать целостное понимание роли культуры в визуальной коммуникации и развить способности критически осмысливать дизайн-решения в историческом, социальном и этическом контексте.

Задачи изучения дисциплины (модуля):

- изучить ключевые теоретические концепции культурного контекста, включая взаимосвязь дизайна с антропологией, семиотикой и психологией восприятия;
- проследить эволюцию визуальной коммуникации на фоне социальных и культурных трансформаций XX–XXI веков;
- проанализировать механизмы визуального конструирования идентичности, гендера и образа «другого» в локальных и глобальных медиапространствах;
- развить навыки этической оценки дизайн-практик, включая использование тёмных паттернов, дизайн-активизм и принципы устойчивого развития;
- освоить методы анализа и презентации дизайн-кейсов в культурном контексте, интегрируя теорию и практику.

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

знать:

- основные понятия культурного контекста в коммуникационном дизайне, его связи с антропологией, семиотикой и психологией восприятия;
- исторические этапы развития визуальной коммуникации от ранних форм до авангарда, модернизма и постмодернизма, с акцентом на отражение социальных и культурных изменений;
- механизмы формирования идентичности, образа «другого», гендера и сообществ через дизайн, а также различия локального и глобального визуального языка;
- этические аспекты дизайна как инструмента социальной и политической коммуникации: тёмные паттерны, активизм, устойчивое развитие и ответственность дизайнера;
- современные тенденции и эксперименты в коммуникационном дизайне (материал, аналог/цифра, ии), их культурные сдвиги и влияние на будущее профессии.

уметь:

- анализировать визуальные сообщения и артефакты с позиции культурного, семиотического и психологического контекста;

- соотносить исторические и современные дизайн-решения с социальными, политическими и культурными изменениями XX–XXI веков;
- проводить сравнительный анализ локальных и глобальных визуальных языков, выявляя культурные различия и механизмы власти/идентичности;
- оценивать этические последствия дизайн-решений и формулировать аргументированную позицию по вопросам ответственности дизайнера;
- подготавливать и презентовать анализ выступления/кейса спикера/проекта в культурном контексте, связывая его с пройденными темами;

владеть:

- понятийным аппаратом культурных исследований применительно к коммуникационному дизайну (семиотика, психология восприятия, теория идентичности);
- навыками критического анализа визуальной коммуникации в историческом и современном контексте;
- методологией рефлексии и синтеза: умением связывать теоретический материал с практическими проектами и будущей профессиональной деятельностью;
- инструментами работы с культурными кодами и контекстами для осознанного проектирования;
- культурой академической дискуссии, презентации и конструктивной критики в рамках культурных и этических тем дизайна.

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-2.	Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	УК-2.1.	Знает действующие правовые нормы, регулирующие деятельность в области решения задач, основные методы и подходы к определению круга задач
		УК-2.2.	Умеет определять круг задач в рамках поставленной цели, выбирать оптимальные способы решения задач, учитывая имеющиеся ресурсы и ограничения
		УК-2.3.	Имеет практический опыт применения знаний о правовых нормах и ресурсах в реальных ситуациях, разработки и реализации решений в соответствии с установленными ограничениями
УК-5.	Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах	УК-5.1.	Знает основные концепции межкультурного разнообразия и его значение в обществе; социально-исторические, этические и философские аспекты межкультурных взаимодействий
		УК-5.2.	Умеет анализировать и интерпретировать культурные различия в различных контекстах; оценивать влияние межкультурного разнообразия на социальные процессы
		УК-5.3.	Имеет практический опыт реализации решений, учитывающих культурное разнообразие целевой аудитории
УК-9.	Способен использовать базовые дефектологические знания в социальной и профессиональной сферах	УК-9.1.	Осознает значимость и проблемы профессиональной и социальной адаптации лиц с ограниченными возможностями
		УК-9.2.	Способен учитывать принципы доступности и инклюзивности при разработке учебных проектов

ОПК-3.	Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	ОПК-3.1.	Знает изобразительные средства, а также методы и способы выполнения проектной графики, необходимые для разработки проектной идеи на основе творческого подхода
		ОПК-3.2.	Умеет выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики, разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи
		ОПК-3.3.	Имеет практический опыт создания дизайн-решений и их научного обоснования при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)
ОПК-4.	Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	ОПК-4.1.	Знает способы и методы проектирования, моделирования и конструирования предметов в области дизайна
		ОПК-4.2.	Умеет разрабатывать линейно-конструкторские и колористические решения при создании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна с применением средств современной шрифтовой культуры и проектной графики
		ОПК-4.3.	Имеет практический опыт применения техник проектирования, моделирования конструирования при разработке дизайн-решений
ОПК-5.	Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях	ОПК-5.1.	Знает методы планирования организации выставок, конкурсов, фестивалей и других творческих мероприятий

		ОПК-5.2.	Умеет применять проектное мышление в области организации и проведения выставок, фестивалей и других творческих мероприятий
		ОПК-5.3.	Имеет практический опыт участия в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях
ОПК-6.	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК-6.1.	Знает принципы работы современных технологий и способы поиска необходимой информации с учётом основных требований к дизайн-проектам и/или художественным объектам
		ОПК-6.2.	Умеет применять современные информационно-коммуникационные технологии в решении профессиональных задач
		ОПК-6.3.	Имеет практический опыт применения современных компьютерных технологий в решении профессиональных задач
ПК-1.	Способен проводить комплексные предпроектные исследования объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-1.1.	Знает методы сбора и анализа информации для комплексного предпроектного исследования объектов и систем визуальной коммуникации, а также критерии оценки предпочтений целевой аудитории в сфере дизайна
		ПК-1.2.	Умеет подбирать и систематизировать источники информации, выявлять тенденции в дизайне и формулировать выводы для концептуальной стадии проекта
		ПК-1.3.	Имеет практический опыт проведения сравнительного анализа аналогичных решений в рамках предпроектного исследования и оформления результатов в виде отчётов и/или презентаций, служащих основой для разработки концепции проекта
ПК-2.	Способен формулировать проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в области	ПК-2.1.	Знает структуру и требования к оформлению проектных заданий, а также типовые этапы и ресурсы, необходимые для реализации дизайн-проектов

	дизайна	ПК-2.2.	Умеет составлять проектное задание с учётом целей заказчика и технических ограничений, а также определять реалистичные сроки выполнения работ
		ПК-2.3.	Имеет практический опыт разработки и защиты проектных заданий для учебных проектов в области дизайна с обоснованием решений перед экспертной комиссией
ПК-3.	Способен осуществлять концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-3.1.	Знает принципы формирования дизайн-концепций, художественно-технические требования к проектированию систем визуальной информации, идентификации и коммуникации и нормативы их воспроизведения
		ПК-3.2.	Умеет разрабатывать авторские концепции, оригинал-макеты, отдельные объекты дизайна и/или художественные объекты и адаптировать элементы системы визуальной информации, идентификации и коммуникации для разных каналов коммуникации
		ПК-3.3.	Имеет практический опыт разработки дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, включая формирование концепции и подготовку художественно-технических макетов для производства
ПК-4.	Способен формировать эмоциональный отклик на сообщение у целевой аудитории дизайн-проекта и/или художественного объекта средствами визуального языка для достижения заданной коммуникативной цели	ПК-4.1.	Знает принципы визуального языка и особенности восприятия образов целевой аудиторией для создания эмоционально воздействующих дизайн-проектов и/или художественных объектов
		ПК-4.2.	Умеет применять средства визуального языка для формирования заданного эмоционального отклика у целевой аудитории в рамках коммуникативной цели дизайн-проекта и/или художественного объекта
		ПК-4.3.	Имеет практический опыт разработки дизайн-проектов и/или художественных

			объектов, в которых визуальные средства эффективно используются для эмоционального и смыслового воздействия на аудиторию
--	--	--	--

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	Введение в культурные контексты	4	4		16	Дискуссия
2	Исторические основы коммуникационного дизайна	6	6	2	24	Дискуссия Коллоквиум
3	Дизайн и идентичность	6	6		24	Дискуссия, Публичное выступление
4	Дизайн, общество и политика	6	6	2	24	Дискуссия, Коллоквиум
5	Современные практики и эксперименты	4	4		16	Дискуссия
6	Итоговый синтез и рефлексия	4	4	2	16	Дискуссия, Публичное выступление
	Экзамен			4		
Итого:		30	30	10	120	
Объем дисциплины (модуля) (в ак. ч.)		190				
Объем дисциплины (модуля) (в зач. ед.)		5				

4. Содержание дисциплины (модуля)

№п/п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Содержание дисциплины (модуля) по темам
1	Введение в культурные контексты	Что такое культурный контекст коммуникационного дизайна, связь с антропологией и семиотикой, обзор источников реальных кейсов Психология восприятия в дизайне: как культура влияет на то, что мы видим и понимаем, первые упражнения по анализу визуальных сообщений
2	Исторические основы коммуникационного дизайна	Модернизм и авангард: как дизайн отражал социальные изменения XX века Представление и власть: как дизайн формирует образы «другого», гендера и сообществ Локальное vs глобальное: культурные различия в визуальном языке, примеры из выступлений международных спикеров
3	Дизайн и идентичность	Модернизм и авангард: как дизайн отражал социальные изменения XX века Представление и власть: как дизайн формирует образы «другого», гендера и сообществ Локальное vs глобальное: культурные различия в визуальном языке, примеры из выступлений международных спикеров

4	Дизайн, общество и политика	Дизайн как инструмент социальных инструментов и активизма, анализ лекций о коллаборациях и коммунальных проектах Этика и ответственность дизайнера: тёмные паттерны, манипуляция и устойчивое развитие в культурном контексте Психология восприятия и семиотика в действии: как знаки и метафоры работают в политическом и социальном дизайне
5	Современные практики и эксперименты	Эксперименты с материалом, аналогом и цифровым миром, разбор выступлений о движении, шрифте и др. Будущее коммуникационного дизайна: технологии, ИИ и новые культурные сдвиги
6	Итоговый синтез и рефлексия	Студенческие презентации: анализ выступления выбранного спикера в культурном контексте Итоговая дискуссия, рефлексия курса, связь пройденного с будущими практическими дисциплинами

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. Кузнецов, А. В. Основы эстампа : учебник для вузов / А. В. Кузнецов. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 135 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-14918-0. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/588958>.

2. Кузвесова, Н. Л. История дизайна: от викторианского стиля до ар-деко : учебник для среднего профессионального образования / Н. Л. Кузвесова. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 137 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-18343-6. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/586254>.

Дополнительная литература:

1. Ермилова, Д. Ю. История домов моды : учебник для вузов / Д. Ю. Ермилова. — 4-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 499 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11828-5. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/585920>.

2. Сложеникина, Н. С. Основные этапы истории российского и зарубежного дизайна : учебное пособие / Н. С. Сложеникина. - 4-е изд., стер. - Москва : ФЛИНТА, 2025. - 362 с. - ISBN 978-5-9765-1614-4. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2191487>.

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) «Культурные контексты коммуникационного дизайна» в рамках текущего контроля успеваемости используются такие виды учебной работы, как лекции, семинары, домашние задания, мини-проекты, тесты, а также различные виды самостоятельной работы обучающихся по заданию преподавателя, направленные на развитие навыков профессиональной лексики, закрепление практических профессиональных компетенций, поощрение инициатив.

Лекция – систематическое, последовательное, монологическое изложение преподавателем учебного материала, как правило, теоретического характера.

В процессе лекций рекомендуется вести конспект лекций: кратко и схематично фиксировать основные идеи, выводы и обобщения лекции; выделять важные мысли, ключевые слова и термины. Необходимо отметить вопросы или материалы, которые вызывают затруднения, и попытаться найти ответы в рекомендованной литературе. Если разобраться в материале не удастся, следует сформулировать вопрос и задать его преподавателю на консультации или во время семинарского (практического) занятия.

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.

Дискуссия — это структурированное обсуждение, в котором участники обмениваются аргументами и контраргументами для выработки обоснованной позиции по определённому вопросу.

При подготовке к дискуссии изучите тему и соберите достоверную информацию и факты для аргументации своей точки зрения. Продумайте возможные контраргументы и подготовьте ответы на них. Определите свою роль в дискуссии и отработайте навыки активного слушания и уважительного взаимодействия с оппонентами.

Коллоквиум – устные ответы на вопросы, список которых известен студенту заранее.

В процессе подготовки к коллоквиуму необходимо проанализировать учебные материалы, ознакомившись с лекциями, учебниками и дополнительными источниками, акцентируя внимание на ключевых темах. Рекомендуется создать структурированные конспекты, выделяя основные идеи, термины и формулы.

Публичное выступление – подготовленное выступление перед аудиторией с чёткой структурой: введение, основная часть и заключение.

Во время выступления рекомендуется использовать визуальные материалы для поддержки ключевых идей, а после – отвечать на вопросы аудитории. После выступления студенты получают персональную обратную связь от преподавателя. Такой формат помогает отработать навыки уверенного и убедительного выступления, полученные в процессе изучения дисциплины.

Бонусные баллы – это оценки, которые студенты могут получить за выполнение дополнительных заданий.

Формат бонусных баллов позволяет студентам улучшить общую оценку по дисциплине (модулю) и стимулирует углубленное изучение материала.

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) «Культурные контексты коммуникационного дизайна»

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 экзамена, 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	Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)
10	Отлично	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,
9	Отлично	
8	Отлично	

Десятибалльная оценка	Пятибалльная оценка	Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)
		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.
7	Хорошо	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 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.
6	Хорошо	
5	Удовлетворительно	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	
3	Не сдан	Студент не овладел обязательным минимумом знаний по предмету и не может ответить на вопросы, даже если преподаватель задает дополнительные наводящие вопросы.
2	Не сдан	
1	Не сдан	

Дисциплина (модуль) «Культурные контексты коммуникационного дизайна» оценивается следующим образом:

Активность	Вес	Количество	Описание
Коллоквиум	30%	2	Устные ответы на вопросы, список которых известен студенту заранее
Публичное выступление	25%	2	Подготовленное выступление перед аудиторией с чёткой структурой
Дискуссия	15%	10	Обсуждение, в котором участники обмениваются аргументами и контраргументами для выработки позиции по определенному вопросу

Активность	Вес	Количество	Описание
Экзамен	30%	1	Письменная или устная работа над заданием, направленным на проверку полученных знаний и навыков по дисциплине (модулю)

В рамках изучения дисциплины (модуля) возможно получение бонусных баллов.

Формула расчёта итоговой оценки по дисциплине (модулю) «Культурные контексты коммуникационного дизайна»: $0,3 \times \text{среднее за коллоквиумы} + 0,25 \times \text{среднее за публичные выступления} + 0,3 \times \text{экзамен} + 0,15 \times \text{среднее за дискуссии}$.

Текущий контроль успеваемости обучающихся по дисциплине (модулю)

Примерное описание формата и задания к дискуссии

Дискуссия 1.

Тема дискуссии: Как культура формирует восприятие визуальных сообщений?

Обсуждение роли культурного контекста в дизайне, примеры влияния антропологии и семиотики, анализ первых визуальных артефактов с точки зрения культурных кодов.

Критерии оценивания:

Критерий	Описание	Максимальный балл
Глубина анализа культурного контекста	Способность выявлять и интерпретировать культурные, исторические и социальные коды в визуальных сообщениях	2.0
Использование теоретического аппарата	Корректное и уместное применение понятий из семиотики, психологии восприятия, теории идентичности и других дисциплин	2.0
Критическое мышление и аргументация	Умение формулировать собственную позицию, подкреплять её примерами и логически обосновывать	1.5
Связь теории и практики	Способность соотносить обсуждаемые идеи с реальными кейсами, выступлениями спикеров или личным дизайнерским опытом	1.5
Участие в диалоге и конструктивность	Активность в обсуждении, уважительное отношение к мнению других, умение задавать содержательные вопросы и развивать дискуссию.	1.0
Ясность и логичность высказывания	Структурированность речи, чёткость формулировок, отсутствие смысловых пробелов	1.0
Этическая рефлексия	Готовность обсуждать моральные и социальные последствия дизайнерских решений, включая вопросы власти, включения и устойчивости	1.0
Итого:		10.0

Дискуссия 2.

Тема дискуссии: Модернизм и авангард как зеркало социальных изменений: прогресс или идеология?

Разбор того, как дизайн отражал и формировал общественные ценности XX века, включая эстетизацию политики и технологического оптимизма.

Критерии оценивания:

Критерий	Описание	Максимальный балл
Глубина анализа культурного контекста	Способность выявлять и интерпретировать культурные, исторические и социальные коды в визуальных сообщениях	2.0
Использование теоретического аппарата	Корректное и уместное применение понятий из семиотики, психологии восприятия, теории идентичности и других дисциплин	2.0
Критическое мышление и аргументация	Умение формулировать собственную позицию, подкреплять её примерами и логически обосновывать	1.5
Связь теории и практики	Способность соотносить обсуждаемые идеи с реальными кейсами, выступлениями спикеров или личным дизайнерским опытом	1.5
Участие в диалоге и конструктивность	Активность в обсуждении, уважительное отношение к мнению других, умение задавать содержательные вопросы и развивать дискуссию.	1.0
Ясность и логичность высказывания	Структурированность речи, чёткость формулировок, отсутствие смысловых пробелов	1.0
Этическая рефлексия	Готовность обсуждать моральные и социальные последствия дизайнерских решений, включая вопросы власти, включения и устойчивости	1.0
Итого:		10.0

Дискуссия 3.

Тема дискуссии: Кто видит, кто изображает? Власть, репрезентация и визуальная идентичность.

Обсуждение того, как дизайн участвует в построении образов «своих» и «чужих», гендерных стереотипов и локальных идентичностей в глобальном поле.

Критерии оценивания:

Критерий	Описание	Максимальный балл
Глубина анализа культурного контекста	Способность выявлять и интерпретировать культурные, исторические и социальные коды в визуальных сообщениях	2.0

Использование теоретического аппарата	Корректное и уместное применение понятий из семиотики, психологии восприятия, теории идентичности и других дисциплин	2.0
Критическое мышление и аргументация	Умение формулировать собственную позицию, подкреплять её примерами и логически обосновывать	1.5
Связь теории и практики	Способность соотносить обсуждаемые идеи с реальными кейсами, выступлениями спикеров или личным дизайнерским опытом	1.5
Участие в диалоге и конструктивность	Активность в обсуждении, уважительное отношение к мнению других, умение задавать содержательные вопросы и развивать дискуссию.	1.0
Ясность и логичность высказывания	Структурированность речи, чёткость формулировок, отсутствие смысловых пробелов	1.0
Этическая рефлексия	Готовность обсуждать моральные и социальные последствия дизайнерских решений, включая вопросы власти, включения и устойчивости	1.0
Итого:		10.0

Дискуссия 4.

Тема дискуссии: Дизайн как оружие или инструмент перемен: где проходит грань?

Анализ этических дилемм: от тёмных паттернов до дизайна-активизма, ответственность дизайнера в манипуляции и сопротивлении.

Критерии оценивания:

Критерий	Описание	Максимальный балл
Глубина анализа культурного контекста	Способность выявлять и интерпретировать культурные, исторические и социальные коды в визуальных сообщениях	2.0
Использование теоретического аппарата	Корректное и уместное применение понятий из семиотики, психологии восприятия, теории идентичности и других дисциплин	2.0
Критическое мышление и аргументация	Умение формулировать собственную позицию, подкреплять её примерами и логически обосновывать	1.5
Связь теории и практики	Способность соотносить обсуждаемые идеи с реальными кейсами, выступлениями спикеров или личным дизайнерским опытом	1.5
Участие в диалоге и конструктивность	Активность в обсуждении, уважительное отношение к мнению других, умение задавать содержательные вопросы и развивать дискуссию.	1.0

Ясность и логичность высказывания	Структурированность речи, чёткость формулировок, отсутствие смысловых пробелов	1.0
Этическая рефлексия	Готовность обсуждать моральные и социальные последствия дизайнерских решений, включая вопросы власти, включения и устойчивости	1.0
Итого:		10.0

Дискуссия 5.

Тема дискуссии: Цифра, ИИ и аналог: как новые технологии меняют культурные коды визуальной коммуникации?

Размышления о будущем дизайна, где границы между человеком, машиной и материалом стираются.

1. Критерии оценивания:

Критерий	Описание	Максимальный балл
Глубина анализа культурного контекста	Способность выявлять и интерпретировать культурные, исторические и социальные коды в визуальных сообщениях	2.0
Использование теоретического аппарата	Корректное и уместное применение понятий из семиотики, психологии восприятия, теории идентичности и других дисциплин	2.0
Критическое мышление и аргументация	Умение формулировать собственную позицию, подкреплять её примерами и логически обосновывать	1.5
Связь теории и практики	Способность соотносить обсуждаемые идеи с реальными кейсами, выступлениями спикеров или личным дизайнерским опытом	1.5
Участие в диалоге и конструктивность	Активность в обсуждении, уважительное отношение к мнению других, умение задавать содержательные вопросы и развивать дискуссию.	1.0
Ясность и логичность высказывания	Структурированность речи, чёткость формулировок, отсутствие смысловых пробелов	1.0
Этическая рефлексия	Готовность обсуждать моральные и социальные последствия дизайнерских решений, включая вопросы власти, включения и устойчивости	1.0
Итого:		10.0

Дискуссия 6.

Тема дискуссии: Как культурный контекст повлияет на мою практику дизайнера?

Рефлексия пройденного курса, связь теории с будущими проектами, обсуждение профессиональной позиции в условиях глобальных изменений.

Критерии оценивания:

Критерий	Описание	Максимальный балл
Глубина анализа культурного контекста	Способность выявлять и интерпретировать культурные, исторические и социальные коды в визуальных сообщениях	2.0
Использование теоретического аппарата	Корректное и уместное применение понятий из семиотики, психологии восприятия, теории идентичности и других дисциплин	2.0
Критическое мышление и аргументация	Умение формулировать собственную позицию, подкреплять её примерами и логически обосновывать	1.5
Связь теории и практики	Способность соотносить обсуждаемые идеи с реальными кейсами, выступлениями спикеров или личным дизайнерским опытом	1.5
Участие в диалоге и конструктивность	Активность в обсуждении, уважительное отношение к мнению других, умение задавать содержательные вопросы и развивать дискуссию.	1.0
Ясность и логичность высказывания	Структурированность речи, чёткость формулировок, отсутствие смысловых пробелов	1.0
Этическая рефлексия	Готовность обсуждать моральные и социальные последствия дизайнерских решений, включая вопросы власти, включения и устойчивости	1.0
Итого:		10.0

Примерное описание задания и критерии оценивания к публичному выступлению**Публичное выступление 1.**

Описание задания: В рамках модуля «Дизайн и идентичность» студенты готовят публичное выступление, посвящённое анализу того, как коммуникационный дизайн участвует в формировании, представлении и трансформации идентичности — личной, коллективной, гендерной, культурной или социальной.

Тема выступления может быть связана с одним из следующих аспектов:

- как дизайн формирует или искажает образ «другого»;
- визуальные стратегии представления гендера и тела;
- дизайн и национальная, этническая или локальная идентичность;
- включение и исключение в визуальной коммуникации;
- борьба за репрезентацию: от протестов до активистского дизайна.

Студент выбирает конкретный кейс — визуальный проект, серию работ, бренд, кампанию, выступление спикера или движение — и анализирует его через призму культурного контекста, опираясь на изученные теории (семиотика, психология восприятия, теория идентичности, критическая теория).

Выступление должно быть чётко структурированным и включать:

- введение (постановка темы, актуальность, краткое представление кейса);
- основную часть (анализ визуальных стратегий, культурных кодов, механизмов власти и репрезентации);
- заключение (выводы о роли дизайна в конструировании идентичности, этические и профессиональные рефлексии).

Рекомендуется использование визуальных материалов (слайды, коллажи, цитаты, сравнительные примеры) для наглядной поддержки аргументов. После выступления студент отвечает на вопросы аудитории, демонстрируя готовность к дискуссии и защите своей позиции.

Цель задания — продемонстрировать умение критически анализировать визуальные сообщения, осознавать роль дизайнера в формировании социальных представлений и аргументированно выступать на сложные культурные темы.

Критерии оценивания:

Критерий	Описание	Максимальный балл
Глубина анализа идентичности и репрезентации	Способность выявить, как дизайн конструирует образы «своих» и «чужих», формирует гендерные, культурные или социальные стереотипы	2.0
Применение теоретического аппарата	Использование понятий из семиотики, психологии восприятия, теории идентичности, постколониальной или гендерной теории в анализе кейса	2.0
Структура и логика выступления	Ясная композиция (введение, развитие, вывод), последовательность аргументации, убедительность тезисов	1.5
Качество визуальной поддержки	Уместность, читаемость и выразительность визуальных материалов, их интеграция в повествование	1.5
Навыки публичного выступления	Сноровка речи, уверенность, зрительный контакт, умение удерживать внимание аудитории	1.0
Рефлексия и этическая позиция	Способность осмыслить свою роль как будущего дизайнера, сформулировать позицию по вопросам ответственности, включения и справедливости	1.0
Ответы на вопросы и вовлечённость в диалог	Готовность к дискуссии, аргументированность возражений, способность уточнять и развивать свои идеи под влиянием обратной связи	1.0
Итого:		10.0

Публичное выступление 2.

Описание задания: В рамках модуля «Итоговый синтез и рефлексия» студенты готовят публичное выступление, в котором проводят анализ выступления выбранного спикера (из числа рассмотренных в курсе или предложенного самостоятельно) в культурном контексте коммуникационного дизайна.

Выступление должно быть структурированным и включать:

- введение (представление спикера, контекста его работы и актуальность темы);
- основную часть (анализ визуальных, семиотических, культурных и социальных аспектов: как спикер использует дизайн для передачи идей, формирования идентичности, взаимодействия с аудиторией, отражения или критики власти и т.д.);
- заключение (выводы о значении подхода спикера, его связь с пройденными темами курса и возможное влияние на собственную дизайнерскую позицию).

Студентам рекомендуется использовать визуальные материалы (слайды, коллажи, цитаты из работ, фрагменты выступлений), чтобы поддержать ключевые тезисы. После выступления каждый участник отвечает на вопросы аудитории, демонстрируя способность к аргументированной дискуссии и рефлексии.

Цель задания — продемонстрировать умение синтезировать теоретические знания и применять их к реальному дизайнерскому высказыванию, а также отработать навыки публичного выступления, визуальной аргументации и академической дискуссии.

Критерии оценивания:

Критерий	Описание	Максимальный балл
Глубина анализа идентичности и репрезентации	Способность выявить, как дизайн конструирует образы «своих» и «чужих», формирует гендерные, культурные или социальные стереотипы	2.0
Применение теоретического аппарата	Использование понятий из семиотики, психологии восприятия, теории идентичности, постколониальной или гендерной теории в анализе кейса	2.0
Структура и логика выступления	Ясная композиция (введение, развитие, вывод), последовательность аргументации, убедительность тезисов	1.5
Качество визуальной поддержки	Уместность, читаемость и выразительность визуальных материалов, их интеграция в повествование	1.5
Навыки публичного выступления	Сноровка речи, уверенность, зрительный контакт, умение удерживать внимание аудитории	1.0
Рефлексия и связь с собственной практикой	Способность соотнести анализ с личными взглядами на дизайн, будущей профессиональной деятельностью и этической позицией	1.0

Ответы на вопросы и вовлечённость в диалог	Готовность к дискуссии, аргументированность возражений, способность уточнять и развивать свои идеи под влиянием обратной связи	1.0
Итого:		10.0

Примерные вопросы к коллоквиуму

Коллоквиум по теме «Исторические основы коммуникационного дизайна»

Вопросы:

1. Как авангардные движения (например, Баухаус, конструктивизм, дадаизм) повлияли на развитие коммуникационного дизайна?
2. В чём заключалась социальная миссия модернизма в дизайне? Была ли она универсальной или отражала западноцентричный взгляд?
3. Как визуальный язык авангарда использовался в политических целях? Приведите конкретный пример.
4. Почему швейцарская типографика стала «глобальным стандартом»? Какие культурные и идеологические предпосылки этому способствовали?
5. Как дизайн XX века формировал гендерные стереотипы (например, в рекламе, упаковке, типографике)?
6. В чём разница между «локальным» и «глобальным» визуальным языком? Приведите пример, когда глобальный стиль подавлял локальные культурные коды.
7. Как колониальные структуры повлияли на распространение западного дизайна в других культурах?
8. Почему некоторые дизайнеры сегодня возвращаются к аналоговым и «ручным» формам (например, самиздат, зин-культура)? Как это связано с исторической критикой?
9. Как визуальная коммуникация в СССР отражала идеологию государства? Проанализируйте один плакат или проект.
10. Может ли современный дизайн быть «аполитичным», если он использует формы, унаследованные от авангарда или модернизма?

Критерии оценивания:

- **Глубина знания исторического контекста:** способность точно описывать ключевые движения, фигуры и проекты, а также их социальные и политические предпосылки.
- **Критический анализ власти и репрезентации:** умение выявлять, как дизайн встраивался в иерархии власти, формировал образы «другого» или поддерживал идеологию.
- **Связь истории с современностью:** способность соотносить исторические явления с сегодняшними практиками (например, как Баухаус живёт в интерфейсах).
- **Использование примеров и визуальных кейсов:** привлечение конкретных проектов, плакатов, брендов или выступлений спикеров для иллюстрации аргументов.
- **Активность и аргументированность в дискуссии:** участие в обмене мнениями, уважительное отношение к другим, умение задавать уточняющие вопросы.

Коллоквиум по теме «Дизайн, общество и политика»

Вопросы:

1. Может ли дизайн быть нейтральным инструментом, или он всегда несёт идеологическую нагрузку? Приведите пример.

2. Что такое «тёмные паттерны»? Как они используют психологию восприятия для манипуляции пользователями?
3. Как дизайн участвует в социальных движениях? Проанализируйте один визуальный артефакт.
4. В чём заключается этическая ответственность дизайнера при работе с уязвимыми группами?
5. Как семиотика помогает расшифровывать пропагандистские или политические сообщения? Проанализируйте один визуальный символ.
6. Что значит «устойчивый дизайн» в культурном контексте? Это только про экологию или ещё и про социальную справедливость?
7. Как дизайн может способствовать включению, а не исключению? Приведите пример доступной коммуникации.
8. Почему важно учитывать культурный контекст при создании кампаний в условиях кризиса?
9. Как цифровые платформы изменили политическую визуальную коммуникацию? Что даёт это дизайнерам и пользователям?
10. Должен ли дизайнер отказываться от заказа, если он противоречит его этическим принципам? Приведите аргументированную позицию.

Критерии оценивания:

- **Этическая рефлексия и моральная позиция:** способность обсуждать сложные дилеммы, формулировать личную позицию по вопросам ответственности.
- **Понимание механизма власти в дизайне:** умение выявлять, как визуальные решения управляют поведением, формируют иерархии, исключают или включают.
- **Применение семиотики и психологии восприятия:** использование теории для анализа знаков, метафор, цвета, композиции в социальных и политических контекстах.
- **Аргументированность и критическое мышление:** способность строить логичные, обоснованные высказывания, отвечать на контраргументы.
- **Вовлечённость в дискуссию:** активность, умение слушать, задавать содержательные вопросы, участвовать в коллективном анализе.

Задания для промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

№ п/п	Задание	Ответ	Компетенция
1.	Какой термин описывает влияние культуры на восприятие визуальных сообщений? Напишите одно слово.	Контекст	УК-2
2.	Какой ресурс помогает определить цели дизайнерского проекта с учётом культурных особенностей? Назовите тип документа.	Бриф	УК-2
3.	Какой аспект культуры влияет на интерпретацию цвета в дизайне? Напишите одно слово.	Традиция	УК-5
4.	Какой термин описывает восприятие «другого» через визуальные стереотипы? Напишите понятие.	Ориентализм	УК-5

5.	Какой принцип дизайна обеспечивает доступность для людей с нарушениями зрения? Назовите термин.	Контрастность	УК-9
6.	Какой элемент визуального дизайна должен быть адаптирован для слабовидящих? Напишите один.	Шрифт	УК-9
7.	Какой метод помогает сформулировать визуальную идею на раннем этапе проекта? Напишите термин.	Эскизирование	ОПК-3
8.	Какой подход к дизайну предполагает творческое решение с учётом культурного контекста? Напишите одно слово.	Концептуальный	ОПК-3
9.	Какой элемент композиции помогает организовать визуальную иерархию в проекте? Напишите термин.	Баланс	ОПК-4
10.	Какой аспект шрифтовой культуры важен для межкультурной коммуникации? Напишите один.	Читаемость	ОПК-4
11.	Какое мероприятие позволяет представить дизайн-проект широкой аудитории? Напишите тип события.	Выставка	ОПК-5
12.	Какой этап организации выставки включает планирование пространства? Напишите одно слово.	Вернисаж / Планирование / Пространство	ОПК-5
13.	Какой инструмент помогает находить визуальные аналоги в международном контексте? Напишите название платформы или термин.	Pinterest / Behance	ОПК-6
14.	Какой формат цифрового контента используется для анализа культурных трендов? Напишите одно слово.	Видео / Подкаст / Лекция Видео / Подкаст / Лекция	ОПК-6
15.	Какой метод исследования помогает понять восприятие бренда в другой культуре? Напишите термин.	Этнография	ПК-1
16.	Какой тип анализа используется для изучения визуальных метафор в международной рекламе? Напишите термин.	Семиотика	ПК-1
17.	Какой документ определяет культурные ограничения в дизайн-проекте? Напишите название.	Бриф / Техническое задание	ПК-2
18.	Какой аспект проектного задания учитывает локальные культурные особенности? Напишите один.	Целевая аудитория / Контекст / Локализация	ПК-2
19.	Какой приём в дизайне помогает передать культурную идентичность? Напишите термин.	Символизм	ПК-3
20.	Какой элемент визуального языка используется для создания культурно релевантного сообщения? Напишите один.	Цвет / Шрифт / Образ / Метафора	ПК-3

21.	Какой визуальный приём вызывает доверие в культуре, где ценится скромность? Напишите термин.	Минимализм	ПК-4
22.	Какой элемент дизайна может вызвать эмоциональный отклик через культурную память? Напишите один.	Символ / Цвет / Образ / Мотив	ПК-4