
УТВЕРЖДЕНА

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

**Рабочая программа дисциплины (модуля)
«Введение в профессию»**

Направление подготовки: 38.03.05 Бизнес-информатика

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	5
4. Содержание дисциплины (модуля)	7
5. Учебно-методическое обеспечение	9
6. Материально-техническое обеспечение	9
7. Методические и оценочные материалы	11

1. Краткая характеристика дисциплины (модуля)

Рабочая программа дисциплины (модуля) «Введение в профессию» составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по специальности 38.03.05 «Бизнес-информатика», профиль Дизайн, утвержденный приказом Минобрнауки России № 838 от 29.07.2020 года.

Изучение дисциплины (модуля) «Введение в профессию» важно для формирования у студентов целостного понимания дизайна как междисциплинарной области, основанной на теоретических знаниях, историческом контексте и практическом мастерстве. Оно позволит освоить ключевые инструменты профессии, а также развить исследовательские, аналитические и критические навыки, необходимые для осознанного и ответственного подхода к созданию дизайн-проекта и/или художественного объекта.

Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Настоящая дисциплина (модуль) включена в учебный план по программе подготовки бакалавриата по направлению 38.03.05 «Бизнес-информатика», профиль Дизайн и входит в обязательную часть Блока 1, формируемую участниками образовательных отношений.

Дисциплина (модуль) изучается на 1 курсе в 1 и 2 семестре. Данная программа предназначена для 2-го семестра.

Цель изучения дисциплины (модуля): формирование у студентов фундаментальных знаний в области дизайна и начальных профессиональных навыков, необходимых для дальнейшего изучения дисциплин направления подготовки.

Задачи изучения дисциплины (модуля):

- изучить основные этапы развития дизайна от промышленной революции до современности, ключевые художественные движения и методы дизайнерского образования, а также их влияние на визуальную культуру и проектную практику;
- освоить базовые принципы визуальных коммуникаций: семиотику, работу со шрифтом и изображением, композицию, визуализацию данных и темпоритмику в статичных и динамических дизайн-проектах и/или художественных объектах;
- научиться анализировать этические, социальные и культурные аспекты дизайнерской деятельности, включая влияние брендинга, экологические вызовы и взаимодействие дизайна с искусством, субкультурами и цифровыми технологиями.

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

знать:

- методологию дизайн-исследований: методы сбора и анализа эмпирических данных (творческое исследование, интервью, опросы) и современные подходы к проектированию;
- ключевые социально-критические теории дизайна: от критики консьюмеризма до акторно-сетевой теории и принципов спекулятивного, экологически ответственного и гендерно-ориентированного дизайна;
- философские основания и практики дизайна постмодерна: деконструкция, «смерть автора», радикальный дизайн, а также их связь с идеями Р. Барта, Ж. Деррида и профессиональными дебатами эпохи;
- формы взаимодействия дизайна с современным искусством: от поп-арта и стрит-арта до коллекционного дизайна;
- концепцию национальных школ дизайна (на примере стран Европы, Азии и Африки), стратегии поиска локальной идентичности в глобальном контексте, подходы социалистического и капиталистического дизайна как альтернативные модели проектирования;

- особенности дизайна для цифровых медиа: историю графического интерфейса (GUI), концепции новых медиа, эволюцию UX/UI, методы мультисенсорного дизайна, перспективы развития генеративного дизайна и искусственного интеллекта.

уметь:

- проводить исследование в рамках дизайн-проекта: формулировать задачу, собирать и анализировать визуальный и контекстный материал;
- определять стилистическую принадлежность произведений дизайна и соотносить их с историческим контекстом, школами и направлениями;
- работать с базовыми элементами композиции: шрифтом, изображением, объёмом, цветом, фактурой и пространством;
- визуализировать данные и информацию графическими средствами, подбирая адекватный визуальный язык задаче коммуникации, включая статичные и анимированные форматы;
- анализировать дизайн-решения в социальном, гендерном, этическом и экологическом контексте, выявляя ценностные основания проекта и его связь с критической теорией
- выявлять и интерпретировать культурные, национальные, региональные и субкультурные коды в произведениях дизайна, соотнося локальные традиции с глобальными тенденциями;
- визуализировать данные и проектировать мультимодальные карты, используя методы психогеографии, таймлайнов и нарративных схем для отражения эволюции идей, форм и технологий.

владеть:

- методологией эмпирического исследования в дизайне: навыками проведения интервью и опросов, работы с музейными и архивными источниками, а также приёмами формулирования исследовательских гипотез на основе собранных данных;
- инструментарием социально-критического анализа: приёмами оценки проектов через призму этики, устойчивого развития и манифестов ответственного дизайн;
- понятийным и терминологическим аппаратом философии постмодерна применительно к дизайну, позволяющим аргументированно обсуждать стратегии деконструкции и открытого проектирования;
- навыками культурного картографирования и визуализации: созданием мультимодальных карт местности, таймлайнов объектов и визуальных эссе на основе междисциплинарного анализа;
- культурой критического и этического мышления, позволяющей учитывать гендерные, экологические и национальные аспекты дизайн-решений в условиях цифровой революции и новых медиа.

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-1.	Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.1.	Знает методы поиска и анализа информации в области дизайна, основные принципы критической оценки источников информации, их релевантности и достоверности
		УК-1.2.	Умеет критически оценивать источники информации и синтезировать данные из различных источников для решения задач, применять системный подход к анализу и решению комплексных проблем
		УК-1.3.	Имеет практический опыт работы с современными инструментами и технологиями для обработки информации, формулировании и структурировании задач на основе полученной информации
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
ОПК-2.	Способен проводить исследование и анализ рынка информационных систем и информационно-коммуникационных технологий, выбирать рациональные решения для управления бизнесом	ОПК-2.1.	Знает тенденции развития рынка инструментов и платформ для дизайна, цифровых технологий, а также их влияние на управление процессами в креативных проектах
		ОПК-2.2.	Умеет проводить исследование и системный анализ информации для обоснования

			выбора стратегий проектирования и технологических решений в рамках профессиональной деятельности
		ОПК-2.3.	Имеет практический опыт формирования проектных концепций и управленческих решений на основе комплексного анализа потребностей целевой аудитории и рынка технологий

3. Тематический план

№п/п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Трудоемкость, академические часы				ТКУ (текущий контроль успеваемости)
		Очная форма				
		Контактная работа		Контр оль	Самостоятел ьная работа	
		Лекции	Семинары (практические занятия)			
1	Введение в исследования. Эмпирические данные	2	2		8	Проект
2	Дизайн и общество, экономика, экология	8	8		34	Тест
3	Дизайн и искусство	4	4		17	Тест Проект
4	Дизайн постмодерна	4	4		17	Тест
5	Современные теории дизайна	2	2		8	Тест Проект
6	Дизайн и национальная культура	4	4		17	Тест
7	Дизайн и цифровая революция	6	6		25	Проект
	Экзамен			4		
	Итог за 1 семестр	30	30	4	126	
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 исследования. Эмпирические данные	Введение в исследования для дизайнеров. Творческое исследование (Creative research) для дизайнеров. Методы работы с реальными эмпирическими данными, а не только с академическими источниками. + Углубление навыков работы с музейными и архивными визуальными источниками. Проект Интервью-нарратив.
2	Дизайн и общество, экономика, экология	«Безумные люди (Mad Men)». Коммерческий дизайн середины века. Брендинг и реклама. Наоми Кляйн, Критика бренда (Naomi Klein, No Logo), Манифест "Главное — прежде всего" (First Things First manifesto). Дискуссия об ответственности дизайнера. Социалистический дизайн как альтернатива обществу потребления. Тексты конгресса ИКСИД в Москве? Карл Кантор и Томас Мальдонадо. Дизайн в гармонии с природой и обществом. Спекулятивный и критический дизайн. Папанек, Дизайн для реального мира; Элис Ростон (Alice Rawsthorn), Дизайн как отношение.

		Женщины в истории дизайна. Форма следует за функцией (Form (Female) Follows Funktion (Male)).
3	Дизайн и искусство	Дизайн и современное искусство. От поп-арта к коллекционному дизайну. Элис Ростон, «Дизайн и искусство. Найди отличие»; Вячеслав Глазычев, «Дизайн и искусство» Дизайн и субкультуры. Фильм с обсуждением («Выход через сувенирную лавку»). Марта Купер. Граффити в Нью-Йорке. Текст «Психогеография». Мультимодальная карта местности.
4	Дизайн постмодерна	Дизайн и философия постмодерна. Ретро-ривайвл. Смерть автора. Ролан Барт? Дебаты Вима Краувеля и Яна ван Торна. Дизайн и философия постмодерна. Радикальный дизайн и деконструкция. Жак Деррида, Рик Пойнор и Эллен Луптон.
5	Современные теории дизайна	Введение в исследования для дизайнеров (часть 3). Современные методологические концепции проектирования. АНТ (акторно-сетевая теория). Эволюция идей, форм и технологий. Таймлайн одного объекта.
	Дизайн и национальная культура	Дизайн Азии и феномен японского дизайна. «Похвала тени» + Николаева (Япония–Европа). Национальные школы дизайна: между глобальным и локальным. «Гордый Юг» и поиски национальной идентичности. Фрагменты фильма «Лепота» (о советском и российском дизайне) с обсуждением. Черневич / Лихачёв.
	Дизайн и цифровая революция	Поход в музей криптографии. Опрос и визуализация данных. Дизайн и новые медиа. Мультисенсорный дизайн. Маршалл Маклюэн против Льва Мановича. Предыстория UX/UI. Графический интерфейс как объект дизайна: история GUI. Вызовы цифровой революции. Андрей Маркелов. «Виртуальный путеводитель по кнопкам» (глава «Будущее интерфейсов»). / «Манифест киборга».

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. Аббасов, И. Б. Дизайн-проекты от идеи до воплощения / под ред. И. Б. Аббасова. - Москва : ДМК Пресс, 2021. - 356 с. - ISBN 978-5-97060-891-3. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1225388>.

2. Методология дизайн-проектирования : методическое пособие / сост. И. П. Кириенко, Е. Ю. Быкадорова. - Москва : ФЛИНТА, 2021. - 117 с. - ISBN 978-5-9765-4744-5. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/1851986>.

Дополнительная литература:

1. 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) «Введение в профессию» в рамках текущего контроля успеваемости используются такие виды учебной работы, как лекции, семинары, тесты, проекты, 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.

Тест – форма контроля знаний, предполагающая выполнение заданий с выбором ответа, установлением соответствия, последовательности или кратким свободным ответом. Список тем, подлежащих проверке, известен студенту заранее.

В процессе подготовки к тесту рекомендуется изучить лекционный материал, учебные пособия и дополнительные источники, уделяя особое внимание ключевым понятиям, определениям, классификациям и фактографическим данным.

Проект – исследовательская работа по курсу и презентация результатов.

Для успешной подготовки к проекту: четко определите цели и задачи проекта, распределите роли и обязанности между участниками, а также установите сроки выполнения каждой части работы. Регулярно проводите встречи для обсуждения прогресса и решения возникающих вопросов.

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) «Введение в профессию»

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 syllabus 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, 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	
8	Отлично	
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
6	Хорошо	

Десятибалльная оценка	Пятибалльная оценка	Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)
		задачами.
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) «Введение в профессию» оценивается следующим образом:

Активность	Вес	Количество	Описание
Проект	40%	4	Исследовательская работа по дисциплине (модулю) и презентация результатов
Тест	20%	5	Форма проверки знаний студентов через ответы на вопросы с выбором из нескольких вариантов ответов
Экзамен	40%	1	Письменная или устная работа над заданием, направленным на проверку полученных знаний и навыков по дисциплине (модулю)

Формула расчёта итоговой оценки за 2 семестр по дисциплине (модулю) «Введение в профессию»: $0,4 \times \text{среднее за проекты} + 0,2 \times \text{среднее за тесты} + 0,4 \times \text{экзамен}$.

Итоговая оценка по дисциплине (модулю) «Введение в профессию» определяется как среднее арифметическое оценок, полученных за освоение дисциплины в 1 и 2 семестрах, и выставляется в диплом об образовании.

Текущий контроль успеваемости обучающихся по дисциплине (модулю)

Примерные задания для теста

Тест 1.

- Какой термин обозначает науку о знаках и их значении в визуальной коммуникации?
 - Эстетика
 - Семиотика
 - Эргономика
 - Стилистика

Ответ: б

- Что из перечисленного является ключевым элементом визуальной коммуникации?
 - Аудиосопровождение
 - Вербальный текст
 - Визуальный образ

d) Тактильные ощущения

Ответ: с

3. Какой принцип лежал в основе образовательной программы Баухауза?

- a) Подражание классическому искусству
- b) Синтез искусства, ремёсла и промышленности
- c) Исключительно индивидуальное творчество
- d) Романтизация природы

Ответ: b

4. Какое художественное движение использовало коллаж как способ протеста против традиционного искусства?

- a) Импрессионизм
- b) Дадаизм
- c) Символизм
- d) Романтизм

Ответ: b

5. Какой стиль дизайна 1920–1930-х годов ассоциируется с роскошью, геометрическими формами и использованием дорогих материалов?

- a) Модерн
- b) Ар-деко
- c) Баухауз
- d) Постмодернизм

Ответ: b

6. Что из перечисленного чаще всего используется для визуализации данных?

- a) Аудиозапись
- b) Инфографика
- c) Поэтический текст
- d) Сценарий

Ответ: b

7. Какой из перечисленных принципов характеризует концепцию "хорошей формы" (Good Design) середины XX века?

- a) Декоративность ради красоты
- b) Функциональность, простота, доступность
- c) Копирование исторических стилей
- d) Экспрессивная асимметрия

Ответ: b

8. Какой стиль дизайна сочетает геометрическую строгость с формами, вдохновлёнными природой?

- a) Органический модернизм
- b) Ар-нуво
- c) Минимализм
- d) Хай-тек

Ответ: a

9. Что означает термин «анимированная типографика»?

- a) Шрифт, который изменяется во времени на экране
- b) Ручная каллиграфия
- c) Трёхмерные буквы из пластика
- d) Шрифт, напечатанный на ткани

Ответ: a

10. Какое из направлений стало одной из первых школ системного дизайнерского образования в России?

- a) ВХУТЕМАС
- b) Императорская Академия художеств

- c) Могилянская академия
- d) Палестина

Ответ: a

Тест 2.

1. Какой метод исследования предполагает сбор данных через личные интервью и нарративы?
- a) Анализ научных статей
 - b) Интервью-нарратив
 - c) SWOT-анализ
 - d) Фокус-группа по телефону

Ответ: b

2. Какой термин описывает дизайн, который ставит под вопрос будущее и вызывает этическую дискуссию?
- a) Утилитарный дизайн
 - b) Критический дизайн
 - c) Рекламный дизайн
 - d) Эргономичный дизайн

Ответ: b

3. Какое движение в искусстве использовало образы потребительской культуры, такие как упаковки и знаменитости?
- a) Экспрессионизм
 - b) Поп-арт
 - c) Фовизм
 - d) Супрематизм

Ответ: b

4. Какой философский подход утверждает, что «автор умер», и смысл создают читатели?
- a) Структурализм
 - b) Постмодернизм
 - c) Романтизм
 - d) Реализм

Ответ: b

5. Какая теория рассматривает взаимодействие людей, объектов и технологий как сеть равноправных "акторов"?
- a) Теория систем
 - b) Акторно-сетевая теория (АНТ)
 - c) Теория относительности
 - d) Теория дизайна

Ответ: b

6. Какой дизайнер написал книгу «Дизайн для реального мира», призывая к этичному проектированию?
- a) Бруно Мунари
 - b) Виктор Папанек
 - c) Филип Старк
 - d) Диего Джиларди

Ответ: b

7. Какой манифест 1964 года призвал дизайнеров отказаться от работы на рекламу и потребление?
- a) Манифест Баухауза
 - b) First Things First manifesto
 - c) Манифест Дада
 - d) Манифест модернизма

Ответ: b

8. Какой термин описывает возврат и переосмысление стилей прошлого в современном дизайне?
- a) Реставрация
 - b) Ретро-ривайвл
 - c) Ремейк
 - d) Репликация

Ответ: b

9. Какой интерфейс стал основой для современных компьютеров благодаря иконкам, окнам и мыши?
- a) CLI (командная строка)
 - b) GUI (графический интерфейс)
 - c) VR-панель
 - d) Текстовый терминал

Ответ: b

10. Какой текст Наоми Кляйн критикует власть брендов и культуру потребления?
- a) «Похвала тени»
 - b) «No Logo»
 - c) «Дизайн и искусство»
 - d) «Визуальная культура»

Ответ: b

Тест 3.

1. Какой тип исследования опирается на данные, полученные через наблюдение, опросы и эксперименты?
- a) Теоретическое
 - b) Эмпирическое
 - c) Литературное
 - d) Историческое

Ответ: b

2. Какой подход в дизайне исследует социальные и экологические последствия проектирования?
- a) Коммерческий дизайн
 - b) Социалистический дизайн
 - c) Люксовый брендинг
 - d) Декоративный дизайн

Ответ: b

3. Какое направление искусства повлияло на граффити и уличную культуру в Нью-Йорке 1970–1980-х?
- a) Импрессионизм
 - b) Граффити-культура / уличное искусство
 - c) Абстрактный экспрессионизм
 - d) Сюрреализм

Ответ: b

4. Какой стиль дизайна 1980–1990-х годов активно использовал иронию, смешение стилей и деконструкцию форм?
- a) Минимализм
 - b) Постмодернизм
 - c) Модернизм
 - d) Функционализм

Ответ: b

5. Какой метод позволяет проследить эволюцию одного объекта — например, телефона — во времени?
- a) Сравнительный анализ

- b) Таймлайн
- c) SWOT-анализ
- d) Бенчмаркинг

Ответ: b

6. Какой термин описывает дизайн, ориентированный на локальную культуру и национальную идентичность?

- a) Глобальный дизайн
- b) Национальная школа дизайна
- c) Универсальный дизайн
- d) Интернациональный стиль

Ответ: b

7. Какой философский текст рассматривает человека и технологию как единое целое?

- a) «Манифест Баухауза»
- b) «Манифест киборга»
- c) «Дизайн для реального мира»
- d) «Похвала тени»

Ответ: b

8. Какой подход использует элементы японской эстетики, такие как асимметрия и простота?

- a) Хай-тек
- b) Японский дизайн
- c) Ар-деко
- d) Барокко

Ответ: b

9. Какой термин описывает проектирование, ориентированное на взаимодействие через все органы чувств?

- a) Визуальный дизайн
- b) Мультисенсорный дизайн
- c) Графический дизайн
- d) Интерактивный текст

Ответ: b

10. Какой российский исследователь анализировал советский и российский дизайн в фильме «Лепота»?

- a) Виктор Папанек
- b) Черневич / Лихачёв
- c) Наоми Кляйн
- d) Элис Ростон

Ответ: b

Примерное описание и критерии оценивания к проекту

Проект 1.

Описание проекта:

Этот проект учит студентов собирать и интерпретировать эмпирические данные — информацию из реального опыта, а не только из книг. Через метод интервью-нарратива вы погрузитесь в личные истории людей, чтобы понять, как они воспринимают визуальную среду вокруг: уличные знаки, рекламу, интерьеры, цифровые интерфейсы. Проект развивает навыки творческого исследования, критического анализа и уважения к разнообразию восприятия.

Цель проекта — освоить методы сбора и анализа эмпирических данных, научиться «читать» визуальную культуру через призму личного опыта.

Задачи проекта:

1. Проведите два интервью-нарратива с разными людьми (например: студент,

Электронный документ

пожилой человек, ребёнок, мигрант) на тему: «Как вы замечаете дизайн в повседневной жизни?»):

- Запишите интервью (аудио или текст).
 - Сфокусируйтесь на конкретных примерах: что человек видит, как интерпретирует, что вызывает эмоции.
2. Проведите сравнительный анализ интервью:
- Выделите различия в восприятии визуальной среды.
 - Определите, как возраст, профессия, культура или опыт влияют на восприятие дизайна.
 - Используйте понятия: внимание, интерпретация, контекст, визуальная грамотность.
3. Создайте визуальную доску (А3 или цифровой мудборд), включающую:
- Краткие цитаты из интервью;
 - Фотографии или скетчи объектов, о которых шла речь (реклама, интерфейс, упаковка и т.д.);
 - Диаграмму или карту восприятия (например: «что замечают чаще всего»);
 - Ваш вывод: как личный опыт формирует отношение к дизайну.
4. Напишите пояснительную записку (400–600 слов), где вы:
- Объясните выбор респондентов;
 - Опишите, как теория восприятия и визуальной культуры помогла вам проанализировать данные;
 - Отразите этические аспекты интервью (конфиденциальность, согласие)

Критерии оценивания:

- глубина и качество интервью (открытые вопросы, активное слушание);
- наличие и точность сравнительного анализа;
- осознанное использование теоретических понятий;
- ясность и логичность пояснительного текста;
- качество визуального оформления и структура проекта.

Проект 2.

Описание проекта:

Этот проект ставит перед студентом этический и социальный вызов: насколько ответственен дизайнер перед обществом? Через призму критических текстов — «No Logo» Наоми Кляйн, «First Things First», «Дизайн для реального мира» Папанека — вы проанализируете коммерческий и социальный дизайн, а затем создадите альтернативное визуальное решение, отражающее ценности устойчивости, экологии и социальной справедливости.

Цель проекта — понять роль дизайнера в обществе, осознать этическую ответственность и научиться проектировать в интересах человека, а не рынка.

Задачи проекта:

1. Выберите один коммерческий бренд (например: Coca-Cola, Nike, Zara, Apple).
 - Проведите критический анализ его визуальной коммуникации: логотип, реклама, упаковка, сайт. Ответьте на вопросы:
 - Какие ценности транслирует бренд?
 - Как он формирует желание потреблять?
 - Какие экологические или социальные последствия его деятельности?
2. Изучите альтернативные подходы:
 - прочитайте отрывки из «No Logo» или «Дизайн для реального мира»;
 - определите принципы критического, спекулятивного или социалистического дизайна.
3. Создайте альтернативную визуальную кампанию для этого бренда (или для его

антитезы), отражающую ценности:

- устойчивое потребление;
- прозрачность;
- экология;
- доступность.

4. Оформите проект:

- визуальные материалы (серия из 2–3 плакатов (А4/А3) или цифровой баннер);
- пояснительная записка (500–700 слов), где вы:
- объясните критический анализ оригинального бренда;
- обоснуйте выбор визуальных решений (цвет, шрифт, образы);
- свяжите свою работу с идеями Папанека, Кляйн или манифеста First Things First.

Критерии оценивания:

- глубина критического анализа коммерческого дизайна;
- осознанное использование теоретических источников;
- эффективность и этическая ясность альтернативного визуального решения;
- качество аргументации в пояснении;
- визуальная выразительность и целостность кампании.

Проект 3.

Описание проекта:

Этот проект исследует, как национальная и культурная идентичность проявляется в дизайне. Через призму японской эстетики («Похвала тени» Канокуни, минимализм, асимметрия), советского дизайна (фильм «Лепота», Черневич/Лихачёв) и глобальных тенденций вы создадите визуальный объект, который балансирует между локальным и международным. Проект развивает навыки культурного анализа и междисциплинарного мышления.

Цель проекта — понять, как дизайн отражает и формирует национальную идентичность, и научиться работать с культурными кодами осознанно.

Задачи проекта:

1. Выберите одну национальную культуру (например: япония, россия, мексика, нигерия, южная корея):
 - изучите её визуальные традиции;
 - цвета, формы, символы;
 - отношение к пространству, текстуре, минимализму;
 - влияние религии, философии, природы.
2. Проведите сравнительный анализ:
 - как местные традиции сочетаются с глобальными трендами;
 - есть ли примеры «культурного присвоения»;
 - как дизайнеры этой страны балансируют между традицией и инновацией.
3. Создайте визуальный объект, вдохновлённый выбранной культурой, но адаптированный для международной аудитории:
 - формат: упаковка, логотип, интерфейс приложения, плакат;
 - тема: «современный чай», «город будущего», «эко-транспорт», «цифровой музей»;
 - убедитесь, что дизайн читается и за пределами культуры-источника.
4. Оформите проект:
 - визуальная работа (а3 или цифровой формат);
 - пояснительная записка (500–700 слов), где вы:
 - опишите культурные коды, которые вы использовали;

- объясните, как избегали стереотипов;
- обоснуйте баланс между локальным и глобальным;
- свяжите работу с текстами («похвала тени», «лепота», николаева).

Критерии оценивания:

- глубина культурного анализа и понимание контекста;
- осознанное и уважительное использование культурных кодов;
- креативность и визуальная выразительность решения;
- ясность и аргументированность пояснительного текста;
- баланс между традицией и современностью в дизайне.

Задания для промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

№ п/п	Задание	Ответ	Компетенция
1	Какой метод сбора информации предполагает глубинное выслушивание личного опыта участников для понимания их ценностей и восприятия дизайна?	интервью-нарратив	УК-1
2	Какой метод позволяет объединить данные из разных источников (например, исследования, статистика, экспертные мнения) для обоснования дизайн-решения?	синтез информации	УК-1
3	Какой навык необходим для оценки достоверности, актуальности и релевантности источников при подготовке дизайн-проекта?	критический анализ информации	УК-1
4	Какой подход используется для анализа дизайнерской проблемы в контексте её взаимосвязей с аудиторией, технологиями и средой?	системный подход	УК-1
5	Какой термин описывает осознанное восприятие культурных различий в историческом, этическом и социальном контекстах при разработке дизайна?	межкультурное разнообразие	УК-5
6	Какой термин описывает ситуацию, когда элементы одной культуры используются без понимания их смысла и в упрощённой форме?	культурное присвоение	УК-5
7	Какая философская концепция подчёркивает, что смысл произведения определяется не автором, а восприятием аудитории?	смерть автора	УК-5
8	Какой принцип дизайна отражает баланс между глобальными тенденциями и сохранением локальной культурной идентичности?	национальная идентичность	УК-5
9	Какое произведение считается основополагающим в формировании этики социального дизайна и ответственности проектировщика?	Дизайн для реального мира	ОПК-2
10	Какой стиль 1950–1960-х годов соединил строгую геометрию модернизма с формами природы и органическими материалами?	органический модернизм	ОПК-2
11	Какой феномен в дизайне связан с повторным использованием и адаптацией стилистических приёмов прошлых эпох?	ретро-ривайвл	ОПК-2
12	Какая философия дизайна утверждает, что форма должна определяться функциональным назначением объекта?	функционализм	ОПК-2
13	Какой метод исследования предполагает наблюдение и анализ поведения реальных	эмпирическое исследование	ОПК-2

	пользователей в естественных условиях?		
14	Какой подход к дизайну рассматривает проектирование как форму познавательной деятельности, направленной на генерацию новых знаний?	творческое исследование (research through design)	ОПК-2
15	Какая теория рассматривает взаимодействие людей, технологий и объектов как равноправные элементы одной сети?	акторно-сетевая теория	ОПК-2
16	Какой метод визуализации используется для отображения эволюции дизайна, технологий или культурных явлений во времени?	таймлайн	ОПК-2
17	Какой метод используется на ранних этапах проекта для выявления потребностей, поведения и ожиданий целевой аудитории?	предпроектное исследование	ОПК-2
18	Какой вид анализа позволяет оценить сильные и слабые стороны существующих решений для обоснования собственной концепции?	сравнительный анализ	ОПК-2
19	Какой способ представления данных помогает сделать сложную информацию понятной и доступной для восприятия?	визуализация данных	ОПК-2
20	Какой документ используется для представления результатов исследования и обоснования проектного решения перед командой или заказчиком?	отчёт / презентация	ОПК-2