
УТВЕРЖДЕНА

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

**Рабочая программа дисциплины (модуля)
«Дизайн в пространстве»**

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	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) «Дизайн в пространстве» 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) «Дизайн в пространстве» формирует фундаментальные знания и практические навыки проектирования доступных, функциональных и эстетически выразительных сред, где визуальная коммуникация становится неотъемлемой частью архитектурного опыта. Это особенно важно в условиях роста городской среды, развития общественных пространств и необходимости обеспечения инклюзивности и ориентирования для всех групп пользователей.

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 вариативную часть Блока 1, формируемую участниками образовательных отношений.

Дисциплина (модуль) является выборной, изучается на 3 или 4 курсе в 5, 6, 7 или 8 семестре на выбор.

Цель изучения дисциплины (модуля): сформировать целостное понимание проектирования визуальной среды как инструмента организации восприятия, навигации и взаимодействия человека с архитектурным пространством на основе принципов эргономики, типографики, сценографии и инклюзивного дизайна.

Задачи изучения дисциплины (модуля):

- освоить основы зрительного восприятия и антропометрии для проектирования комфортного визуального взаимодействия в пространстве;
- изучить принципы пространственной типографики, обеспечивающие читаемость и выразительность объёмных текстовых сообщений;
- освоить методы разработки систем wayfinding с учётом пользовательских маршрутов и точек принятия решений;
- приобрести навыки выбора материалов и технологий для изготовления носителей информации в зависимости от контекста и функциональных требований;
- научиться создавать и представлять комплексные проекты дизайна в пространстве, интегрируя графику, свет, навигацию и сценографию.

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

знать:

- основы эргономики и зрительного восприятия пространства: антропометрию, углы обзора, зоны комфортного и акцентированного восприятия, дистанции считывания информации в реальной среде;
- принципы типографики в пространстве: закономерности выбора шрифта, масштаба, контраста и материалов для обеспечения читаемости и выразительности объёмных сообщений;
- методы и стратегии wayfinding: анализ пользовательских маршрутов, точки принятия решений, принципы построения систем навигации и универсального визуального языка (пиктограммы, знаки, схемы);
- характеристики основных материалов, технологий и конструкций носителей информации в пространстве, их технические и эстетические возможности и ограничения;

- принципы сценографии и проектирования выставок: зонирование пространства, световой сценарий, интеграцию графики в архитектурный контекст и приёмы кураторского нарратива.

уметь:

- проводить полевое исследование (field research) локации, анализировать пользовательские потоки и выявлять ключевые точки принятия решений;
- разрабатывать комплексные системы навигации: создавать сети пиктограмм и знаков, схемы движения, планы и эскизы носителей информации;
- работать с материалами: составлять материальные карты (material board), изготавливать масштабные прототипы, в том числе буквы в масштабе 1:1;
- создавать пространственные визуализации и выполнять качественный фотомонтаж графики в реальное пространство;
- проектировать и защищать целостный проект дизайна в пространстве с учётом эргономики, навигации, инклюзивности и сценографических задач.

владеть:

- методологией исследования и картирования пространства (field research, user flow, анализ точек принятия решений);
- навыками многоуровневого прототипирования пространственных объектов и систем навигации — от бумажных макетов до 3D-моделей;
- инструментами визуализации и презентации пространственных проектов (3D, фотомонтаж, рендеры, грамотная защита с макетом);
- принципами инклюзивного и доступного дизайна среды (контрастность, читаемость, универсальный дизайн);
- культурой проектной рефлексии, аргументированной критики и защиты комплексных решений в пространственном дизайне.

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 управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни	УК-6.1.	Знает основные принципы самовоспитания и самообразования, профессионального и личностного развития, исходя из этапов карьерного роста и требований рынка труда
		УК-6.2.	Умеет планировать свое рабочее время и время для саморазвития. формулировать цели личностного и профессионального развития и условия их достижения, исходя из тенденций развития области профессиональной деятельности, индивидуально-личностных особенностей
		УК-6.3.	Имеет практический опыт получения дополнительного образования, изучения дополнительных образовательных программ
УК-10.	Способен принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности	УК-10.1.	Знает основные экономические теории и принципы; нормативные и правовые акты, регулирующие экономическую деятельность
		УК-10.2.	Умеет анализировать экономическую информацию и данные; разрабатывать и обосновывать экономические стратегии и решения
		УК-10.3.	Имеет практический опыт в применении экономических знаний в реальных ситуациях и проектах
ОПК-1.	Способен проводить моделирование, анализ и совершенствование бизнес-процессов и информационно-технологической инфраструктуры предприятия в интересах достижения его стратегических целей с использованием современных методов и программного инструментария	ОПК-1.1.	Знает современные методы моделирования, основные принципы анализа и оптимизации процессов, связь бизнес-процессов с пользовательским опытом и стратегическими целями компании
		ОПК-1.2.	Умеет выявлять и визуализировать реальные процессы взаимодействия с пользователем, клиентом или

			продуктом; проводить их анализ, проектировать и совершенствовать процессы так, чтобы они поддерживали стратегические цели проекта и повышали качество пользовательского опыта
		ОПК-1.3.	Имеет практический опыт работы с инструментами моделирования процессов в контексте дизайна, а также создания и защиты моделей бизнес-процессов для команд дизайна и продукта
ПК-2.	Способен осуществлять поиск, создание и редактирование информационно-содержательных материалов для цифровых продуктов и коммуникационных решений	ПК-2.1.	Знает методы поиска и систематизации информации, принципы создания и редактирования текстовых и визуальных материалов, требования к контенту в цифровой и физической среде
		ПК-2.2.	Умеет осуществлять подбор информации по тематике проекта, создавать и модифицировать информационные материалы, адаптировать контент для различных цифровых платформ
		ПК-2.3.	Имеет практический опыт разработки информационно-содержательных материалов для веб-ресурсов, социальных сетей и цифровых продуктов в рамках учебно-профессиональных задач

3. Тематический план

№п/ п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Трудоемкость, академические часы				ТКУ (текущий контроль успеваемости)
		Очная форма				
		Аудиторная работа		Контр оль	Самостоятел ьная работа	
		Лекции	Семинары (практические занятия)			
1	Восприятие и масштаб		16		32	Тест, Домашнее задание
2	Системы навигации		20		40	Тест, Домашнее задание
3	Сценография и выставки		24	4	50	Тест, Домашнее задание, Проект
	Экзамен			4		
	Итог		60	8	122	
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	Восприятие и масштаб	Человек в среде: Эргономика, углы обзора, дистанция считывания. Практика: Исследование (Field Research) существующей локации Типографика в пространстве: Выбор шрифта и материалов для объема. Практика: Создание макета буквы в масштабе 1:1 из картона Материалы и технологии: Пластик, металл, свет, печать. Практика: Составление карты материалов (Material Board). Схемы и карты: Упрощение сложной архитектуры для пользователя. Практика: Отрисовка схемы этажа
2	Системы навигации	Стратегия пути (Wayfinding): Точки принятия решений Практика: Построение карты движения пользователя (User Flow в пространстве) Пиктограммы и знаки: Универсальный язык и стиль Практика: Разработка сета иконок для навигации Носители информации: Стенды, подвесы, графика на стенах Практика: Эскизирование конструкций Инклюзивность: Шрифт Брайля, контрастность, доступная среда Практика: Проверка системы на доступность
3	Сценография и выставки	Проектирование выставки: Зонирование, свет, кураторский текст. Практика: 3D-модель (SketchUp/Figma) выставочного бокса Визуализация в контексте: Фотомонтаж графики в реальные фото среды. Практика: Создание финальных рендеров/фотоколлажей Презентация проекта (презентация + макет/модель).

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. Гоге, Э. А. Устойчивый экосистемный дизайн: ГИС технологии и моделирование. Книга 4 / Фоменко Г.А. - Ярославль: АНО НИПИ «Кадастр», 2023. - 194 с.: ISBN 978-5-902637-34-9. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2226331>.

2. Дмитриева, Л. М. Дизайн в культурном пространстве: Учебное пособие / Дмитриева Л.М., Балюта П.А. - Москва : Магистр, НИЦ ИНФРА-М, 2026. - 152 с. - ISBN 978-5-9776-0545-8. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/1845998>.

Дополнительная литература:

1. Пашкова, И. В. Проектирование: иллюстрация в графическом дизайне : учебное пособие для обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль подготовки «Графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / И. В. Пашкова ; Кемеров. гос. ин-т культуры. – Кемерово : КемГИК, 2024. - 213 с. – ISBN 978-5-8154-0706-0. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2197116>.

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) «Дизайн в пространстве» в рамках текущего контроля успеваемости используются такие виды учебной работы, как семинары, тесты, домашние задания, проекты, 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.

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.

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) «Дизайн в пространстве»

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) «Дизайн в пространстве» оценивается следующим образом:

Активность	Вес	Количество	Описание
Тест	20%	8	Форма проверки знаний студентов через ответы на вопросы с выбором из нескольких вариантов ответов
Домашнее задание	10%	4	Набор задач по темам недели
Проект	30%	1	Исследовательская работа по дисциплине (модулю) и презентация результатов
Экзамен	40%	1	Письменная или устная работа над заданием, направленным на проверку полученных знаний и навыков по дисциплине (модулю)

Формула расчёта итоговой оценки по дисциплине (модулю) «Дизайн в пространстве»: $0,2 \times \text{среднее за тесты} + 0,1 \times \text{среднее за домашние задания} + 0,3 \times \text{проект} + 0,4 \times \text{экзамен}$.

Текущий контроль успеваемости обучающихся по дисциплине (модулю)

Примерные задания для теста

Тест 1.

- Какой из перечисленных факторов НЕ относится к эргономике восприятия информации в пространстве?
 - Угол обзора
 - Цветовая палитра стен
 - Дистанция считывания текста
 - Высота размещения информационного элемента

Ответ: b

- Какой угол обзора считается оптимальным для комфортного восприятия информации в интерьере?
 - 15°
 - 30°
 - 45°
 - 60°

Ответ: c

3. На какой высоте рекомендуется размещать информационные таблички для взрослых пользователей?
- a) 80–100 см
 - b) 120–140 см
 - c) 150–170 см
 - d) 180–200 см

Ответ: c

4. Какой тип шрифта предпочтителен для объемной типографики на улице?
- a) Курсивный
 - b) Тонкий геометрический
 - c) Жирный беззасечный
 - d) Декоративный с засечками

Ответ: c

5. Какой материал НАИБОЛЕЕ подходит для изготовления объемной буквы, устойчивой к уличным условиям?
- a) Бумага
 - b) Картон
 - c) Акрил
 - d) Ткань

Ответ: c

6. Что включает в себя «карта материалов» (Material Board)?
- a) Только цвета
 - b) Образцы материалов, текстуры, цвета и примеры применения
 - c) Фотографии готовых проектов
 - d) Эскизы шрифтов

Ответ: b

7. Какой минимальный размер шрифта рекомендуется для дистанции считывания 5 метров?
- a) 2 см высотой
 - b) 5 см высотой
 - c) 10 см высотой
 - d) 15 см высотой

Ответ: b

8. Что является основной целью упрощения архитектурной схемы?
- a) Увеличить количество деталей
 - b) Улучшить ориентацию пользователя
 - c) Снизить стоимость печати
 - d) Сделать схему более художественной

Ответ: b

9. Какой из методов исследования подходит для анализа существующей локации?
- a) SWOT-анализ
 - b) Полевое исследование (Field Research)
 - c) Фокус-группа
 - d) A/B-тестирование

Ответ: b

10. Какой из инструментов чаще всего используется для создания макета буквы в масштабе 1:1 из картона?
- a) Лазерный резак
 - b) Ножницы и канцелярский нож
 - c) 3D-принтер
 - d) Швейная машинка

Ответ: b

Тест 2.

1. Что такое "точки принятия решений" в контексте wayfinding?
- a) Места, где можно сделать перерыв
 - b) Участки, где пользователь выбирает направление движения
 - c) Точки входа и выхода
 - d) Места установки камер наблюдения

Ответ: b

2. Какой из элементов НЕ является частью User Flow в пространстве?
- a) Начальная точка маршрута
 - b) Психологическое состояние пользователя
 - c) Точки выбора направления
 - d) Конечная цель перемещения

Ответ: b

3. Какое требование к пиктограммам наиболее важно для их универсальности?
- a) Яркие цвета
 - b) Простота и понятность без текста
 - c) Декоративный стиль
 - d) Многоуровневая детализация

Ответ: b

4. Какой стиль иконок чаще всего используется в системах навигации?
- a) Реалистичный
 - b) Градиентный
 - c) Линейный или силуэтный
 - d) Картонный (papercut)

Ответ: c

5. Какой носитель информации НАИБОЛЕЕ эффективен в местах с высокой проходимостью?
- a) Настольный буклет
 - b) Подвесной указатель
 - c) Аудиогид
 - d) Видеоролик на экране

Ответ: b

6. Что такое "графика на стенах" в контексте навигации?
- a) Декоративные рисунки
 - b) Информационные панели, нанесённые или прикреплённые к стене
 - c) Рекламные плакаты
 - d) Муралы с историческими сюжетами

Ответ: b

7. Какой из элементов критически важен для доступной среды?
- a) Наличие Wi-Fi
 - b) Шрифт Брайля на табличках
 - c) Современный дизайн
 - d) Многоязычные указатели

Ответ: b

8. Какой минимальный контраст между текстом и фоном рекомендуется для доступности?
- a) 1:1
 - b) 3:1
 - c) 4.5:1
 - d) 7:1

Ответ: c

9. Какой из методов используется для проверки системы навигации на доступность?

- a) Тест с закрытыми глазами
- b) Проход маршрута с использованием трости и аудиоописаний
- c) Опрос по email
- d) Анализ трафика камер

Ответ: b

10. Какой из перечисленных элементов НЕ относится к системе wayfinding?

- a) Указатель к выходу
- b) Знак «Осторожно, скользко»
- c) План этажа с вашим местоположением
- d) Цифровой терминал с поиском

Ответ: b

Тест 3.

1. Что включает в себя "зонирование" в выставочном пространстве?

- a) Распределение света
- b) Деление пространства на функциональные зоны (вход, экспозиция и т.д.)
- c) Выбор шрифтов для текстов
- d) Печать каталога

Ответ: b

2. Какой из инструментов чаще всего используется для создания 3D-модели выставочного бокса?

- a) Photoshop
- b) SketchUp или Figma (в 3D-режиме)
- c) Excel
- d) Illustrator

Ответ: b

3. Что такое "кураторский текст" в контексте выставки?

- a) Рекламный слоган
- b) Официальное описание концепции и экспонатов
- c) Техническое задание
- d) Список участников

Ответ: b

4. Какой из методов используется для визуализации графики в реальной среде?

- a) Коллаж из случайных изображений
- b) Фотомонтаж с наложением дизайна на фото локации
- c) Рисунок от руки
- d) Анимация в PowerPoint

Ответ: b

5. Какой тип освещения чаще всего используется для акцентирования экспонатов?

- a) Общее равномерное
- b) Точечное (акцентное)
- c) Мерцающее
- d) Цветомузыкальное

Ответ: b

6. Что НЕ входит в презентацию проекта выставки?

- a) 3D-модель
- b) Фотоколлажи
- c) Музыкальное сопровождение без пояснений
- d) Устное сопровождение и пояснения

Ответ: c

7. Какой из этапов НЕ относится к подготовке финального рендера?

- a) Создание 3D-модели
- b) Подбор текстур и материалов

- c) Печать макета на 3D-принтере
- d) Наложение на реальное фото среды

Ответ: c

8. Какой из элементов помогает зрителю лучше понять структуру выставки?

- a) Яркие обои
- b) План-схема маршрута
- c) Многоуровневый потолок
- d) Ароматизация воздуха

Ответ: b

9. Какой из подходов наиболее важен при проектировании выставки?

- a) Эстетика любой ценой
- b) Удобство и понятность для посетителя
- c) Минимализм
- d) Использование дорогих материалов

Ответ: b

10. Что такое "сценография" в контексте выставки?

- a) Только освещение
- b) Художественное оформление пространства, включая свет, звук, композицию
- c) Расстановка мебели
- d) Продажа сувениров

Ответ: b

Примерные домашние задания

Домашнее задание 1.

1. Проведите полевое исследование (field research) в общественной локации: зафиксируйте фото, углы обзора и дистанции считывания.

2. Создайте макет одной буквы в масштабе 1:1 из картона с учётом формы, шрифта и восприятия в пространстве.

3. Подберите 4 материала для объёмной типографики и оформите карту материалов (Material Board).

4. Нарисуйте упрощённую схему этажа с выделением ключевых зон и потоков.

5. Обоснуйте все решения (шрифт, материал, композицию) в кратком тексте (150–200 слов).

Домашнее задание 2.

1. Постройте карту движения пользователя (User Flow) с выделением точек принятия решений.

2. Разработайте сет из 6 пиктограмм в едином стиле для базовой навигации.

3. Выполните эскизы трёх типов носителей: настенного, подвесного и напольного указателя.

4. Проверьте контрастность текста и добавьте элементы доступности (Брайль, тактильность).

5. Оцените систему на понятность и предложите одно улучшение.

Домашнее задание 3.

1. Создайте 3D-модель выставочного бокса (3×3 м) с зонированием и светом в SketchUp или Figma.

2. Напишите кураторский текст (150–200 слов) и разместите его на информационной панели.

3. Подготовьте два фотомонтажа: визуализацию выставки в реальной среде.

4. Разработайте композицию с учётом света, графики и восприятия посетителем.

5. Соберите презентацию проекта из 5 слайдов (концепция, модель, визуализация, детали, текст).

Примерное описание и критерии оценивания к проекту

Описание проекта:

Проект представляет собой комплексное исследование и проектирование информационной среды в общественном пространстве — от анализа восприятия человеком архитектурной среды до создания законченной сценографии выставочного пространства. Студент проходит полный цикл пространственного дизайна: начинает с полевого исследования (field research) реальной локации, анализируя эргономику, углы обзора и дистанции считывания; далее разрабатывает систему визуальной навигации, включающую пиктограммы, носители информации и доступные решения; завершает проект проектированием выставочного бокса с полной визуализацией и презентацией.

На первом этапе студент создаёт физический макет объёмной буквы в масштабе 1:1, подбирает материалы с учётом технологий (пластик, металл, свет), составляет карту материалов (Material Board) и упрощает архитектуру локации в виде схемы этажа. На втором этапе разрабатывается стратегия wayfinding: строится карта движения пользователя (User Flow), создаётся сет иконок, проектируются конструкции носителей информации и проверяется система на инклюзивность (контрастность, шрифт Брайля). На финальном этапе проектируется выставочный бокс: с зонированием, светом, кураторским текстом и 3D-визуализацией в SketchUp или Figma, а также готовится финальный фотомонтаж и презентация проекта.

Проект формирует у студента навыки анализа пространства, проектирования понятной и доступной среды, работы с масштабом, материалами и светом. Он развивает пространственное мышление, внимание к пользовательскому опыту и способность создавать дизайн, который работает в реальном контексте — на улице, в здании, в выставочном пространстве.

Финальный результат — мультимедийная презентация проекта, включающая физические артефакты (макет буквы, Material Board), цифровые материалы (3D-модель, схемы, иконки, рендеры) и устное сопровождение, демонстрирующее логику и цельность решения. Проект может быть использован как часть портфолио в сфере графического дизайна, wayfinding, выставочного или архитектурного оформления.

Цель проекта — сформировать у студента навыки проектирования визуальной среды в трёх ключевых аспектах: восприятие масштаба, системы навигации и сценография, — через комплексное исследование и создание законченного пространственного артефакта, учитывающего эргономику, доступность, материалы и пользовательский опыт.

Задачи проекта:

- провести полевое исследование (field research) выбранной локации: зафиксировать эргономические параметры (высоту размещения информации, углы обзора, дистанции считывания), проанализировать восприятие среды человеком и создать упрощённую схему этажа;
- разработать объёмную букву в масштабе 1:1 из картона, обосновав выбор шрифта, конструкции и пропорций; составить карту материалов (material board) с образцами и примерами применения пластика, металла, света и печати;
- построить карту движения пользователя (user flow), выделив точки принятия решений; разработать единый стиль пиктограмм и спроектировать три типа носителей информации (настенный, подвесной, напольный) с учётом конструкции и материалов;
- проверить систему на доступность: обеспечить достаточный контраст, предусмотреть шрифт брайля, протестировать восприятие для людей с ограниченными возможностями;
- спроектировать выставочный бокс (3×3 м) в 3d (sketchup/figma) с зонированием, светом и кураторским текстом; создать финальные рендеры и фотомонтажи, демонстрирующие проект в контексте; подготовить презентацию с макетом/моделью и устным сопровождением.

Критерии оценивания:

- глубина исследования и точность анализа: качество field research, корректность фиксации эргономических параметров, логичность упрощения архитектуры в схеме;
- качество пространственных артефактов: точность макета буквы, обоснованность выбора шрифта и материалов, профессионализм material board;
- функциональность и универсальность навигации: ясность user flow, узнаваемость пиктограмм, реалистичность конструкций, учёт инклюзивности;
- пространственное мышление и сценография: логичность зонирования, грамотное использование света, выразительность кураторского текста, качество 3d-модели и визуализации;
- презентация и целостность проекта: уровень подачи, визуальная выразительность, аргументированность решений, соответствие формату и общее впечатление от проекта как от законченного дизайнерского артефакта.

Задания для промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

№ п/п	Задание	Ответ	Компетенция
1	Какой инструмент помогает распределить время на этапы проектирования навигации?	тайм-план / планирование	УК-6
2	Как называется подход, при котором вы разбиваете работу на этапы: исследование, прототип, макет?	поэтапная работа / тайм-менеджмент	УК-6
3	Какой навык помогает успеть подготовить макет выставки к защите?	самоорганизация / управление временем	УК-6
4	Как называется процесс постановки целей по освоению новых техник моделирования?	саморазвитие / траектория обучения	УК-6
5	Какой принцип помогает снизить затраты на материалы для макета?	экономия ресурсов / рациональный выбор	УК-10
6	Как называется подход, при котором выбирается оптимальная технология печати для стенда?	экономное решение / бюджетное проектирование	УК-10
7	Какой термин описывает баланс между стоимостью конструкции и её функциональностью?	соотношение затрат и выгод / окупаемость усилий	УК-10
8	Как называется практика использования доступных материалов вместо дорогих аналогов?	рациональный подбор / экономия	УК-10
9	Как называется система навигации, помогающая пользователю находить путь в здании?	wayfinding / навигация в пространстве	ОПК-1
10	Какой термин описывает расстояние, с которого человек читает информацию на стенде?	дистанция считывания / зона видимости	ОПК-1
11	Как называется процесс проектирования пути пользователя в выставочном пространстве?	user flow / карта движения	ОПК-1
12	Какой подход используется для создания единой системы графики в архитектурной среде?	системный дизайн / информационная архитектура	ОПК-1
13	Какой элемент помогает слепым людям	шрифт Брайля /	ПК-2

	ориентироваться в пространстве?	тактильная графика	
14	Как называется универсальный символ, понятный без текста?	пиктограмма / иконка	ПК-2
15	Какой формат используется для визуализации графики в реальной среде?	фотомонтаж / фото-коллаж	ПК-2
16	Как называется процесс адаптации шрифта для наружной вывески?	масштабирование / типографика в объёме	ПК-2
17	Какой материал подходит для объёмной буквы с подсветкой?	акрил / пластик / ПВХ	ПК-2
18	Как называется модель выставочного пространства в уменьшенном масштабе?	макет / 3D-модель	ПК-2
19	Какой инструмент используется для создания 3D-визуализации выставки?	SketchUp / Figma / 3D-редактор	ПК-2
20	Как называется процесс нанесения графики на стены или пол?	архитектурная графика / маркировка	ПК-2