

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
Московский государственный институт культуры

УТВЕРЖДЕНО:
Председатель УМС
Факультета МАИС
Кот Ю.В.

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
СОВРЕМЕННЫЕ ПРОБЛЕМЫ ДИЗАЙНА

Направление подготовки *54.04.01. ДИЗАЙН*

Профиль подготовки *ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН*

Квалификация выпускника *магистратура*

Форма обучения *очная*

*(РПД адаптирована для лиц
с ограниченными возможностями
здоровья и инвалидов)*

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель дисциплины "Современные проблемы дизайна":

Формирование у магистрантов способности критически анализировать актуальные проблемы и тенденции в области цифрового дизайна, учитывая культурное разнообразие, исторический контекст и современные требования к качеству цифровой продукции, для создания инновационных и социально значимых дизайн-решений.

Задачи дисциплины:

- Развить способность анализировать и учитывать культурное разнообразие в процессе межкультурного взаимодействия через изучение современных глобальных трендов в дизайне, а также особенностей восприятия дизайна в различных культурных контекстах;
- Сформировать умение применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна для анализа современных произведений цифрового дизайна в широком культурно-историческом контексте, включая их связь с религиозными, философскими и эстетическими идеями;
- Научить осуществлять профессиональную оценку качества цифровой продукции и давать критический анализ объектов цифрового дизайна, учитывая современные стандарты, технологии и требования пользователей.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Дисциплина относится к обязательной части Блока 1. Дисциплины образовательной программы по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн, профиля Цифровой дизайн.

Дисциплина закладывает фундамент проектного мышления обучающихся и является базовой для изучения последующих дисциплин профессионального цикла:

Дисциплина «Современные проблемы дизайна» изучается в 1 и 2 семестре. Входные знания, умения и компетенции, необходимые для изучения данного курса, должны быть сформированы у обучающегося в процессе предпрофессиональной подготовки к вступительным испытаниям и ряда предшествующих дисциплин и практик. В результате освоения дисциплины формируются знания, умения и навыки, необходимые для изучения указанных в таблице дисциплин и прохождения практик.

Блок 1. Дисциплины (модули) – «Современные проблемы дизайна»	Наименование дисциплин учебного плана.
Предшествующие дисциплины и практики, для освоения данной:	Методология научного исследования
Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины необходимо как предшествующее:	Стартап в дизайне Дизайн-проектирование Выполнение и защита ВКР

Взаимосвязь курса с другими дисциплинами ООП способствует планомерному формированию необходимых компетенций и углубленной подготовке студентов к решению базовых проектных профессиональных задач.

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Процесс освоения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций в соответствии с ФГОС ВО и ОПОП ВО по данному направлению подготовки (специальности) 54.04.01 Дизайн, профиль Цифровой дизайн.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине:

Компетенция (код и наименование)	Индикаторы компетенций	Результаты обучения
УК-5 Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия	УК-5.1. Анализирует современное состояние общества в контексте мультикультурных взаимодействий	Знать: - Механизмы межкультурного взаимодействия в обществе на современном этапе, принципы соотношения общемировых и национальных культурных процессов; - Определяет исторические этапы в развитии национальных культур и философской мысли; Уметь: - Анализирует современное состояние общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах; - Соотносит современное состояние культуры с ее историей; Владеть: - Оценивает различные общественные явления, в которых отражено многообразие культуры современного общества, в том числе явления массовой культуры.
	УК-5.2. Изучает и сохраняет традиционные культурные ценности народов и этнических групп России	Знать: - Специфику этнокультурных особенностей народов России; Уметь: - Толерантно воспринимать социальные, этнические, конфессиональные различия взаимодействия; особенности межкультурных коммуникаций; Владеть: - Демонстрирует уважительное отношение к историческому наследию и социокультурным традициям различных социальных групп;
	УК-5.3. Применяет в своей творческой деятельности мотивы и элементы традиционного культурного наследия народов России и других стран и регионов	Знать: - Основные черты визуальной культуры народов России Уметь: - Выявлять художественное содержание произведений искусства национальной культуры Владеть: - Навыками применения элементов культурного кода, художественного языка и традиционных мотивов визуальной культуры в творческой работе по специальности
ОПК-1 Способен	ОПК-1.1. Владеет знаниями по	Знать: - Основные особенности исторических стилей

<p>применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства и дизайна в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода</p>	<p>истории и исторической периодизации изобразительного искусства и дизайна во взаимосвязи с профессиональной деятельностью</p>	<p>изобразительного, декоративно-прикладного искусства и дизайна;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Специфические региональные и исторические особенности декоративно-прикладного искусства и дизайна различных стран и народов; <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Определять основные черты и особенности искусства исторического периода; <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Определять принадлежность произведения дизайна историческому периоду, региональной школе, стилистическому характеру;
	<p>ОПК-1.3. Применяет знания по теории и истории искусства и дизайна при решении проектных и творческих задач</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Взаимосвязь современных школ изобразительного искусства и дизайна с историческим наследием мирового искусства <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Использовать теоретические основы дизайн-проектирования в профессиональной деятельности <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Способен создавать произведения искусства и дизайна, основанные на историческом знании и общей теории художественного проектирования
<p>ПК-5 Способен осуществлять оценку качества дизайна и собственно цифровой продукции; давать профессиональный анализ объектов цифрового дизайна.</p>	<p>ПК-5.1. Владеет критериями и технологиями оценки качества проектных решений в цифровом дизайне, использует их в профессиональной деятельности</p> <p>ПК-5.3. Способен осуществлять профессиональную оценку цифрового дизайн-проекта в целом, его элементов, деталей и коммерческой перспективы</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Критерии оценки качества цифрового дизайн-продукта; - Историю искусства и дизайна, основные течения, стили, центры развития, персоналии; <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Определять содержание и форму - стилистику проекта; - Анализировать специфические профессиональные решения цифрового проекта/продукции дизайна; <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Квалифицирует цифровой дизайн-продукт; - Оценивает цифровой продукт по общепризнанным критериям оценки; - Оформляет экспертную оценку продукта цифрового дизайна

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Объем дисциплины

Объем (общая трудоемкость) дисциплины «Современные проблемы дизайна» составляет 3 з.е., 108 акад. часов, из них контактных - 60 акад.ч., СРС – 30 акад.ч., формы контроля – зачет 1 семестр, экзамен 2 семестр.

Виды учебной деятельности		Всего	Семестры	
			1	2
Контактная работа обучающихся		60	30	30
в том числе:				
Занятия лекционного типа		36	24	12
Занятия семинарского типа		24	6	18
Индивидуальные и другие виды занятий				
Групповые консультации				
Самостоятельная работа		30	24	6
Контроль		18		18
Форма промежуточной аттестации				ЭК
Общая трудоемкость	акад.час	108	54	54
	з.е.	3	1,5	1,5

4.2. Структура дисциплины для очной формы обучения.

1. Структура дисциплины для очной формы обучения								
№ п/ п	Тема // // Раздел дисциплины	С е м е с т р	Виды учебной работы*, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)/ с указанием занятий, проводимых в интерактивных формах					Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) Форма промежуточной аттестации (по семестрам)
			Л ек ц и и З Л Т	С е м. / П ра кт .З С Т	К он су ль та ц и и	И К Р	С Р С	
	Раздел 1. Ключевые этапы развития дизайна							
1	"Современные вызовы и тенденции в цифровом дизайне"	1	4					Опрос
2	"Роль дизайна в цифровую эпоху: от функциональности к эмоциям"	1	2					Опрос
3	Самостоятельная работа	1					6	
	Раздел 2: История и теория дизайна в цифровую эпоху							
1	"Эволюция дизайна: от промышленной революции до цифровой трансформации".	1	4					Опрос

2	"Культурно-исторический контекст в дизайне: связь с религиозными, философскими и эстетическими идеями"	1	2					Опрос
3	"Практикум: анализ исторических и современных объектов дизайна"	1		2				Опрос
4	Самостоятельная работа	1					6	
Раздел 3: Межкультурное взаимодействие в дизайне								
1	"Культурное разнообразие в дизайне: как учитывать различия в визуальных коммуникациях"	1	4					Опрос
2	"Этика и культурная чувствительность в цифровом дизайне"	1	2					Опрос
3	"Разработка дизайн-концепции с учетом культурного контекста"	1		2				Опрос
4	Самостоятельная работа	1					6	
Раздел 4: Основы анализа цифрового дизайна								
1	"Методы оценки качества цифрового дизайна: критерии и инструменты"	1	4					Опрос
2	"Профессиональный анализ объектов цифрового дизайна: подходы и примеры"	1	2					Опрос
3	"Практикум: анализ и оценка цифровых продуктов"	1		2				Зачет
4	Самостоятельная работа	1					6	
Итого за семестр:			2 4	6			2 4	
Раздел 5: Современные тренды в цифровом дизайне								
1	"Актуальные направления: AR/VR, геймификация, нейроинтерфейсы"	2	4					
2	"Устойчивый дизайн: экологические и социальные аспекты"	2	2					Опрос
3	"Практикум: создание прототипа с использованием современных технологий"	2		6				Опрос
4	Самостоятельная работа	2					2	
Раздел 6: Культурный контекст в цифровых медиа								
1	"Роль культурного контекста в цифровых медиа и рекламе".	2	2					Опрос
2	"Разработка дизайн-концепции для мультикультурной	2		6				Опрос

	аудитории"						
	Самостоятельная работа	2				2	
Раздел 7: Оценка качества цифрового дизайна							
1	"Методы критического анализа цифрового дизайна"	2	4				Опрос
2	"Практикум: анализ и критика цифровых продуктов"	2		6			Рубежная аттестация: тестирование
3	Самостоятельная работа	2				2	
	Контроль. Промежуточная аттестация	2				1 8	Экзамен
	Итого за семестр:		1 2	1 8		2 4	

4.3. Содержание разделов дисциплины

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

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

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

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

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

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

4	Раздел 4: Основы анализа цифрового дизайна	Лекций – 6 ч.	– Лекции-презентации с использованием фото- и видеоматериалов
		Семинары – 2 ч.	-Опрос. Зачет
		Самостоятельная работа – 6 ч.	– Сбор материалов по темам раздела – Подготовка материала к просмотру и опросу
5	Раздел 5: Современные тренды в цифровом дизайне	Лекций – 6 ч.	– Лекции-презентации с использованием фото- и видеоматериалов
		Семинары – 6 ч.	-Опрос, развернутая беседа с обсуждением
		Самостоятельная работа – 2ч.	– Сбор материалов по темам раздела Подготовка материала к просмотру и опросу
6	Раздел 6: Культурный контекст в цифровых медиа	Лекций – 2 ч.	Лекции-презентации с использованием фото- и видеоматериалов
		Семинары – 6 ч	-Опрос, развернутая беседа с обсуждением
		Самостоятельная работа – 2ч.	– Сбор материалов по темам раздела Подготовка материала к просмотру и опросу
7	Раздел 7: Оценка качества цифрового дизайна	Лекций – 4 ч.	Лекции-презентации с использованием фото- и видеоматериалов
		Семинары – 6 ч.	-Опросы. Подготовка к тестированию
		Самостоятельная работа – 2ч.	– Сбор материалов по темам разделов Подготовка материала к просмотру и экзамену

6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ, ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ИТОГАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Оценочные средства освоения дисциплины обучающимся включают:

- текущую аттестацию;
- рубежную аттестацию;
- промежуточную аттестацию.

Текущая аттестация (контроль формирования компетенций) осуществляется постоянно, начиная с первой недели семестра (входящий контроль). Средствами текущей аттестации является контроль готовности к занятиям, учитывающий посещение занятий студентом; обеспеченность необходимыми материалами и инструментами для аудиторной работы; наличие работ, самостоятельно выполненных внеаудиторно; его готовность к консультации по выполненным в процессе самостоятельной работы заданиям. Результаты текущей аттестации преподаватель фиксирует в журнале учебной группы, где указывает посещение и качество аудиторной работы студента.

Рубежная аттестация осуществляется по окончании освоения раздела дисциплины.

Промежуточные аттестации – экзамены – проводятся в рамках экзаменационной сессии по итогам 1, 2 семестра обучения в форме итогового кафедрального просмотра, с коллегиальной оценкой всем преподавательским составом кафедры индивидуальных достижений студентов по освоению дисциплины.

6.1. Система оценивания

Форма контроля	Компетенция/ индикатор компетенции	Оценка аттестации / неаттестации
Текущая аттестация		
– дискуссии; опросы, проверка сбора материала –	УК-5.1/УК-5.2/УК-5.3	зачтено/не зачтено
- консультация по самостоятельной работе (Подготовка к промежуточным аттестациям, сбор подготовка материала)	ОПК-1.1/ОПК-1.3/ПК- 5.1/ПК-5.3	зачтено/не зачтено
Рубежная аттестация		
- контроль по завершении темы	ОПК-1.1/ОПК-1.3/ПК- 5.1/ПК-5.3	отлично, хорошо, удовлетворительно / /неудовлетворительно
Промежуточная аттестация		
Проводится в конце семестра в форме зачета с оценкой	ОПК-1.1/ОПК-1.3/ПК- 5.1/ПК-5.3	зачтено/ не зачтено

6.2. Критерии оценки результатов по дисциплине

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
Отлично	Выставляется обучающемуся, если компетенции, закрепленные за дисциплиной, сформированы (по индикаторам/ результатам обучения) в полном объеме на уровне «высокий», и обучающийся демонстрирует как результат обучения следующие знания, умения

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
	<p>и навыки: Обучающийся глубоко и прочно усвоил теоретический и практический материал, продемонстрировал это на занятиях и в ходе промежуточной аттестации. Обучающийся умеет сочетать теорию с практикой, справляется с решением задач профессиональной направленности высокого уровня сложности, правильно обосновывает принятые решения. Свободно ориентируется в учебной и профессиональной литературе. Обучающийся посещает около 100% занятий, работает на аудиторных занятиях с педагогом с высоким уровнем взаимодействия. Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p>
Хорошо	<p>Выставляется обучающемуся, если компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы (по индикаторам/ результатам обучения) на уровне «продвинутый», и обучающийся демонстрирует как результат обучения следующие знания, умения и навыки: Обучающийся знает теоретический и практический материал, грамотно применяет его на занятиях и в ходе промежуточной аттестации, не допуская существенных неточностей. Обучающийся правильно применяет теоретические положения при решении практических задач профессиональной направленности разного уровня сложности, владеет необходимыми для этого навыками и приёмами. Достаточно хорошо ориентируется в учебной и профессиональной литературе. Обучающийся посещает от 75% до 100% занятий, работает на аудиторных занятиях с педагогом с достаточным уровнем взаимодействия. Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p>
удовлетворительно	<p>Выставляется обучающемуся, если компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы (по индикаторам/ результатам обучения) на уровне «достаточный», и обучающийся демонстрирует как результат обучения следующие знания, умения и навыки: Обучающийся знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает отдельные ошибки при его практическом использовании на занятиях и в ходе промежуточной аттестации; Обучающийся испытывает определённые затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, владеет необходимыми для этого базовыми навыками и приёмами; Демонстрирует достаточный уровень знания учебной литературы по дисциплине; Обучающийся посещает от 50% до 75% занятий, работает на</p>

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
	<p>аудиторных занятиях с педагогом с минимально достаточным уровнем взаимодействия.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p>
неудовлетворенно	<p>Выставляется обучающемуся, если компетенции, закреплённые за дисциплиной, не сформированы (по индикаторам/ результатам обучения) на уровне «достаточный», и обучающийся демонстрирует как результат обучения следующие знания, умения и навыки:</p> <p>Обучающийся не знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает грубые ошибки при его практическом использовании на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся испытывает серьёзные затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, не владеет необходимыми для этого навыками и приёмами.</p> <p>Демонстрирует фрагментарные знания учебной литературы по дисциплине.</p> <p>Обучающийся посещает менее 50% занятий, работает на аудиторных занятиях с педагогом с недостаточным уровнем взаимодействия.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p>

6.3. Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

Тестовые задания, контролирующие сформированность компетенций – УК-5;ОПК-1; ПК-5

УК-5

Вопрос 1

Что такое культурное разнообразие в контексте дизайна?

1. Использование только западных эстетических стандартов.
2. Учет различий в восприятии, традициях и ценностях разных культур.
3. Игнорирование культурных особенностей для создания универсальных решений.
4. Ориентация на одну целевую аудиторию.

Правильный ответ: 2

Вопрос 2

Как цвет может влиять на восприятие дизайна в разных культурах?

1. Цвета имеют одинаковое значение во всех культурах.
2. Цвета могут символизировать разные эмоции и понятия в зависимости от культуры.
3. Цвета не играют роли в межкультурном взаимодействии.
4. Цвета важны только для печатного дизайна.

Правильный ответ: 2

Вопрос 3

Что такое локализация в цифровом дизайне?

1. Упрощение дизайна для всех аудиторий.
2. Адаптация продукта под культурные, языковые и технические особенности региона.
3. Использование только английского языка в интерфейсах.
4. Игнорирование культурных различий.

Правильный ответ: 2

Вопрос 4

Какой из перечисленных элементов дизайна наиболее важен для учета культурного контекста?

1. Шрифты.
2. Цветовая палитра.
3. Навигация.
4. Все перечисленные.

Правильный ответ: 4

Вопрос 5

Что такое культурная чувствительность в дизайне?

1. Использование только ярких цветов.
2. Учет культурных норм и избегание стереотипов.
3. Игнорирование культурных особенностей.
4. Ориентация на одну культуру.

Правильный ответ: 2

Вопрос 6

Какой из перечисленных примеров является неудачной локализацией?

1. Использование красного цвета в Китае для обозначения удачи.
2. Использование изображения коровы в Индии для рекламы мясных продуктов.
3. Перевод интерфейса на несколько языков.
4. Учет местных праздников в дизайне.

Правильный ответ: 2

Вопрос 7

Как культурный контекст влияет на восприятие пользовательского интерфейса?

1. Не влияет, так как интерфейсы универсальны.
2. Влияет на восприятие цветов, символов и навигации.
3. Влияет только на текстовый контент.
4. Влияет только на анимации.

Правильный ответ: 2

Вопрос 8

Что такое мудборд в контексте учета культурного разнообразия?

1. Набор инструментов для создания дизайна.
2. Визуальная коллекция идей, отражающая культурный контекст.
3. Шаблон для создания интерфейсов.
4. Инструмент для анализа данных.

Правильный ответ: 2

Вопрос 9

Какой из перечисленных подходов помогает учитывать культурное разнообразие?

1. Использование только западных стандартов.
2. Проведение исследований целевой аудитории.
3. Игнорирование культурных особенностей.
4. Упрощение дизайна до минимализма.

Правильный ответ: 2

Вопрос 10

Какой цвет ассоциируется с трауром в западных культурах?

1. Красный.
2. Белый.
3. Черный.
4. Зеленый.

Правильный ответ: 3

Вопрос 11

Какой из перечисленных инструментов помогает анализировать культурные особенности аудитории?

1. А/В-тестирование.
2. Юзабилити-тестирование.
3. Культурные исследования и опросы.
4. Heatmaps.

Правильный ответ: 3

Вопрос 12

Что такое инклюзивный дизайн?

1. Дизайн, ориентированный только на одну культуру.
2. Дизайн, учитывающий разнообразие культур, возрастов и возможностей.
3. Дизайн, использующий только минималистичные элементы.
4. Дизайн, игнорирующий культурные особенности.

Правильный ответ: 2

Вопрос 13

Какой из перечисленных элементов дизайна может быть воспринят по-разному в разных культурах?

1. Иконки.
2. Цвета.
3. Шрифты.
4. Все перечисленные.

Правильный ответ: 4

Вопрос 14

Какой из перечисленных принципов наиболее важен для учета культурного разнообразия?

1. Универсальность.
2. Адаптивность.
3. Минимализм.
4. Игнорирование культурных особенностей.

Правильный ответ: 2

Вопрос 1

Какой исторический период характеризуется возрождением интереса к античной культуре и гуманизму?

1. Средневековье.
2. Эпоха Возрождения.
3. Барокко.
4. Романтизм.

Правильный ответ: 2

Вопрос 2

Какой стиль в искусстве и дизайне возник в XVII веке и характеризуется пышностью, динамичностью и контрастами?

1. Классицизм.
2. Барокко.
3. Романтизм.
4. Модерн.

Правильный ответ: 2

Вопрос 3

Какой из перечисленных художников является представителем эпохи Возрождения?

1. Леонардо да Винчи.
2. Винсент Ван Гог.
3. Пабло Пикассо.
4. Сальвадор Дали.

Правильный ответ: 1

Вопрос 4

Какой стиль в искусстве и дизайне характеризуется использованием природных форм и плавных линий?

1. Модерн.
2. Конструктивизм.
3. Кубизм.
4. Футуризм.

Правильный ответ: 1

Вопрос 5

Какой из перечисленных элементов характерен для стиля ар-деко?

1. Минимализм.
2. Геометрические узоры и роскошные материалы.
3. Натуралистичные пейзажи.
4. Абстрактные формы.

Правильный ответ: 2

Вопрос 6

Какой стиль в искусстве и дизайне возник в начале XX века и известен своим функционализмом?

1. Ар-деко.
2. Баухаус.
3. Импрессионизм.
4. Сюрреализм.

Правильный ответ: 2

Вопрос 7

Какой из перечисленных элементов характерен для стиля барокко?

1. Минимализм.
2. Изобилие декора и сложные формы.
3. Геометрические узоры.
4. Абстрактные формы.

Правильный ответ: 2

Вопрос 8

Какой стиль в искусстве и дизайне характеризуется использованием ярких цветов и эмоциональной выразительностью?

1. Импрессионизм.
2. Экспрессионизм.
3. Реализм.
4. Классицизм.

Правильный ответ: 2

Вопрос 9

Какой из перечисленных художников является представителем кубизма?

1. Пабло Пикассо.
2. Леонардо да Винчи.
3. Винсент Ван Гог.
4. Сальвадор Дали.

Правильный ответ: 1

Вопрос 10

Какой стиль в искусстве и дизайне характеризуется использованием снов и фантазий?

1. Сюрреализм.
2. Реализм.
3. Импрессионизм.
4. Кубизм.

Правильный ответ: 1

Вопрос 11

Какой из перечисленных элементов характерен для стиля модерн?

1. Прямые линии и углы.
2. Природные формы и плавные линии.
3. Геометрические узоры.
4. Минимализм.

Правильный ответ: 2

Вопрос 12

Какой стиль в искусстве и дизайне характеризуется использованием оптических иллюзий и геометрических форм?

1. Оп-арт.
2. Поп-арт.
3. Сюрреализм.
4. Футуризм.

Правильный ответ: 1

Вопрос 13

Какой из перечисленных художников является представителем поп-арта?

1. Энди Уорхол.
2. Пабло Пикассо.
3. Винсент Ван Гог.
4. Сальвадор Дали.

Правильный ответ: 1

Вопрос 14

Какой стиль в искусстве и дизайне характеризуется использованием световых эффектов и мгновенных впечатлений?

1. Импрессионизм.
2. Экспрессионизм.
3. Реализм.
4. Классицизм.

Правильный ответ: 1

Вопрос 15

Какой из перечисленных элементов характерен для стиля конструктивизм?

1. Изобилие декора.
2. Функциональность и простота форм.
3. Природные формы.
4. Эмоциональная выразительность.

Правильный ответ: 2

Вопрос 16

Какой стиль в искусстве и дизайне характеризуется использованием ярких цветов и популярных образов?

1. Поп-арт.
2. Экспрессионизм.
3. Реализм.
4. Классицизм.

Правильный ответ: 1

Вопрос 17

Какой стиль в искусстве и дизайне характеризуется использованием технологических и футуристических мотивов?

1. Футуризм.
2. Реализм.
3. Импрессионизм.
4. Классицизм.

Правильный ответ: 1

Вопрос 18

Какой из перечисленных элементов характерен для стиля романтизм?

1. Рационализм.
2. Эмоциональность и индивидуализм.
3. Геометрические формы.
4. Минимализм.

Правильный ответ: 2

Вопрос 19

Какой стиль в искусстве и дизайне характеризуется использованием строгих форм и симметрии?

1. Классицизм.
2. Барокко.
3. Романтизм.
4. Модерн.

Правильный ответ: 1

Вопрос 20

Какой из перечисленных элементов характерен для стиля сюрреализм?

1. Реалистичные пейзажи.
2. Сны и фантазии.
3. Геометрические формы.
4. Минимализм.

Правильный ответ: 2

ПК 5

Вопрос 1

Что такое юзабилити в контексте цифрового дизайна?

1. Эстетическая привлекательность интерфейса.
2. Удобство и простота использования продукта.
3. Количество функций в продукте.
4. Скорость загрузки страницы.

Правильный ответ: 2

Вопрос 2

Какой из перечисленных инструментов используется для анализа поведения пользователей на сайте?

1. Adobe Photoshop.
2. Google Analytics.
3. Figma.
4. Sketch.

Правильный ответ: 2

Вопрос 3

Что такое А/В-тестирование в цифровом дизайне?

1. Сравнение двух версий дизайна для определения более эффективной.
2. Тестирование скорости загрузки сайта.
3. Анализ цветовой палитры.
4. Оценка эстетики дизайна.

Правильный ответ: 1

Вопрос 4

Какой из перечисленных критериев является важным для оценки качества цифрового дизайна?

1. Количество анимаций.
2. Удобство навигации.
3. Использование модных шрифтов.
4. Количество изображений.

Правильный ответ: 2

Вопрос 5

Что такое heatmap (тепловая карта) в анализе цифрового дизайна?

1. Графическое представление данных о кликах и перемещениях пользователей.

2. Карта цветовой палитры дизайна.
3. Инструмент для создания анимаций.
4. Метод оценки скорости загрузки сайта.

Правильный ответ: 1

Вопрос 6

Какой из перечисленных элементов дизайна наиболее важен для улучшения пользовательского опыта (UX)?

1. Сложные анимации.
2. Интуитивная навигация.
3. Яркие цвета.
4. Большое количество текста.

Правильный ответ: 2

Вопрос 7

Что такое "глубина клика" в анализе цифрового дизайна?

1. Количество кликов, необходимых для достижения цели на сайте.
2. Глубина цвета в дизайне.
3. Количество страниц на сайте.
4. Скорость загрузки страницы.

Правильный ответ: 1

Вопрос 8

Какой из перечисленных методов используется для оценки удобства интерфейса?

1. Юзабилити-тестирование.
2. Анализ цветовой палитры.
3. Оценка количества шрифтов.
4. Измерение скорости загрузки.

Правильный ответ: 1

Вопрос 9

Что такое "конверсия" в контексте цифрового дизайна?

1. Процент пользователей, выполнивших целевое действие.
2. Количество посетителей сайта.
3. Скорость загрузки страницы.
4. Количество анимаций на сайте.

Правильный ответ: 1

Вопрос 10

Какой из перечисленных элементов дизайна может негативно повлиять на пользовательский опыт?

1. Простая навигация.
2. Избыток информации на одной странице.
3. Четкие призывы к действию.
4. Минималистичный дизайн.

Правильный ответ: 2

Вопрос 11

Что такое "отскок" (bounce rate) в анализе цифрового дизайна?

1. Процент пользователей, покинувших сайт после просмотра одной страницы.
2. Количество кликов на сайте.
3. Скорость загрузки страницы.

4. Количество посетителей сайта.

Правильный ответ: 1

Вопрос 12

Какой из перечисленных инструментов используется для создания прототипов интерфейсов?

1. Google Analytics.
2. Figma.
3. Photoshop.
4. Excel.

Правильный ответ: 2

Вопрос 13

Что такое "информационная архитектура" в цифровом дизайне?

1. Организация и структурирование информации на сайте.
2. Использование ярких цветов.
3. Количество анимаций на сайте.
4. Скорость загрузки страницы.

Правильный ответ: 1

Вопрос 14

Какой из перечисленных элементов дизайна способствует улучшению доступности (accessibility)?

1. Использование контрастных цветов.
2. Сложные анимации.
3. Мелкий шрифт.
4. Отсутствие текстовых описаний для изображений.

Правильный ответ: 1

Вопрос 15

Что такое "микроанимации" в цифровом дизайне?

1. Небольшие анимации, улучшающие взаимодействие с интерфейсом.
2. Крупные анимации на главной странице.
3. Анимации, замедляющие загрузку сайта.
4. Анимации, используемые только в играх.

Правильный ответ: 1

Вопросы к зачету

Тема 1: Современные вызовы и тенденции в цифровом дизайне

1. Какие основные тренды в цифровом дизайне можно выделить в 2023 году?
2. Какие вызовы стоят перед цифровым дизайном в условиях глобализации?
3. Как искусственный интеллект влияет на развитие цифрового дизайна?

Тема 2: Роль дизайна в цифровую эпоху: от функциональности к эмоциям

4. Как изменилась роль дизайна в цифровую эпоху?
5. Что такое эмоциональный дизайн и как он влияет на пользовательский опыт?
6. Приведите примеры успешного использования эмоционального дизайна в цифровых продуктах.

Тема 3: Эволюция дизайна: от промышленной революции до цифровой трансформации

7. Как промышленная революция повлияла на развитие дизайна?
8. Какие принципы Баухауса актуальны в современном цифровом дизайне?
9. Как цифровая трансформация изменила подходы к дизайну?

Тема 4: Культурно-исторический контекст в дизайне: связь с религиозными, философскими и эстетическими идеями

10. Как религиозные и философские идеи влияют на визуальные стили в дизайне?
11. Приведите примеры культурно-исторического контекста в дизайне (например, японский минимализм).
12. Как эстетические идеи XX века отражаются в современном цифровом дизайне?

Тема 5: Культурное разнообразие в дизайне: как учитывать различия в визуальных коммуникациях

13. Какие культурные особенности важно учитывать при создании дизайна для глобальной аудитории?
14. Как цветовая палитра может влиять на восприятие дизайна в разных культурах?
15. Приведите пример неудачной локализации дизайна и объясните, в чем ошибка.

Тема 6: Этика и культурная чувствительность в цифровом дизайне

16. Какие этические принципы должен учитывать дизайнер при создании цифровых продуктов?
17. Что такое культурная чувствительность и почему она важна в дизайне?
18. Приведите пример этической дилеммы в цифровом дизайне.

Тема 7: Методы оценки качества цифрового дизайна: критерии и инструменты

19. Какие критерии используются для оценки качества цифрового дизайна?
20. Какие инструменты помогают анализировать пользовательский опыт (UX)?
21. Что такое юзабилити-тестирование и как его проводят?

Тема 8: Профессиональный анализ объектов цифрового дизайна: подходы и примеры

22. Какие подходы используются для анализа цифрового дизайна?
23. Как провести анализ интерфейса с точки зрения удобства и функциональности?
24. Приведите пример профессионального анализа известного цифрового продукта.

Тема 9: Актуальные направления: AR/VR, геймификация, нейроинтерфейсы

25. Как технологии дополненной и виртуальной реальности (AR/VR) влияют на дизайн?
26. Что такое геймификация и как она применяется в цифровых продуктах?
27. Какие перспективы у нейроинтерфейсов в дизайне?

Тема 10: Устойчивый дизайн: экологические и социальные аспекты

28. Что такое устойчивый дизайн и какие принципы он включает?
29. Как дизайнеры могут учитывать экологические аспекты в своей работе?
30. Приведите пример социально ответственного дизайна.

Тема 11: Роль культурного контекста в цифровых медиа и рекламе

31. Как культурный контекст влияет на восприятие рекламы?
32. Какие ошибки могут возникнуть при игнорировании культурного контекста в рекламе?
33. Приведите пример успешной рекламной кампании с учетом культурного контекста.

Тема 12: Методы критического анализа цифрового дизайна

34. Что такое критический анализ в дизайне и зачем он нужен?
35. Какие методы используются для критического анализа цифрового дизайна?
36. Приведите пример критического анализа известного цифрового продукта.

Вопросы к экзамену

Тема 1: Современные вызовы и тенденции в цифровом дизайне

1. Какие вызовы стоят перед цифровым дизайном в условиях глобализации?
2. Как искусственный интеллект влияет на развитие цифрового дизайна?
3. Какие технологии определяют будущее цифрового дизайна?

Тема 2: Роль дизайна в цифровую эпоху: от функциональности к эмоциям

5. Как изменилась роль дизайна в цифровую эпоху?
6. Что такое эмоциональный дизайн и как он влияет на пользовательский опыт?
7. Приведите примеры успешного использования эмоционального дизайна в цифровых продуктах.
8. Как дизайн может влиять на поведение пользователей?

Тема 3: Эволюция дизайна: от промышленной революции до цифровой трансформации

9. Как промышленная революция повлияла на развитие дизайна?
10. Какие принципы Баухауса актуальны в современном цифровом дизайне?
11. Как цифровая трансформация изменила подходы к дизайну?
12. Какие этапы эволюции дизайна вы можете выделить?

Тема 4: Культурно-исторический контекст в дизайне: связь с религиозными, философскими и эстетическими идеями

13. Как религиозные и философские идеи влияют на визуальные стили в дизайне?
14. Приведите примеры культурно-исторического контекста в дизайне (например, японский минимализм).
15. Как эстетические идеи XX века отражаются в современном цифровом дизайне?
16. Как исторические периоды влияют на формирование дизайнерских стилей?

Тема 5: Практикум: анализ исторических и современных объектов дизайна

17. Какие методы используются для анализа исторических объектов дизайна?
18. Как провести сравнение исторического и современного дизайна?
19. Приведите пример анализа известного исторического объекта дизайна.
20. Какие критерии используются для оценки современных объектов дизайна?

Тема 6: Культурное разнообразие в дизайне: как учитывать различия в визуальных коммуникациях

21. Какие культурные особенности важно учитывать при создании дизайна для глобальной аудитории?
22. Как цветовая палитра может влиять на восприятие дизайна в разных культурах?
23. Приведите пример неудачной локализации дизайна и объясните, в чем ошибка.
24. Как символы и иконки могут восприниматься по-разному в разных культурах?

Тема 7: Этика и культурная чувствительность в цифровом дизайне

25. Какие этические принципы должен учитывать дизайнер при создании цифровых продуктов?
26. Что такое культурная чувствительность и почему она важна в дизайне?
27. Приведите пример этической дилеммы в цифровом дизайне.
28. Как избежать культурных стереотипов в дизайне?

Тема 8: Разработка дизайн-концепции с учетом культурного контекста

29. Какие этапы включает разработка дизайн-концепции?
30. Как провести исследование культурных особенностей целевой аудитории?
31. Приведите пример успешной дизайн-концепции с учетом культурного контекста.
32. Какие инструменты используются для создания мудбордов?

Тема 9: Методы оценки качества цифрового дизайна: критерии и инструменты

33. Какие критерии используются для оценки качества цифрового дизайна?
34. Какие инструменты помогают анализировать пользовательский опыт (UX)?
35. Что такое юзабилити-тестирование и как его проводят?
36. Как оценить эффективность цифрового продукта?

Тема 10: Профессиональный анализ объектов цифрового дизайна: подходы и примеры

37. Какие подходы используются для анализа цифрового дизайна?
38. Как провести анализ интерфейса с точки зрения удобства и функциональности?
39. Приведите пример профессионального анализа известного цифрового продукта.
40. Какие методы используются для выявления слабых сторон дизайна?

Тема 11: Практикум: анализ и оценка цифровых продуктов

41. Как провести анализ цифрового продукта с точки зрения пользовательского опыта?
42. Какие метрики используются для оценки цифрового дизайна?
43. Приведите пример анализа мобильного приложения.
44. Как подготовить отчет по результатам анализа цифрового продукта?

Тема 12: Актуальные направления: AR/VR, геймификация, нейроинтерфейсы

45. Как технологии дополненной и виртуальной реальности (AR/VR) влияют на дизайн?
46. Что такое геймификация и как она применяется в цифровых продуктах?
47. Какие перспективы у нейроинтерфейсов в дизайне?
48. Приведите пример использования AR/VR в дизайне.

Тема 13: Устойчивый дизайн: экологические и социальные аспекты

49. Что такое устойчивый дизайн и какие принципы он включает?
50. Как дизайнеры могут учитывать экологические аспекты в своей работе?
51. Приведите пример социально ответственного дизайна.
52. Как цифровой дизайн может способствовать устойчивому развитию?

Тема 14: Практикум: создание прототипа с использованием современных технологий

53. Какие этапы включает создание прототипа цифрового продукта?
54. Какие инструменты используются для создания прототипов?
55. Приведите пример прототипа с использованием AR/VR.
56. Как провести тестирование прототипа?

Тема 15: Роль культурного контекста в цифровых медиа и рекламе

57. Как культурный контекст влияет на восприятие рекламы?
58. Какие ошибки могут возникнуть при игнорировании культурного контекста в рекламе?
59. Приведите пример успешной рекламной кампании с учетом культурного контекста.
60. Как адаптировать рекламу для мультикультурной аудитории?

Тема 16: Разработка дизайн-концепции для мультикультурной аудитории

61. Какие этапы включает разработка дизайн-концепции для мультикультурной аудитории?
62. Как учитывать культурные особенности при создании дизайна?
63. Приведите пример успешной дизайн-концепции для мультикультурной аудитории.
64. Какие инструменты помогают в создании мультикультурного дизайна?

Тема 17: Методы критического анализа цифрового дизайна

65. Что такое критический анализ в дизайне и зачем он нужен?
66. Какие методы используются для критического анализа цифрового дизайна?
67. Приведите пример критического анализа известного цифрового продукта.
68. Как критический анализ помогает улучшить дизайн?

Тема 18: Практикум: анализ и критика цифровых продуктов

69. Как провести критический анализ цифрового продукта?
70. Какие критерии используются для критики дизайна?
71. Приведите пример анализа и критики мобильного приложения.
72. Как подготовить отчет по результатам критического анализа?