

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович Автономная некоммерческая организация высшего образования

Должность: ректор

Дата подписания: 29.04.2021 14:44:46

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

**“ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА”**

Факультет управления бизнесом  
Кафедра менеджмента и маркетинга



С.С. Юров

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

дисциплины

### **Б1.Б.13 «ПСИХОЛОГИЯ ВИЗУАЛЬНЫХ КОММУНИКАЦИЙ»**

**Для направления подготовки:**

54.03.01 “Дизайн”

(уровень бакалавриата)

Программа прикладного бакалавриата

**Виды профессиональной деятельности:**

Организационно-управленческая

Проектная

**Профиль:**

Менеджмент в дизайн-бизнесе

**Форма обучения:**

(очная, очно-заочная)

**Москва – 2020**

Разработчик (и): Матюшкин Вадим Сергеевич, кандидат психологических наук, доцент кафедры менеджмента и маркетинга АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».


«04» марта 2020 г.

  
\_\_\_\_\_ /В.С. Матюшкин /  
(подпись)

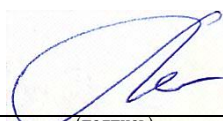
Рабочая программа разработана в соответствии с ФГОС ВО 54.03.01 «Дизайн» (уровень бакалавриата), утв. Приказом Министерства образования и науки РФ №1004 от 11.08.2016г.

СОГЛАСОВАНО:

Декан ФУБ

  
\_\_\_\_\_ /Н.Е. Козырева /  
(подпись)

Заведующий кафедрой  
разработчика РПД

  
\_\_\_\_\_ /Е.С. Мальцева /  
(подпись)

Протокол заседания кафедры № 7 от «06» марта 2020 г.

## СОДЕРЖАНИЕ

1. Наименование дисциплины (модуля) и место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы
3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся
4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических или астрономических часов и видов учебных занятий
5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)
6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)
7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)
8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть "Интернет"), необходимых для освоения дисциплины (модуля)
9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)
10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения
11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

## **1. Наименование дисциплины (модуля) и место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Дисциплина «Психология визуальных коммуникаций» относится к базовой части Блока 1 «Дисциплины (модули)» основной профессиональной образовательной программы бакалавриата по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн». Преподавание этой дисциплины осуществляется на втором курсе, в третьем семестре. Дисциплина «Психология визуальных коммуникаций» является необходимым элементом профессиональной подготовки менеджеров в сфере дизайна.

Дисциплина «Психология визуальных коммуникаций» предшествует изучению следующих дисциплин: «Коммуникационный дизайн», «Основы брендинга», «Визуальные и вербальные технологии в брендинге», «Дизайн-мышление».

При изучении данного курса могут использоваться знания и умения, полученные при освоении предшествующих дисциплин, таких как: «Психология и педагогика», «Основы дизайна», «Маркетинг в дизайн-бизнесе».

**Цель дисциплины** – формирование у обучающихся структурированных знаний в области психологии потребительского поведения и навыков ее практического использования в процессе проектирования пользовательских интерфейсов.

### **Задачи дисциплины:**

- формирование представлений об особенностях пользовательского опыта как критерия успешности коммерческого продукта;
- формирование первичных знаний в области гештальт-психологии;
- формирование представлений о ментальных моделях в UX и дизайнерских мануалах;
- формирование пространственных представлений, навыков применения цвета и форм в дизайне

## **2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций, предусмотренных Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», квалификация (степень) «бакалавр».

Выпускник должен обладать следующими компетенциями:

- способностью к коммуникации в устной и письменной формах на русском и иностранном языках для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия (ОК-5);
- способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-10);
- способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий (ОПК-7)

Код и содержание компетенции	Результаты обучения (знания, умения, навыки и опыт деятельности)
<p><b>ОК-5</b> Способность к коммуникации в устной и письменной формах на русском и иностранном языках для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия</p>	<p><u>Знать:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- языковые средства для обеспечения логической связности письменного и устного текста</li> </ul> <p><u>Уметь:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- создавать устные и письменные речевые произведения научных и деловых жанров на русском и иностранных языках для решения поставленных целей и задач, с учетом межличностного и межкультурного взаимодействия</li> </ul> <p><u>Владеть:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- устной и письменной коммуникацией в профессиональной деятельности;</li> <li>- технологиями самостоятельной подготовки текстов для решения поставленных целей и задач, с учетом межличностного и межкультурного взаимодействия</li> </ul>
<p><b>ОК-10</b> Способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу</p>	<p><u>Знать:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- суть процессов абстрактного мышления, анализа, синтеза, способы развития функций абстрактного мышления, анализа, синтеза</li> </ul> <p><u>Уметь:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- творчески и критически мыслить, анализировать и синтезировать информацию при решении задач в сфере профессиональной деятельности</li> </ul> <p><u>Владеть:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- способами абстрактного мышления, анализа, синтеза, способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу</li> </ul>
<p><b>ОПК-7</b> Способность осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий</p>	<p><u>Знать:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- основы информационных технологий;</li> <li>- основные источники информации;</li> <li>- основные возможности и правила работы со стандартными программными продуктами;</li> <li>- методологию поиска информации в сети Интернет и специализированных базах данных при решении профессиональных задач, с учетом основных требований информационной безопасности</li> </ul> <p><u>Уметь:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- использовать стандартное программное обеспечение;</li> <li>- проводить первичный поиск информации;</li> <li>- проводить поиск информации с использованием общих и специализированных баз данных и сети Интернет для решения профессиональных задач, с учетом основных требований информационной безопасности</li> </ul> <p><u>Владеть:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- способами и средствами получения, хранения, переработки информации, навыками работы с компьютером;</li> <li>- навыками применения специализированного программного обеспечения, баз данных и сети Интернет при решении профессиональных задач, с учетом основных требований информационной безопасности</li> </ul>

**Формы контроля:**

- *текущий контроль успеваемости (ТКУ)* для проверки знаний, умений и навыков студентов может проводиться в форме контрольной работы, содержащей открытые вопросы, тестовые задания и задачи по темам учебной дисциплины, подготовки студентами презентаций по заранее заданной теме, в ходе проведения деловых игр, дискуссий;

- *промежуточная аттестация (ПА)* – проводится в форме зачета с оценкой по окончании изучения курса.

**3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся.**

В процессе освоения дисциплины «Психология визуальных коммуникаций» используются как классические методы обучения (лекция), так и различные виды самостоятельной работы обучающихся по заданию преподавателя, которые направлены на развитие творческих качеств обучающихся и на поощрение их интеллектуальных инициатив.

В рамках данного курса используются такие формы работы, как:

***активные формы обучения:***

- практические занятия;

***интерактивные формы обучения:***

- ситуационный анализ.

Общая трудоемкость дисциплины «Психология визуальных коммуникаций» для всех форм обучения реализуемых в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» составляет 3 зачетные единицы (108 часов).

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц (по формам обучения)	
	Очная	Очно-заочная
<b>Аудиторные занятия (всего)</b>	36	26
В том числе:		
Лекции	18	8
Практические занятия	18	18
Семинары	х	х
Лабораторные работы	х	х
<b>Самостоятельная работа (всего)</b>	72	82
Промежуточная аттестация, в том числе:		
Вид	Зачет с оценкой – 3 семестр	Зачет с оценкой – 3 семестр
Трудоемкость (час.)		
<b>Общая трудоемкость ЗЕТ / часов</b>	3 ЗЕТ / 108 часов	3 ЗЕТ / 108 часов

**4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических или астрономических часов и видов учебных занятий.**

Наименование тем	Виды учебной деятельности, включая самостоятельную работу (в часах)								Код формируемых компетенций	Форма ТКУ Форма ПА
	Лекции	Самостоятельная работа	Активные занятия		Интерактивные занятия					
			Семинары	Практические занятия	Ситуационный анализ	Мастер-класс	Дебаты, дискуссии	Тренинг		
<b>Очная форма</b>										
<b>Первый этап формирования компетенции</b>										
<b>Тема 1.</b> UX-дизайн: законы восприятия	3	12		1					ОК-5 ОК-10 ОПК-7	
<b>Тема 2.</b> Принципы гештальта в дизайн-проектировании	3	12		2	1				ОК-5 ОК-10 ОПК-7	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2						<i>Контрольная работа/ тест</i>
<b>Второй этап формирования компетенции</b>										
<b>Тема 3.</b> Ментальные модели в UX и дизайнерских мануалах	3	12		1					ОК-5 ОК-10 ОПК-7	
<b>Тема 4.</b> Дизайн на основе висцеральных реакций	3	12		2	1				ОК-5 ОК-10 ОПК-7	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2						<i>Контрольная работа</i>
<b>Третий этап формирования компетенции</b>										
<b>Тема 5.</b> Психология цвета в дизайне	3	12		1					ОК-5 ОК-10 ОПК-7	
<b>Тема 6.</b> Психология форм в дизайне UX	3	12		2	1				ОК-5 ОК-10 ОПК-7	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2						<i>Контрольная работа/ тест</i>
<b>Всего:</b>	<b>18</b>	<b>72</b>		<b>15</b>	<b>3</b>					
<b>Общая трудоемкость дисциплины (в часах)</b>	<b>108</b>									<b>Зачет с оценкой</b>
<b>Общая трудоемкость дисциплины (в зачетных единицах)</b>	<b>3</b>									
<b>Очно-заочная форма</b>										
<b>Первый этап формирования компетенции</b>										
<b>Тема 1.</b> UX-дизайн: законы восприятия	1	13		1					ОК-5 ОК-10 ОПК-7	
<b>Тема 2.</b> Принципы гештальта в дизайн-	1	14		2	1				ОК-5 ОК-10	

Наименование тем	Виды учебной деятельности, включая самостоятельную работу (в часах)							Код формируемых компетенций	Форма ТКУ Форма ПА
	Лекции	Самостоятельная работа	Активные занятия		Интерактивные занятия				
			Семинары	Практические занятия	Ситуационный анализ	Мастер-класс	Дебаты, дискуссии		
проектировании								ОПК-7	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2					<i>Контрольная работа/ тест</i>
<b>Второй этап формирования компетенции</b>									
<b>Тема 3.</b> Ментальные модели в UX и дизайнерских мануалах	1	14		1				ОК-5 ОК-10 ОПК-7	
<b>Тема 4.</b> Дизайн на основе висцеральных реакций	2	14		2	1			ОК-5 ОК-10 ОПК-7	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2					<i>Контрольная работа</i>
<b>Третий этап формирования компетенции</b>									
<b>Тема 5.</b> Психология цвета в дизайне	1	13		1				ОК-5 ОК-10 ОПК-7	
<b>Тема 6.</b> Психология форм в дизайне UX	2	14		2	1			ОК-5 ОК-10 ОПК-7	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2					<i>Контрольная работа/ тест</i>
<b>Всего:</b>	<b>8</b>	<b>82</b>		<b>15</b>	<b>3</b>				
<b>Общая трудоемкость дисциплины (в часах)</b>	<b>108</b>								<b>Зачет с оценкой</b>
<b>Общая трудоемкость дисциплины (в зачетных единицах)</b>	<b>3</b>								

### Содержание тем учебной дисциплины

#### **Тема 1. UX-дизайн: законы восприятия**

Пользовательский опыт как критерий успешности коммерческого продукта. Проектирование пользовательского опыта (UX Design). Законы психологии в разработке и проектировании дизайна интерфейсов. Закон Фиттса. Закон Хика. Закон Якоба. Закон прегнантности. Закон Миллера. Закон Паркинсона. Эффект серийного расположения. Закон Теслера. Эффект Фон Ресторфф.

#### **Тема 2. Принципы гештальта в дизайн-проектировании**

Понятие гештальта. Основополагающие идеи гештальта. Появление (проявление). Воплощение и обобществление (конкретизация). Мультистабильность. Инвариантность. Законы (принципы) гештальта в дизайн-проектировании. Содержательность. Замкнутость.



Симметрия. Фигура/фон. Равномерная связанность. Общие области. Близость. Общая судьба. Сходство. Точки фокусировки. Прошлый опыт.

### ***Тема 3. Ментальные модели в UX и дизайнерских мануалах***

Понятие ментальной модели. Практическое правило ментальной модели (The Mental Model Rule of Thumb). Использование ментальных моделей в дизайне. Разрыв между ментальными моделями дизайнеров и конечных пользователей. Ментальные модели в проектировании. UX-исследование. Customer Journey Maps и карты эмпатии. Заимствование элементов из существующего UX. Скевоморфизм.

### ***Тема 4. Дизайн на основе висцеральных реакций***

Когнитивистские теории эмоций. Когнитивно-физиологическая теория эмоций С. Шехтера. Познавательная теория эмоций М. Арнольд - Р. Лазаруса. Висцеральный уровень восприятия эмоциональных сигналов из окружающей среды Психологический механизм висцеральных реакций. Висцеральные реакции на визуальный контент. Создание положительных эстетических впечатлений от дизайна.

### ***Тема 5. Психология цвета в дизайне***

Факторы восприятия цвета человеком. Окружающая среда. Культурные обычаи, традиции, устои общества. Физиологические особенности организма восприятия информации. Теплые цвета. Холодные цвета. Нейтральные цвета. Цвет и эмоции. Контраст цветов. Дополнение цветов. Резонанс цветов. Выбор цветовой гаммы. Триада. Двойная комплиментарная система. Выбор цветов-аналогов.

### ***Тема 6. Психология форм в дизайне UX***

Психология форм. Значение геометрических фигур в дизайне UX. Значение естественных (природных) форм в дизайне UX. Значение абстрактных форм в дизайне UX. Практическое применение психологии форм в дизайне UX. Компоненты визуальной композиции. Инструменты организации контента. Логотипы и иконки. Пользовательские интерфейсы цифровых продуктов.

## **Практические занятия**

<b>№ п/п</b>	<b>№ и название темы дисциплины</b>	<b>Тематика практических занятий</b>	<b>Вид контрольного мероприятия</b>
1.	<b>Тема 1.</b> UX-дизайн: законы восприятия	1. Пользовательский опыт как критерий успешности коммерческого продукта. 2. Проектирование пользовательского опыта (UX Design). 3. Законы психологии в разработке и проектировании дизайна интерфейсов.	Ситуационный анализ
2.	<b>Тема 2.</b> Принципы гештальта в дизайн-проектировании	1. Понятие гештальта. 2. Основополагающие идеи гештальта. 3. Законы (принципы) гештальта в дизайн-проектировании	Ситуационный анализ
3.	<b>Тема 3.</b> Ментальные модели в UX и дизайнерских мануалах	1. Понятие ментальной модели. 2. Практическое правило ментальной модели (The Mental Model Rule of Thumb). 3. Использование ментальных моделей в дизайне.	Ситуационный анализ

4.	<b>Тема 4.</b> Дизайн на основе висцеральных реакций	1. Когнитивистские теории эмоций. 2. Висцеральный уровень восприятия эмоциональных сигналов из окружающей среды. 3. Висцеральные реакции на визуальный контент. Создание положительных эстетических впечатлений от дизайна.	Ситуационный анализ
5.	<b>Тема 5.</b> Психология цвета в дизайне	1. Факторы восприятия цвета человеком. 2. Физиологические особенности организма. 3. Физиология цвета в целом.	Ситуационный анализ
6.	<b>Тема 6.</b> Психология форм в дизайне UX	1. Значение геометрических фигур в дизайне UX. 2. Значение естественных (природных) форм в дизайне UX. 3. Значение абстрактных форм в дизайне UX.	Ситуационный анализ

### **5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю).**

Для обеспечения самостоятельной работы обучающихся в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» используются учебно-методические пособия разработанные преподавателями вуза, а также учебная литература по дисциплине «Психология визуальных коммуникаций», размещенная в электронной библиотечной системе [biblioclub.ru](http://biblioclub.ru) и библиотеке Института.

1. Казарина Т. Ю. Цветоведение и колористика: практикум - Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2017.  
Режим доступа: [https://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=472625](https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=472625)
2. Мандель Б. Р. Современная психология массовых коммуникаций: история, теория, проблематика: учебное пособие для обучающихся в магистратуре - Москва|Берлин: Директ-Медиа, 2019.  
Режим доступа: [https://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=443847](https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=443847)
3. Меликян О. М. Поведение потребителей: учебник - Москва: Издательско-торговая корпорация «Дашков и К°», 2020.  
Режим доступа: [https://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=112324](https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=112324)
4. Ткаченко Н.В. Креативная реклама. Технологии проектирования: учеб. пособие для студентов вузов – М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2015.  
Режим доступа: [https://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_view\\_red&book\\_id=114422](https://biblioclub.ru/index.php?page=book_view_red&book_id=114422)

## 6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)

### 6.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы

В учебной дисциплине компетенции ОК-5, ОК-10, ОПК-7 формируются в 3 семестре на втором этапе освоения образовательной программы (ОПОП).

В рамках учебной дисциплины «Психология визуальных коммуникаций» выделяются три этапа формирования указанных компетенций в результате последовательного изучения содержательно связанных между собой разделов (тем) учебных занятий. Изучение каждого раздела (темы) предполагает формирование компонентов компетенций с использованием различных форм контактной (аудиторной) и самостоятельной работы:

Компоненты компетенции «знать» формируются преимущественно на занятиях лекционного типа и самостоятельной работы обучающихся с учебной литературой

Компоненты компетенции «уметь» и «владеть» формируются преимущественно на практических занятиях

Результат текущей аттестации обучающихся на этапах формирования компетенций показывает уровень освоения компетенций.

Таблица 6.1 Этапы и планируемые результаты освоения компетенций в процессе изучения учебной дисциплины

Компетенция по ФГОС ВО	Этапы в процессе освоения дисциплины	Компоненты компетенции		
		Знать	Уметь	Владеть
ОК-5 Способность к коммуникации в устной и письменной формах на русском и иностранном языках для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия	Этап 1: Темы: 1-2	способы и методы коммуникаций и коммуникативного воздействия (в том числе и на иностранном языке) при осуществлении профессиональной деятельности	применять способы и методы коммуникаций и коммуникативного воздействия (в том числе и на иностранном языке) при осуществлении профессиональной деятельности	навыками применения способов и методов деловых коммуникаций и коммуникативного воздействия (в том числе и на иностранном языке) при осуществлении профессиональной деятельности
	Этап 2: Темы: 3-4	способы и методы преодоления барьеров при осуществлении коммуникаций в разрезе межкультурных аспектов в процессе осуществления	свободно общаться и читать оригинальную литературу на иностранном языке по профессиональной тематике	технологиями самостоятельной подготовки текстов,

		профессиональной деятельности		
	Этап 3: <b>Темы: 5-6</b>	языковые средства для обеспечения логической связности письменного и устного текста на русском и иностранных языках для решения поставленных целей и задач, с учетом межличностного и межкультурного взаимодействия	создавать устные и письменные речевые произведения научных и деловых жанров на русском и иностранных языках для решения поставленных целей и задач, с учетом межличностного и межкультурного взаимодействия	технологиями самостоятельной подготовки текстов на русском и иностранных языках для решения поставленных целей и задач, с учетом межличностного и межкультурного взаимодействия
<b>ОК-10</b> Способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу	Этап 1: <b>Темы: 1-2</b>	суть процессов абстрактного мышления, анализа, синтеза, способы развития функций абстрактного мышления, анализа, синтеза	творчески и критически мыслить, анализировать и синтезировать информацию при решении задач в сфере профессиональной деятельности	способами абстрактного мышления, анализа, синтеза, способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу
	Этап 2: <b>Темы: 3-4</b>	суть процессов абстрактного мышления, анализа, синтеза, способы развития функций абстрактного мышления, анализа, синтеза	творчески и критически мыслить, анализировать и синтезировать информацию при решении задач в сфере профессиональной деятельности	способами абстрактного мышления, анализа, синтеза, способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу
	Этап 3: <b>Темы: 5-6</b>	суть процессов абстрактного мышления, анализа, синтеза, способы развития функций абстрактного мышления, анализа, синтеза	творчески и критически мыслить, анализировать и синтезировать информацию при решении задач в сфере профессиональной деятельности	способами абстрактного мышления, анализа, синтеза, способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу
<b>ОПК-7</b> Способность осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в	Этап 1: <b>Темы: 1-2</b>	основные источники информации	использовать стандартное программное обеспечение	способами и средствами получения, хранения, переработки информации
	Этап 2: <b>Темы: 3-4</b>	основные возможности и правила работы со стандартными программными продуктами	проводить первичный поиск информации	навыками работы с компьютером
	Этап 3:	методологию поиска	проводить поиск информации с	навыками применения

требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий	<b>Темы: 5-6</b>	информации в сети Интернет и специализированных базах данных при решении профессиональных задач, с учетом основных требований информационной безопасности	использованием общих и специализированных баз данных и сети Интернет для решения профессиональных задач, с учетом основных требований информационной безопасности	специализированного программного обеспечения, баз данных и сети Интернет при решении профессиональных задач, с учетом основных требований информационной безопасности
--	------------------	---	---	---

Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования в процессе изучения учебной дисциплины представлены в таблице 6.2

Таблица 6.2 - Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования

Этапы	РЕЗУЛЬТАТ ОБУЧЕНИЯ <b>ОК-5, ОК-10, ОПК-7</b> (описание результатов представлено в таблице 1)	КРИТЕРИИ И ПОКАЗАТЕЛИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТА ОБУЧЕНИЯ по дисциплине (модулю) <i>(критерии и показатели определены соответствующими картами компетенций, при этом пользуются традиционной системой оценивания)</i>				Контрольные задания, для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций
		2 (неуд)	3 (уд)	4 (хор)	5 (отл)	
<b>1 этап</b>	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	<b>Контрольная работа в форме теста</b>
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	Частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	
<b>2 этап</b>	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	<b>Контрольная работа</b>
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	Частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	
<b>3 этап</b>	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	<b>Контрольная работа в форме теста</b>
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	Частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	

Изучение дисциплины заканчивается промежуточной аттестацией, проводимой в форме зачета.

### **6.3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы**

#### **6.3.1. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 1 этап формирования компетенций**

##### **Пример теста**

1. Время достижения цели — это функция расстояния до цели и её размера, это закон:
  - а) Фиттса;
  - б) Хика;
  - в) Якоба;
  - г) близости.
  
2. Пользователи проводят большее количество времени на других сайтах, это проявление закона:
  - а) Фиттса;
  - б) Хика;
  - в) Якоба;
  - г) близости.
  
3. Закон прегнантности гласит:
  - а) близкие друг к другу объекты воспринимаются в группе;
  - б) люди будут воспринимать и интерпретировать неоднозначные или сложные изображения в самой простой форме;
  - в) любая задача занимает все отведенное на неё время;
  - г) для любой системы существует определенное количество сложности, которое нельзя сократить.
  
4. Эффект Фон Ресторфф проявляется в том, что:
  - а) время принятия решения возрастает с увеличением количества и сложности вариантов выбора;
  - б) пользователи лучше всего запоминают первые и последний объекты в серии;
  - в) в среднем, человек может удержать в памяти  $7 \pm 2$  элемента в своей рабочей памяти;
  - г) при наличии большого числа похожих объектов вероятнее всего запомнится тот, что отличается от остальных;
  
5. Закон Теслера был утвержден в:
  - а) середине 1960-х;
  - б) середине 1970-х;
  - в) середине 1980-х;
  - г) середине 1990-х.
  
6. К основополагающим идеям гештальта не относится:
  - а) появление или проявление;
  - б) содержательность;
  - в) воплощение и обобществление;
  - г) множественная стабильность.

7. Множественная стабильность (мультистабильность) предполагает:

- а) наличие двойного смысла у изображения;
- б) изображение только части объекта;
- в) распознавание целого раньше, чем его составляющих частей;
- г) узнавание объектов вне зависимости от их положения, различного масштаба или других факторов.

8. Нашему мозгу удобнее воспринимать легкие простые уравновешенные фигуры, чем сложные, композитные, это принцип:

- а) фигура/фон;
- б) симметрии;
- в) содержательности;
- г) близости.

9. Упорядочивание объектов определенным способом для легкого восприятия подразумевает принцип:

- а) фигура/фон;
- б) симметрии;
- в) содержательности;
- г) близости.

10. Принцип замкнутости гласит, что:

- а) два и более объединенных одной линией объекта будут восприниматься как более тесно связанные, по сравнению с другими объектами, находящимися в той же области;
- б) объединить объекты можно за счет общих областей;
- в) чем ближе друг к другу находятся определенные объекты, тем легче они воспринимаются как группа;
- г) любой образ должен быть завершенным

Оценка за контрольное задание рубежного контроля 1 этапа освоения компетенций формируется следующим образом:

Тест:

- оценка «отлично» - 85-100% правильных ответов;
- оценка «хорошо» - 70-84% правильных ответов;
- оценка «удовлетворительно» - 40-69% правильных ответов;
- оценка «неудовлетворительно» - менее 39% правильных ответов.

**6.3.2. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 2 этап формирования компетенций**

**Пример контрольной работы**

**Проектирование Customer Journey Map (карта путешествия потребителя)**

**Подготовка**

### **1. Определение цели**

Зафиксируйте цели, которых хотите достичь в результате создания карты путешествия потребителя, и учитывайте их при ее проектировании.



### **Примеры целей:**

- изучить, что чувствует определенная группа потребителей при взаимодействии с сервисом, оценить ее удовлетворенность;
- найти слабые точки коммуникации потребителя с брендом, предложить решения по их оптимизации.

### **2. Сбор данные о потребителях**

В зависимости от ситуации данные можно получить одним из нескольких способов:

- провести исследования рынка;
- провести полевые исследования потребителей, опросы фокус-групп;
- изучить сервисы веб-аналитики;
- проинтервьюировать заказчика проекта или лиц, владеющих информацией;
- самому стать клиентом своего продукта или услуги — «тайным покупателем».

### **3. Выбор инструментов**

**Маркер, стикеры, доска.** В проектировании CJM участвует вся группа, каждый обучающийся будет видеть результаты работы.

#### **Онлайн-сервисы Customer Journey Map.**

– [ixpressia.com](http://ixpressia.com) — инструмент для проектирования CJM в стандартном линейном виде. Здесь есть шаблоны персон и карт, которые также можно скачать в PDF. В бесплатной версии создаются 1 карта и 1 персона.

– [realtimеboard.com](http://realtimеboard.com) — более универсальный сервис. Он позволяет собрать шаблон CJM под свои нужды. Бесплатно создается до 3 карт.

**Гугл-таблицы.** CJM легко представить в виде таблицы. Просто, бесплатно, доступно для групповой работы.

## **Процесс проектирования Customer Journey Map**

1. Создание персоны потребителя
2. Определение этапов взаимодействия
3. Определение каналов взаимодействия
4. Исследование опыта потребителя
5. Анализ барьеров и выдвижение гипотез по оптимизации

### **1. Создание персоны потребителя**

Карта путешествия создается для описания определенного типа потребителя. Поскольку разные сегменты целевой аудитории имеют свои отличные друг от друга характеристики, для каждого ключевого сегмента необходимо создать по одной персоне, а для каждой персоны — отдельную CJM.

#### **Действия на данном этапе:**

- назовите персону;
- опишите демографические данные (пол, возраст, род деятельности);
- зафиксируйте цели, мотивы, возможные ограничения.

Также необходимо определить период времени, за который персона проходит весь потребительский путь от начальной до конечной точки. Он может быть коротким (например, если цель персоны — заказать пиццу) или довольно длинным (при покупке недвижимости).

### **2. Определение этапов взаимодействия**

Необходимо проложить путь потребителя, обозначить его цели на каждом этапе. Вот, как это может выглядеть на примере спортзала.

Этап	Цели потребителя
Возникновение потребности	Николай увлекся просмотром боев ММА и захотел обрести спортивную фигуру
Интерес	Найти подходящий для тренировок спортзал
Исследование	Узнать больше о спортзале. Узнать, что говорят о спортзале его клиенты
Покупка абонемента	Записаться в зал на выгодных условиях
Первое посещение	Детально изучить зал. Поближе познакомиться с тренером. Составить программу занятий
Повторные регулярные посещения	Добиться спортивных результатов. Набрать вес
Становление постоянным клиентом	Получить специальные условия обслуживания
Рекомендация друзьям	Рассказать о своем опыте посещения зала

### 3. Определение каналов взаимодействия

Взаимодействие может происходить сразу в нескольких каналах:

- Поисковые системы (ищет спортзалы в Google или «Яндекс»);
- Сервисы онлайн-карт (ищет спортзалы на карте, так как важно расположение);
- Онлайн-агрегаторы;
- ТВ-реклама (может случайно увидеть рекламу спортзала по ТВ и заинтересоваться им);
- Социальные сети (у спортзалов есть свои паблики);
- Друзья и знакомые (многие просто советуются с друзьями).

### 4. Исследование опыта потребителя

В ходе мозгового штурма проявляем максимум эмпатии и стараемся выяснить, какие чувства клиент испытывает на каждом этапе, что он думает и какие впечатления у него остаются на этом шаге.

### 5. Анализ барьеров и выдвижение гипотез по оптимизации

Мозговой штурм продолжается. Задача группы — найти узкие места в получившейся воронке. Выдвигаем гипотезы, как устранить эти барьеры. Фиксируем все на карте.

Оценка за контрольное задание рубежного контроля 2 этапа освоения компетенций формируется следующим образом:

Выполнение этапов процесса проектирования Customer Journey Map – оценивание производится по пятибалльной шкале оценивания.

**6.3.3. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 3 этап формирования компетенций**

**Пример теста**

1. Время достижения цели — это функция расстояния до цели и её размера, это закон:
  - а) Фиттса;
  - б) Хика;
  - в) Якоба;
  - г) близости.
  
2. Пользователи проводят большее количество времени на других сайтах, это проявление закона:
  - а) Фиттса;
  - б) Хика;
  - в) Якоба;
  - г) близости.
  
3. Закон прегнантности гласит:
  - а) близкие друг к другу объекты воспринимаются в группе;
  - б) люди будут воспринимать и интерпретировать неоднозначные или сложные изображения в самой простой форме;
  - в) любая задача занимает все отведенное на неё время;
  - г) для любой системы существует определенное количество сложности, которое нельзя сократить.
  
4. Эффект Фон Ресторфф проявляется в том, что:
  - а) время принятия решения возрастает с увеличением вариантов выбора;
  - б) пользователи лучше всего запоминают первые и последний объекты в серии;
  - в) в среднем, человек может удержать в памяти  $7 \pm 2$  элемента в своей рабочей памяти;
  - г) при наличии большого числа похожих объектов вероятнее всего запомнится тот, что отличается от остальных;
  
5. Закон Теслера был утвержден в:
  - а) середине 1960-х;
  - б) середине 1970-х;
  - в) середине 1980-х;
  - г) середине 1990-х.
  
6. К основополагающим идеям гештальта не относится:
  - а) появление или проявление;
  - б) содержательность;
  - в) воплощение и обобществление;
  - г) множественная стабильность.
  
7. Множественная стабильность (мультистабильность) предполагает:
  - а) наличие двойного смысла у изображения;
  - б) изображение только части объекта;
  - в) распознавание целого раньше, чем его составляющих частей;
  - г) узнавание объектов вне зависимости от их положения, различного масштаба и т.д..

8. Нашему мозгу удобнее воспринимать легкие простые уравновешенные фигуры, чем сложные, композитные, это принцип:

- а) фигура/фон;
- б) симметрии;
- в) содержательности;
- г) близости.

9. Упорядочивание объектов определенным способом для легкого восприятия подразумевает принцип:

- а) фигура/фон;
- б) симметрии;
- в) содержательности;
- г) близости.

10. Принцип замкнутости гласит, что:

- а) два и более объединенных одной линией объекта будут восприниматься как более тесно связанные, по сравнению с другими объектами, находящимися в той же области;
- б) объединить объекты можно за счет общих областей;
- в) чем ближе друг к другу находятся определенные объекты, тем легче они воспринимаются как группа;
- г) любой образ должен быть завершенным.

11. Допустимые гармоничные сочетания, определяются по цветовому кругу Гете:

- а) по прямому углу;
- б) по углам треугольника;
- в) по прямой;
- г) по косой.

12. Чем сильнее естественный свет:

- а) тем ярче любой цвет;
- б) любой цвет приобретает голубоватый оттенок;
- в) все цвета выглядят естественнее;
- г) все цвета желтеют.

13. Гармоничные сочетания из 2, 3 и 4-х цветов, по цветовому кругу Гете, определяются:

- а) под углом 90 градусов;
- б) по равнобедренному треугольнику;
- в) по прямой;
- г) под острым углом.

14. Особенность растровой графики:

- а) при увеличении изображения появляется зернистость;
- б) при изменении картинки изображение не теряет своего качества;
- в) при уменьшении изображения появляется зернистость;
- г) изображение нельзя изменить.

15. Цвета белый, черный и все оттенки серого называются:

- а) хроматическими;
- б) ахроматическими;
- в) бесцветными;
- г) свободными.

16. Основные недостатки растрового формата:

- а) искажение картинки при масштабировании;
- б) невозможность изменить картинку;
- в) уменьшение яркости изображения;
- г) при уменьшении изображения теряется яркость.

17. Векторный способ кодирования изображения:

- а) представление изображения в виде простых геометрических фигур;
- б) представление изображения в компьютере в виде физических формул;
- в) представление изображения в компьютере в виде множества точек;
- г) представление изображения в компьютере в виде фотографии.

18. На расстоянии все предметы кажутся голубоватыми, с увеличением расстояния:

- а) светлые предметы несколько темнеют, а темные смягчаются и светлеют;
- б) светлые предметы несколько желтеют, темные темнеют еще больше;
- в) светлые предметы становятся светлее, темные - темнее;
- г) все предметы остаются прежними.

19. Контрастные гармоничные цвета, по цветовому кругу Гете...

- а) под углом 90 градусов;
- б) по равнобедренному треугольнику;
- в) под острым углом;
- г) лежащие напротив.

20. Растровая графика – это:

- а) представление изображения в виде простых фигур;
- б) представление изображения в компьютере в виде математических формул;
- в) представление изображения в компьютере в виде множества точек;
- г) представление изображения в компьютере в виде фотографии.

Оценка за контрольное задание рубежного контроля 3 этапа освоения компетенций формируется следующим образом:

Тест:

- оценка «отлично» - 85-100% правильных ответов;
- оценка «хорошо» - 70-84% правильных ответов;
- оценка «удовлетворительно» - 40-69% правильных ответов;
- оценка «неудовлетворительно» - менее 39% правильных ответов.

**6.3.4. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности для проведения промежуточной аттестации**

#### **Примерные вопросы к зачету**

1. Пользовательский опыт как критерий успешности коммерческого продукта.
2. Проектирование пользовательского опыта (UX Design).
3. Законы психологии в разработке и проектировании дизайна интерфейсов.
4. Понятие гештальта.
5. Основополагающие идеи гештальта.
6. Законы (принципы) гештальта в дизайн-проектировании.
7. Понятие ментальной модели.
8. Практическое правило ментальной модели (The Mental Model Rule of Thumb).

9. Использование ментальных моделей в дизайне.
10. Разрыв между ментальными моделями дизайнеров и конечных пользователей.
11. Ментальные модели в проектировании.
12. UX-исследование.
13. Customer Journey Maps и карты эмпатии.
14. Заимствование элементов из существующего UX.
15. Скевоморфизм.
16. Когнитивистские теории эмоций.
17. Когнитивно-физиологическая теория эмоций С. Шехтера.
18. Познавательная теория эмоций М. Арнольд - Р. Лазаруса.
19. Висцеральный уровень восприятия эмоциональных сигналов из окружающей среды
20. Психологический механизм висцеральных реакций.
21. Висцеральные реакции на визуальный контент.
22. Создание положительных эстетических впечатлений от дизайна.
23. Факторы восприятия цвета человеком.
24. Физиология цвета в целом.
25. Теплые цвета.
26. Холодные цвета.
27. Нейтральные цвета.
28. Цвет и эмоции.
29. Контраст цветов.
30. Дополнение цветов.
31. Резонанс цветов.
32. Выбор цветовой гаммы.
33. Психология форм.
34. Значение геометрических фигур в дизайне UX.
35. Значение естественных (природных) форм в дизайне UX.
36. Значение абстрактных форм в дизайне UX.
37. Практическое применение психологии форм в дизайне UX.
38. Компоненты визуальной композиции.
39. Инструменты организации контента.
40. Логотипы и иконки. Пользовательские интерфейсы цифровых продуктов.

#### **6.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций**

Оценка знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности по дисциплине проводится с целью определения уровня освоения предмета, включает

– текущий контроль (осуществление контроля за всеми видами аудиторной и внеаудиторной деятельности студента с целью получения первичной информации о ходе усвоения отдельных элементов содержания дисциплины);

- рубежный контроль – оценка результатов освоения дисциплины, степени сформированности компетенций на каждом из этапов освоения учебной дисциплины.

– промежуточная аттестация (оценивается уровень и качество подготовки по учебной дисциплине в целом). Промежуточная аттестация проводится в форме зачета.

Проработка конспекта лекций и учебной литературы осуществляется обучающимися в течение всего семестра, после изучения новой темы. Тематическим планом предусмотрен рубежный контроль в виде контрольных заданий и итоговая аттестация в виде зачёта. К зачету допускаются обучающиеся, выполнившие все виды

текущей аттестации – практические работы, задание для самостоятельной работы и контрольные опросы.

**Контрольная работа** проводится в учебной аудитории. Обучающиеся получают бланк заданий. Обучающемуся сообщается время, отведенное на выполнение контрольной работы, способы допустимых исправлений и другая информация (ответы на возникающие вопросы со стороны обучающихся). При выполнении контрольной работы обучающимся запрещается консультироваться с однокурсниками, использовать телефон, информацию на бумажных и других носителях. По окончании работы, выполняемой в самом бланке задания, обучающийся подписывает работу и сдает ее преподавателю на проверку. Результаты работы, типичные ошибки разбираются на следующем занятии. Обучающимся сообщается оценка, которая заносится в соответствующую ведомость. Ведомость рубежного контроля предоставляется преподавателем в деканат соответствующего факультета.

**Тест** - является одним из основным средством формального контроля качества обучения. Тестированием называется метод, основанный на стандартизированных заданиях, которые позволяют измерить знания, умения и навыки студента характеризующих определенный этап формирования компетенций. Тесты построены по методике, обеспечивающей выполнение требований соответствующего федерального государственного образовательного стандарта высшего образования. Набор тестовых заданий должен соответствовать цели контроля знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы на определенном этапе их освоения. С помощью тестирования можно оценить уровень знаний студента о предметной области дисциплины и понимания основных ее положений и терминов, а так же умение и навыки студента применять полученные при освоении учебной дисциплины практические знания для решения конкретных задач. Тесты для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих различные этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы бывают следующих видов:

*Закрытая форма* является наиболее распространенной и предлагает несколько альтернативных ответов на поставленный вопрос. Тестовое задание, содержащее вопрос в закрытой форме, включает в себя один или несколько правильных ответов.

Закрытую форму вопросов используют также в тестах-задачах с выборочными ответами. В тестовом задании в этом случае формулируют условие задачи и все необходимые исходные данные, а в ответах представляют несколько вариантов результата решения в числовом или буквенном виде. Студент должен решить задачу и показать, какой из представленных ответов он получил.

*Открытая форма.* Вопрос в открытой форме представляет собой утверждение, которое необходимо дополнить. Данная форма может быть представлена в тестовом задании, например, в виде словесного текста, формулы (уравнения), чертежа (схемы), графика, в которых пропущены существенные составляющие - слова, условные обозначения, линии или изображения элементов схемы и графика. Студент должен вставить соответствующие элементы в указанные места («пропуски»).

*Установление соответствия.* Студенту предлагают два списка, между элементами которых следует установить соответствие.

*Установление последовательности* предполагает необходимость установить правильную последовательность предлагаемого списка слов, фраз, дат и т.п.

Оценка результатов тестирования предполагает использование количественной шкалы оценивания.

**Зачет с оценкой - промежуточная аттестация (контроль по окончании изучения учебной дисциплины или ее части).** Промежуточная аттестация в форме зачета с оценкой проводится в период зачетно-экзаменационной сессии в соответствии с

расписанием. Студенты допускаются к сдаче зачета при условии прохождения всех контрольных рубежей. Студенты заранее получают вопросы и задания.

Вопросы могут включать в себя:

– три вопроса, из которых 2 вопроса - теоретические и 1 вопрос – задача или проблемная ситуация.

– 2 вопроса – оба из которых теоретические.

При оценке ответа обучающегося на вопрос билета преподаватель руководствуется следующими критериями:

- полнота и правильность ответа;
- степень осознанности, понимания изученного;
- правильность, способы и методы решения задачи или проблемной ситуации
- языковое оформление ответа.

Оценка **«отлично»** ставится, если обучающихся полно излагает изученный материал, обнаруживает понимание специфики вопроса, дает правильное определение основных понятий и категорий; обнаруживает понимание материала, может обосновать свои суждения, применить знания на практике, привести необходимые примеры, самостоятельно составленные; излагает материал последовательно и правильно. Ответ не содержит фактические ошибки.

Оценка **«хорошо»** ставится за правильное и глубокое усвоение программного материала, однако в ответе допускаются неточности и незначительные ошибки, как в содержании, так и форме построения ответа.

Оценка **«удовлетворительно»** свидетельствует о том, что студент знает основные, существенные положения учебного материала, но не умеет их разъяснять, допускает отдельные ошибки и неточности в содержании знаний и форме построения ответа.

Оценка **«неудовлетворительно»** ставится, если студент обнаруживает незнание большей части материала, неверно отвечает на вопрос, даёт ответ, который содержательно не соотносится с поставленной задачей, допускает ошибки в формулировке определений и правил, искажающие их смысл, беспорядочно излагает материал.

При проведении зачета учитываются результаты выполнения контрольных заданий, для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций - результаты рубежного контроля.

Важнейшим условием успешной реализации перечисленных форм контроля является их комплексность и функциональность, предполагающая связь приобретаемых компетенций с конкретными видами и задачами профессиональной деятельности и социальной активности выпускника.

## **7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля).**

*Основная литература:*



1. Казарина Т. Ю. Цветоведение и колористика: практикум - Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2017.  
Режим доступа: [https://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=472625](https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=472625)
2. Мандель Б. Р. Современная психология массовых коммуникаций: история, теория, проблематика: учебное пособие для обучающихся в магистратуре - Москва|Берлин: Директ-Медиа, 2019.  
Режим доступа: [https://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=443847](https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=443847)
3. Меликян О. М. Поведение потребителей: учебник - Москва: Издательско-торговая корпорация «Дашков и К°», 2020.  
Режим доступа: [https://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=112324](https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=112324)
4. Ткаченко Н.В. Креативная реклама. Технологии проектирования: учеб. пособие для студентов вузов – М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2015.  
Режим доступа: [https://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_view\\_red&book\\_id=114422](https://biblioclub.ru/index.php?page=book_view_red&book_id=114422)

#### *Дополнительная литература:*

1. Мандель Б. Р. Психология рекламы: иллюстрированное учебное пособие для студентов высших учебных заведений (бакалавриат, магистратура): учебное пособие - Москва|Берлин: Директ-Медиа, 2019  
Режим доступа: [https://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=270327](https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=270327)
2. Макашев М. О. Бренд: учебное пособие. М.: Юнити-Дана, 2015.  
Режим доступа: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=114390&sr=1](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=114390&sr=1)

#### **8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть "Интернет"), необходимых для освоения дисциплины (модуля)**

Обеспечен доступ к современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам:

Электронная библиотека: [www.biblioclub.ru](http://www.biblioclub.ru)

№	Наименование портала (издания, курса, документа)	Ссылка
1	Novate.Ru. Интернет-проект о дизайне	<a href="http://www.novate.ru">http://www.novate.ru</a>
2	Re:vision. Следим за дизайном с 1999 года	<a href="http://www.revision.ru">http://www.revision.ru</a>
3	Изобразительное искусство, дизайн, архитектура, фото	<a href="http://www.kulturologia.ru">http://www.kulturologia.ru</a>
4	Каталог логотипов и знаков	<a href="http://www.logobank.ru/">http://www.logobank.ru/</a>
5	Журналы по архитектуре, интерьеру и дизайну	<a href="https://infoselection.ru/infokatalog/domenedvizhimost/interer-i-mebel/item/543-izdaniya-po-arkhitecture-intereru-i-dizajnu-katalog-obzor">https://infoselection.ru/infokatalog/domenedvizhimost/interer-i-mebel/item/543-izdaniya-po-arkhitecture-intereru-i-dizajnu-katalog-obzor</a>
6	Как.ru. Журнал о дизайне.	<a href="http://kak.ru">http://kak.ru</a>
7	Креативная реклама	<a href="http://www.adme.ru/">http://www.adme.ru/</a>
8	Сайт журнала «Инфографика»	<a href="http://infographicsmag.ru">http://infographicsmag.ru</a>
9	Peopleofdesign. Блог о дизайне	<a href="https://peopleofdesign.ru/">https://peopleofdesign.ru/</a>
10	Smashmag. Блог о дизайне	<a href="https://www.smashingmagazine.com/">https://www.smashingmagazine.com/</a>

#### **9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля).**

Изучение курса предполагает большой удельный вес самостоятельной работы студентов. Приступая к изучению данной учебной дисциплины, следует ознакомиться с предложенным преподавателем графиком учебного процесса, включающим

самостоятельную работу. На основе этого графика вы можете четко планировать объем работы и свое время, необходимое для выполнения внеаудиторной работы, подготовки к практическим занятиям и контрольным формам обучения.

Изучайте материал последовательно, начиная с первой темы, ибо каждая последующая может быть очень тесно связана с предыдущей. Даже если Вас интересуют конкретные проблемы или закономерности, понимание их сущности порой невозможно или же крайне затруднительно без знания предыдущего материала. В связи с этим Вам все равно придется обращаться к материалу предшествующих тем.

Внимательно, не торопясь, читайте материал одной темы. Все слова или категории, в точном значении которых Вы сомневаетесь, найдите в глоссарии (обычно он помещается в конце учебника), в предшествующих темах (чаще всего вновь появляющиеся термины и категории выделяются курсивом) или в экономическом словаре. Иначе могут возникнуть серьезные затруднения при изучении последующего материала.

Если отдельные темы модуля вам покажутся близкими с точки зрения аналогичности механизма функционирования экономических субъектов или действия теоретических законов, постарайтесь выделить основные отличия, уяснить категории и их буквенные обозначения и составьте сравнительную таблицу. Моторная и зрительная память обязательно «сработают» в дальнейшем.

После того, как вы прочитали тему, запомнили основные положения и сделали необходимые Вам записи, обязательно постарайтесь ответить на все вопросы, содержащиеся в конце параграфа. В случае, если некоторые вопросы вызывают у Вас затруднения, перечитайте текст и найдите ответ в тексте параграфа.

Лучшему закреплению знаний и пониманию теоретического материала способствуют специальные упражнения и тесты, разработанные и представленные в практикумах. В нашем пособии представлены задания для самостоятельной работы по разделам, а также по всему курсу в целом.

#### *Подготовка к практическому занятию*

Одной из традиционных форм обучения является практическое занятие. Поскольку план занятий вы получаете заранее, старайтесь во время подбирать литературу, рекомендованную вам к каждой из изучаемых тем. Просмотрев все доступные вам учебные пособия, статьи в научных журналах по соответствующей тематике и статистические сборники (если это необходимо) и Интернет-ресурсы (в т.ч. официальные сайты министерств и ведомств) решите, какой из вопросов Вы будете готовить наиболее глубоко и в подготовке каких вопросов вы ограничитесь рамками базового учебника.

При необходимости делайте конспекты, указывая источник и номера страниц, на которые вы ссылаетесь.

Для того чтобы структурировать материал, собранный вами по проблеме, составьте развернутый план выступления или структурно-логическую схему, которая поможет вам лучше запомнить материал в результате подключения зрительной памяти и логики.

Обязательно промешайте тесты и задачи, если они были заданы вам заранее. Ваше выступление станет ярче и нагляднее, если вы сделаете презентацию своего выступления в программе Power Point.

Семинарские занятия могут проводиться в различной форме: комбинированные занятия, решение проблемных ситуаций, заседания круглого стола, творческие занятия в виде написания эссе и др.

#### *«Круглый стол»*

Проведение «круглого стола» требует от обучающихся большей подготовки, чем обычное семинарское занятие. Эта форма занятий предполагает активное участие всех слушателей, знания не только обязательной учебной литературы, но и анализа статистических данных, изучения нормативно-правовых документов по исследуемой

проблеме, анализа научных статей ведущих ученых России, публикуемых в научных журналах и сборниках научно-практических конференций.

При подготовке к заседанию «круглого стола» следует обратить внимание на некоторых моментах, имеющих большое значение для их успешного выступления:

Нужно объяснить, что не следует готовить материал сразу по всем предложенным вопросам. Достаточно выбрать один и подобрать полную и по возможности обширную информацию, необходимую для его освещения.

Тщательным образом проработать дефиниции, понятия и определения для того, чтобы во время выступления исключить дополнительные вопросы, неоднозначное их понимание или толкование. Четко определить свою позицию и подготовить необходимые аргументы для ее отстаивания. Не готовить слишком долгое или пространное выступление, так как выступление такого рода не воспринимается слушателями.

Подготовленный материал следует прочитать несколько раз для того, чтобы свободно им владеть и излагать свободно (не читая «по бумажке») во время своего выступления, дополнения выступавшего или несогласия с ним.

Во время выступления не следует выходить за рамки обсуждаемой проблемы; необходимо соблюдать регламент.

### *Дискуссия*

Дискуссия – это столкновение различных мнений и интересов, разных точек зрения по какой либо актуальной проблеме, имеющей важное значение не только для общества, но и для конкретного человека, принимающего участие в ее обсуждении. Дискуссия всегда состоит из возникающих вопросов и ответов на них, строится по принципу «вопрос-ответ». Принимая участие в дискуссии, помните некоторые важные советы:

- стремясь высказать свою точку зрения, слушайте и слышите друг друга;
- не повторяйте уже сказанное (если придерживаются той же точки зрения), а дополняйте друг друга, приводя новые аргументы в защиту своей концепции;
- четко и однозначно формулируйте вопросы, в случае если они возникают в ходе обсуждения;
- отвечайте на заданные вопросы подробно, но достаточно четко и конкретно;
- выступайте против точки зрения оппонента, а не против него самого;
- спорные вопросы не должны перерасти в конфликтную ситуацию

В процессе подготовки дискуссии заранее дома подберите необходимые факты, изучите рекомендованную литературу, примите ту или иную сторону для отстаивания выработанной позиции.

### *Эссе*

**Эссе** в переводе с французского обозначает «попытка», «проба», «очерк». Это сочинение-рассуждение небольшого объема со свободной композицией, выражающее индивидуальные впечатления, соображения по конкретному вопросу, проблеме и заведомо не претендующее на полноту и исчерпывающую трактовку предмета.

Эссе включает в себя следующую структуру:

*Введение* - суть и обоснование выбора данной темы. При работе над введением могут помочь ответы на следующие вопросы: «Надо ли давать определения терминам, прозвучавшим в теме эссе?», «Почему тема, которую я раскрываю, является важной в настоящий момент?», «Какие понятия будут вовлечены в мои рассуждения по теме?».

*Основная часть* - теоретические основы выбранной проблемы и изложение основного вопроса. Данная часть предполагает развитие аргументации и анализа, а также обоснование их, исходя из имеющихся данных, других аргументов и позиций по этому вопросу. Там, где это необходимо, в качестве аналитического инструмента можно

использовать графики, диаграммы и таблицы. В зависимости от поставленного вопроса анализ проводится на основе следующих категорий:

Причина — следствие, общее — особенное, форма — содержание, часть — целое, Постоянство — изменчивость. В процессе построения эссе необходимо помнить, что один параграф должен содержать только одно утверждение и соответствующее доказательство, подкрепленное графическим и иллюстративным материалом. Рекомендуется ограничить себя рассмотрением одной главной мысли.

*Заключение* - обобщения и аргументированные выводы по теме с указанием области ее применения и т.д. Подытоживает эссе или еще раз вносит пояснения, подкрепляет смысл и значение изложенного в основной части. Методы, рекомендуемые для составления заключения: повторение, иллюстрация, цитата, впечатляющее утверждение.

#### **10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения.**

При осуществлении образовательного процесса по учебной дисциплине «Психология визуальных коммуникаций» предполагается использование сети Интернет, стандартных компьютерных программ Microsoft Office, пакета графических программ Adobe.

##### **Лицензионное программное обеспечение:**

1. Kaspersky Endpoint Security KL4863RAPFQ (Договор: Tr000459686, срок действия с 06.02.2020 г. по 13.02.2021 г.);
2. Windows 10 Pro Professional (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726);
3. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726).

##### **Свободно распространяемое программное обеспечение:**

1. Браузер Google Chrome;
2. Архиватор 7-Zip;
3. Adobe Reader - программа для просмотра, печати и комментирования документов в формате PDF;
4. ZOOM - программа для организации видеоконференций;
5. Медиаплеер VLC.

#### **11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю).**

Учебные занятия проводятся в учебных аудиториях для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации. Данные аудитории, а так же помещения для самостоятельной работы студентов, укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения.

Аудитории для проведения занятий лекционного типа оборудованы наборами демонстрационного оборудования и учебно-наглядных пособий.

Аудитории для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой подключенной к сети «Интернет» и с обеспечением доступа в электронную

информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

Учебное помещение № П-4, для проведения лекционных, семинарских занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, курсового проектирования. Проектная мастерская.

Кабинет № 208 – 41,6 м<sup>2</sup>

**Оборудование:**

1. стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41;
2. проекционный экран;
3. колонки;
4. блок управления проекционным оборудованием;
5. персональный компьютер преподавателя (с техническими характеристиками не ниже Intel Core i5-2100) - 1 шт. Компьютер подключен к сети «Интернет» и с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна»;
6. столы - 11 шт.;
7. стулья – 23 шт..

**Лицензионное программное обеспечение:**

1. Kaspersky Endpoint Securit KL4863RAPFQ (Договор: Tr000459686, срок действия с 06.02.2020 г. по 13.02.2021 г.);
2. Windows 10 Pro Professional (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726);
3. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726).

**Свободно распространяемое программное обеспечение:**

1. Браузер Google Chrome;
2. Архиватор 7-Zip;
3. Adobe Reader - программа для просмотра, печати и комментирования документов в формате PDF;
4. ZOOM - программа для организации видеоконференций;
5. Медиаплеер VLC.

Учебное помещение № I-12, для проведения лекционных, семинарских занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, курсового проектирования, самостоятельной работы обучающихся. Компьютерный класс / Лаборатория информационных технологий.

Кабинет № 403 – 61,4 м<sup>2</sup>

**Оборудование:**

1. стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41;
2. проекционный экран;
3. колонки;
4. блок управления проекционным оборудованием;
5. персональный компьютер преподавателя (с техническими характеристиками не ниже Intel Core i5-2100) - 1 шт.;
6. персональные компьютеры - 27 шт.;

Все компьютеры подключены к сети «Интернет» и с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

7. столы - 14 шт.;

8. стулья – 28 шт..

**Лицензионное программное обеспечение:**

1. Kaspersky Endpoint Security KL4863RAPFQ (Договор: Tr000459686, срок действия с 06.02.2020 г. по 13.02.2021 г.);

2. Windows 10 Pro Professional (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726);

3. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726).

**Свободно распространяемое программное обеспечение:**

1. Браузер Google Chrome;

2. Архиватор 7-Zip;

3. Adobe Reader - программа для просмотра, печати и комментирования документов в формате PDF;

4. ZOOM - программа для организации видеоконференций;

5. Медиаплеер VLC.