

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
Московский государственный институт культуры**

**УТВЕРЖДЕНО:  
Председатель УМС  
Факультета МАИС  
Кот Ю.В.**

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ**

**МЕТОДОЛОГИЯ НАУЧНОГО И ПРОЕКТНОГО ИССЛЕДОВАНИЯ**

**Направление подготовки** *54.04.01. ДИЗАЙН*

**Профиль подготовки** *ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН*

**Квалификация выпускника** *МАГИСТР*

**Форма обучения** *очная*

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

**1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

**Цель:** Формирование у магистрантов навыков системного и критического мышления, а также профессиональных компетенций, необходимых для проведения научных и проектных исследований в области цифрового дизайна, с учетом межкультурного взаимодействия и современных цифровых технологий.

**Задачи:**

1. Развить способность к системному и критическому анализу проблемных ситуаций в области цифрового дизайна, а также навыки разработки стратегий их решения.
2. Сформировать умение учитывать культурное разнообразие и особенности межкультурного взаимодействия при проведении научных и проектных исследований в цифровом дизайне.
3. Обучить методам работы с научной литературой, сбора, анализа и обобщения результатов исследований, а также применения современных научных методов в профессиональной деятельности.
4. Развить навыки проведения прикладных экспериментальных исследований в области цифровых технологий дизайна, включая определение перспективных направлений развития отрасли.
5. Научить осуществлять профессиональную экспертизу качества цифровой продукции и давать аналитическую оценку объектов цифрового дизайна.

## **2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО**

Дисциплина «Методология научного и проектного исследования» относится к блоку Б.1 Дисциплины, обязательная часть по учебному плану ОПОП ВО. Дисциплина изучается в 1-ом семестре. Освоение дисциплины «Методология научного и проектного исследования» основано на базе ранее изученных дисциплин учебного плана. Курс «Методология научного и проектного исследования» посвящен изучению работы с научными и проектными методами, включая системный анализ, критическое мышление, сбор и обработку данных, а также применение современных цифровых технологий в исследовательской и проектной деятельности.

«Конкурсное проектирование»	Наименование дисциплин учебного плана.
Требования к предварительной подготовке обучающегося:	<ul style="list-style-type: none"><li>- Комплекс базовой профессиональной подготовки учащегося профиля «Цифровой дизайн».</li></ul>
Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины необходимо как предшествующее:	<ul style="list-style-type: none"><li>- Современные проблемы дизайна</li><li>- Дизайн-проектирование</li><li>- Преддипломная практика</li><li>- Выполнение и защита ВКР</li></ul>

Взаимосвязь курса с другими дисциплинами ООП способствует планомерному формированию необходимых компетенций и углубленной подготовке студентов к решению специальных 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 «Методология научного и проектного исследования».

#### Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине.

Компетенция (код и наименование)	Индикаторы компетенций	Результаты обучения
<b>УК-1</b>  Системное и критическое мышление	<b>УК-1.2.</b>  Осуществляет поиск концептуальных решений поставленной задачи по различным типам подходов, оценивая их достоинства и недостатки;	<b>Знать:</b> - Основные источники информации в различных сферах жизни и профессиональной деятельности; - Принципы оценки идей, решений, концепций применительно к поставленной задаче; <b>Уметь:</b> - Сформулировать точный запрос на получение необходимой информации; - Применять критерии оценки информации; <b>Владеть:</b> - Совокупностью навыков в поиске информации применительно к поставленной задаче;
	<b>УК-1.3.</b>  При обработке информации отличает факты от мнений, интерпретаций, оценок, формирует собственные мнения и суждения, аргументирует свои выводы и точку зрения	<b>Знать:</b> - Принципы различения фактов, мнений, интерпретаций и оценок в потоке информации; <b>Уметь:</b> - Отличать при обработке информации факты от мнений, интерпретаций, оценок; - Формулировать собственное мнение на базе широких сведений по изучаемой проблеме; - Оценивать достоинства и недостатки возможных решений; <b>Владеть:</b> - Применять системный подход к

		<p>решению прикладных и теоретических задач;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Делать собственные выводы по проблеме;</li> <li>- Аргументировать свою точку зрения, защищать свою концепцию.</li> </ul>
<p><b>УК-5</b></p> <p>Межкультурное взаимодействие</p>	<p><b>УК-5.1.</b></p> <p>Анализирует современное состояние общества в контексте мультикультурных взаимодействий</p>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Механизмы межкультурного взаимодействия в обществе на современном этапе, принципы соотношения общемировых и национальных культурных процессов;</li> <li>- Определяет исторические этапы в развитии национальных культур и философской мысли;</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Анализирует современное состояние общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах;</li> <li>- Соотносит современное состояние культуры с ее историей;</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Оценивает различные общественные явления, в которых отражено многообразие культуры современного общества, в том числе явления массовой культуры.</li> </ul>
	<p><b>УК-5.2.</b></p> <p>Изучает и сохраняет традиционные культурные ценности народов и этнических групп России</p>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Специфику этнокультурных особенностей народов России;</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Толерантно воспринимать социальные, этнические, конфессиональные различия взаимодействия; особенности межкультурных коммуникаций;</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Демонстрирует уважительное отношение к историческому наследию и социокультурным</li> </ul>

		традициям различных социальных групп;
<b>ОПК-2</b>  Научно-исследовательская деятельность	<b>ОПК-2.3.</b>  Планирует и проводит собственные фундаментальные и прикладные исследования	<b>Знать:</b> - Основные труды и авторов по проблематике собственной научной деятельности; <b>Уметь:</b> - Планировать собственные действия по проведению исследований; <b>Владеть:</b> - Осуществлять запланированные исследования, обеспечив привлечение необходимых ресурсов
	<b>ОПК-2.4.</b>  Владеет инструментами оценки результатов научного исследования, оформляет результаты исследований научно корректным образом	<b>Знать:</b> - Критерии оценки результативности научного исследования; - Правила проведения и оформления результатов исследования; <b>Уметь:</b> - Применять приёмы анализа, обобщения в работе; - Вести журнал исследований, фиксировать полученные сведения; <b>Владеть:</b> - Анализом и обобщением научной информации; - Оценивает полученную информацию по различным критериям; - Оформляет результаты собственных научных и прикладных практических исследований согласно целеназначению;
	<b>ОПК-2.5.</b>  Осуществляет представление научных результатов исследований в публичном профессиональном пространстве – в публикациях, докладах на научно-практических	<b>Знать:</b> - График проведения научных мероприятий в области профессиональной сферы деятельности; <b>Уметь:</b>

	конференциях	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Корректно оформить заявку для участия в научном мероприятии;</li> <li>- Оформляет результаты исследований в форме научных докладов, статей, публикаций;</li> </ul> <b>Владеть:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Представляет свои исследовательские работы на научных публичных мероприятиях;</li> <li>- Синтезирует комплексное видение научных исследований в развитие научной темы.</li> </ul>
<b>ПК-2</b>  Инновационно-технологическая деятельность	<b>ПК-2.1.</b> Способен проводить прикладные и проектные исследования в профессиональной области; оформлять результаты исследований и использовать практической и творческой работе в цифровом дизайне	<b>Знать:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Источники и банки хранения цифровых прототипов и профессиональной информации;</li> </ul> <b>Уметь:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Осуществлять мониторинг цифровых ресурсов и информационной среды по специализации;</li> </ul> <b>Владеть:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Проводить самостоятельные исследования и эксперименты в цифровой среде;</li> </ul>
	<b>ПК-2.2.</b> Осуществляет мониторинг перспективных разработок и исследований в области специализации. Следит за развитием технологий в области цифрового дизайна и искусства; актуализирует собственные знания и навыки в практической деятельности	
<b>ПК-5</b> Профессиональная экспертиза	<b>ПК-5.3.</b> Способен осуществлять профессиональную оценку цифрового дизайн-проекта в целом, его элементов, деталей и коммерческой перспективы	<b>Знать:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Историю искусства и дизайна, основные течения, стили, центры развития, персоналии;</li> </ul> <b>Уметь:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Анализировать специфические профессиональные решения цифрового проекта/продукции дизайна;</li> </ul> <b>Владеть:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Квалифицирует цифровой</li> </ul>

		дизайн-продукт; - Оценивает цифровой продукт по общепризнанным критериям оценки;
--	--	---

#### 4. Структура и содержание дисциплины

##### 4.1 Объем дисциплины

Объем (общая трудоемкость) дисциплины «Методология научного и проектного исследования» составляет 2 з.е., 72 акад. часов, из них контактных - 34 акад.ч., СРС - 38 акад.ч., формы контроля – зачет с оценкой - 1 семестр.

Вид учебной работы		Всего часов	Семестры					
			1					
<b>Аудиторные занятия (всего)</b>								
В том числе:								
Лекции		26	26					
Практические занятия								
Семинары		8	8					
Самостоятельная работа (всего)		38	38					
Контроль								
Вид аттестации (Зачет с оценкой)								
Общая трудоемкость	часы	72	72					
	зачетные единицы	2	2					

##### 4.2. Структура дисциплины для очной формы обучения.

№	Темы занятий	С е м е с т р	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах) в том числе в интерактивной форме 20%				Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) Форма промежуточной аттестации (по семестрам)
			лекции	семинары	пп/г	с/р	
Раздел 1. Основы методологии научного и проектного исследования							
1	Тема 1. Введение в методологию научного и проектного	1	2				Опрос

	исследования. Цели, задачи и структура курса. (2 часа)						
2	<b>Тема 2.</b> Системное и критическое мышление в научной и проектной деятельности. (2 часа)	1	2				Опрос
3	<b>Тема 3.</b> Методы научного исследования: классификация и особенности применения. (2 часа)	1	2				Опрос
4.	<b>Тема 4.</b> Этапы научного исследования: от постановки проблемы до оформления результатов. (2 часа)	1	2				Опрос
5.	<b>Тема 5.</b> Межкультурный подход в научных и проектных исследованиях. (2 часа)	1	2				Опрос
6.	<b>Тема 6.</b> Работа с научной литературой: поиск, анализ и систематизация информации. (2 часа)	1	2				Опрос
7.	<b>Тема 7.</b> Современные цифровые технологии в научных и проектных исследованиях. (2 часа)	1	2				Тестирование



8.	<b>Тема 8.</b> Практикум по системному и критическому анализу проблемных ситуаций (2 часа)	1		2			Опрос
9.	<b>Тема 9.</b> Обсуждение и анализ примеров межкультурного взаимодействия в проектах цифрового дизайна. (2 часа)	1		2			Опрос
10.	Самостоятельная работа.					20	Опрос
<b>Раздел 2. Прикладные аспекты научного и проектного исследования</b>							
1.	<b>Тема 1.</b> Методы прикладных исследований в цифровом дизайне: эксперименты, изыскания, анализ данных. (2 часа)	1	2				Опрос
2.	<b>Тема 2.</b> Современные подходы к оценке качества цифровой продукции и дизайна. (2 часа)	1	2				Рубежная аттестация: Тестирование
3.	<b>Тема 3.</b> Методы визуализации и презентации результатов научного и проектного исследования. (2 часа)	1	2				Опрос
4.	<b>Тема 4.</b> Подготовка и оформление научных публикаций и проектной документации. ( 2 часа)	1	2				
5.	<b>Тема 5.</b> Участие в научно-практических	1	2				Опрос

	конференциях: подготовка докладов и выступлений. (2 часа)						
6.	<b>Тема 6.</b> Перспективные направления развития цифрового дизайна: анализ трендов и технологий. (2 часа)	1	2				Опрос
7.	<b>Тема 7.</b> Практикум по проведению прикладных исследований: разработка эксперимента.	1		2			Опрос
8.	<b>Тема 8.</b> Защита проектных идей и результатов исследования ( 2 часа)	1		2			Опрос
	Самостоятельная работа	1				18	Опрос
	Подготовка к промежуточной аттестации						Зачет с оценкой
	<b>Итого за семестр</b>	1	<b>26</b>	<b>8</b>		<b>28</b>	

#### 4.3. Содержание дисциплины

№	Наименование раздела (подраздела, темы) дисциплины	Содержание
1.	<b>Раздел 1. Основы методологии научного и проектного исследования</b>	

1.1.	<b>Тема 1.</b> Введение в методологию научного и проектного исследования. Цели, задачи и структура курса. (2 часа)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Понятие методологии как науки о методах и принципах организации деятельности.</li> <li>● Роль методологии в научной и проектной деятельности.</li> <li>● Цели и задачи дисциплины: формирование навыков исследования, анализа и проектирования.</li> <li>● Структура курса: теоретические основы, практические методы, самостоятельная работа.</li> <li>● Связь методологии с профессиональными компетенциями в области цифрового дизайна.</li> <li>● Ожидаемые результаты освоения дисциплины</li> </ul>
1.2	<b>Тема 2.</b> Системное и критическое мышление в научной и проектной деятельности. (2 часа)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Понятие системного мышления: целостный подход к анализу сложных явлений.</li> <li>● Критическое мышление: анализ, оценка, интерпретация информации.</li> <li>● Применение системного и критического мышления в научных исследованиях.</li> <li>● Роль критического анализа в проектной деятельности цифрового дизайна.</li> <li>● Примеры использования системного подхода для решения задач в дизайне.</li> <li>● Практические инструменты развития системного и критического мышления.</li> </ul>
1.3	<b>Тема 3.</b> Методы научного исследования: классификация и особенности применения. (2 часа)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Классификация методов научного исследования: теоретические, эмпирические, экспериментальные.</li> <li>● Теоретические методы: анализ, синтез, моделирование, классификация.</li> <li>● Эмпирические методы: наблюдение, опрос, эксперимент, измерение.</li> <li>● Особенности применения методов в зависимости от цели исследования.</li> <li>● Примеры использования методов в исследованиях цифрового дизайна.</li> <li>● Критерии выбора методов для конкретных задач.</li> </ul>

1.4	<p><b>Тема 4.</b> Этапы научного исследования: от постановки проблемы до оформления результатов. (2 часа)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Основные этапы научного исследования: постановка проблемы, формулировка цели и задач, сбор данных, анализ, интерпретация, оформление результатов.</li> <li>• Постановка проблемы: актуальность, научная новизна, практическая значимость.</li> <li>• Формулировка гипотезы и выбор методов исследования.</li> <li>• Организация и проведение исследования: сбор и обработка данных.</li> <li>• Оформление результатов: структура научной работы, требования к публикациям.</li> <li>• Примеры этапов исследования в области цифрового дизайна.</li> </ul>
1.5	<p><b>Тема 5.</b> Межкультурный подход в научных и проектных исследованиях. (2 часа)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Понятие межкультурного взаимодействия и его роль в глобальном мире.</li> <li>• Учет культурных особенностей в научных и проектных исследованиях.</li> <li>• Культурные аспекты цифрового дизайна: визуальные коммуникации, символы, цветовые решения.</li> <li>• Примеры успешных проектов с учетом межкультурного контекста.</li> <li>• Методы анализа культурного разнообразия в исследованиях.</li> <li>• Практические рекомендации для работы в межкультурной среде.</li> </ul>
1.6	<p><b>Тема 6.</b> Работа с научной литературой: поиск, анализ и систематизация информации. (2 часа)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Источники научной информации: базы данных, журналы, книги, конференции.</li> <li>• Методы поиска и отбора релевантной литературы.</li> <li>• Анализ научных текстов: выделение ключевых идей, аргументов, выводов.</li> <li>• Систематизация информации: составление библиографии, аннотаций, обзоров.</li> <li>• Использование цифровых инструментов для работы с литературой.</li> <li>• Примеры анализа научных статей по темам цифрового дизайна.</li> </ul>

1.7	<p><b>Тема 7.</b> Современные цифровые технологии в научных и проектных исследованиях. (2 часа)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Роль цифровых технологий в научной и проектной деятельности.</li> <li>• Инструменты для сбора и анализа данных: программы для статистики, визуализации, моделирования.</li> <li>• Использование искусственного интеллекта и машинного обучения в исследованиях.</li> <li>• Цифровые платформы для коллаборации и управления проектами.</li> <li>• Примеры применения цифровых технологий в дизайне: 3D-моделирование, AR/VR, генеративный дизайн.</li> <li>• Перспективы развития цифровых технологий в научных и проектных исследованиях.</li> </ul>
1.8	<p><b>Тема 8.</b> Практикум по системному и критическому анализу проблемных ситуаций (2 часа)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Разбор кейсов: примеры проблемных ситуаций в цифровом дизайне (например, неудобный интерфейс, несоответствие продукта культурным ожиданиям).</li> <li>• Применение системного подхода: выделение ключевых элементов проблемы, их взаимосвязей и контекста.</li> <li>• Критический анализ: оценка причин, последствий и возможных решений.</li> <li>• Работа в группах: разработка стратегии решения проблемы с использованием системного и критического мышления.</li> </ul>
1.9	<p><b>Тема 9.</b> Обсуждение и анализ примеров межкультурного взаимодействия в проектах цифрового дизайна. (2 часа)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Разбор кейсов: примеры успешных и неудачных проектов цифрового дизайна с учетом межкультурного взаимодействия (например, адаптация интерфейсов для разных стран, использование символов и цветов).</li> <li>• Анализ культурных особенностей, которые повлияли на успех или провал проекта.</li> <li>• Работа в группах: предложение решений для улучшения проектов с учетом межкультурного контекста.</li> </ul>
2.	<p><b>Раздел 2. Прикладные аспекты научного и проектного исследования</b></p>	

2.1.	<b>Тема 1.</b> Методы прикладных исследований в цифровом дизайне: эксперименты, изыскания, анализ данных. (2 часа)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Понятие прикладных исследований и их отличие от фундаментальных.</li> <li>● Роль прикладных исследований в цифровом дизайне.</li> <li>● Эксперименты: виды, этапы проведения, примеры в дизайне (например, А/В-тестирование интерфейсов).</li> <li>● Изыскания: анализ существующих решений, поиск инновационных подходов.</li> <li>● Анализ данных: количественные и качественные методы, инструменты для обработки (например, Excel, Tableau, Python).</li> <li>● Кейсы использования экспериментов и анализа данных в цифровом дизайне.</li> <li>● Практические рекомендации по выбору методов для конкретных задач.</li> </ul>
2.2.	<b>Тема 2.</b> Современные подходы к оценке качества цифровой продукции и дизайна. (2 часа)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Критерии качества: функциональность, удобство, эстетика, соответствие целевой аудитории.</li> <li>● Стандарты и нормативы в оценке цифровой продукции.</li> <li>● Юзабилити-тестирование: этапы, инструменты, интерпретация результатов.</li> <li>● Экспертная оценка: критерии и методы проведения.</li> <li>● Обратная связь от пользователей: сбор и анализ данных.</li> <li>● Разбор кейсов оценки качества цифровых продуктов (например, мобильные приложения, веб-сайты).</li> <li>● Практические рекомендации по улучшению качества дизайна.</li> </ul>
2.3.	<b>Тема 3.</b> Методы визуализации и презентации результатов научного и проектного исследования. (2 часа)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Принципы эффективной визуализации: ясность, точность, эстетика.</li> <li>● Инструменты для визуализации: графики, диаграммы, инфографика (например, Canva, Adobe Illustrator, Tableau).</li> <li>● Структура презентации: введение, основная часть, выводы.</li> <li>● Использование мультимедийных средств: видео, анимация, интерактивные элементы.</li> <li>● Подготовка презентационных материалов: слайды, раздаточные материалы.</li> <li>● Разбор успешных презентаций научных и проектных исследований.</li> <li>● Практические советы по подготовке и проведению презентаций.</li> </ul>

2.4.	<b>Тема 4.</b> Подготовка и оформление научных публикаций и проектной документации. ( 2 часа)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Требования к научным статьям: структура, стиль, оформление.</li> <li>• Процесс рецензирования и публикации в научных журналах.</li> <li>• Виды проектной документации: техническое задание, отчеты, презентации.</li> <li>• Требования к оформлению: стандарты, структура, стиль.</li> <li>• Разбор примеров научных статей и проектной документации.</li> <li>• Практические рекомендации по подготовке и оформлению.</li> </ul>
2.5.	<b>Тема 5.</b> Участие в научно-практических конференциях: подготовка докладов и выступлений. (2 часа)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Выбор темы и подготовка доклада: структура, содержание, оформление.</li> <li>• Подготовка презентации: слайды, раздаточные материалы.</li> <li>• Техники публичного выступления: уверенность, ясность, взаимодействие с аудиторией.</li> <li>• Ответы на вопросы: подготовка к возможным вопросам, техники ответов.</li> <li>• Разбор успешных выступлений на конференциях.</li> <li>• Практические рекомендации по подготовке и проведению выступлений.</li> </ul>
2.6.	<b>Тема 6.</b> Перспективные направления развития цифрового дизайна: анализ трендов и технологий. (2 часа)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Основные направления: минимализм, неоморфизм, 3D-дизайн, анимация.</li> <li>• Влияние технологий на дизайн: AR/VR, искусственный интеллект, генеративный дизайн.</li> <li>• Новые инструменты и платформы для дизайна.</li> <li>• Примеры использования технологий в реальных проектах.</li> <li>• Разбор кейсов успешного применения новых технологий в дизайне.</li> <li>• Практические рекомендации по использованию трендов и технологий.</li> </ul>

2.7.	<b>Тема 7.</b> Практикум по проведению прикладных исследований: разработка эксперимента.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Краткое повторение теоретических основ прикладных исследований и методов экспериментирования.</li> <li>• Обсуждение роли экспериментов в цифровом дизайне (например, тестирование интерфейсов, пользовательского опыта).</li> <li>• Практическая часть:</li> </ul> <p><i>Разработка эксперимента:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Определение цели и гипотезы эксперимента.</li> <li>2. Выбор методов и инструментов для проведения (например, А/В-тестирование, юзабилити-тестирование).</li> <li>3. Планирование этапов эксперимента: подготовка, проведение, сбор данных, анализ.</li> </ol> <p><i>Работа в группах:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Разработка эксперимента для конкретной задачи в цифровом дизайне (например, улучшение навигации в приложении).</li> <li>2. Обсуждение возможных трудностей и способов их преодоления.</li> </ol>
2.8.	<b>Тема 8.</b> Защита проектных идей и результатов исследования (2 часа)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Краткое повторение принципов подготовки презентаций и публичных выступлений.</li> <li>• Обсуждение важности четкой и убедительной защиты идей и результатов.</li> <li>• Практическая часть:</li> </ul> <p><i>Подготовка к защите:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Структура выступления: введение, основная часть, выводы.</li> <li>2. Подготовка презентационных материалов: слайды, демонстрации, раздаточные материалы.</li> </ol> <p><i>Проведение защиты:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Выступление студентов с презентацией своих проектных идей или результатов исследования.</li> <li>2. Ответы на вопросы аудитории и преподавателя.</li> </ol>

## 5. Образовательные технологии

№ п/п	Наименование раздела	Виды учебных занятий	Образовательные технологии
1	2	3	4



1.	<b>Раздел 1.</b> Основы методологии научного и проектного исследования	Лекций – 14 ч.	- Лекции-презентации с использованием фото- и видеоматериалов
		Семинаров, практических занятий семинарского типа – 4 ч.	- Практические занятия семинарского типа, консультации по выполнению учебных заданий - Выполнение упражнений к заданию - Разбор и анализ выполненных заданий
		Самостоятельная работа – 20 ч.	- Сбор материалов по теме раздела - Подготовка информационных материалов к занятию - Выполнение практических упражнений - Консультации и обсуждение результатов самостоятельного поиска
2.	<b>Раздел 2.</b> Прикладные аспекты научного и проектного исследования	Лекций – 12 ч.	- Лекции-презентации с использованием фото- и видеоматериалов
		Семинаров, практических занятий семинарского типа – 4 ч.	- Практические занятия семинарского типа, консультации по эскизированию и выполнению конкурсного проекта - Выполнение эскизов и разработок к проекту - Просмотры выполненных работ в индивидуальном порядке - Разбор и анализ выполненных работ - Финализация проекта, отправка на конкурс
		Самостоятельная работа – 18 ч.	- Сбор материалов по проекту - Выполнение эскизов и разработок к проекту - Выполнение финального варианта задания начисто -

**Применяемые образовательные технологии:**

Процесс изучения дисциплины предусматривает контактную (работа на занятиях лекционного и семинарского типа) и самостоятельную (самоподготовка к лекциям и занятиям семинарского типа) работу обучающегося.

В качестве основной формы организации учебного процесса по дисциплине «Конкурсное проектирование» в предлагаемой методике обучения выступает использование интерактивных (развивающих, проблемных, проектных) технологий обучения.

На лекциях излагаются темы дисциплины, предусмотренные рабочей программой, акцентируется внимание на наиболее принципиальных и сложных вопросах дисциплины, устанавливаются вопросы для самостоятельной проработки.

Содержание лекций является базой при подготовке к консультациям, практическим занятиям, экзаменам, а также самостоятельной конкурсной творческой деятельности.

Занятия семинарского типа по дисциплине «Конкурсное проектирование» проводятся с целью приобретения практических навыков применения полученных знаний в профессиональной деятельности. Способствуют более глубокому пониманию теоретического материала учебного курса, а также развитию, формированию и становлению различных уровней профессиональной компетентности студентов. На занятиях семинарского типа по дисциплине «Методология научного и проектного исследования» используются следующие интерактивные формы: - семинары-консультации с просмотром эскизов и других проектных материалов, проводится разбор ошибок, обсуждение подходов к проектированию.

Целью самостоятельной работы студентов является формирование профессионального мышления и сознания, способствующих социальному ориентированию в современной жизни. Самостоятельная работа студентов по дисциплине «Конкурсное проектирование» обеспечивает:

- закрепление знаний, полученных студентами в процессе занятий лекционного и семинарского типов;
- формирование навыков работы по проектированию для конкурентной конкурсной среды.

В процессе выполнения самостоятельной работы студент приобретает умения и навыки чтения и анализа официальных документов, проектных брифов, профессиональных текстов, технических заданий.

Формы самостоятельной работы:

- Ознакомление и работа с документами, книгами, профессиональными онлайн-ресурсами;
- Эскизирование, проектирование, оформление проектных решений в презентации;
- Коммуникация со стороной организатором конкурса;
- Подготовка к промежуточным аттестациям.

#### **Перечень учебно-методического обеспечения по дисциплине.**

В преподавании дисциплины «Методология научного и проектного исследования» используются разнообразные образовательные технологии традиционного характера:

● лекции;

● практические занятия семинарского типа;

На занятиях по дисциплине читаются обзорные лекции и даются задания на семинарские занятия и самостоятельную работу студента. На семинарских занятиях заслушиваются краткие сообщения, с дальнейшим обсуждением.

## **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 или темы дисциплины. Рубежная аттестация проводится с оценкой всех заданий по завершению раздела дисциплины. Рубежные аттестации проводятся по окончании работы над заданиями очередного раздела, как правило, на 8-9 неделях учебного семестра.

Промежуточная аттестация – экзамен проводится в рамках экзаменационной сессии по итогам учебного семестра.

### **6.1. Система оценивания**

<b>Форма контроля</b>	<b>Компетенци я/ индикатор компетенции</b>	<b>Оценка</b>
Текущий контроль – опрос, консультации по проекту	УК-1.2\УК- 1.3\УК-5.1\ УК-5.2ОПК- 2.4\ОПК-2.5\ ПК-2.1\ПК- 2.2\ПК-5.3	Зачтено (отлично/хорошо/удовлетворительно) Незачтено (неудовлетворительно)
Рубежный контроль – просмотр задания по разделу	УК-1.2\УК- 1.3\УК-5.1\ УК-5.2ОПК- 2.4\ОПК-2.5\ ПК-2.1\ПК- 2.2\ПК-5.3	Зачтено (отлично/хорошо/удовлетворительно) Незачтено (неудовлетворительно)

	ПК-2.1\ПК-2.2\ПК-5.3	
Промежуточная аттестация – экзамен в форме просмотра итогового проекта	УК-1.2\УК-1.3\УК-5.1\УК-5.2ОПК-2.4\ОПК-2.5\ПК-2.1\ПК-2.2\ПК-5.3	Зачтено (отлично/хорошо/удовлетворительно) Незачтено (неудовлетворительно)

Для выведения оценки в установленной форме по 5-балльной шкале по итогам промежуточной аттестации учитывается средний арифметический результат работы студента на всех рубежных аттестациях за семестр. В спорной ситуации учитываются результаты текущего контроля работы студента в семестре.

## 6.2. Критерии оценки результатов промежуточной аттестации по дисциплине «Методология научного и проектного исследования»

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
Зачтено\«отлично»	<p>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 и навыки:</p> <p>Обучающийся глубоко и прочно усвоил теоретический и практический материал, продемонстрировал это на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся умеет сочетать теорию с практикой, справляется с решением задач профессиональной направленности высокого уровня сложности, правильно обосновывает принятые решения.</p> <p>Свободно ориентируется в учебной и профессиональной литературе.</p> <p>Обучающийся посещает около 100% занятий, работает на аудиторных занятиях с педагогом с высоким уровнем взаимодействия.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p>
Зачтено\«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:</p> <p>Обучающийся знает теоретический и практический</p>

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
	<p>материал, грамотно применяет его на занятиях и в ходе промежуточной аттестации, не допуская существенных неточностей.</p> <p>Обучающийся правильно применяет теоретические положения при решении практических задач профессиональной направленности разного уровня сложности, владеет необходимыми для этого навыками и приёмами.</p> <p>Достаточно хорошо ориентируется в учебной и профессиональной литературе.</p> <p>Обучающийся посещает от 75% до 100% занятий, работает на аудиторных занятиях с педагогом с достаточным уровнем взаимодействия.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p>
Зачтено\«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:</p> <p>Обучающийся знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает отдельные ошибки при его практическом использовании на занятиях и в ходе промежуточной аттестации;</p> <p>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;</p> <p>Демонстрирует достаточный уровень знания учебной литературы по дисциплине;</p> <p>Обучающийся посещает от 50% до 75% занятий, работает на аудиторных занятиях с педагогом с минимально достаточным уровнем взаимодействия.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p>
Зачтено\«неудовлетворительно»	<p>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</p>

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
	<p>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: задания для практической работы и форма отчетности:**

**6.3.2. Задания для аудиторной / самостоятельной работы:**

**Раздел 1. Основы методологии научного и проектного исследования**

- Изучение научной литературы по теме исследования. Подготовка аннотации к статьям. (4 часа)
- Разработка структуры научного исследования: формулировка цели, задач, гипотезы. (4 часа)
- Анализ кейсов применения цифровых технологий в дизайне. (4 часа)
- Подготовка презентации по теме межкультурного взаимодействия в дизайне. (4 часа)
- Написание реферата по выбранной теме исследования. (4 часа)

**Раздел 2. Прикладные аспекты научного и проектного исследования**

- Проведение мини-исследования по выбранной теме с применением цифровых технологий. (6 часов)
- Подготовка научного доклада или статьи по результатам исследования. (4 часа)
- Разработка проекта цифрового дизайна с учетом межкультурного контекста. (4 часа)
- Анализ и оценка качества цифровой продукции (на примере кейсов). (4 часа)

**6.3.3. Примерные темы рефератов по разделу 1.:**

- *Системное мышление в научных и проектных исследованиях: принципы и применение.*
- *Критическое мышление как инструмент анализа проблемных ситуаций в цифровом дизайне.*

- *Методы научного исследования: классификация и особенности применения в дизайне.*
- *Этапы научного исследования: от постановки проблемы до оформления результатов.*
- *Межкультурный подход в проектировании цифровых продуктов: особенности и примеры.*
- *Роль межкультурного взаимодействия в современных исследованиях цифрового дизайна.*
- *Работа с научной литературой: методы поиска, анализа и систематизации информации.*
- *Цифровые технологии в научных исследованиях: инструменты и перспективы.*
- *Применение искусственного интеллекта в научных и проектных исследованиях.*
- *Методы визуализации данных в научных исследованиях: подходы и инструменты.*
- *Этика научного исследования: принципы и практические аспекты.*
- *Роль гипотезы в научном исследовании: формулировка и проверка.*
- *Методы сбора и анализа данных в прикладных исследованиях цифрового дизайна.*
- *Системный подход к решению проблем в цифровом дизайне: теория и практика.*
- *Культурные аспекты в проектировании пользовательских интерфейсов.*
- *Методы критического анализа научных публикаций: подходы и примеры.*
- *Роль научной коммуникации в представлении результатов исследования.*
- *Современные тенденции в методологии научных исследований: глобальные тренды.*
- *Применение количественных и качественных методов в исследованиях цифрового дизайна.*
- *Роль междисциплинарного подхода в научных и проектных исследованиях.*
- *Методы оценки качества научных исследований: критерии и подходы.*
- *Особенности проектного исследования в цифровом дизайне: этапы и методы.*
- *Роль цифровых платформ в организации научных и проектных исследований.*
- *Методы обработки и интерпретации данных в научных исследованиях.*
- *Роль научного руководителя в организации и проведении исследований.*

#### **6.3.4. Примерные темы мини-исследования по разделу 2.:**

Темы ориентированы на прикладные аспекты научного и проектного исследования, позволяя студентам сосредоточиться на конкретных задачах, связанных с цифровым дизайном, и применить современные методы исследования для получения практических результатов.

- *Анализ эффективности A/B-тестирования в улучшении пользовательского опыта цифровых продуктов.*
- *Исследование влияния цветовых решений на восприятие пользовательских интерфейсов.*
- *Применение методов юзабилити-тестирования для оценки мобильных приложений.*
- *Анализ роли анимации в повышении вовлеченности пользователей веб-сайтов.*
- *Исследование культурных особенностей в дизайне интерфейсов для международных аудиторий.*

- *Оценка эффективности использования AR/VR-технологий в цифровом дизайне.*
- *Анализ трендов минимализма в современном веб-дизайне: преимущества и недостатки.*
- *Исследование влияния типографики на читабельность и восприятие цифрового контента.*
- *Применение методов генеративного дизайна в создании уникальных визуальных решений.*
- *Анализ использования искусственного интеллекта для персонализации пользовательского опыта.*

#### **6.3.5. Примерные темы научных докладов по разделу 2.:**

Темы охватывают актуальные направления в прикладных исследованиях цифрового дизайна и позволяют студентам подготовить научные доклады, основанные на анализе современных технологий, методов и трендов.

- *Методы A/B-тестирования в цифровом дизайне: практическое применение и результаты.*
- *Роль юзабилити-тестирования в создании удобных пользовательских интерфейсов.*
- *Применение искусственного интеллекта для анализа пользовательского поведения в цифровых продуктах.*
- *Исследование влияния цветовой палитры на эмоциональное восприятие дизайна.*
- *Использование AR/VR-технологий в проектировании immersive-опытов.*
- *Анализ трендов в веб-дизайне: от минимализма до неоморфизма.*
- *Культурные аспекты в дизайне интерфейсов: адаптация для глобальных аудиторий.*
- *Методы генеративного дизайна и их применение в создании уникальных визуальных решений.*
- *Оценка эффективности анимации в повышении вовлеченности пользователей.*
- *Применение методов анализа больших данных (Big Data) в цифровом дизайне.*

#### **6.4. Тестовые задания, контролирующие сформированность компетенций – УК-1, ОПК-2, ПК-2, ПК-5**

##### **УК-1**

Вопрос 1. Что означает системный подход в научном исследовании?

1. Использование только количественных методов.
2. Рассмотрение проблемы как целостной системы с учетом взаимосвязей ее элементов.
3. Игнорирование контекста и сосредоточение на отдельных деталях.



Вопрос 2. Какой из перечисленных методов относится к прикладным исследованиям в цифровом дизайне?

1. **A/B-тестирование.**
2. Чтение научной литературы.
3. Написание теоретических статей.

Вопрос 3. Что является главной целью критического анализа в научном исследовании?

1. Подтверждение уже существующих мнений.
2. **Оценка достоверности информации, выявление сильных и слабых сторон.**
3. Игнорирование альтернативных точек зрения.

Вопрос 4. Какой из подходов позволяет учитывать культурные особенности в цифровом дизайне?

1. Универсальный дизайн без учета культурных различий.
2. **Межкультурный подход, адаптирующий дизайн под разные аудитории.**
3. Использование только локальных культурных норм.

Вопрос 5. Что из перечисленного является примером факта, а не мнения?

1. "Этот интерфейс неудобен."
2. **"80% пользователей завершили задачу за 2 минуты."**
3. "Этот дизайн выглядит современно."

Вопрос 6. Какой метод используется для оценки удобства пользовательского интерфейса?

1. **Юзабилити-тестирование.**
2. Анализ научной литературы.
3. Написание теоретических гипотез.

Вопрос 7. Что из перечисленного является важным при поиске концептуальных решений?

1. Рассмотрение только одного подхода.
2. **Оценка достоинств и недостатков различных подходов.**
3. Игнорирование альтернативных решений.

Вопрос 8. Какой из перечисленных инструментов используется для визуализации данных?

1. **Tableau.**
2. Microsoft Word.
3. Adobe Photoshop.

Вопрос 9. Что из перечисленного является примером интерпретации, а не факта?

1. "Пользователь нажал кнопку 5 раз."
2. **"Пользователь был раздражен из-за сложного интерфейса."**
3. "Время выполнения задачи составило 3 минуты."

Вопрос 10. Какой из подходов позволяет аргументировать выводы в научном исследовании?

1. Использование только личного мнения.
2. **Подкрепление выводов данными и доказательствами.**
3. Игнорирование альтернативных точек зрения.

## УК-5

Вопрос 1. Что из перечисленного является ключевым аспектом анализа мультикультурных взаимодействий в современном обществе?

1. Игнорирование культурных различий.
2. **Изучение культурных особенностей и их влияния на общество.**
3. Унификация всех культур под единые стандарты.

Вопрос 2. Какой из перечисленных подходов помогает учитывать культурные особенности в цифровом дизайне?

1. Использование только западных стандартов дизайна.
2. **Адаптация дизайна под культурные нормы и ценности целевой аудитории.**
3. Игнорирование культурного контекста.

Вопрос 3. Что из перечисленного является примером сохранения традиционных культурных ценностей в цифровом дизайне?

1. **Использование этнических орнаментов и символов в дизайне интерфейсов.**
2. Полный отказ от традиционных элементов в пользу современных трендов.
3. Игнорирование культурного наследия.

Вопрос 4. Какой из перечисленных методов помогает анализировать мультикультурные взаимодействия?

1. **Проведение опросов и интервью с представителями разных культур.**
2. Использование только теоретических данных без практического анализа.
3. Игнорирование мнений представителей других культур.

Вопрос 5. Что из перечисленного является важным при изучении традиционных культурных ценностей?

1. **Сохранение и популяризация культурного наследия через современные технологии.** Игнорирование традиций в пользу глобальных трендов.
2. Отказ от использования культурных элементов в дизайне.

Вопрос 6. Какой из перечисленных примеров демонстрирует учет мультикультурных взаимодействий в цифровом дизайне?

1. **Создание интерфейса, адаптированного под культурные особенности разных стран.**
2. Использование только одного языка и культурных норм в дизайне.
3. Игнорирование обратной связи от пользователей из разных культур.

## ОПК-2

Вопрос 1. Что является ключевым этапом при планировании научного исследования?

1. Выбор темы без учета актуальности.
2. **Формулировка цели, задач и гипотезы исследования.**
3. Проведение исследования без предварительного плана.

Вопрос 2. Какой из перечисленных методов относится к прикладным исследованиям в цифровом дизайне?

1. **Эксперимент с пользовательскими интерфейсами.**
2. Написание теоретической статьи без практической части.
3. Чтение научной литературы без анализа.

Вопрос 3. Что из перечисленного является важным при оформлении результатов научного исследования?

1. Использование неформального стиля и разговорной лексики.
2. **Соблюдение научной корректности: структура, терминология, ссылки.**
3. Игнорирование стандартов оформления.

Вопрос 4. Какой инструмент используется для оценки результатов научного исследования?

1. **Статистический анализ данных.**
2. Художественное оформление результатов.
3. Написание отзывов без анализа данных.

Вопрос 5. Что из перечисленного является важным при представлении научных результатов на конференции?

1. **Подготовка структурированного доклада и наглядной презентации.**
2. Использование только устного выступления без визуальных материалов.
3. Игнорирование вопросов аудитории.

Вопрос 6. Какой из перечисленных этапов является частью проведения прикладного исследования?

1. **Сбор и анализ данных, интерпретация результатов.**
2. Написание теоретической статьи без практической части.
3. Игнорирование этапа планирования исследования.

## **ПК-2**

Вопрос 1. Что из перечисленного является примером прикладного исследования в цифровом дизайне?

1. Написание теоретической статьи о трендах дизайна.
2. **Проведение А/В-тестирования для улучшения пользовательского интерфейса.**
3. Чтение научной литературы без практического применения.

Вопрос 2. Какой из перечисленных этапов является частью оформления результатов исследования?

1. **Подготовка отчета с анализом данных и выводами.**
2. Игнорирование структуры и стандартов оформления.
3. Использование только устного представления результатов.

Вопрос 3. Что из перечисленного является важным для мониторинга перспективных разработок в цифровом дизайне?

1. Игнорирование новых технологий и трендов.
2. **Постоянное изучение профессиональной литературы, участие в конференциях и вебинарах.**
3. Использование только устаревших методов и подходов.

Вопрос 4. Какой из перечисленных методов помогает актуализировать знания и навыки в цифровом дизайне?

1. **Регулярное обучение и освоение новых инструментов и технологий.**
2. Использование только традиционных методов дизайна.
3. Игнорирование профессиональных сообществ и событий.

Вопрос 5. Что из перечисленного является примером использования результатов исследования в практической деятельности?

4. **Внедрение улучшений в пользовательский интерфейс на основе данных тестирования.**
5. Хранение результатов исследования без применения.
6. Игнорирование обратной связи от пользователей.

## **ПК-5**

Вопрос 1. Что из перечисленного является ключевым критерием оценки цифрового дизайн-проекта?

1. **Соответствие дизайна целям проекта и потребностям целевой аудитории.**
2. Использование только модных трендов без учета функциональности.
3. Игнорирование обратной связи от пользователей.

Вопрос 2. Какой из перечисленных методов используется для оценки коммерческой перспективы дизайн-проекта?

1. **Анализ рыночных трендов и конкурентов.**
2. Оценка только визуальной привлекательности проекта.
3. Игнорирование экономических показателей.

Вопрос 3. Что из перечисленного является важным при оценке элементов и деталей дизайн-проекта?

1. **Анализ удобства, читабельности и функциональности элементов.**
2. Оценка только цветовой палитры проекта.
3. Игнорирование пользовательского опыта.

Вопрос 4. Какой из перечисленных подходов помогает оценить успешность дизайн-проекта?

1. **Проведение юзабилити-тестирования и анализ метрик пользовательского взаимодействия.**
2. Оценка проекта только на основе личного мнения.
3. Игнорирование данных о поведении пользователей.

Вопрос 5. Что из перечисленного является примером профессиональной оценки дизайн-проекта?

1. **Подготовка отчета с анализом сильных и слабых сторон проекта, рекомендациями по улучшению.**
2. Оценка проекта без аргументации и анализа.
3. Игнорирование коммерческих и функциональных аспектов проекта.

## **7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины**

### **7.1. Список литературы и источников**

#### **Основная литература**

1. **Михайлов, С. М.** Основы дизайна : учеб. для вузов / НИИ Рос. Акад. художеств. - 2-е изд., перераб. и доп. - М. : Союз Дизайнеров, 2002. - 240 с. : ил. - ISBN 5-901512-06-5 : 420-.1чз1, УК № 1359 (17)уб
2. Агранович-Пономарева, Е. С. Интерьер и предметный дизайн жилых зданий : учеб. пособие. - Ростов-н/Д : Феникс, 2005. - 348 с., [16] л. ил. : ил. - (Высшее образование). - Библиогр.: с. 344-345. - ISBN 5-222-05963-4 : 173-.3аб, чз1

#### **Дополнительная литература**

1. **Чижиков, В. В.** Дизайн культурной среды : Учеб. пособие / Моск. гос. ун-т культуры и искусств. - М. : МГУКИ, 2001. - 183 с. - Библиогр.: с. 180-182 . - 50-.5чз1, УК № 1108(53)уб

### **7.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».**

*При осуществлении образовательного процесса по дисциплине используется следующая информационная справочная система: электронно-библиотечная система *elibrary*.*

*Доступ в ЭБС:*

*ООО «Электронное издательство ЮРАЙТ».*

*ООО «Издательство Лань».*

*ООО «Компания Ай Пи Ар Медиа».*

*ООО «Центральный коллектор библиотек «БИБКОМ»*

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.04.01 ДИЗАЙН.

Составители:

Доц. кафедры дизайна и ДПИ Козловский В.Д.

