

МИНОБРНАУКИ РОССИИ



Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Российский государственный гуманитарный университет»
(ФГБОУ ВО «РГГУ»)

ФАКУЛЬТЕТ ИСТОРИИ ИСКУССТВА
Учебный центр «Арт-дизайн»

Дизайн-исследования в интерактивной среде

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Направление подготовки 54.04.01 Дизайн
Направленность (профиль) Графический дизайн
Уровень квалификации выпускника бакалавр

Форма обучения очно-заочная

РПД адаптирована для лиц
с ограниченными возможностями
здоровья и инвалидов

Москва 2021

Дизайн-исследования в интерактивной среде

Рабочая программа дисциплины

Составитель(и):

доцент Учебного центра «Арт-дизайн»

Е.А. Ененко

УТВЕРЖДЕНО

Протокол заседания Учебного центра «Арт-дизайн»

№6 от 27.08.2021

ОГЛАВЛЕНИЕ

1. Пояснительная записка

1.1 Цель и задачи дисциплины «Дизайн-исследования в интерактивной среде»

1.2. Формируемые компетенции, соотнесённые с планируемыми результатами обучения по дисциплине «Дизайн-исследования в интерактивной среде»

1.3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

2. Структура дисциплины «Дизайн-исследования в интерактивной среде»

3. Содержание дисциплины «Дизайн-исследования в интерактивной среде»

4. Образовательные технологии

5. Оценка планируемых результатов обучения

5.1. Система оценивания

5.2. Критерии выставления оценок

5.3. Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине «Дизайн-исследования в интерактивной среде»

6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

6.1. Список источников и литературы

6.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

7. Материально-техническое обеспечение дисциплины «Дизайн-исследования в интерактивной среде»

8. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов

9. Методические материалы

9.1. Планы практических (семинарских, лабораторных) занятий

9.2. Методические рекомендации по подготовке письменных работ

9.3. Иные материалы

Приложения

Приложение 1. Аннотация дисциплины

Приложение 2. Лист изменений

1. Пояснительная записка

1.1. Цель и задачи дисциплины «Дизайн-исследования в интерактивной среде»

Целью исследования является разработка практических и концептуальных основ дизайн-проектирования знаков электронной коммуникации в интерактивной среде, определение перспектив их развития и использования.

Задачами дисциплины являются:

1. Проанализировать и систематизировать теоретические и практические основы проектирования знаков визуальной коммуникации в контексте трансформации графической формы знака, методов их смыслообразования, усложнения и увеличения функциональных задач;
2. Исследовать процесс взаимодействия человека и интерактивной среды электронной коммуникации по связи «пользователь-компьютер»;
3. Классифицировать знаки интерактивной среды графического интерфейса пользователя (ГИП) на основе возможных коммуникационных связей и областей применения;
4. Провести сравнительный анализ авангардных направлений изобразительного искусства и дизайна XX века стран Западной Европы и России и современных знаков интерактивной среды электронной коммуникации в контексте формирования их интернациональности;
5. Определить особенность проектирования знаков интерактивной среды электронной коммуникации в странах Восточной Азии (Китай, Япония, Южная Корея);
6. Разработать модели концептуально-смысловых основ знаков интерактивной среды электронной коммуникации и определить факторы, влияющие на их графику;
7. Выявить особенности проектирования знаков Интернет-общения;
8. Разработать практические рекомендации дизайн-проектирования знаков интерактивной среды электронной коммуникации;
9. Определить перспективы использования знаков интерактивной среды

Для эффективного усвоения дисциплины необходима самостоятельная работа студента. Она позволяет закрепить и совершенствовать опыт, приобретаемый в ходе аудиторных занятий под руководством преподавателя.

1.2. Формируемые компетенции, соотнесённые с планируемыми результатами обучения по дисциплине «Дизайн-исследования в интерактивной среде»

Компетенция (код и наименование)	Индикаторы компетенций (код и наименование)	Результаты обучения
ПК-1 Способностью к системному пониманию художественно-творческих задач проекта, выбору необходимых методов исследования и творческого исполнения, связанных с конкретным дизайнерским решением	<p>ПК-1.1 Применяет системный подход к последовательности решения научных и творческих задач проекта</p> <p>ПК-1.2 Адаптирует системные параметры решений применительно к конкретному дизайнерскому проекту</p>	<p>Знать: основы функциональной организационно-стилевого единства в разнообразных проектных сериях и фирменных комплексах</p> <p>Уметь: пользоваться навыками эскизной, плоскостной и объемной графики; создавать видеопрезентацию проекта в режиме слайд-шоу</p> <p>Владеть: навыками самостоятельного чтения лекций или проведения практических занятий в общеобразовательных учреждениях, образовательных учреждениях среднего профессионального и дополнительного образования; способностью планировать учебный процесс и выполнять методическую работу</p>
ПК-3 Готовностью синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способностью обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике	<p>ПК-3.1 Оценивает перспективы предложений и возможных задач в ходе реализации проекта на различных этапах</p> <p>ПК-3.2 Вырабатывает синтетическую стратегию применения решений в соответствии с текущей спецификацией реализуемого проекта</p>	<p>Знать: основные категории и концепции, связанные с изучением человека в системе культурных и социальных отношений; профессиональные культурные нормы и правила поведения и деятельности; формы современной культуры, средства и способы культурных коммуникаций</p> <p>Уметь: строить межличностные отношения с людьми различных культурных типов и конфессиональных направлений</p> <p>Владеть: навыками, связанными с процессами социально-культурного взаимодействия и сотрудничества, способностью работать в команде; навыками межкультурных коммуникаций, приемами профессионального</p>

1.3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Дизайн-исследования в интерактивной среде» относится к вариативной части блока дисциплин учебного плана.

Для освоения дисциплины «Дизайн-исследования в интерактивной среде» необходимы знания, умения и владения, сформированные в ходе изучения следующих дисциплин и прохождения практик: «Графический дизайн», «Современный шрифт в дизайне».

В результате освоения дисциплины *формируются* знания, умения и владения, необходимые для изучения следующих дисциплин и прохождения практик: «Дизайн-проектирование», «Проектирование и макетирование печатных изданий»

2. Структура дисциплины «Дизайн-исследования в интерактивной среде»

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 3 з.е., 114 ч., в том числе контактная работа обучающихся с преподавателем 24 ч., самостоятельная работа 90 ч.

№ п/п	Раздел дисциплины/ темы	Семестр	Виды учебной работы (в часах)					Самостоятельная работа	Формы текущего контроля успеваемости, форма промежуточной аттестации
			контактная						
			Лекции	Семинар	Практические занятия	Лабораторные занятия	Промежуточная аттестация		
1	Веб-исследования графических стилей	3			12			46	Лекция-визуализация, консультирование по практическому заданию, просмотр с обсуждением

									работ
2	Гейм-дизайн и цифровая среда	3			12			44	Лекция-визуализация, консультирование по практическому заданию, просмотр с обсуждением работ
	<i>Зачет</i>								Итоговый просмотр с презентацией блока, рекламного постера и презентационной записки.
	Итого за семестр:				24			90	

3. Содержание дисциплины «Дизайн-исследования в интерактивной среде»

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Содержание
1	Веб-исследования графических стилей	Появление нового вида графического дизайна - веб-дизайна проходит в сложном процессе адаптации существующих возможностей визуализации информации с классическим наследием оформления книги. Их адаптация к существующим и развивающимся возможностям коммуникации идет по пути поиска индивидуального способа визуализации и подачи информации. Соответственно, одной из основных задач, стоящих перед веб-дизайном, является формирование собственного метаязыка подачи информации. В этом техногенном информационном пространстве формирующийся вид графического дизайна во многом зависит от стоящих перед разработчиками интернет утилитарных задач передачи электронных данных. Однако здесь находится одна из движущих сил графического дизайна, находящегося в авангарде проектной культуры. Предъявляемые к нему требования

		<p>острого чувства времени, способности отображать день сегодняшний и заглядывать в завтрашний, предопределяют его быструю реакцию на появление новых технологических возможностей. Таким образом, принимая во внимание то, что веб-дизайн является одним из видов графического дизайна, можно предположить, что появление и развитие в графическом дизайне определенных стилей, безусловно, будет влиять на веб-дизайн и на создаваемые в нем веб-сайты. Однако и в самом веб-дизайне могут зародиться стили, которые в дальнейшем окажут влияние на весь графический дизайн в целом. Искусствоведческая проблема идентификации стиля в веб-дизайн заключается как в узости временных рамок самого явления, недостаточных для того, чтобы проследить появление и распространение стилей, так и в сложности определения того, что же является стилем.</p>
2	<p>Гейм-дизайн и цифровая среда</p>	<p>Гейм-дизайн, находящийся на стыке изобразительного искусства, киноискусства, цифрового дизайна и информатики, на современном этапе развития цифровых игровых технологий относится к синтетическим видам искусства и представляет собой динамично развивающийся жанр художественно-проектной деятельности, нацеленной на разработку цифровой игровой среды. Главной целью гейм-дизайна является формирование насыщенного игрового опыта, получаемого реципиентом в процессе взаимодействия с цифровой игровой средой. Особую актуальность проблеме формирования научного подхода к изучению принципов художественного проектирования цифровых игр в контексте проектной культуры придает наличие огромного массива неизученных и несистематизированных цифровых игровых проектов, которые, с одной стороны, являются крайне востребованными массовым потребителем, а с другой — концептуально выпадают из общей картины отечественной культуры и науки из-за их неоднозначной оценки и неоправданной маргинализации художественно-эстетического содержания и социокультурных смыслов, существующих в цифровой</p>

	игровой среде.
--	----------------

4. Образовательные технологии

№ п/п	Наименование раздела	Виды учебных занятий	Образовательные технологии
1	2	3	4
1.	Веб-исследования графических стилей	Лекция Практическая работа Самостоятельная работа	Разъяснение задания с использованием наглядного методического материала Консультации по практическим приемам графического мастерства. Консультации по выполнению задания. Занятия проводятся в специализированном компьютерном классе УЦ «Арт-дизайн» с обязательным наличием индивидуального рабочего места и наличием специализированного программного обеспечения Консультирование и проверка домашних заданий посредством электронной почты
2.	Гейм-дизайн и цифровая среда	Лекция Практическая работа Самостоятельная работа	Разъяснение задания с использованием наглядного методического материала Консультации по практическим приемам графического мастерства. Консультации по выполнению задания. Занятия проводятся в специализированном компьютерном классе УЦ «Арт-дизайн» с обязательным наличием индивидуального рабочего места и наличием специализированного программного обеспечения Консультирование и проверка домашних заданий посредством

			электронной почты
--	--	--	-------------------

5. Оценка планируемых результатов обучения

5.1. Система оценивания

Форма контроля	Макс. количество баллов	
	За одну работу	Всего
Текущий контроль:		
- участие в дискуссии на практическом занятии	до 2 баллов	до 20 баллов
- самостоятельная работа	до 10 баллов	до 20 баллов
- презентация	до 20 баллов	до 20 баллов
Промежуточная аттестация		до 40 баллов
Итого за семестр		до 100 баллов
<p>Текущий контроль по дисциплине включает в себя оценку знаний на практических занятиях, а также оценку самостоятельной работы студентов. Кроме того, в течение семестра УЦ «Арт-дизайн» устраивается как минимум один творческий просмотр студентов, на котором делаются замечания по представленным работам и выставляются оценки, учитываемые в дальнейшем на зачетном просмотре.</p> <p>Промежуточный контроль проводится в форме зачетного просмотра в присутствии комиссии.</p>		

Полученный совокупный результат конвертируется в традиционную шкалу оценок и в шкалу оценок Европейской системы переноса и накопления кредитов (European Credit Transfer System; далее – ECTS) в соответствии с таблицей:

100-балльная шкала	Традиционная шкала		Шкала ECTS
95 – 100	отлично	зачтено	A
83 – 94			B
68 – 82	хорошо		C
56 – 67	удовлетворительно		D
50 – 55			E
20 – 49	неудовлетворительно	не зачтено	FX
0 – 19			F

5.2. Критерии выставления оценки по дисциплине «Дизайн-исследования в интерактивной среде»

Баллы/ Шкала ECTS	Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
100-83/ А,В	«отлично»/ «зачтено (отлично)»/ «зачтено»	<p>Выставляется обучающемуся, если он глубоко и прочно усвоил теоретический и практический материал, может продемонстрировать это на занятиях и в ходе промежуточной аттестации. Обучающийся исчерпывающе и логически стройно излагает учебный материал, умеет увязывать теорию с практикой, справляется с решением задач профессиональной направленности высокого уровня сложности, правильно обосновывает принятые решения. Свободно ориентируется в учебной и профессиональной литературе.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне – «высокий».</p>
82-68/ С	«хорошо»/ «зачтено (хорошо)»/ «зачтено»	<p>Выставляется обучающемуся, если он знает теоретический и практический материал, грамотно и по существу излагает 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>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне – «хороший».</p>

Баллы/ Шкала ECTS	Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
67-50/ D,E	«удовлетвор и-тельно»/ «зачтено (удовлетвори -тельно)»/ «зачтено»	<p>Выставляется обучающемуся, если он знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает отдельные ошибки при его изложении 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>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне – «достаточный».</p>
49-0/ F,FX	«неудовлетв орительно»/ не зачтено	<p>Выставляется обучающемуся, если он не знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает грубые ошибки при его изложении на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся испытывает серьёзные затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, не владеет необходимыми для этого навыками и приёмами.</p> <p>Демонстрирует фрагментарные знания учебной литературы по дисциплине.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции на уровне «достаточный», закреплённые за дисциплиной, не сформированы.</p>

5.3. Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине «Дизайн-исследования в интерактивной среде»

Программой предусматривается выполнение как длительных проектных работ, так и краткосрочных клаузур, необходимых для активизации учебного процесса и проверки качества результатов самостоятельной работы студентов.

Исходные данные каждого задания основаны на нормах проектирования и анализе рекламно-графических объектов в интерактивной среде. Составленное задание со списком библиографии утверждается на заседании кафедры и в письменном виде выдаётся студентам. Выдача задания сопровождается прочтением вводной лекции и примерами решения предлагаемой темы из отечественной и зарубежной дизайнерской практики. Вводные лекции могут проводить консультанты из числа преподавателей кафедры и проектно-дизайнерских фирм и организаций.

Во время выполнения заданий преподаватель знакомит студентов с основами проектирования. На конкретных примерах раскрывается взаимосвязь содержания и формы рекламно-графических объектов в интернет среде. Освещаются вопросы композиции, пропорций, модульности, цветовое и стилевое решение проекта. Решаются проблемы синтеза искусства и функции в современных визуальных коммуникациях.

Текущий контроль представляет собой регулярно осуществляемую проверку усвоения учебного материала. Данная оценка предполагает систематичность, непосредственно коррелирующуюся с требованием постоянного и непрерывного мониторинга качества обучения.

Практические занятия, как правило, проводятся в **активном** и интерактивном режиме. Оценка знаний, умений и навыков осуществляется на всех занятиях в соответствии с целями и задачами занятия. Контроль может проводиться в начале, в ходе отработки основной части и в заключительной части занятия.

Контроль, проводимый в начале занятия, имеет целью проверку качества самостоятельной работы студентов по соответствующей теме практического занятия, а также усвоения основных положений ранее пройденного учебного материала, необходимых для усвоения вопросов данного занятия.

Контроль, проводимый в ходе основной части занятия, должен обеспечить проверку не только хода и качества усвоения учебного материала, но и развитие у студентов творческого мышления.

Контроль, проводимый в заключительной части занятия, осуществляется в случаях, когда оценку качества усвоения материала можно дать после его полного представления.

Планы семинарских и практических занятий предусматривают перечни требований, предъявляемых студенту для получения необходимых по данной дисциплине навыков.

Текущий контроль знаний, умений и навыков осуществляется преподавателем по 100-бальной шкале с выставлением оценки в журнале учета занятий.

Промежуточная аттестация проводится в форме итогового творческого просмотра. Количество работ должно соответствовать требованиям тематического плана учебной программы. В промежуточной аттестации учитываются данные текущего контроля, участие в конкурсах, выставках, олимпиадах и мероприятиях университета.

Аттестация студенческих работ проходит в компьютерном классе с выполнением задания непосредственно в присутствии преподавателя и на компьютерном обеспечении УЦ «Арт-дизайн».

Методика выполнения проектных работ

Вводная лекция. Анализ конкурентной среды. Предпроектное исследование.

Клаузура на выданную тему – общее решение с использованием разных композиционных средств.

Разбор и оценка выполненной клаузурной работы.

Разработка идеи и просмотр.

Утверждение окончательного варианта.

Выполнение окончательного варианта проекта и завершение работы.

Кафедральный просмотр с обсуждением итогов проектирования.

Контрольные вопросы для проведения зачета.

1. Гейм-дизайн в контексте проектной культуры?
2. Игровая деятельность как объект художественного проектирования ?
3. Отличительные признаки игры как вида деятельности?
4. Отражение темы игры в русском изобразительном искусстве XIX—XX вв.
5. Теория игр и иные области прикладной математики в гейм-дизайне ?
6. Причины и цели участия в игровом процессе ?
7. Особенности художественно-проектных процессов в гейм-дизайне ?
8. Жанровая принадлежность цифровых игр. Проблемы классификации ?
9. Роль художественного воображения в игровом процессе?
10. Семиотический и аксиологический аспекты гейм-дизайна?
11. Художественная выразительность цифровой игровой среды?

12. Сравнительно-сопоставительный анализ художественно-экспрессивных средств изобразительного искусства и цифровых игр?
13. Принципы анимации в контексте гейм-дизайна?
14. Парадигма развития компьютерной графики?
15. Современная компьютерная графика в гейм-дизайне на примере японских цифровых игр?
16. Визуальные стилистики в гейм-дизайне ?
17. Основные этапы художественного совершенствования цифровых игр на различных платформах?
18. Эволюция игр для персональных компьютеров?
19. Эволюция игр для аркадных автоматов?
20. Эволюция игр для домашних консолей?
21. Эволюция игр для портативных консолей?
22. Эволюция игр для мобильных устройств?
23. Методологические принципы разработки дизайн-проекта цифровых игр?
24. Предпроектный анализ?
25. Этап генерации концепций?
26. Разработка функциональной структуры цифровых игр?
27. Этап выбора художественно-стилистических решений?
28. Геймплей как результат восприятия пользователем всех элементов игровой системы. Эмергентный геймплей?

6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

6.1. Список источников и литературы

Основная

1. Крейг Джеймс. Шрифт и дизайн: современная типографика / Джеймс Крейг, Ирина Король Скала; [пер. с англ. А. Литвинова, Л. Родионовой]. - 5-е изд. - Москва [и др.] : Питер, 2018. - 176 с. : ил. ; 25 см. - Пер. изд.: *Designing with type* / James Craig, Irene Korol Scala (New York, 2006). - Доп. тит. л. англ. - Библиогр.: с. 174-175. - ISBN 978-5-496-01370-3. - ISBN 978-0823014132 (англ.) : 1510.80.
2. Лауэр Дэвид. Основы дизайна / Дэвид Лауэр, Стивен Пентак ; [пер. с англ. Н. Римицан]. - Москва [и др.] : Питер, 2018. - 303 с. : ил. ; 29 см. - Пер. изд.: *Design basics* / David A. Lauer, Stephen Pentak. - Доп. тит. л. англ. - ISBN 978-5-496-00430-5. - ISBN 978-0495915775 (англ.) : 1704.00.
3. Леборг Кристиан. Графический дизайн = *Visual grammar* / Кристиан Леборг ; [пер. с англ. Н. Римицан]. - Санкт-Петербург [и др.] : Питер, 2017. - 93, [2] с. : ил. ; 25 см. - (Современный дизайн). - ISBN 978-5-496-01642-1. - ISBN 978-1568985817 (англ.) : 694.80.
4. Лаптев Владимир Викторович. Типографика: порядок и хаос / Владимир Лаптев. - [2-е изд., доп.]. - Москва: Аватар, 2015. - 223 с.: ил. ; 27 см. - Библиогр.: с. 219-223. - Указ.: с. 216-218. - ISBN 978-5-903781-10-2 : 900.00.
5. Шулика Андрей Николаевич. Специфика обработки изображений в графическом дизайне: учебное пособие для студентов высших учебных заведений, обучающихся по программам магистерской подготовки по направлению "Digital Art" / Андрей Николаевич Шулика. - Москва: РГГУ, 2015. - 101 с. : ил. ; 26 см. - Библиогр.: с. 100. - ISBN 978-5-4469-0844-8 : 300.00.
6. Чихольд Ян. Новая типографика : руководство для современного дизайнера / Ян Чихольд ; пер. с нем. Л. Якубсона. - 2-е изд. - Москва : Изд-во Студии Артемия Лебедева, 2012. - 245 с. : ил. ; 23 см. - Пер. изд.: *Die Neue Typographie* / Jan Tschichold (Berlin : Brinkmann & Bose, 1987). - Доп. тит. л. ориг. нем. - Библиогр.: с. 238-244. - ISBN 978-5-98062-055-4. - ISBN 3-922660-23-1 : 863.20.
7. Филь Шарлотта. Энциклопедия дизайна : концепции, материалы, стили : [пер. с англ.] / Шарлотт и Питер Фиелл. - Москва : АСТ : Астрель : Taschen, 2008. - 189, [1] с. : ил. ; 20 см. - (ICONS). - Указ. в конце кн. - ISBN 978-5-17-051998-9. - ISBN 978-5-271-20164-6. - ISBN 978-3-8228-4633-3 : 464.20.
8. Феличи Джеймс. Типографика: шрифт, верстка, дизайн / [Джеймс Феличи] ; пер. с англ. и коммент. С. И. Пономаренко. - СПб. : БХВ-Петербург, 2008. - XXV, 470 с. : ил. ; 23 см. - Авт. указан на обл. - Пер. изд.: *The complete manual of typography* / J. Felici (2003). - Доп. тит. л. ориг. англ. - Библиогр.: с. 457-458 (40 назв.). - Алф. указ.: с. 459-470. - ISBN 978-5-94157-345-5. - ISBN 0-321-12730-7 : 239.

Дополнительная

1. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие. – М., 1974, М., 2008
 2. Дайксель А., Брандмейер К., Глинтерник Э. Товарный знак в Европе и России: вопросы теории и истории. – СПб., 2002
 3. Иттен И. Искусство формы. Мой форкурс в Баухаузе и других школах. – М., 2001
 4. Иттен И. Искусство цвета. – М., 2007
 5. Кандинский В.В. Точка и линия на плоскости. – М., 2001
 6. Рунге В.Ф. Основы теории и методологии дизайна. – М.: МЗ-Пресс, 2001
- 6.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».

№ п/п	Наименование портала (издания, курса, документа)	Ссылка
1.	Единое окно доступа к образовательным ресурсам. Электронная библиотека.	http://window.edu.ru/windowcatalog/pdf2txt?p
2	ЭБС «Университетская библиотека»	www.biblioclub.ru
3	ЭБС «Руконт»	www.rucont.ru
4	Британская высшая школа дизайна	https://britishdesign.ru/about/news/9408/
5	Институт медиа, архитектуры и дизайна «Стрелка»	https://strelka.com/ru
6	Центр дизайна Art play	http://www.artplay.ru/
7	Дизайн-завод «Флакон»	https://flacon.ru/
8	Социальный интернет ресурс для обмена изображениями и идеями	https://www.pinterest.ru/
9	Сеть сайтов и услуг, специализирующихся на саморекламе, в том числе консалтинговых и онлайн-портфолио сайтов. Он принадлежит Adobe.	https://www.behance.net/
10	Визуально-коммуникационная	https://designdepot.ru/

	группа «ДизайнДепо»	
11	Брендинговое агентство «Остров свободы»	https://www.os-design.ru/
12	Производитель шрифтов «Паратайп»	https://www.paratype.ru/

Перечень БД и ИСС

№п /п	Наименование
1	Международные реферативные наукометрические БД, доступные в рамках национальной подписки в 2021 г. Web of Science Scopus
2	Профессиональные полнотекстовые БД, доступные в рамках национальной подписки в 2021 г. Журналы Cambridge University Press ProQuest Dissertation & Theses Global SAGE Journals Журналы Taylor and Francis
3	Профессиональные полнотекстовые БД JSTOR Издания по общественным и гуманитарным наукам Электронная библиотека Grebennikon.ru
4	Компьютерные справочные правовые системы Консультант Плюс, Гарант

1. Материально-техническое обеспечение дисциплины «Дизайн-исследования в интерактивной среде»

Для обучающихся обеспечен доступ к современным профессиональным базам данных, информационным справочным и поисковым системам по истории дизайна, науки и техники, проектированию и основам графического дизайна. Занятия по дисциплине проводятся в лекционных и компьютерных аудиториях с медийным оборудованием:

376 ауд. (7 корп.) – 2 компьютера преподавателя, 10 компьютеров для работы студентов, экран, проектор, маркерная доска, система звукоусиления; 376 (к) ауд. (7 корп.) – 1 компьютер преподавателя, проектор; 13 компьютеров для работы студентов, мультимедийный экран для презентаций, устройство цифрового ввода (сканер); при необходимости студентам могут выдаваться графические планшеты (10 шт.);

Большой выставочный зал (6 корпус) – 1 компьютер преподавателя, проектор)

Самостоятельная работа студентов проходит в специальных помещениях:

Музейный центр РГГУ, в составе которого Учебный художественный музей им. И.В. Цветаева, постоянная экспозиция «Искусство Древней Мексики» и коллекция современного искусства «Другое искусство» из частного собрания М.М. Алшибая.

Читальный зал библиотеки, Режим работы: понедельник-пятница 10.00-20.00, суббота 10.00-17.00. и 310 ауд. (5 корпус), которые оборудованы персональными компьютерами с возможностью подключения к сети «Интернет», а также имеют доступ в электронную информационно-образовательную среду университета.

Для обеспечения дисциплин используется материально-техническая база: компьютерные классы и научная библиотека РГГУ.

Перечень лицензионного программного обеспечения, используемого на лекционных и практических занятиях:

№ п/п	Наименование ПО	Производитель	Способ распространения
1	Adobe Master Collection CS4	Adobe	лицензионное
2	Microsoft Office 2010	Microsoft	лицензионное
3	Windows 7 Pro	Microsoft	лицензионное
4	AutoCAD 2010 Student	Autodesk	свободно распространяемое
5	Archicad 19 Rus Student	Graphisoft	свободно распространяемое
6	SPSS Statistics 22	IBM	лицензионное
7	Microsoft Share Point 2010	Microsoft	лицензионное
8	SPSS Statistics 25	IBM	лицензионное
9	Microsoft Office 2013	Microsoft	лицензионное
10	ОС «Альт Образование» 8	ООО «Базальт СПО	лицензионное
11	Kaspersky Endpoint Security	Kaspersky	лицензионное

2. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов

В ходе реализации дисциплины используются следующие дополнительные методы обучения, текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся в зависимости от их индивидуальных особенностей:

- для слепых и слабовидящих:
 - лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением;

- письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением, или могут быть заменены устным ответом;

- обеспечивается индивидуальное равномерное освещение не менее 300 люкс;

- для выполнения задания при необходимости предоставляется увеличивающее устройство; возможно также использование собственных увеличивающих устройств;

- письменные задания оформляются увеличенным шрифтом;

- экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.

- для глухих и слабослышащих:

- лекции оформляются в виде электронного документа, либо предоставляется звукоусиливающая аппаратура индивидуального пользования;

- письменные задания выполняются на компьютере в письменной форме;

- экзамен и зачёт проводятся в письменной форме на компьютере; возможно проведение в форме тестирования.

- для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:

- лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением;

- письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением;

- экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.

При необходимости предусматривается увеличение времени для подготовки ответа.

Процедура проведения промежуточной аттестации для обучающихся устанавливается с учётом их индивидуальных психофизических особенностей. Промежуточная аттестация может проводиться в несколько этапов.

При проведении процедуры оценивания результатов обучения предусматривается использование технических средств, необходимых в связи с индивидуальными особенностями обучающихся. Эти средства могут быть предоставлены университетом, или могут использоваться собственные технические средства.

Проведение процедуры оценивания результатов обучения допускается с использованием дистанционных образовательных технологий.

Обеспечивается доступ к информационным и библиографическим ресурсам в сети Интернет для каждого обучающегося в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

- для слепых и слабовидящих:

- в печатной форме увеличенным шрифтом;

- в форме электронного документа;

- в форме аудиофайла.

- для глухих и слабослышащих:
 - в печатной форме;
 - в форме электронного документа.
- для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
 - в печатной форме;
 - в форме электронного документа;
 - в форме аудиофайла.

Учебные аудитории для всех видов контактной и самостоятельной работы, научная библиотека и иные помещения для обучения оснащены специальным оборудованием и учебными местами с техническими средствами обучения:

- для слепых и слабовидящих:
 - устройством для сканирования и чтения с камерой SARA CE;
 - дисплеем Брайля PAC Mate 20;
 - принтером Брайля EmBraille ViewPlus;
- для глухих и слабослышащих:
 - автоматизированным рабочим местом для людей с нарушением слуха и слабослышащих;
 - акустический усилитель и колонки;
 - для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
 - передвижными, регулируемыми эргономическими партами СИ-1;
 - компьютерной техникой со специальным программным обеспечением.

3. Методические материалы

3.1. Планы практических занятий

Тема 1. Веб-исследования графических стилей

Цель:

1. Ознакомление с методикой проведения работы в интерактивной среде.
2. Учёт функциональных и художественных требований.
3. Решение проблем художественно-стилевого решения фирменной стилистики. Специфика построения и создания шрифта в интерактивной среде.
4. Применение знаний и навыков проектно-графической работы, макетирования.

Этапы и сроки выполнения работы:

1. Выдача задания. Вводная лекция. Клаузура на образное решение по выбранной теме (автор, шрифт, тема)
 1. Клаузура на общее образно-стилистическое решение проекта с учетом онлайн специфики.
 3. Работа над разработкой проекта
 4. Работа над основными стилеобразующими элементами стиля.

5. Разработка пакета шрифтовой документации.
6. Завершение проекта

Задания для самостоятельной работы: доработка начатых в классе частей проекта.

1. Подберите различные решения проблем формирования фирменной стилистики шрифта, примеров шрифтового решения, предметов с учетом разных композиционных, цветовых, стилистических вариантов, материалов, рекламы и интерактивной среде

2. Обоснуйте и докажите актуальность собственной концепции проекта

3. Покажите обоснованность своего решения в различных эскизных вариантах.

4. Сделайте различные варианты цифровой композиции по выбранной тематике с представлением развития стилистики на объектах рекламируемых поверхностей.

5. Проанализируйте различные шрифтовые решения одного из видов открыток (классифицировать по основным функциям открыток) с учетом интернет среды.

6. Обоснуйте свою концепцию проекта дизайна открытки для шрифтовых проектов, опираясь на основные требования к качеству и дизайну открыток для интернет пространства

7. Выберите свою концепцию современного творческого решения, используя оригинальные и креативные решения модульной сетки и визуального ряда открыток. Обоснуйте свою точку зрения.

8. Подготовьте предварительные макеты модульных сеток открыток и визуальный ряд с целью обоснования своей концепции проекта.

9. Изучите основные формы рекламного плаката (графический, шрифтовой, смешанный тип), виды рекламы в которых применяется рекламный плакат (специализированные журналы, книги, посещение выставок профессиональных выставок и др.).

10. Выберите близкую Вам тему проекта с последующим обоснованием концепции в форме устного доклада и предварительных эскизов.

Литература:

1. Крейг Джеймс. Шрифт и дизайн : современная типографика / Джеймс Крейг, Ирина Король Скала ; [пер. с англ. А. Литвинова, Л. Родионовой]. - 5-е изд. - Москва [и др.] : Питер, 2018. - 176 с. : ил. ; 25 см. - Пер. изд.: Designing with type / James Craig, Irene Korol Scala (New York, 2006). - Доп. тит. л. англ. - Библиогр.: с. 174-175. - ISBN 978-5-496-01370-3. - ISBN 978-0823014132 (англ.) : 1510.80.
2. Лауэр Дэвид. Основы дизайна / Дэвид Лауэр, Стивен Пентак ; [пер. с англ. Н. Римицан]. - Москва [и др.] : Питер, 2018. - 303 с. : ил. ; 29 см. -

- Пер. изд.: Design basics / David A. Lauer, Stephen Pentak. - Доп. тит. л. англ. - ISBN 978-5-496-00430-5. - ISBN 978-0495915775 (англ.) : 1704.00.
3. Леборг Кристиан. Графический дизайн = Visual grammar / Кристиан Леборг ; [пер. с англ. Н. Римицан]. - Санкт-Петербург [и др.] : Питер, 2017. - 93, [2] с. : ил. ; 25 см. - (Современный дизайн). - ISBN 978-5-496-01642-1. - ISBN 978-1568985817 (англ.) : 694.80.
 4. Лаптев Владимир Викторович. Типографика: порядок и хаос / Владимир Лаптев. - [2-е изд., доп.]. - Москва : Аватар, 2015. - 223 с. : ил. ; 27 см. - Библиогр.: с. 219-223. - Указ.: с. 216-218. - ISBN 978-5-903781-10-2 : 900.00.

Тема 2. Гейм-дизайн и цифровая среда

Цель: Разработать креатив и визуализацию игры, используя основные закономерности, правила восприятия, и организации восприятия в интерактивной среде.

Этапы и сроки проведения работы

1. Выдача задания. Вводная лекция. Клаузура на образно-стилистические решения.
2. Разработка концепции проекта.
3. Работа над эскизами проекта.
4. Выполнение проекта игры.

Задания для самостоятельной работы: доработка начатых в классе частей проекта и написание пояснительной записки

Литература

1. Крейг Джеймс. Шрифт и дизайн : современная типографика / Джеймс Крейг, Ирина Король Скала ; [пер. с англ. А. Литвинова, Л. Родионовой]. - 5-е изд. - Москва [и др.] : Питер, 2018. - 176 с. : ил. ; 25 см. - Пер. изд.: Designing with type / James Craig, Irene Korol Scala (New York, 2006). - Доп. тит. л. англ. - Библиогр.: с. 174-175. - ISBN 978-5-496-01370-3. - ISBN 978-0823014132 (англ.) : 1510.80.
2. Лауэр Дэвид. Основы дизайна / Дэвид Лауэр, Стивен Пентак ; [пер. с англ. Н. Римицан]. - Москва [и др.] : Питер, 2018. - 303 с. : ил. ; 29 см. - Пер. изд.: Design basics / David A. Lauer, Stephen Pentak. - Доп. тит. л. англ. - ISBN 978-5-496-00430-5. - ISBN 978-0495915775 (англ.) : 1704.00.

3. Леборг Кристиан. Графический дизайн = Visual grammar / Кристиан Леборг ; [пер. с англ. Н. Римицан]. - Санкт-Петербург [и др.] : Питер, 2017. - 93, [2] с. : ил. ; 25 см. - (Современный дизайн). - ISBN 978-5-496-01642-1. - ISBN 978-1568985817 (англ.) : 694.80.
4. Лаптев Владимир Викторович. Типографика: порядок и хаос / Владимир Лаптев. - [2-е изд., доп.]. - Москва : Аватар, 2015. - 223 с. : ил. ; 27 см. - Библиогр.: с. 219-223. - Указ.: с. 216-218. - ISBN 978-5-903781-10-2 : 900.00.

3.2. Методические рекомендации по подготовке письменных работ

Письменная работа не предусмотрена. Учебной программой предусмотрена защита – просмотр творческих и учебных работ студентов, составление презентации проектов и творческих работ.

Графическая часть проекта выполняется на планшетах размером 100 см x 70 см либо на баннере (размеры варьируются). Твердой основой планшетов может быть пенокартон или гофрокартон. Планшеты должны быть строго прямоугольной формы и ровной плоскости с тем, чтобы при стыковке и монтаже в цельную экспозиционную плоскость между ними не было зазоров и щелей. Графическая часть проекта выполняется в компьютерной графике. Компьютерная графика распечатывается на плоттере или крупных фотографиях и монтируется на планшете. Во всех случаях виды (развертки) и детали проектируемых объектов выполняются в масштабе

3.3. Иные материалы

Логическая последовательность создания презентации:

1. структуризация учебного материала;
2. составление сценария презентации;
3. разработка дизайна мультимедийного пособия;
4. подготовка медиафрагментов (аудио, видео, анимация, текст);
5. проверка на работоспособность всех элементов презентации.

В качестве рекомендаций по применению мультимедийных презентаций можно использовать методические рекомендации Д.В. Гудова, включающие следующие положения:

1. Слайды презентации должны содержать только основные моменты лекции (основные определения, схемы, анимационные и видеофрагменты, отражающие сущность изучаемых явлений);
2. общее количество слайдов не должно превышать 20 – 25;

3. не стоит перегружать слайды различными спецэффектами, иначе внимание обучаемых будет сосредоточено именно на них, а не на информационном наполнении слайда;
4. на уровень восприятия материала большое влияние оказывает цветовая гамма слайда, поэтому необходимо позаботиться о правильной расцветке презентации, чтобы слайд хорошо «читался», нужно чётко рассчитать время на показ того или иного слайда, чтобы презентация была дополнением к уроку, а не наоборот. Это гарантирует должное восприятие информации слушателями.

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ «Дизайн-исследования в интерактивной среде»

Целью исследования является разработка практических и концептуальных основ дизайн-проектирования знаков электронной коммуникации в интерактивной среде, определение перспектив их развития и использования.

Задачами дисциплины являются:

1. Проанализировать и систематизировать теоретические и практические основы проектирования знаков визуальной коммуникации в контексте трансформации графической формы знака, методов их смыслообразования, усложнения и увеличения функциональных задач;

2. Исследовать процесс взаимодействия человека и интерактивной среды электронной коммуникации по связи «пользователь-компьютер»;

3. Классифицировать знаки интерактивной среды графического интерфейса пользователя (ГИП) на основе возможных коммуникационных связей и областей применения;

4. Провести сравнительный анализ авангардных направлений изобразительного искусства и дизайна XX века стран Западной Европы и России и современных знаков интерактивной среды электронной коммуникации в контексте формирования их интернациональности;

5. Определить особенность проектирования знаков интерактивной среды электронной коммуникации в странах Восточной Азии (Китай, Япония, Южная Корея);

6. Разработать модели концептуально-смысловых основ знаков интерактивной среды электронной коммуникации и определить факторы, влияющие на их графику;

7. Выявить особенности проектирования знаков Интернет-общения;

8. Разработать практические рекомендации дизайн-проектирования знаков интерактивной среды электронной коммуникации;

9. Определить перспективы использования знаков интерактивной среды

Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:

ПК-1 Способностью к системному пониманию художественно-творческих задач проекта, выбору необходимых методов исследования и творческого исполнения, связанных с конкретным дизайнерским решением

ПК-1.1 Применяет системный подход к последовательности решения научных и творческих задач проекта

ПК-1.2 Адаптирует системные параметры решений применительно к конкретному дизайнерскому проекту

ПК-3 Готовностью синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способностью обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике

ПК-3.1 Оценивает перспективы предложений и возможных задач в ходе реализации проекта на различных этапах

ПК-3.2 Вырабатывает синтетическую стратегию применения решений в соответствии с текущей спецификацией реализуемого проекта

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать: средства, приемы и принципы построения композиции как основы художественного формообразования в дизайне.

Уметь: ставить цели и формулировать задачи, связанные с реализацией профессиональных знаний по решению композиционных задач; использовать аналитический инструментарий для решения приемов формообразования.

Владеть: основные категории и концепции, связанные с изучением человека в системе культурных и социальных отношений; формы современной культуры, средства и способы культурных коммуникаций; проблемы становления профессионального самосознания художника, положение художника в социальной иерархии как фактор мотивации творчества.

По дисциплине предусмотрена промежуточная аттестация в форме зачета

Общая трудоемкость освоения дисциплины *составляет 3 зачетных единиц.*