



Автономная некоммерческая образовательная организация высшего образования
«Международный институт компьютерных технологий»

Кафедра естественно-научных и гуманитарных дисциплин

УТВЕРЖДАЮ
Декан факультета высшего
образования

_____ Хорпяков О.С.

«23» 01 2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.О.21 «Культурология»

Рекомендуется для направления подготовки 54.03.01 Дизайн

Профиль подготовки: дизайн программных интерфейсов и веб-приложений

Квалификация выпускника: бакалавр

Факультет высшего образования

Воронеж
2026

Рабочая программа составлена на основании требований:

- Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования № 1015, утвержденного Министерством образования РФ «13» августа 2020 г.

- учебного плана МИКТ по направлению подготовки *54.03.01 Дизайн*, одобренного Учёным советом вуза 23.01.2026, протокол № 4.

Индекс – 54.03.01

Рецензент: заведующий кафедрой радиофизики ФГБОУ ВО «Воронежский государственный университет», д. физ.-мат. н. Ю.Э. Корчагин

Составитель:

преподаватель СПО, к. тех. н.

О.В. Багринцева

Рабочая программа обсуждена на заседании кафедры естественно-научных и гуманитарных дисциплин

«20» 01 2026 г. протокол № 5

Рабочая программа согласована с выпускающей кафедрой информатики и вычислительной техники

Заведующий кафедрой: к. техн. н., доцент _____

Ю.С. Слепокуров

Рабочая программа одобрена методическим советом МИКТ

«21» 01 2026 г. протокол № 4

1. Цель и задачи учебной дисциплины:

Цель учебной дисциплины - формирование комплексного представления о культуре как смыслообразующей среде человеческой деятельности, а также развитие способности интерпретировать культурные коды и ценности для создания востребованных и этически обоснованных цифровых продуктов в глобальном поликультурном пространстве.

Задачи учебной дисциплины:

1. Изучить основные категории, концепции и школы культурологии для понимания логики развития человеческой цивилизации и смены культурных парадигм.
2. Проанализировать специфику современной информационной культуры и эстетику цифровой среды как актуального контекста профессиональной деятельности дизайнера.
3. Научиться выявлять и интерпретировать национально-культурные особенности, традиции и ментальные установки различных социальных групп для проектирования адаптивных и инклюзивных интерфейсов.
4. Сформировать навыки критического анализа произведений искусства и объектов дизайна как феноменов культуры, определяющих визуальные тренды и потребительские предпочтения.
5. Освоить этические и ценностные нормы межкультурного взаимодействия, необходимые для эффективной работы в интернациональных командах разработчиков и создания социально ответственного контента.

2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП:

Дисциплина *Б1.О.21* «Культурология» относится к обязательным дисциплинам рабочего учебного плана.

Для успешного освоения дисциплины необходимы знания, умения и навыки, полученные в процессе изучения следующих учебных курсов: Основы педагогики и психологии; Теория изобразительного искусства.

3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами обучения

3.1. Формируемые дисциплиной УК и ОПК в соответствии с ФГОС

Таблица 3.1

Код компетенции по ФГОС (РУП)	Планируемые результаты обучения по дисциплине (в формате ЗУВ)
УК-6 – Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни	-Знает способы и инструменты планирования времени для самостоятельного изучения культурного контекста и анализа мировых художественных практик -Умеет распределять временные ресурсы при выполнении творческих и аналитических заданий по культурологии, соблюдая установленные дедлайны -Владеет навыками самостоятельной образовательной деятельности при поиске нестандартных визуальных решений на основе исторического наследия культуры

<p>ОПК-1 - Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода</p>	<p>-Знает основные этапы развития мировой материальной и духовной культуры, сменяющие друг друга стили и направления в искусстве как базу для формирования визуальных концепций -Умеет интерпретировать культурные смыслы и художественные образы применительно к задачам проектирования современных веб-интерфейсов -Владеет методами визуализации культурных концепций и идей при создании дизайн-макетов сайтов и мобильных приложений</p>
<p>ОПК-8 - Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации</p>	<p>-Знает принципы формирования гармоничной среды в различных исторических типах культур и их отражение в современном цифровом пространстве -Умеет применять композиционные законы классического искусства при проектировании логики и структуры пользовательских интерфейсов -Владеет методами моделирования структуры интерфейса как целостной системы, отвечающей эстетическим запросам современной культуры</p>

3.2. Профессиональные компетенции выпускников, формируемые дисциплиной и планируемые результаты обучения по дисциплине

Рабочим учебным планом формирование ПК данной дисциплиной не предусмотрены

4. Объем дисциплины по видам учебной работы

Таблица 4.1

Распределение трудоемкости, час	Форма обучения
	очная
1. Контактная работа по видам учебных занятий:	
Лекционные	54
Практические работы	72
2. Самостоятельная работа	90
3. Экзамен	-
Общая трудоемкость	216

5. Содержание дисциплины и распределение трудоемкости по видам занятий

Таблица 5.1 Очная форма обучения

№	Наименование модуля (раздела) дисциплины	Лекции	Практические занятия	СРС	Всего
1	Основы культурологии и история мировой	18	24	30	72

	культуры				
2	Культура и коммуникация. Визуальная культура в цифровую эпоху	18	24	30	72
3	Культура и дизайн: прикладные аспекты	18	24	30	72
	Итого	54	72	90	216
4	Контроль				
	Итого по дисциплине				180

6. Тематический план аудиторных занятий для очной формы обучения

Таблица 6.1

Содержание занятия	Вид занятия	Трудоём- кость в часах	Формируемые компетенции
1	2	3	4
Модуль 1. Основы культурологии и история мировой культуры		42	УК-6, ОПК-1, ОПК-8
1.1. Предмет, задачи и методы культурологии. Культура как объект изучения. Связь культурологии с дизайном: как культурные коды влияют на визуальные решения	Лекция Практическая	2 2	УК-6, ОПК-1, ОПК-8
1.2. Понятие культуры и её функции. Материальная и духовная культура. Культура и цивилизация	Лекция Практическая	2 2	УК-6, ОПК-1, ОПК-8
1.3. Типология культур. Этнические, национальные, мировые культуры. Массовая и элитарная культура	Лекция Практическая	2 2	УК-6, ОПК-1, ОПК-8
1.4. Культура первобытного общества. Миф как основа мировоззрения. Первобытное искусство и его символика	Лекция Практическая	2 2	УК-6, ОПК-1, ОПК-8
1.5. Культура Древнего Востока. Особенности искусства и архитектуры Египта, Месопотамии, Индии, Китая. Влияние на современный дизайн	Лекция Практическая	2 2	УК-6, ОПК-1, ОПК-8
1.6. Античная культура. Эстетические идеалы Древней Греции и Рима. Ордерная система в архитектуре и её отражение в графическом дизайне	Лекция Практическая	2 2	УК-6, ОПК-1, ОПК-8
1.7. Средневековая культура. Христианская символика. Романский и готический стили	Лекция Практическая	2 2	УК-6, ОПК-1, ОПК-8
1.8. Эпоха Возрождения. Гуманизм. Пропорции и перспектива в искусстве. Влияние ренессансных идей на дизайн интерфейсов	Лекция Практическая	2 4	УК-6, ОПК-1, ОПК-8
1.9. Культура Нового времени. Барокко, классицизм, романтизм. Эстетика стилей и их использование в веб-дизайне	Лекция Практическая	2 2	УК-6, ОПК-1, ОПК-8
1.10. Культура XX–XXI веков. Модернизм, постмодернизм, глобализация. Цифровая культура и её влияние на дизайн программных интерфейсов	Практическая	4	УК-6, ОПК-1, ОПК-8
Модуль 2. Культура и коммуникация. Визуальная культура в цифровую эпоху		42	УК-6, ОПК-1, ОПК-8

2.1. Культура как система коммуникации. Язык культуры. Семиотика культуры: знаки и символы в дизайне.	Лекция Практическая	2 2	УК-6, ОПК-1, ОПК-8
2.2. Визуальная культура и визуальное мышление. Роль изображения в современной коммуникации.	Лекция Практическая	2 2	УК-6, ОПК-1, ОПК-8
2.3. Мифология и архетипы в культуре и дизайне. Теория К. Г. Юнга.	Лекция Практическая	2 2	УК-6, ОПК-1, ОПК-8
2.4. Культурные коды и их роль в дизайне. Национальные особенности восприятия цвета, формы, композиции.	Лекция Практическая	2 2	УК-6, ОПК-1, ОПК-8
2.5. Массовая культура и медиакультура. Влияние рекламы, кино, видеоигр на визуальные тренды.	Лекция Практическая	2 2	УК-6, ОПК-1, ОПК-8
2.6. Цифровая культура и киберкультура. Виртуальная реальность, метавселенные. Этика и эстетика цифрового пространства	Лекция Практическая	2 2	УК-6, ОПК-1, ОПК-8
2.7. Культура потребления и дизайн. Бренды как культурные феномены. Визуальная идентичность и её роль в пользовательском опыте	Лекция Практическая	2 2	УК-6, ОПК-1, ОПК-8
2.8. Тренды в современной визуальной культуре. Минимализм, неоморфизм, скевоморфизм и другие стили в веб-дизайне: их культурные корни	Лекция Практическая	2 2	УК-6, ОПК-1, ОПК-8
2.9. Искусство и дизайн: точки пересечения. Влияние авангардных течений (супрематизм, конструктивизм) на современный дизайн	Лекция Практическая	2 2	УК-6, ОПК-1, ОПК-8
2.10. Культурная память и дизайн. Ретростилизация, винтаж, ностальгия в интерфейсах. Использование исторических образов в современном дизайне.	Практическая	6	УК-6, ОПК-1, ОПК-8
Модуль 3. Культура и дизайн: прикладные аспекты		42	УК-6, ОПК-1, ОПК-8
3.1. Культурные традиции и инновации в дизайне	Лекция Практическая	2 2	УК-6, ОПК-1, ОПК-8
3.2. Этика и эстетика в дизайне интерфейсов	Лекция Практическая	2 2	УК-6, ОПК-1, ОПК-8
3.3. Дизайн как средство межкультурной коммуникации	Лекция Практическая	2 2	УК-6, ОПК-1, ОПК-8
3.4. Культурные аспекты пользовательского опыта	Лекция Практическая	2 2	УК-6, ОПК-1, ОПК-8
3.5. Бренд и национальная идентичность	Лекция Практическая	2 2	УК-6, ОПК-1, ОПК-8
3.6. Типографика и культура	Лекция Практическая	2 2	УК-6, ОПК-1, ОПК-8
3.7. Цвет в культуре и дизайне	Лекция Практическая	2 2	УК-6, ОПК-1, ОПК-8
3.8. Композиция и культурные модели	Лекция Практическая	2 2	УК-6, ОПК-1, ОПК-8
3.9. Современные культурные вызовы для дизайнера	Лекция Практическая	2 2	УК-6, ОПК-1, ОПК-8
3.10. Итоговый проект: «Культурный код в интерфейсе»	Практическая	6	УК-6, ОПК-1, ОПК-8

7. Примерная тематика курсовых работ, проектов

При изучении дисциплины не предусмотрено выполнение курсовых работ и курсовых проектов

8. Расчётно-графические задания

При изучении дисциплины не предусмотрено выполнение расчётно-графических заданий

9. Контрольные работы

При изучении дисциплины подготовка контрольных работ не предусмотрена.

10. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

Перечень учебно-методического и информационного обеспечения учебной дисциплины представлен в Приложении 2.

11. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Перечень материально-технического обеспечения учебной дисциплины представлен в Приложении 3.

12. Методические рекомендации по организации преподавания дисциплины

Практические занятия способствуют более глубокому, осознанному овладению социологическими знаниями. Для того чтобы студент смог творчески и осмысленно применить на практике теоретические знания, эффективными будут такие практические занятия, где моделируются деловые ситуации, осуществляется работа в малых группах, проводится групповая дискуссия, организуются творческие задания, решаются ситуационные задачи, проводится анализ производственных ситуаций.

При написании реферата студенты учатся самостоятельно работать с научной литературой, систематизировать материал. Тему реферата каждый студент выбирает самостоятельно из любого раздела программы данного курса, руководствуясь своими профессиональными интересами, накопленным индивидуальным жизненным опытом, а также направленностью профессиональной деятельности. По выбранной теме необходимо проконсультироваться с преподавателем, который поможет уточнить идею работы, наметить план и подобрать специальную литературу. При самостоятельной разработке идеи, плана работы необходимо, прежде всего, прочитать соответствующую научную литературу, выделив основные положения, проблемы, разрабатываемые тем или иным ученым. Затем материал необходимо изложить в форме логически связанного текста. Реферат должен соответствовать композиции:

1. *Вступление.* Во вступлении обосновывается выбор темы, могут быть даны исходные данные реферируемого текста (название, где опубликован, в каком году), сообщены сведения об авторе, раскрывается проблематика выбранной темы.

2. *Основная часть.* Содержание реферируемого текста, приводятся основные тезисы, которые аргументируются.

3. *Вывод.* Должен быть кратким и отражать основные результаты.

Объем реферата — не более 20 страниц. Главным критерием оценки реферата является умение студента работать с научной литературой и соответствие содержания заявленной теме. Реферат должен основываться на анализе 10-15 источников.

13. Воспитательная работа

Духовно-нравственное воспитание

- формирование нравственной позиции, в том нравственного сознания и поведения на основе усвоения общечеловеческих ценностей и нравственных чувств (чести, долга, справедливости, милосердия, добра, дружелюбия);

- развитие способности к сопереживанию и формированию позитивного отношения к людям, в том числе к лицам с ограниченными возможностями здоровья и инвалидам;

- формирование толерантного сознания и поведения в поликультурном мире, готовности и способности вести диалог с другими людьми, достигать в нем взаимопонимания, находить общие цели и сотрудничать для их достижения;
- развитие способности к духовному развитию, реализации творческого потенциала в учебно-профессиональной деятельности на основе нравственных установок и моральных норм, непрерывного самообразования и самовоспитания;
- развитие способности к сотрудничеству с окружающими в образовательной, общественно полезной, проектной и других видах деятельности.

Профессиональное воспитание

- приобщение студентов к традициям и ценностям профессионального сообщества, нормам корпоративной этики;
- развитие профессионально значимых качеств личности будущего компетентного и ответственного специалиста в учебно-профессиональной, научно-исследовательской деятельности и внеучебной работе;
- формирование творческого подхода к самосовершенствованию в контексте будущей профессии;
- повышение мотивации профессионального самосовершенствования обучающихся средствами изучаемых учебных дисциплин, практик, научно-исследовательской и других видов деятельности;
- ориентация обучающихся на успех, лидерство и карьерный рост; формирование конкурентоспособных личностных качеств;
- освоение этических норм и профессиональной ответственности посредством организации взаимодействия обучающихся с мастерами профессионального труда.

Приложения:

Приложение 1 – Фонд оценочных средств учебной дисциплины

Приложение 2 – Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

Приложение 3 – Материально-техническое обеспечение учебной дисциплины



Автономная некоммерческая образовательная организация высшего образования
«Международный институт компьютерных технологий»

Кафедра естественно-научных и гуманитарных дисциплин

УТВЕРЖДЕН

на заседании кафедры ЕН и ГД

«20» 01 2026 г. протокол № 5

Заведующий кафедрой

_____ Попова М.А.

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ**

Б1.О.21 «Культурология»

Рекомендуется для направления подготовки 54.03.01 Дизайн

Профиль подготовки: дизайн программных интерфейсов и веб-приложений

Квалификация выпускника: бакалавр

Факультет высшего образования

Составитель:

к. тех. н.

О.В. Багринцева

Экспертиза проведена заведующим кафедрой радиофизики, д. физ.-мат. н. (ВГУ)
Ю.Э. Корчагиным

Воронеж

2026

1. Требования к результатам освоения дисциплины:

1.1. В результате изучения дисциплины студент должен демонстрировать следующие индикаторы достижения универсальных и (или) общепрофессиональных компетенций:

Таблица 1.1

Код по ФГОС (РУП)	Планируемые результаты обучения по дисциплине	Индикаторы достижения компетенции
<p>УК-6 – Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни</p>	<p>-Знает способы и инструменты планирования времени для самостоятельного изучения культурного контекста и анализа мировых художественных практик</p>	<p>УК-6.1. Знает методики эффективного тайм-менеджмента, основы планирования траектории саморазвития с учётом особенностей как профессиональных, так и других видов деятельности</p>
	<p>-Умеет распределять временные ресурсы при выполнении творческих и аналитических заданий по культурологии, соблюдая установленные дедлайны</p>	<p>УК-6.2. Умеет применять технологии самоменеджмента и тайм-менеджмента в различных видах деятельности</p>
	<p>--Владеет навыками самостоятельной образовательной деятельности при поиске нестандартных визуальных решений на основе исторического наследия культуры</p>	<p>УК-6.3. Выстраивает траекторию саморазвития на основе личных приоритетов и принципов образования в течение всей жизни</p>
<p>ОПК-1 - Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода</p>	<p>-Знает основные этапы развития мировой материальной и духовной культуры, сменяющие друг друга стили и направления в искусстве как базу для формирования визуальных концепций</p>	<p>ОПК-1.1. Знает историю культуры и искусства, историю дизайна, науки и техники в широком культурно-историческом контексте; их значение для профессиональной деятельности.</p>
	<p>-Умеет интерпретировать культурные смыслы и художественные образы применительно к задачам проектирования современных веб-интерфейсов</p> <p>-</p>	<p>ОПК-1.2. Умеет ориентироваться в художественных направлениях, стилях, явлениях мировой художественной культуры и искусства и дизайна, анализировать произведения искусства и дизайна в культурно-историческом контексте, определять их эстетическую ценность.</p>

		-Владеет методами визуализации культурных концепций и идей при создании дизайн-макетов сайтов и мобильных приложений	ОПК-1.3. Владеет способностью применять в профессиональной деятельности знания по истории и теории искусства, истории и теории дизайна
ОПК-8 - Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации		-Знает принципы формирования гармоничной среды в различных исторических типах культур и их отражение в современном цифровом пространстве	ОПК-8.1. Знает функции, закономерности и принципы направления государственной культурной политики Российской Федерации
		-Умеет применять композиционные законы классического искусства при проектировании логики и структуры пользовательских интерфейсов	ОПК-8.2. Умеет анализировать нормативно-правовую базу, регулирующие вопросы в области культуры и искусства
		-Владеет методами моделирования структуры интерфейса как целостной системы, отвечающей эстетическим запросам современной культуры	ОПК-8.3. Владеет способностью ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации

2. Программа оценивания контролируемых частей компетенций

2.1 Текущая аттестация

Таблица 2.1 УК-6, ОПК-1, ОПК-8

№	Контролируемый раздел (модуль)	Код компетенции	Код индикатора достижения универсальной компетенции	Наименование оценочного средства
1	2	3	4	5
1	Основы культурологии и история мировой культуры	УК-6 ОПК-1 ОПК-8	УК-6.1 ОПК-1.1 ОПК-8.2	Тесты по теме
			УК-6.3 ОПК-1.3 ОПК-8.3	Контрольная работа
			УК-6.2 ОПК-1.2 ОПК-8.1	Реферативные сообщения по теме
2	Культура и коммуникация. Визуальная культура в цифровую эпоху	УК-6 ОПК-1 ОПК-8	УК-6.1 ОПК-1.3 ОПК-8.2	Тесты по теме
			УК-6.2 ОПК-1.1	Контрольная работа

			ОПК-8.2	
			УК-6.3 ОПК-1.2 ОПК-8.2	Реферативные сообщения по теме
3	Культура и дизайн: прикладные аспекты	УК-6 ОПК-1 ОПК-8	УК-6.1 ОПК-1.1 ОПК-8.1	Тесты по теме
			УК-6.2 ОПК-1.2 ОПК-8.2	Контрольная работа
			УК-6.3 ОПК-1.3 ОПК-8.1	Реферативные сообщения по теме

2.1.2 Примеры оценочных средств для текущего контроля:

2.1.2.1.1 Примеры тестовых заданий (оценка сформированности компетенций **УК-6** на репродуктивном уровне (оценка знаний)):

1. Какой метод тайм-менеджмента предполагает разделение задач на 4 категории по критериям важности и срочности??

(Верный ответ: матрица Эйзенхауэра)

2. Какая аббревиатура обозначает метод постановки целей, подразумевающий их конкретность, измеримость, достижимость, релевантность и ограниченность по времени?

(Верный ответ: SMART)

3. Как называется техника тайм-менеджмента, при которой работа разбивается на интервалы (обычно 25 минут), чередующиеся с короткими перерывами?

(Верный ответ: метод Помодоро (Pomodoro))

2.1.2.1.2 Примеры тестовых заданий (оценка сформированности компетенций **ОПК-1** на репродуктивном уровне (оценка знаний)):

1. Назовите художественный стиль XVII–XVIII веков, для которого характерны пышность, динамика, эмоциональность и обилие декоративных элементов. Приведите пример его проявления в архитектуре или дизайне.?

(Верный ответ: барокко. Пример: дворцы Версаля, фасады церквей в стиле барокко, декоративные элементы интерфейсов в стиле скевоморфизма (имитация объёмных текстур)).

2. Какой архитектурный стиль, зародившийся в конце XIX — начале XX века, характеризуется геометрическими формами, функциональностью и отказом от излишнего декора? Приведите пример его влияния на современный веб-дизайн.

(Верный ответ: конструктивизм. Пример влияния: минималистичные интерфейсы с чёткими линиями, модульная сетка в веб-дизайне, использование простых геометрических форм).

3. Какое художественное направление начала XX века оказало значительное влияние на графический дизайн, типографику и создание логотипов благодаря своим экспериментам с формой и цветом? Приведите конкретный пример.

(**Верный ответ:** супрематизм (Казимир Малевич). Пример: использование простых геометрических форм (квадрат, круг, треугольник) в логотипах и интерфейсах, монохромные цветовые схемы).

4. Какой культурный феномен XX–XXI веков характеризуется массовым производством и распространением стандартизированных культурных товаров, доступных широкой аудитории? Приведите пример его проявления в веб-дизайне.

(**Верный ответ:** массовая культура (массовая культура / поп-культура). Пример: использование мемов, ярких цветов, упрощённых иконок, шаблонов соцсетей в интерфейсах).

2.1.2.1.3 Примеры тестовых заданий (оценка сформированности компетенций ОПК-8 на репродуктивном уровне (оценка знаний)):

1. Какой документ определяет стратегические цели и задачи государственной культурной политики Российской Федерации до 2030 года?

(**Верный ответ:** Стратегия государственной культурной политики на период до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 29.02.2016 № 326-р)).

2. Назовите одну из ключевых задач современной культурной политики РФ, связанную с цифровизацией культурного наследия.

(**Верный ответ:** создание и развитие цифровых культурных ресурсов (например, Национальная электронная библиотека, виртуальные музеи, оцифровка коллекций)).

3. Какая федеральная программа РФ направлена на поддержку и развитие креативных (творческих) индустрий, включая дизайн?

(**Верный ответ:** национальный проект «Культура» (в рамках которого реализуются меры по поддержке креативных индустрий), либо отдельные инициативы в рамках Стратегии развития креативной экономики).

2.1.2.2 Примеры заданий для самостоятельной работы (оценка сформированности компетенций УК-6, ОПК-1, ОПК-8 на реконструктивном уровне (оценка умений)):

1. Выберите 3 произведения искусства разных эпох (античность, Ренессанс, модернизм). Для каждого: опишите ключевые художественные приёмы и стилистические черты, объясните связь между историческим стилем и современным применением. (ОПК-1)

2. Проанализируйте сайт Министерства культуры РФ или портала «Культура.РФ». Выберите 1 государственную программу (например, «Цифровая культура»). Выполните: краткий обзор целей программы. (ОПК-8)

3. Используйте метод Помодоро для работы над учебным дизайн-проектом в течение 3 дней. Ведите журнал: фиксируйте затраченное время на задачи (исследование, скетчи, прототипирование); отмечайте продуктивные и непродуктивные периоды. (УК-6)

4. Создайте коллаж (цифровой или физический) из 5–7 визуальных элементов: 2–3 элемента из традиционного искусства (например, орнамент, фреска). Подпишите каждый элемент: эпоха, стиль, принцип заимствования. (ОПК-1)

5. Найдите 3 российских культурных проекта с интерактивными веб-интерфейсами (например, виртуальные туры по музеям, AR-приложения для выставок). Для каждого: укажите, как проект реализует задачи культурной политики (доступность, просвещение, сохранение наследия). (ОПК-8)

2.1.2.3 Примеры тем реферативных сообщений для практических занятий (оценка сформированности компетенций УК-6, ОПК-1, ОПК-8 на творческом уровне (оценка владения навыками, методиками)):

1. Тайм-менеджмент в работе веб-дизайнера: методы планирования проектов с учётом культурных особенностей заказчика.
2. Архетипы Юнга в дизайне интерфейсов: от мифологии к пользовательскому опыту.
3. Эволюция типографики: от средневековых манускриптов до веб-шрифтов.
4. Культурная адаптация мобильных приложений: кейсы локализации для Азии, Европы и Ближнего Востока.
5. Баухаус и минимализм в веб-дизайне: принципы функционализма сегодня.
6. Цифровая реставрация культурного наследия: интерактивные проекты музеев РФ.
7. Цвет в кросс-культурном дизайне: символика и восприятие.
8. Государственная поддержка креативных индустрий в РФ: возможности для веб-дизайнеров.
9. Персонализация интерфейсов: баланс между трендами и культурной идентичностью.
10. Метод Помодоро для креативных задач: адаптация под дизайн-проекты.
11. Дизайн для инклюзии: культурные аспекты доступности.

2.1.3 Критерии и шкалы оценивания тестовых заданий

Оценка выполнения рассчитывается в следующем процентном соотношении:

5 («отлично»)	90% -100%
4 («хорошо»)	75%-89%
3 («удовлетворительно»)	50%-74%
2 («неудовлетворительно»)	менее 50%

2.1.4 Критерии и шкалы оценивания заданий для самостоятельной работы:

Правильное выполнение задания для самостоятельной работы подразумевает чёткость определений и характеристик при ответе на вопросы.

Оценка «отлично» – правильное и полное выполнение всех заданий.

Оценка «хорошо» – полное выполнение всех заданий, но допущено не более двух несущественных ошибок.

Оценка «удовлетворительно» – неполное выполнение заданий или допущены существенные ошибки.

2.1.5 Критерии и шкалы оценивания реферативных сообщений:

Оценка «отлично» выставляется студенту, если он полностью раскрывает тему, демонстрирует результаты самостоятельной аналитической работы с литературой и информационными источниками, способен сделать собственные выводы, выразить свою точку зрения.

Оценка «хорошо» выставляется студенту, если он недостаточно полно раскрывает тему, а также весь комплекс источников по данной проблеме; приводит конкретные примеры, подтверждающие те или иные факты из предметной области вопроса; анализ и обобщение научного материала сделаны, но не чётко; демонстрирует результаты самостоятельной работы с литературой и информационными источниками, формулирует свою точку зрения.

Оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, если он раскрывает тему схематично, использует только основную литературу (1-2 источника), анализ и обобщение научного материала практически отсутствуют, студент не может сформулировать собственные выводы и выразить свою точку зрения;

Оценка «неудовлетворительно» выставляется студенту, если текст реферата не отражает содержание заявленной темы; работа сделана не самостоятельно, не может ответить на задаваемые по теме реферата вопросы.

2.2 Промежуточная аттестация

2.2.1 Вопросы для подготовки к промежуточной аттестации (экзамен)

2.2.1.1.1 Вопросы для оценки сформированности компетенций УК-6 на репродуктивном уровне (оценка знаний):

1. Что такое тайм менеджмент? Назовите основные цели и задачи тайм менеджмента в профессиональной деятельности дизайнера.
2. Опишите суть метода Помодоро (Pomodoro) и объясните, как его можно применить в работе над веб дизайном.
3. Что означает аббревиатура SMART в контексте постановки целей?
4. Какие цифровые инструменты (приложения, сервисы) можно использовать для планирования задач и управления временем в дизайне?
5. Что подразумевается под «образованием в течение всей жизни»? Как это понятие связано с профессией дизайнера интерфейсов?

2.2.1.1.2 Вопросы для оценки сформированности компетенций ОПК-1 на репродуктивном уровне (оценка знаний):

1. Дайте определение понятия «культура». Назовите основные функции культуры.
2. Что такое массовая и элитарная культура? Приведите примеры проявления этих типов культуры в современном веб дизайне.
3. Назовите основные черты стиля барокко. Как элементы барокко могут быть использованы в дизайне интерфейсов?
4. Охарактеризуйте стиль конструктивизм. Какие принципы конструктивизма применяются в современном веб дизайне?
5. Что такое супрематизм? Назовите ключевую работу К. Малевича и объясните, как идеи супрематизма повлияли на графический дизайн.
6. В чём заключаются основные принципы стиля Баухаус? Приведите примеры их использования в веб интерфейсах.
7. Что такое ар деко? Назовите характерные черты стиля и приведите пример его использования в цифровом дизайне.
8. Охарактеризуйте особенности античного искусства. Как принципы античной эстетики (пропорции, симметрия) используются в веб дизайне?
9. Что такое ренессансная перспектива? Как принципы перспективы применяются в дизайне интерфейсов и 3D элементах?
10. Назовите основные художественные стили XX века, оказавшие влияние на графический и веб дизайн. Кратко охарактеризуйте каждый (2–3 предложения).
11. Что такое семиотика культуры? Как знаки и символы используются в дизайне интерфейсов для передачи смыслов?
12. Что такое архетипы по К. Г. Юнгу? Приведите 2–3 примера использования архетипов в брендинге и дизайне интерфейсов.
13. В чём заключается концепция «форма следует за функцией»? Как этот принцип применяется в дизайне?
14. Что такое культурная память? Как элементы ретростиля и винтажного дизайна используются в современных интерфейсах?
15. Назовите 3–4 ключевых представителя авангардных течений начала XX века (супрематизм, конструктивизм, футуризм) и кратко опишите их вклад в развитие дизайна.

2.2.1.1.3 Вопросы для оценки сформированности компетенций ОПК-8 на репродуктивном уровне (оценка знаний):

1. Назовите основной документ, определяющий стратегические цели и задачи государственной культурной политики РФ до 2030 года. Укажите дату его утверждения.

2. Какие ключевые задачи ставит перед собой современная культурная политика РФ в сфере цифровизации культурного наследия?
3. Что такое «Национальная электронная библиотека» (НЭБ)? Какова её роль в реализации культурной политики РФ?
4. Назовите федеральные проекты/программы РФ, направленные на поддержку креативных индустрий (включая дизайн). Кратко охарактеризуйте один из них.
5. Что такое «цифровая культура»? Приведите 2–3 примера цифровых культурных проектов РФ (виртуальные музеи, онлайн выставки и т. д.).
6. Какие меры поддержки молодых дизайнеров и творческих команд существуют в рамках культурной политики РФ (гранты, конкурсы, образовательные программы)? Приведите 2–3 примера.
7. Что подразумевается под термином «культурная идентичность» в контексте государственной культурной политики? Как она отражается в дизайне цифровых продуктов?
8. Какие требования к доступности и инклюзивности цифровых культурных ресурсов закреплены в нормативных актах РФ? Кратко охарактеризуйте их.
9. В чём заключается роль Министерства культуры РФ в формировании и реализации культурной политики страны? Назовите 1–2 ключевых направления его деятельности, связанных с цифровыми технологиями.
10. Как государственная культурная политика РФ влияет на развитие образовательных программ в сфере дизайна (включая дизайн интерфейсов)? Приведите конкретные примеры инициатив.

2.2.1.2 Задания для оценки сформированности компетенций УК-6, ОПК-1, ОПК-8 на реконструктивном уровне (оценка умений):

1. Составьте сравнительный анализ: Выберите два различных культурных периода (например, Древний Египет и Ар-нуво) и определите, как их эстетические принципы, символика и отношение к пространству могли бы быть интерпретированы и применены при проектировании пользовательского интерфейса для приложения в сфере исторической реконструкции.
2. Проанализируйте влияние субкультур: Исследуйте эстетику одной популярной современной субкультуры.
3. Разработайте концепцию визуального стиля для веб-сайта музыкального фестиваля, основываясь на ключевых элементах выбранной субкультуры.
4. Выберите три универсальных культурных символа (например, круг, крест, спираль). Предложите варианты их использования в элементах интерфейса (иконки, фоновые узоры, цветовые схемы) для веб-сайта.
5. Проанализируйте, как элементы исторической архитектуры или искусства могут быть адаптированы и трансформированы для создания атмосферы и пользовательского опыта старинного книжного магазина онлайн.
6. Объясните, как принципы "правового государства" должны быть отражены в дизайне пользовательских соглашений или политики конфиденциальности веб-приложения.
7. Исследуйте, как культурные особенности определенной социальной группы влияют на потребности и ожидания от цифровых продуктов.
8. Выберите мифологический сюжет из любой культуры. Разработайте концепцию визуального повествования для одностраничного сайта, рассказывающего эту историю, с использованием принципов современной веб-графики и культурологических отсылок.
9. Проанализируйте текущие тренды в дизайне интерфейсов с точки зрения их культурной обусловленности и возможного влияния на формирование пользовательского опыта.
10. Исследуйте примеры успешной интеграции культурных артефактов или традиций в современные технологии.
11. На основе изученного материала составьте для себя план самостоятельного изучения одной из интересующих вас культурных областей в привязке к вашему будущему профессиональному развитию.

2.2.1.3 Тематика реферативных сообщений для оценки сформированности компетенций УК-6, ОПК-1, ОПК-8 на творческом уровне (оценка навыков):

1. Культурный код и визуальный язык интерфейса: анализ национальных особенностей веб-дизайна.
2. Эволюция эстетических принципов Баухауза в современной архитектуре мобильных интерфейсов.
3. Семиотический анализ иконографии: как культурные архетипы определяют интуитивную понятную навигацию.
4. Влияние русского авангарда и супрематизма на формирование сетки и композиции в современном веб-дизайне.
5. Философия минимализма в культуре и её отражение в трендах интерфейсного проектирования XXI века.
6. Этические границы геймификации: культурно-философский анализ манипулятивных техник в дизайне приложений.
7. Проектирование цифровой доступности как реализация гуманистических ценностей современной культуры.
8. Роль цифрового скевоморфизма в преодолении культурного барьера при внедрении новых технологий.
9. Визуальная мифология бренда в цифровой среде: способы трансляции культурных ценностей через интерфейс.
10. Феномен «клипового мышления» как культурный вызов: методы адаптации сложных информационных систем для современного пользователя.
11. Эстетика киберпанка и трансгуманизма в дизайне интерфейсов будущего: от футуристических концептов до коммерческих продуктов.
12. Экология визуального восприятия: как избыточность интерфейса влияет на культурный капитал пользователя.
13. Трансформация концепции «Дом» в культуре и проектирование интерфейсов для систем «умного города» и интернета вещей.
14. Роль типографики в сохранении культурной идентичности цифрового продукта в условиях глобализации.
15. Исследование культурных стереотипов при проектировании персонажей-помощников и голосовых интерфейсов. Гендерные аспекты в дизайне программного обеспечения: проектирование вне стереотипов и социологические тренды.
16. Культурный код бренда: Создание и развитие бренда с глубокой культурной идентичностью в цифровой среде.
17. Типографика как носитель культуры: Эволюция шрифтов и их влияние на восприятие информации в цифровую эпоху.
18. Психофизиология восприятия цвета в разных культурах и его применение в веб-дизайне.
19. Дизайн игровых интерфейсов, опирающийся на мифологию и фольклор.

2.2.2 Оценивание на промежуточной аттестации (зачет):

Критерии оценивания результатов промежуточной аттестации

Компоненты компетенции	Пороговый уровень (удовлетворительно или 3 балла)	Базовый (хорошо или 4 балла)	Повышенный (отлично или 5 баллов)
УК-6.1 ОПК-1.1 ОПК-8.1	Дан недостаточно полный и развернутый ответ. Логика и последовательность изложения имеют нарушения. Допущены ошибки в раскрытии понятий, употреблении терминов. Студент не способен	Дан полный, развернутый ответ на поставленный вопрос, четко структурирован, логичен, изложен литературным языком в терминах науки. Могут быть допущены недочеты или	Полный, развернутый ответ на поставленный вопрос, доказательно раскрыты основные положения вопроса, в ответе прослеживается четкая структура, логическая

	самостоятельно выделить существенные и несущественные признаки и причинно-следственные связи. Студент может конкретизировать обобщенные знания только с помощью преподавателя.	незначительные ошибки, исправленные студентом с помощью преподавателя.	последовательность, отражающая сущность раскрываемых понятий, явлений. Знание демонстрируется на фоне понимания его в системе данной науки и междисциплинарных связей. Ответ изложен литературным языком в терминах науки. Могут быть допущены недочеты в определении понятий, исправленные студентом самостоятельно в процессе ответа
УК-6.2 ОПК-1.2 ОПК-8.2	Студент не имеет своей точки зрения на рассматриваемую ситуацию. Рассуждения формальны.	Студент недостаточно обосновывает свою точку зрения на рассматриваемую ситуацию, но демонстрирует результаты самостоятельной работы. После наводящих вопросов способен строить логически обоснованные выводы.	Студент правильно и аргументированно излагает свою точку зрения, демонстрируя результаты самостоятельной аналитической работы.
УК-6.3 ОПК-1.3 ОПК-8.3	Студент раскрывает тему схематично, использует только основную литературу (1-2 источника), анализ и обобщение научного материала практически отсутствуют, студент не может сформулировать собственные выводы и выразить свою точку зрения.	Студент недостаточно полно раскрывает тему, а также весь комплекс источников по данной проблеме; приводит конкретные примеры, подтверждающие те или иные факты из предметной области вопроса; анализ и обобщение научного материала сделаны, но не чётко; демонстрирует результаты самостоятельной работы с литературой и информационными источниками, формулирует свою точку зрения.	Студент полностью раскрывает тему, демонстрирует результаты самостоятельной аналитической работы с литературой и информационными источниками, способен сделать собственные выводы, выразить свою точку зрения.

Учебно-методическое и информационное обеспечение учебной дисциплины

1. Рекомендуемая литература:

1.1 Основная литература:

1. Долакова М. И., Саттарова А. И., Бекова З. И. Культурология: учебное пособие / М. И. Долакова, А. И. Саттарова, З. И. Бекова. — Казань: Казанский федеральный университет, 2023.
2. Рябов А. Культура / дизайн. Начало XXI века / А. Рябов. — Москва: НЛО, 2021. — 240 с. — ISBN 978-5-4448-1634-9.
3. Никитич Л. А. Культурология: теория, философия, история культуры: учебник / Л. А. Никитич. — Москва: ЮНИТИ-ДАНА, 2017. — 560 с.
4. Драч Г. В., Штомпель О. М. Культурология: учебник для вузов / Г. В. Драч, О. М. Штомпель и др. — Санкт-Петербург: Питер, 2013. — 384 с.

1.2 Дополнительная литература:

1. Культурология: учебник для бакалавров / под ред. Ю. Н. Солонина, М. С. Кагана. — Москва: Юрайт, 2012. — 566 с
2. Силичев Д. А. Культурология: учебное пособие / Д. А. Силичев. — 5-е изд., перераб. и доп. — Москва: Вузовский учебник: НИЦ ИНФРА-М, 2014. — 393 с.
3. Багдасарьян Н. Г. Культурология: учебник и практикум для бакалавров / Н. Г. Багдасарьян. — 3-е изд., перераб. и доп. — Москва: Юрайт, 2014. — 556 с.

2. Рекомендуемое программное обеспечение

- Операционная система MSWindows
- Internet Explorer
- Текстовый редактор MSWord
- Табличный процессор MSExcel

3. Рекомендуемые базы данных, информационно-справочные и поисковые системы, периодика

- 3.1 Электронные ресурсы МИКТ
- 3.2. Электронно-библиотечная система (ЭБС): www.iprbookshop.ru
- 3.3 Портал культурологии - "Культурология.РФ": [Электронный ресурс] - Режим доступа: <http://www.psychology.ru>.

Материально-техническое обеспечение учебной дисциплины

Для проведения презентации и просмотров учебных фильмов по дисциплине «Основы социологии и политологии» используется специализированная аудитория, оборудованная мультимедийными средствами обучения и интерактивной доской.