

УТВЕРЖДАЮ

Первый проректор, проректор по  
УР

\_\_\_\_\_ А.Е. Рудин

« 28 » 06 2022 года

## Рабочая программа дисциплины

**Б1.О.10**

Экспозиция и презентация в дизайн-деятельности

Учебный план: 2022-2023 54.04.01 ИГД Дизайн цифровых медиа ОО №2-1-73.plx

Кафедра: **16** Дизайна рекламы

Направление подготовки:  
(специальность) 54.04.01 Дизайн

Профиль подготовки: Дизайн цифровых медиа  
(специализация)

Уровень образования: магистратура

Форма обучения: очная

### План учебного процесса

Семестр (курс для ЗАО)		Контактн ая работа	Сам. работа	Контроль, час.	Трудоё мкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
		Практ. занятия				
3	УП	34	37,75	0,25	2	Зачет
	РПД	34	37,75	0,25	2	
Итого	УП	34	37,75	0,25	2	
	РПД	34	37,75	0,25	2	

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн, утверждённым приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 13.08.2020 г. № 1004

Составитель (и):

кандидат культурологии, Доцент

\_\_\_\_\_

Прозорова Е. С.

От кафедры составителя:

Заведующий кафедрой дизайна рекламы

\_\_\_\_\_

Сухарева Алина  
Михайловна

От выпускающей кафедры:

Заведующий кафедрой

\_\_\_\_\_

Сухарева Алина  
Михайловна

Методический отдел: Макаренко С.В.

---

## 1 ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

**1.1 Цель дисциплины:** Сформировать компетенции обучающегося в области презентации в дизайн-деятельности

### 1.2 Задачи дисциплины:

- Рассмотреть специфику коммуникации в области экспозиционной деятельности
- Рассмотреть традиционные формы экспозиции дизайн-проектов
- Раскрыть стратегию инновационных решений в области экспозиции в дизайн-деятельности
- Показать взаимодействие элементов новых технологий в презентации проектов

### 1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Предварительная подготовка предполагает создание основы для формирования компетенций, указанных в п. 2, при изучении дисциплин:

История и методология дизайна

Цифровое портфолио

Мультимедийные технологии

Методика научных исследований в дизайне

## 2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

**ОПК-4: Способен организовывать, проводить и участвовать в художественных выставках, конкурсах, фестивалях; разрабатывать и реализовывать инновационные художественно-творческие мероприятия, презентации, инсталляции, проявлять творческую инициативу**

**Знать:** специфику организации особой среды музейной и галерейной коммуникации; технологии и формы экспонирования арт-объектов с применением современных информационно-коммуникационных технологий.

**Уметь:** оценивать экспозицию как средство трансляции гуманитарных ценностей, знаний, провоцирующего на размышления и инспирирующего новые идеи.

**Владеть:** навыками проектирования экспозиционно-выставочной среды с учетом современных мультимедийных технологий и особенностей региональной культуры

### 3 РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Наименование и содержание разделов, тем и учебных занятий	Семестр (курс для ЗАО)	Контактная работа	СР (часы)	Инновац. формы занятий	Форма текущего контроля
		Пр. (часы)			
Раздел 1. Коммуникация в экспозиционной деятельности	3				
Тема 1. Традиционные технологии экспозиции и презентации: музейные и галерейные экспозиции. Музейная / галерейная экспозиция объектов дизайна (семинар)		5	6	ГД	П
Тема 2. Инновационные технологии экспозиции и презентации: цифровые инструменты.		5	6	ГД	
Тема 3. Формирование концепции экспозиции: стратегия и основные элементы. Концепция экспозиции: элементы, пространственное решение, цвето-световая среда (семинар)		6	6	ГД	
Раздел 2. Проектирование экспозиционных элементов в дизайн-деятельности					
Тема 4. Системы визуальной коммуникации: плакаты, постеры, инфографика. Графические инструменты и подходы в проектировании систем визуальной коммуникации (семинар)		6	6	ГД	П
Тема 5. Мультимедийные технологии в презентации: видео и анимационные инструменты. Видео и анимационные инструменты презентации. Лучшие практики (семинар)		6	6,75	ГД	
Тема 6. 3Д виртуальное пространство. VR/AR/MR как новая коммуникационная среда. Закономерности и технологии формирования 3д-виртуального пространства (семинар)		6	7	ГД	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		34	37,75		
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)		0,25			
<b>Всего контактная работа и СР по дисциплине</b>	34,25	37,75			

### 4 КУРСОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Курсовое проектирование учебным планом не предусмотрено

### 5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

#### 5.1 Описание показателей, критериев и системы оценивания результатов обучения

##### 5.1.1 Показатели оценивания

Код компетенции	Показатели оценивания результатов обучения	Наименование оценочного средства
ОПК-4	Раскрывает структуру и характер выставочной коммуникации в проектах экспозиционной среды для объектов дизайна. Анализирует экспозиции дизайн-объектов, оценивая их информативность, культурную значимость, технологические	Вопросы устного собеседования Практико-ориентированные задания

	составляющие, результаты анализа представляет в презентации. Предлагает инновационные решения для экспозиции и презентации дизайн-деятельности в разработке концепций стендов, экспозиционных пространств, графических и мультимедийных продуктов.	
--	--	--

### 5.1.2 Система и критерии оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций	
	Устное собеседование	Письменная работа
Зачтено	Критическое и разностороннее рассмотрение вопросов, свидетельствующее о значительной самостоятельной работе с источниками. Качество исполнения всех элементов задания полностью соответствует всем требованиям.	
Не зачтено	Отсутствие одного или нескольких обязательных элементов задания, либо многочисленные грубые ошибки в работе, либо грубое нарушение правил оформления или сроков представления работы.	

## 5.2 Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

### 5.2.1 Перечень контрольных вопросов

№ п/п	Формулировки вопросов
Семестр 3	
1	Галерея как место экспонирования объектов дизайна, принципы организации экспозиций и примеры концептуальных решений
2	Цифровые инструменты презентации объектов дизайна, взаимодействие физической и цифровой среды
3	Основы работы в графических пакетах ПО для визуализации выставочных концепций. Совместимость различных видов ПО.
4	Разработка элементов концепции экспозиции: основные инструменты, графическая презентация идеи, конструктивные решения.
5	Плакат и постер как система визуальной коммуникации - эволюция решений в XX и XXI веках
6	Инфографика как элемент визуальной коммуникации, ее возможности в экспозиционной детальности
7	Мультимедийные технологии для презентации дизайн-деятельности. Видео-контент - анализ лучших практик
8	Анимационные и игровые элементы в презентации объектов дизайна. Элементы маркетинговых стратегий. Анализ кейсов.
9	Возможности интеграции AR/VR/MR в экспозиционную деятельность для презентации объектов дизайна
10	Музейное пространство и его возможности для экспонирования дизайн-объектов. Лучшие практики
11	Концепция экспозиции как комплекс творческих и технологических мероприятий. Анализ кейсов
12	Виртуальная среда - закономерности и особенности восприятия, технологические требования и решения

### 5.2.2 Типовые тестовые задания

Не предусмотрено

### 5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

1. Анализ экспозиции музея дизайна на выбор по критериям:

- Общая площадь экспозиционного пространства, характеристика архитектурной среды музея
- Тематика и экспонируемые объекты
- Концепция и разработка отдельных элементов
- Световые и мультимедийные технологии
- Информационная среда, интерактивность и коммуникация

2. Разработать прототип выставочной концепции для объектов дизайна на выбор, представить графически в виде постеров, презентаций, чертежей, колористических решений, мультимедийный материалов

### 5.3 Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, владений (навыков и (или) практического опыта деятельности)

#### 5.3.1 Условия допуска обучающегося к промежуточной аттестации и порядок ликвидации академической задолженности

Проведение промежуточной аттестации регламентировано локальным нормативным актом СПбГУПТД «Положение о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся»

#### 5.3.2 Форма проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Устная  Письменная  Компьютерное тестирование  Иная

#### 5.3.3 Особенности проведения промежуточной аттестации по дисциплине

- Студент может пользоваться конспектом лекций
- Время на подготовку ответа на вопрос – 15 минут, ответ – 10 минут, сообщение результатов обучающемуся – по завершении ответа.

## 6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 6.1 Учебная литература

Автор	Заглавие	Издательство	Год издания	Ссылка
<b>6.1.1 Основная учебная литература</b>				
Балланд Т. В.	Информационные технологии в дизайне. Конспект лекций	СПб.: СПбГУПТД	2017	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2017603">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2017603</a>
Гаврилов В. А., Игнатов В. А.	Арт-дизайн	СПб.: СПбГУПТД	2019	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2019142">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2019142</a>
Шемшуренко Е. Г.	Программные пакеты в коммуникативном дизайне	СПб.: СПбГУПТД	2018	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2018136">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2018136</a>
Соболева И. С., Чинцова Я. К.	Прикладной дизайн. Дизайн-проектирование	СПб.: СПбГУПТД	2017	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2017903">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2017903</a>
Кобяк А. Ю., Лавренко Г. Б.	Графический дизайн	СПб.: СПбГУПТД	2017	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=20159110">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=20159110</a>
<b>6.1.2 Дополнительная учебная литература</b>				
Майстровская, М. Т.	Музей как объект культуры. XX век. Искусство экспозиционного ансамбля	Москва: Прогресс-Традиция	2018	<a href="http://www.iprbookshop.ru/73798.html">http://www.iprbookshop.ru/73798.html</a>
Именнова, Л. С.	Туризм, музей, образование: некоторые аспекты современных практик	Москва: Университетская книга	2020	<a href="http://www.iprbookshop.ru/107650.html">http://www.iprbookshop.ru/107650.html</a>

### 6.2 Перечень профессиональных баз данных и информационно-справочных систем

1. Сборник статей по истории и теории дизайна: <http://www.fondartproject.ru/publishing/problems-dizaina-5-sbornik-statei/>
2. Официальный сайт Союза дизайнеров России: <http://www.design-union.ru>
3. Блог о будущем дизайна, освещающий инновации в технологиях, материалах и проектной деятельности: <http://inhabitat.com/>
4. Электронно-библиотечная система IPRbooks: <http://www.iprbookshop.ru>
5. Электронная библиотека учебных изданий СПбГУПТД: <http://publish.sutd.ru>

### 6.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

Microsoft Windows 10 Pro  
OfficeStd 2016 RUS OLP NL Acdmc

**6.4 Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине**

Аудитория	Оснащение
Лекционная аудитория	Мультимедийное оборудование, специализированная мебель, доска