

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна»  
(СПбГУПТД)

УТВЕРЖДАЮ  
Первый проректор, проректор  
по УР  
\_\_\_\_\_ А.Е. Рудин

## Рабочая программа дисциплины

### **Б1.В.ДВ.01.02 Генеративный дизайн**

Учебный план: 2025-2026 09.04.03 ИИТА Цифр диз пром об ОО №2-1-154plx

Кафедра: 33 Цифровых и аддитивных технологий

Направление подготовки:  
(специальность) 09.04.03 Прикладная информатика

Профиль подготовки:  
(специализация) Цифровой дизайн промышленных объектов

Уровень образования: магистратура

Форма обучения: очная

### План учебного процесса

Семестр (курс для ЗАО)		Контактная работа обучающихся		Сам. работа	Контроль, час.	Трудоё мкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
		Лекции	Практ. занятия				
2	УП	17	17	73,75	0,25	3	Зачет
	РПД	17	17	73,75	0,25	3	
Итого	УП	17	17	73,75	0,25	3	
	РПД	17	17	73,75	0,25	3	

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 09.04.03 Прикладная информатика, утверждённым приказом Минобрнауки России от 19.09.2017 г. № 916

Составитель (и):

кандидат технических наук, Доцент

---

Якуничева Елена

Николаевна

Костюк Инна Сергеевна

кандидат искусствоведения, Доцент

---

Сошников Антон

Владимирович

От кафедры составителя:

Заведующий кафедрой цифровых и аддитивных  
технологий

---

От выпускающей кафедры:

Заведующий кафедрой

---

Сошников Антон

Владимирович

Методический отдел:

---

# 1 ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

**1.1 Цель дисциплины:** Сформировать профессиональные компетенции обучающегося в сфере применения генеративного дизайна. Подготовить обучающегося к поиску и применению современных методов и инструментов генеративного дизайна в различных элементах проектной дизайн-деятельности.

**1.2 Задачи дисциплины:**

Ознакомить с методами и приёмами мирового дизайн-опыта, особенностями дизайн-мышления;

Ознакомить с основными направлениями интерактивного искусства и развитием генеративного дизайна как вида интерактивного искусства;

Ознакомить с основными технологиями и инструментарием, используемым в генеративном дизайне;

Обучить методам применения генеративного дизайна в разработке и визуализации графических композиций, массивах данных, типографике, элементах фирменного стиля;

Развить навыки подготовки и представления информации об организации в форме интерактивной презентации;

Обучить навыкам презентации визуализации проекта в сфере генеративного дизайна перед заказчиком;

Развить умение работать со сложными информационными объектами;

Обучить навыкам самостоятельной научной деятельности.

**1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:**

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

Современные технологии разработки программного обеспечения

Промышленный дизайн

Автоматизированные системы проектирования и технологической подготовки производства

Учебная практика (ознакомительная практика)

## 2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

<b>ПК-3: Способен организовывать, обеспечивать и контролировать выполнение мероприятий по реализации требований к промышленным объектам при создании элементов промышленного дизайна</b>
<b>Знать:</b> Общие принципы генеративного дизайна с целью визуализации результатов эргономических исследований.
<b>Уметь:</b> Отбирать программное обеспечение для обработки информации с целью ее визуализации.
<b>Владеть:</b> Навыками использования специального программного обеспечения с целью визуализации данных.

## 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
		Лек. (часы)	Пр. (часы)			
Раздел 1. Общая информация о понятиях, контекстах и инструментах генеративного дизайна (генеративного арта) как части интерактивных медиа.	2					Пр
Тема 1. Медиаискусство и рождение феномена интерактивности как основы генеративного дизайна (генеративного арта). Интерактивное искусство в XX и XXI веке. Практические занятия: Анализ основных направлений интерактивного искусства в XX-XXI веке и развитие генеративного дизайна (генеративного арта) как вида интерактивного искусства.		2	1	2	ИЛ	
Тема 2. Связь искусства и технологии, как устроено их взаимодействие в физическом и цифровом пространстве. Междисциплинарная практика интерактивного искусства. Практические занятия: Анализ места и задач технологий в современном креативном процессе. Анализ практических и теоретических навыков, необходимых для создания визуализаций в генеративном дизайне (генеративном арте).		2	1	2	ИЛ	

<p>Тема 3. Основные технологии и инструменты, которые используются при создании визуализаций в генеративном дизайне (генеративном арте). Практические занятия: Анализ технологий и основного программного обеспечения, которые используются при создании визуализаций в генеративном дизайне (генеративном арте).</p>		2	1	2	ИЛ	
<p>Раздел 2. Основные направления для применения визуализаций генеративного дизайна (генеративного арта).</p>						
<p>Тема 4. Методы применения генеративного дизайна (генеративного арта) в разработке графической композиции (паттерна). Практические занятия: Разработка визуализации генеративного дизайна (генеративного арта) для графической композиции (паттерна).</p>		2	2	7	ИЛ	Пр
<p>Тема 5. Методы применения генеративного дизайна (генеративного арта) в разработке визуализации данных. Типы визуализаций. Практические занятия: Разработка визуализации генеративного дизайна (генеративного арта) для визуализации данных.</p>		2	3	10	ИЛ	
<p>Тема 6. Методы применения генеративного дизайна (генеративного арта) в разработке динамической («живой») типографики. Практические занятия: Разработка визуализации генеративного дизайна (генеративного арта) для создания динамической («живой») типографики.</p>		2	2	10	ИЛ	
<p>Тема 7. Методы применения генеративного дизайна (генеративного арта) в разработке генеративного логотипа. Практические занятия: Разработка визуализации генеративного дизайна (генеративного арта) для создания</p>		2	2	10	ИЛ	
<p>Раздел 3. Реализация интерактивной презентации для организации с использованием методов генеративного дизайна (генеративного арта).</p>						
<p>Тема 8. Требования к формированию концепции интерактивной презентации для организации на основании анализа организации, миссии, цели, задач, позиционирования. Практические занятия: Формирование требований к формированию концепции интерактивной презентации выбранной организации на основании проведённого анализа.</p>		2	1	10,75	ИЛ	Пр

Тема 9. Требования к визуализации концепции интерактивной презентации для организации с использованием методов генеративного дизайна (генеративного арта). Практические занятия: Визуализация концепции интерактивной презентации для организации с использованием методов генеративного дизайна (генеративного арта).		1	3	10	ИЛ	
Тема 10. Способы подготовки интерактивной презентации для организации с использованием методов генеративного дизайна (генеративного арта) к защите перед заказчиком.		1	10	ИЛ		
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)	17	17	73,75			
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)		0,25				
<b>Всего контактная работа и СР по дисциплине</b>		34,25	73,75			

#### 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
ПК-3	Раскрывает основные методы применения генеративного дизайна в разработке различных элементов проектной дизайн-деятельности.  Организует представление информации об организации в форме	Вопросы устного собеседования
	интерактивной презентации.  Демонстрирует навыки презентации визуализации проекта в сфере генеративного дизайна перед заказчиком.	Практико-ориентированные задания  Практико-ориентированные задания

###### 5.1.2 Система и критерии оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций	
	Устное собеседование	Письменная работа
Зачтено	Полный, исчерпывающий ответ, явно демонстрирующий глубокое понимание предмета и широкую эрудицию в оцениваемой области. Критический, оригинальный подход к материалу. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	Качество исполнения всех элементов задания полностью соответствует всем требованиям. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.
Не засчитано	Несспособность ответить на вопрос без помощи экзаменатора. Незнание значительной части принципиально важных элементов дисциплины. Многочисленные грубые ошибки. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	Отсутствие одного или нескольких обязательных элементов задания, либо многочисленные грубые ошибки в работе, либо грубое нарушение правил оформления или сроков представления работы. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.

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

###### 5.2.1 Перечень контрольных вопросов

Формулировки вопросов	
Семестр 2	
1	Перечислить основные технологии и инструменты, которые используются при создании визуализаций в генеративном дизайне.
2	Охарактеризовать требования к визуализации концепции интерактивной презентации для организации с использованием методов генеративного дизайна.
3	Перечислить способы подготовки интерактивной презентации для организации с использованием методов генеративного дизайна к защите перед заказчиком.
4	Сформулировать методы применения генеративного дизайна в разработке графической композиции (паттерна).
5	Сформулировать методы применения генеративного дизайна в разработке визуализации данных. Перечислить типы визуализаций данных.
6	Сформулировать методы применения генеративного дизайна в разработке динамической («живой») типографики.
7	Охарактеризовать требования к формированию концепции интерактивной презентации для организации на основании анализа организации, миссии, цели, задач, позиционирования.

### 5.2.2 Типовые тестовые задания

Не предусмотрено.

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

Разработать концепцию и визуализацию интерактивной презентации с использованием методов генеративного дизайна для выбранной организации.

### 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	<input type="checkbox"/>	Письменная	<input type="checkbox"/>	Компьютерное тестирование	<input type="checkbox"/>	Иная	<input type="checkbox"/>
--------	--------------------------	------------	--------------------------	---------------------------	--------------------------	------	--------------------------

### 5.3.3 Особенности проведения промежуточной аттестации по дисциплине

время подготовки к ответу на теоретические вопросы - 30 минут;

время выполнения практико-ориентированного задания составляет 60 минут.

## 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>				
Соболева, И. С., Чинцова, Я. К.	Прикладной дизайн. Дизайн-проектирование	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна	2017	<a href="http://www.iprbookshop.ru/102462.html">http://www.iprbookshop.ru/102462.html</a>
Медведева, Е. И.	Мифодизайн в рекламе технических инноваций	Саратов: Вузовское образование	2021	<a href="http://www.iprbookshop.ru/102240.html">http://www.iprbookshop.ru/102240.html</a>
Овчинникова, Р. Ю., Дмитриева, Л. М.	Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования	Москва: ЮНИТИ-ДАНА	2017	<a href="http://www.iprbookshop.ru/74886.html">http://www.iprbookshop.ru/74886.html</a>
Ульяновский, А. В.	Мифодизайн	Москва, Алматы: Ай Пи Ар Медиа, EDP Hub (Идипи Хаб)	2024	<a href="https://www.iprbooks hop.ru/138860.html">https://www.iprbooks hop.ru/138860.html</a>
<b>6.1.2 Дополнительная учебная литература</b>				
Смирнова А. М.	Компьютерная графика и дизайн	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2023	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2023172">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2023172</a>
Кодатенко А. Д.	Инновации в дизайне	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2025	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=202552">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=202552</a>

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

Информационная система «Единое окно доступа к образовательным ресурсам. Раздел. Информатика и информационные технологии» [Электронный ресурс]. URL: [http://window.edu.ru/catalog/?p\\_rubr=2.2.75.6](http://window.edu.ru/catalog/?p_rubr=2.2.75.6)

Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: <http://www.iprbookshop.ru/>

## **6.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения**

Microsoft Office Professional

Microsoft Windows

Adobe Illustrator

Adobe Photoshop

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

Аудитория	Оснащение
Компьютерный класс	Мультимедийное оборудование, компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду
Лекционная аудитория	Мультимедийное оборудование, специализированная мебель, доска