

УТВЕРЖДАЮ
Первый проректор, проректор
по УР

_____ А.Е. Рудин

Рабочая программа дисциплины

Б1.В.02

Техническая эстетика

Учебный план: 2026-2027 09.04.03 ИИТА ПИД ОО №2-1-122.plx

Кафедра: **33** Цифровых и аддитивных технологий

Направление подготовки:
(специальность) 09.04.03 Прикладная информатика

Профиль подготовки: Прикладная информатика в дизайне
(специализация)

Уровень образования: магистратура

Форма обучения: очная

План учебного процесса

Семестр (курс для ЗАО)		Контактная работа обучающихся		Сам. работа	Контроль, час.	Трудоёмкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
		Лекции	Практ. занятия				
1	УП	16	32	95,75	0,25	4	Зачет
	РПД	16	32	95,75	0,25	4	
Итого	УП	16	32	95,75	0,25	4	
	РПД	16	32	95,75	0,25	4	

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

Составитель (и): кандидат технических наук, Доцент	_____	Якуничева Елена Николаевна
Старший преподаватель	_____	Сошникова Ирина Анатольевна
От кафедры составителя: Заведующий кафедрой цифровых и аддитивных технологий	_____	Сошников Антон Владимирович
От выпускающей кафедры: Заведующий кафедрой	_____	Сошников Антон Владимирович

Методический отдел:

1 ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 Цель дисциплины: Сформировать компетенции обучающегося в области творческой деятельности, требований к предметной среде и ее оптимизации (эргономики), используемых в различных областях проектной деятельности

1.2 Задачи дисциплины:

Закрепление фундаментальных знаний в теоретической и профессиональной подготовке;
Изучение структуры теории композиции, свойств и качества композиции;
Изучение исторических закономерностей развития и проблематики дизайна;
Анализ смысла, формы и композиции промышленных изделий;
Анализ роли новых технологий в дизайне;
Изучение принципов и методов художественного конструирования и графических пакетов; Используемых в различных областях проектной деятельности.

1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Предварительная подготовка предполагает создание основы для формирования компетенций, указанных в п. 2, при изучении дисциплин:
Дисциплина базируется на компетенциях, сформированных на предыдущем уровне образования.

2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-1: Способен разрабатывать проектную документацию по проектированию графических пользовательских интерфейсов
Знать: Технические и эстетические закономерности формирования гармоничного графического пользовательского интерфейса.
Уметь: Анализировать результаты научных исследований.
Владеть: Навыками обобщения результатов научных исследований; получением данных из литературных источников, реферативных и информационных изданий.
ПК-3: Способен концептуально проектировать графический пользовательский интерфейс
Знать: Теоретические и практические основы дизайн-проектирования, применяемые в процессах, связанных с проектированием графических пользовательских интерфейсов.
Уметь: Формировать базовую функциональность будущего графического пользовательского интерфейса.
Владеть: Навыками прототипирования графических пользовательских интерфейсов.

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. Введение в техническую эстетику.	1					Т
Тема 1. Техническая эстетика и дизайн. Основные понятия, общая характеристика, история развития (основные периоды). Связь технической эстетики с проектированием. Техническая эстетика в XXI веке.		2		10	ИЛ	
Тема 2. Дизайн в системе материально-художественной культуры. Декоративно-прикладное искусство, инженерная деятельность и дизайн: взаимодействие и различие творческого метода. Основные отрасли дизайна и их характеристики. Социальные аспекты эстетики и проектирования. Практические занятия: Анализ целевой аудитории: выявление потребностей, приоритетов и ценностных ориентиров.		2	5	15	ИЛ	

Тема 3. Соотношение эстетического и утилитарного в проектной деятельности. Принципы дизайн-проектирования: единство формы и содержания, гармонизация композиции. Эргономические требования в основе технической эстетики. Практические занятия: функциональный и композиционный анализ: выявление целостности и гармоничности формы, соразмерность элементов, масштабность, пропорциональность как ритмическое строение.		2	5	16	ИЛ	
Раздел 2. Методология и проблематика дизайна.						
Тема 4. Дизайнер как субъект дизайн-творчества (деятельность дизайнера, зоны ответственности и рисков). Методология и средства дизайн-проектирования: методы проектирования, системный подход. Практические занятия: Стадии проектирования промышленных изделий: эскизный проект, технический проект, рабочий проект.		2	7	10	ИЛ	Пр
Тема 5. Дизайн как предметное творчество. Вещь как явление культуры и дизайна. Функции вещи в межкультурной коммуникации.		2		8,75	ИЛ	
Тема 6. Средовой подход к изучению проблем дизайна. Дизайн предметно-пространственной среды. Синтез искусств, как проблема предметно-пространственной среды. Проблема преодоления средового микса. Практические занятия: Подбор и анализ примеров, наглядно демонстрирующих: синтез искусств в среде.		2	5	9	ИЛ	
Тема 7. Стилль и стилизация. Типология стилизации. Феномен стайлинга как проблема современного дизайна. Практические занятия: Подбор и анализ примеров, наглядно демонстрирующих: типы стилизации и феномен стайлинга, как проблему современного дизайна.		2	5	9	ИЛ	
Тема 8. Дизайн в информационной среде. Компьютеризация и проблема использования новых технологий в дизайне. Дизайн информационных и мультимедийных объектов. Практические занятия: Анализ применения новых технологий в дизайне и разработка дизайна мультимедийных объектов с использованием специальных компьютерных программ.		2	5	18	ИЛ	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		16	32	95,75		
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)		0,25				
Всего контактная работа и СР по дисциплине		48,25		95,75		

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-1	Формулирует технические и эстетические закономерности дизайна ИТ-объектов.	Вопросы устного собеседования
	Формирует заключение на основе научных исследований.	Практико-ориентированные задания
	Демонстрирует аналитическую справку на основании проведенных исследований.	Практико-ориентированные задания
ПК-3	Формулирует основные принципы дизайн-проектирования.	Вопросы устного собеседования
	Моделирует архитектуру будущего графического пользовательского интерфейса.	Практико-ориентированные задания
	Демонстрирует прототип графического пользовательского интерфейса.	Практико-ориентированные задания

5.1.2 Система и критерии оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций	
	Устное собеседование	Письменная работа
Зачтено	Обучающийся своевременно выполнил практические задания и представил результаты в форме презентации	
	(Microsoft Office Power Point); отвечает на теоретический вопрос по материалам лекций, возможно допуская несущественные ошибки. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	
Не зачтено	Обучающийся своевременно не выполнил (выполнил частично) практические задания и не представил результаты в форме презентации (Microsoft Office Power Point); при ответе на вопрос преподавателя допустил существенные ошибки 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

№ п/п	Формулировки вопросов
	Семестр 1
1	Дизайн информационных и мультимедийных объектов.
2	Дизайн в информационной среде.
3	Феномен стайлинга как проблема современного дизайна.
4	Стиль и стилизация. Типология стилизации.
5	Синтез искусств, как проблема предметно-пространственной среды. Проблема преодоления средового микса.
6	Средовой подход к изучению проблем дизайна.
7	Вещь как явление культуры и дизайна, ее функции в межкультурной коммуникации.
8	Дизайн как предметное творчество.
9	Системный подход.
10	Методы дизайн-проектирования.
11	Дизайнер как субъект дизайн-творчества (деятельность дизайнера, зоны ответственности и рисков).
12	Эргономические требования в основе технической эстетики.

13	Принципы дизайн-проектирования, единство формы и содержания, гармонизация композиции.
14	Основные отрасли дизайна и их характеристики.
15	Декоративно-прикладное искусство, инженерная деятельность и дизайн – их особенности и различия (специфика и различие творческого метода).
16	Дизайн в системе материально-художественной культуры (определение, характеристика, функции).
17	История становления и эволюции дизайна: общая характеристика, основные периоды (в международном плане и отечественного дизайна).
18	Техническая эстетика в XXI веке.
19	История развития технической эстетики.
20	Техническая эстетика. Понятие и основные принципы.

5.2.2 Типовые тестовые задания

Не предусмотрено.

5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

1. Проанализировать интерфейс сайта образовательного учреждения высшего образования. Разработать концепцию главной страницы сайта на основе принципов прототипирования.
2. Проанализировать интерфейс сайта интернет-магазина. Разработать концепцию главной страницы сайта.

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

- время на подготовку к устному собеседованию составляет 30 минут;
- время на подготовку выполнение практико-ориентированного задания составляет 60 минут.

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1 Учебная литература

Автор	Заглавие	Издательство	Год издания	Ссылка
6.1.1 Основная учебная литература				
Быстрова, Т. Ю., Вершинин, С. Е.	Философия дизайна	Екатеринбург: Уральский федеральный университет, ЭБС АСВ	2015	http://www.iprbookshop.ru/66212.html
Курушин В. Д.	Дизайн техносферы	Саратов: Профобразование	2017	http://www.iprbookshop.ru/63596.html
6.1.2 Дополнительная учебная литература				
Сошникова И. А.	Техническая эстетика	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2020	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=202067
Сошников А. В.	Техническая эстетика	СПб.: СПбГУПТД	2017	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=201766
Гамов, Е. С., Жердев, Е. В., Заева-Бурдонская, Е. А., Зараковский, Г. М., Лапин, А. В., Мазурина, Т. А., Мамедов, Ю. А., Тимофеева, М. В., Калиничева, М. М., Решетова, М. В., Калиничева, М. М.	Техническая эстетика и дизайн	Москва: Академический проект	2020	http://www.iprbookshop.ru/110066.html

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

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

6.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

MicrosoftOfficeProfessional

Microsoft Windows

Adobe Audition CC ALL Multiple Platforms Multi European Languages Team LicSub Level 4 (100+) Education Device license

Corel DRAW Graphics Suite Edu Lic

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

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