

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.03

Основы визуальной культуры

Учебный план: 2026-2027 42.03.01 ИБК РиСО ОО №1-1-129.plx

Кафедра: **37** Рекламы и связей с общественностью

Направление подготовки:
(специальность) 42.03.01 Реклама и связи с общественностью

Профиль подготовки: Реклама и связи с общественностью в отрасли (в дизайне и моде)
(специализация)

Уровень образования: бакалавриат

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				
6	УП	17	34	66	27	4	Экзамен
	РПД	17	34	66	27	4	
Итого	УП	17	34	66	27	4	
	РПД	17	34	66	27	4	

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 42.03.01 Реклама и связи с общественностью, утверждённым приказом Минобрнауки России от 08.06.2017 г. № 512

Составитель (и):		
кандидат философских наук, Заведующий кафедрой	_____	Степанов Михаил Александрович
кандидат культурологии, Доцент	_____	Баричко Ярослав Борисович
От кафедры составителя: Заведующий кафедрой рекламы и связей с общественностью	_____	Степанов Михаил Александрович
От выпускающей кафедры: Заведующий кафедрой	_____	Степанов Михаил Александрович

Методический отдел:

1 ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 Цель дисциплины: Сформировать компетенции обучающихся в области визуальной культуры и её роль в формировании социально значимых ценностей.

1.2 Задачи дисциплины:

познакомить студентов с историей становления визуальной культуры, показать пути ее трансформации в условиях новых визуальных технологий и тенденций развития общества;

дать теоретико-методологическую базу исследования визуальной культуры;

показать возможности визуальной культуры как ресурса развития в профессиональной сфере в контексте эволюции носителей визуальной информации и соответствующих культурных ценностей.

1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

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

История рекламы и связей с общественностью

Информационно-коммуникационные технологии

Введение в коммуникационные специальности

Основы теории коммуникации

История литературы и искусства

2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-2: Способен организовать работы по созданию и редактированию контента в сфере дизайна и моды
Знать: основные вехи развития визуальной культуры и особенности информационно-образных каналов коммуникации
Уметь: использовать в творческой и профессиональной деятельности основы анализа визуального контента
Владеть: навыком создания эффективного визуального материала для коммуникационной деятельности организаций из сферы дизайна и моды

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. Теоретико-методологическое основание дисциплины.	6					О,Д
Тема 1. Ключевые понятия дисциплины. Феномен визуального. Зрительный ряд и зрительная информация; их роль в восприятии внешнего мира. Формы представления визуальной информации человеком. Визуальное и зрелищное. Практическое занятие: Номадический взгляд и взгляд оседлый. Принципы представления информации человеком: визуальный ряд, визуальный контраст, визуальная иерархия, визуальный вес.		2	5	8	ИЛ	
Тема 2. Современные методологии исследования визуальной культуры. Визуальная культура, визуальный поворот, визуальные исследования. Теории визуального образа: основные подходы. Формы визуального контента (классификация М.Ирвина). Теории визуальности (В.Флюссер, Т.Митчелл, Дж.Элкинс, Н.Мирзоефф) Практическое занятие: Анализ теоретических исследований теоретиков визуальности		3	4	8	ГД	
Раздел 2. История визуального освоения мира						Пр
Тема 3. История появления оптических средств. Классификация оптических средств: лупа, очки, бинокль, телескоп, микроскоп. Классификация оптических приборов, фиксирующих действительность и их историческая эволюция: камера обскура, камера люцида, "волшебный фонарь", фотокамера, кинокамера. Классификация экранных средств: фотоаппарат, телевизор, видео, персональный компьютер. Практическое занятие: подбор и анализ визуальных материалов.		2	4	8	ИЛ	

Тема 4. Феномен "экранной культуры". Содержание категорий "экранной культуры": экран, экранность, экранная культура. Анализ экранной культуры (К.Разлогов). Соотношение понятий "экранная культура" и "медийная культура". Современные технологии визуальности: презентационные мультимедиа (компьютерная презентация, web-сайт), интерактивные мультимедиа (голография, дополненная реальность, флэш-анимация, мультитач-технологии, QR-code), виртуальные мультимедиа (виртуальная реальность, виртуальная реконструкция, 3D-пространство). Практическое занятие: подбор иллюстративного материала - экранная культура и современная визуальность.		2	4	8	ИЛ	
Раздел 3. Структура визуальных практик в современной культуре						
Тема 5. Феномен "кинематографа". Классификация кинофильмов: историческое кино, игровое кино, документальное кино, авторское кино. История в фильме или фильм в истории: концептуальные исследования исторического кино З.Кракауэра. Проблема социального заказа, реабилитация исторического прошлого. "Визуальная антропология": специфика этнографического кино (полевые материалы, художественная реконструкция, метод home-video) Практическое занятие: Презентация истории человечества в кинематографе (на примере фильма); Реабилитация исторического прошлого (на примере фильма "Гудбай, Ленин"); Отражение этнической идентичности в визуальной антропологии (по материалам фестиваля этнографического кино) и т.д.		2	4	8	ГД	Пр,КПр
Тема 6. Феномен комикса. Структура и история жанра. Основные визуальные образы, их значение, знаковое моделирование повседневности. Мем. Роль телеиндустрии в конструировании повседневности. Содержание понятия "культура повседневности". Телевидение как неотъемлемая часть повседневной культуры. Культурные образцы современной телекультуры. Технологии формирования образа "обычного человека". "Общество спектакля" ГиДебор. Практическое занятие: подбор и анализ иллюстративного материала.		2	4	8	ГД	
Раздел 4. Новые визуальные индустрии в современной культуре						О,Пр

Тема 7. Современные визуальные презентации художественной культуры. В.Беньямин "Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости". В.Флюссер "технообраз". К.Мокси и проблема развоплощенных образов ("disembodied images"). Практическое занятие: аналитика "ауры", поиск "развоплощенных образов" и "технообразов"		2	5	8	ИЛ	
Тема 8. Медиаискусство и новая визуальность: проблемы институции. Компьютерная игра. Уильям Гибсон и история создания игрового киберпространства. Жанровая классификация компьютерных игр: Adventure, Action, Role Playing Game, Strategy, Simulator, Puzzle. Феномен "геймера". Геймер и реальность: социокультурные проблемы современности. Тенденции развития визуальности современного мира. Практическое занятие: трендвотчинг и эстетика новой визуальности.		2	4	10	ГД	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		17	34	66		
Консультации и промежуточная аттестация (Экзамен)		2,5		24,5		
Всего контактная работа и СР по дисциплине		53,5		90,5		

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-2	описывает основные этапы развития визуальной культуры и особенности информационно-образных каналов коммуникации; использует в творческой и профессиональной деятельности основы анализа визуального контента, художественные ресурсы визуальной культуры; выявляет особенности коммуникационных продуктов в контексте эволюции носителей визуальной информации.	Вопросы для устного собеседования. Практико-ориентированные задания.

5.1.2 Система и критерии оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций	
	Устное собеседование	Письменная работа
5 (отлично)	Полный, исчерпывающий ответ, явно демонстрирующий глубокое понимание предмета и широкую эрудицию в оцениваемой области. Критический, оригинальный подход к материалу.	
4 (хорошо)	Ответ полный, стандартный, основанный на проработке всех обязательных источников информации. В целом ответ демонстрирует качественные знания, основанные на всех обязательных источниках информации. Присутствуют небольшие	

	пробелы в знаниях или несущественные ошибки.	
3 (удовлетворительно)	Ответ демонстрирует понимание предмета в целом, без углубления в детали. Присутствуют существенные ошибки или пробелы в знаниях по некоторым темам. При понимании сущности предмета в целом – существенные ошибки или пробелы в знаниях сразу по нескольким темам, незнание (путаница) важных терминов.	
2 (неудовлетворительно)	Задание или не сделано, или допущено много ошибок, классифицируемых как грубые. Очевидны или непонимание заданного вопроса, или неспособность ответить на вопрос без помощи экзаменатора. Обнаруживаются незнание значительной части принципиально важных элементов дисциплины, неумение сформулировать хотя бы отдельные концепции дисциплины, многочисленные грубые ошибки. Попытка списывания, использования неразрешенных технических устройств или пользования подсказкой другого человека (вне зависимости от успешности такой попытки).	

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 6	
1	Макетирование этноса визуальными средствами (кавказец, японец, американец, русский, англичанин, француз) в массовых медиа.
2	Представления о далеких странах и эпохах. Средства воплощения.
3	Проблема цифрового шедевра
4	Визуальное наследие
5	Иконография смайлов.
6	Феномен "комикса". Структура комикса. История жанра. Основные визуальные образы
7	Этимология категории "визуальный".
8	Феномен "геймера". Геймер и реальность: социокультурные проблемы современности
9	Жанровая классификация компьютерных игр.
10	Постиндустриальное общество и его художественная культура
11	Поп-культура и её значение
12	Реляционная эстетика и открытое общество
13	Компьютерная игра. Уильям Гибсон и история создания игрового киберпространства.
14	Современные визуальные презентации художественной культуры
15	Художник новых медиа (2-3 примера на выбор с анализом произведений).
16	Авангард и неоавангард
17	Медиаарт и медиаархеология
18	Зрительный ряд и зрительная информация; их роль в восприятии внешнего мира.
19	Формы и принципы представления информации человеком
20	В.Беньямин "Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости".
21	Образ "обычного человека" в пространстве телевизионного ток-шоу.
22	Роль телеиндустрии в конструировании повседневности.

23	"Визуальная антропология": специфика этнографического кино.
24	Феномен "кинематографа". Концептуальные исследования исторического кино З.Кракауэра
25	Соотношение понятий "экранная культура" и "медийная культура".
26	Анализ экранной культуры (К.Разлогов).
27	Феномен "экранной культуры"
28	Теории визуальности: Н.Мирзоефф
29	Теории визуальности: Дж.Элкинс
30	Теории визуальности: Т.Митчелл
31	Проблемы термина: "Визуальная культура", "визуальный поворот", "визуальные исследования".
32	История экранных средств: фотоаппарат, телевизор, видео, персональный компьютер.
33	Историческая эволюция оптических приборов, фиксирующих действительность
34	"Технообраз" В.Флюссера

5.2.2 Типовые тестовые задания

Не предусмотрено

5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

1. Разработайте видеопроект с визуальным исследованием (3-5 минут, формат - mkv\mpeg\mp4). Жанр - эдьютеймент / видео для блога (не просто видеопрезентация слайдов).

Задача - проанализировать рекламу или иные визуальные образы из отрасли дизайна и моды (баннеры / видео / пространственные композиции / модные коллекции и тд) с помощью изученных методов визуальных исследований (не обязательно их упоминать в работе).

Применение метода должно быть обосновано

Видео должно содержать:

Постановку цели исследования

Сам визуальный материал и его анализ по выбранным методам

Выводы

Титры (ФИО автора, группа)

Видео НЕ должно содержать: ссылки на запрещенные ресурсы, упоминания запрещенных веществ, организаций и общественных объединений и других запрещенных законами РФ материалов.

Альтернативный вариант задания - создание рекламного видео.

2. Создайте видеорекламу для известного, молодого или выдуманного бренда из сферы дизайна и моды. (До 1 минуты, формат – mkv\mpeg\mp4). Видео должно содержать: Рекламный ролик, Титры (ФИО автора, группа)

Видео НЕ должно содержать: ссылки на запрещенные ресурсы, упоминания запрещенных веществ, организаций и общественных объединений и других запрещенных законами РФ 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»

Для допуска к экзамену студент должен предоставить в установленные сроки:

1. Конспект лекций

2. Видеопроект с визуальным исследованием (практико-ориентированное задание).

5.3.2 Форма проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Устная

☐ +

Письменная

☐

Компьютерное тестирование

☐

Иная

☐

5.3.3 Особенности проведения промежуточной аттестации по дисциплине

В билете 2 вопроса (список предоставляется преподавателем обучающимся заблаговременно). Время подготовки - 20 минут. Студент должен связно ответить на вопросы билета по примерной схеме:

1. Обозначить актуальность темы и дать все определения терминов из формулировки вопросов билета
2. Обозначить историографию вопроса (какие исследователи занимались данной темой ранее)
3. Привести 2-3 тезиса с примерами из актуальной культурной практики или профессиональной сферы
4. Сделать выводы

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1 Учебная литература

Автор	Заглавие	Издательство	Год издания	Ссылка
6.1.1 Основная учебная литература				

Пигулевский, В. О., Стефаненко, А. С.	Дизайн визуальных коммуникаций	Саратов: Вузовское образование	2021	https://www.iprbookshop.ru/102235.html
6.1.2 Дополнительная учебная литература				
Хирш, М., Эппле, Н., Любавиной, Л.	Поколение постпамяти: письмо и визуальная культура после Холокоста	Москва: Новое издательство	2021	https://www.iprbookshop.ru/126007.html
Приказчикова, Н. П., Беседина, И. В.	Основы и язык визуальной культуры	Астрахань: Астраханский инженерно- строительный институт, ЭБС АСВ	2016	https://www.iprbookshop.ru/76106.html
Белгородская, Л. В.	Смыслы и подтексты визуальных исторических источников	Красноярск: Сибирский федеральный университет	2019	http://www.iprbookshop.ru/100110.html
Степанов, М. А.	Эстетика рекламной коммуникации	Санкт-Петербург: Санкт- Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна	2019	https://www.iprbookshop.ru/102698.html
коллектив авторов	От картины к фотографии. Визуальная культура XIX– XX веков. пер. Ромашко, Юсупов, Шестаков, Асланян, Филиппов-Чехов	Москва: Ад Маргинем Пресс	2020	https://ibooks.ru/reading.php?short=1&productid=371785

6.2 Перечень профессиональных баз данных и информационно-справочных систем

Электронная библиотека учебных изданий СПбГУПТД: <http://publish.sutd.ru>

Видеохостинг, предоставляющий пользователям услуги хранения, доставки, показа и монетизации видео
YouTube [Электронный ресурс]. URL: <http://youtube.com>

Интегрированный информационный ресурс электронной научной библиотеки

«КиберЛенинка» [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru>

Сайт Санкт-Петербургского отделения Российского института культурологии - <http://www.spbric.org/>

Информационный ресурс "Теории и практики" - <http://theoryandpractice.ru>

Электронная библиотека по гуманитарным дисциплинам - www.gumer.info

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

6.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

MicrosoftOfficeProfessional

Microsoft Windows

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

Аудитория	Оснащение
Лекционная аудитория	Мультимедийное оборудование, специализированная мебель, доска
Учебная аудитория	Специализированная мебель, доска