

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное  
учреждение высшего образования  
«Тульский государственный университет»

Институт горного дела и строительства  
Кафедра «Городское строительство, архитектура и дизайн»

Утверждено на заседании кафедры  
«ГСАиД»  
«16» января 2020 г., протокол № 5

Заведующий кафедрой ГСАиД

 К.А. Головин

**МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ К ЛАБОРАТОРНЫМ РАБОТАМ**

**По дисциплине (модулю)**

**«ИННОВАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ»**

**основной профессиональной образовательной программы  
высшего образования – программы магистратуры**

по направлению подготовки

54.03.01 дизайн

с направленностью (профилем)

**графический дизайн**

Форма обучения: очно-заочная

Идентификационный номер образовательной программы: 540301 – 01 - 20

Тула 2020 год

**ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ****Разработчик(и):**

Кудряшов М.А. доц., канд. техн. наук  
(ФИО, должность, ученая степень, ученое звание)

\_\_\_\_\_  
(подпись)



## 1 Цель и задачи освоения дисциплины (модуля)

**Целью** освоения дисциплины (модуля) является знакомство с современными технологиями и их связью с развитием коммуникаций, трендами преобразования визуальных искусств. **Задачами** освоения студентами дисциплины **являются**:

- ☐ Анализ тенденций опыт пользователя
- ☐ Анализ трендов развития технологий

## 2 Место дисциплины (модуля) в структуре основной профессиональной образовательной программы

Дисциплина относится к вариативной части основной профессиональной образовательной программы. Дисциплина изучается в 8 семестре.

## 3 Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю)

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения основной профессиональной образовательной программы (формируемыми компетенциями), установленными в общей характеристике основной профессиональной образовательной программы, приведён ниже.

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

### **Знать:**

- 1) сущность и значение информации в развитии современного общества (код компетенции ПК-10);
- 2) современное состояние и тенденции развития дизайна (код компетенции ПК-10);
- 3) основные методы, способы и средства получения, хранения, переработки информации (код компетенции ПК-6, код компетенции ПК-10).
- 4) компьютерные технологии в области графического дизайна (код компетенции ПК-10).

### **Уметь:**

- 1) логически верно, аргументировано и ясно строить устную и письменную речь (код компетенции ПК-6, код компетенции ПК-10).
- 2) критически оценивать свои достоинства и недостатки, наметить пути и выбрать средства самосовершенствования (код компетенции ПК-6, код компетенции ПК-10).
- 3) Анализировать дизайн электронной среды: современное состояние и перспективы развития новых форм проектной деятельности (код компетенции ПК-6, код компетенции ПК-10).

**Владеть:**

- 1) культуры мышления, способности к обобщению, анализа, восприятия информации, постановки цели и выбору путей ее достижения (код компетенции ПК-6, код компетенции ПК-10);
- 2) способностями синтеза графического дизайна, промышленного дизайна, дизайна среды и интерьера (код компетенции ПК-10)

Полные наименования компетенций представлены в общей характеристике основной профессиональной образовательной программы.

### 3 Объем и содержание дисциплины (модуля)

#### 3.1 Объем дисциплины, объем контактной и самостоятельной работы обучающегося при освоении дисциплины, формы промежуточной аттестации по дисциплине

Номер семестра	Формы промежуточной аттестации	Общий объем в зачетных единицах	Общий объем в академических часах	Объем контактной работы в академических часах						Объем самостоятельной работы в академических часах
				Лекционные занятия	Практические семинарские занятия	Лабораторные работы	Клинические практические занятия	Консультации	Промежуточная аттестация	
Очная форма обучения										
8	Э	2	72	12		24		2	0,25	33,75
Итого	Э	2	72	12		24		2	0,25	33,75

Условные сокращения: Э – экзамен, ЗЧ – зачет, ДЗ – дифференцированный зачет (зачет с оценкой), КП – защита курсового проекта, КР – защита курсовой работы.

#### 3.2 Содержание лабораторных работ

##### Очная форма обучения

№ п/п	Наименование лабораторных работ
<i>7 семестр</i>	
1	Современное состояние и тенденции развития дизайна
2	Этические и эстетические проблемы дизайна в социальных проектах
3	Преимственность российской графической культуры в современном графическом дизайне

4	Взаимодействие дизайна и современного искусства
5	Формы
6	Проблемы синтеза графического дизайна и архитектуры
7	Проблемы формирования эстетики городской среды
8	Видео-арт как самостоятельная сфера творческих экспериментов
9	Дизайн электронной среды: современное состояние и перспективы развития новых форм проектной деятельности
10	Графический дизайн в интерактивной цифровой среде

### 3.3 Примерные планы лабораторных работ

#### План лабораторной работы № 1

Современное состояние и тенденции развития дизайна

1. Дизайн как средство коммуникации.
2. Дизайн в среде.
3. Знаковые системы.

#### План лабораторной работы № 2

Этические и эстетические проблемы дизайна в социальных проектах

1. Этика и эстетика в примерах.
2. Национальные и региональные государственные проекты.
3. Дизайн в реализации государственных программ.

#### План лабораторной работы № 3

Преимственность российской графической культуры в современном графическом дизайне.

1. Культура и культура дизайна.
2. Эстетика Европы и российский менталитет.

#### План лабораторной работы № 4

Взаимодействие дизайна и современного искусства

1. Современное искусство и дизайн среды.
2. Этника.

#### План лабораторной работы № 5 Формы

1. Формы в архитектуре.
2. Формы в знаковых системах.
3. Формы в дизайне.

#### План лабораторной работы № 6

Проблемы синтеза графического дизайна и архитектуры

1. Роли знаковых систем в дизайне среды.
2. Архитектура как знаковая система.

#### План лабораторной работы № 7

Проблемы формирования эстетики городской среды.

1. Город, культура и инновации.
2. Концепции градостроительства и дизайн.

### **План лабораторной работы № 8**

Видео-арт как самостоятельная сфера творческих экспериментов

1. Обзор видео-арта.
2. Тренды видео культуры.
3. Видео-арт в городской среде.

### **План лабораторной работы № 9**

Дизайн электронной среды: современное состояние и перспективы развития новых форм проектной деятельности

1. Электронная среда.
2. Дополненная реальность.
3. Интернет вещей.

### **План лабораторной работы № 10**

Графический дизайн в интерактивной цифровой среде

1. IT-карьерные треки.
2. Дизайн в сфере IT.
3. Цифровизация и цели дизайн.

### **Основная литература**

1. Старт в науку. Инновационные технологии в технике и дизайне : сборник материалов I Ежегодной научной конференции студентов среднего профессионального образования Технологического университета / А. К. Абдуллаев, Н. А. Балакина, Н. Г. Бичевский [и др.]. — Королёв : Научный консультант, МГОТУ, 2016. — 186 с. — ISBN 9785-9908699-4-3. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/75123.html> (дата обращения: 15.12.2019). — Режим доступа: для авторизир. пользователей

### **Дополнительная литература**

1. Маргарита Акулич. Дизайн пользовательского интерфейса и дизайнерское мышление / М. Издательские решения, 2018.
2. Робин Уилльямс. Дизайн. Книга для недизайнеров / СПб. Питер, 2016
3. Майкл Джанда. Сожги свое портфолио! То, чему не учат в дизайнерских школах / СПб. Питер, 2015
4. Стив Круг. Не заставляйте меня думать. Веб-юзабилити и здравый смысл / М. Бомбора, 2019.
5. Итан Маркотт. Отзывчивый Веб-дизайн / М. МИФ, 2012.
6. Дональд Норман. Дизайн привычных вещей / М. Вильямс, 2006.

7. Джерейми Леви. UX-стратегия. Чего хотят пользователи и как им это дать / СПб. Питер, 2017.
8. Джефф Джонсон. Умный дизайн. Простые приемы разработки пользовательских интерфейсов / СПб. Питер, 2012