

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

УТВЕРЖДАЮ
Директор ВШТЭ



Рабочая программа дисциплины

ФТД.В.01

Психология восприятия в дизайне

Учебный план: _____ ФГОСЗ++b540301КД-1_24-14.plx

Кафедра: 22 Материаловедения и технологии машиностроения

Направление подготовки:
(специальность) 54.03.01 Дизайн

Профиль подготовки:
(специализация) Концептуальный дизайн

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				
3	УП	17	17	37,75	0,25	2	Зачет
	РПД	17	17	37,75	0,25	2	
Итого	УП	17	17	37,75	0,25	2	
	РПД	17	17	37,75	0,25	2	

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утверждённым приказом Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015

Составитель (и):

доцент

Барынина О. А.

От кафедры составителя:

Заведующий кафедрой материаловедения и
технологии машиностроения

Евдокимов А.Н.

От выпускающей кафедры:

Заведующий кафедрой

Евдокимов А.Н.

Методический отдел:

1 ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 Цель дисциплины: Цели:

1. Формирование глубокого понимания механизмов восприятия: обеспечить студентам знания о том, как работает человеческий мозг при восприятии визуальной информации, какие факторы влияют на восприятие и как эту информацию можно использовать в дизайне.
2. Развитие навыков анализа и интерпретации восприятия: научить студентов анализировать визуальные образы с точки зрения психологии восприятия, выявлять ключевые элементы, которые влияют на эмоции, ассоциации и реакции пользователей.
3. Обучение применению принципов психологии восприятия в дизайне: показать, как можно использовать знания о восприятии для создания эффективных, привлекательных и запоминающихся дизайнерских решений.
4. Развитие критического мышления и творческого подхода: научить студентов самостоятельно анализировать и интерпретировать визуальную информацию, генерировать новые идеи и решения с учетом психологических особенностей восприятия.
5. Формирование навыков междисциплинарного взаимодействия: показать, как психология восприятия взаимосвязана с другими дисциплинами (например, маркетинг, социология, антропология), и как эти знания можно использовать в командной работе над проектами.

1.2 Задачи дисциплины:

1. Изучение основ психологии восприятия:
 - о Понимание основных процессов восприятия (ощущение, восприятие, внимание, память).
 - о Изучение визуальных сенсорных систем (зрение, осязание).
 - о Понимание принципов организации восприятия (гештальт-психология, перцептивные константы).
 2. Изучение психологических факторов, влияющих на восприятие:
 - о Влияние эмоций и мотивации на восприятие.
 - о Влияние опыта, культуры и социальных факторов на восприятие.
 - о Влияние внимания и памяти на восприятие дизайнерских решений.
 3. Принципы применения психологии восприятия в дизайне:
 - о Использование цветовых композиций и цветового контраста.
 - о Применение композиции и гештальт-принципов для улучшения восприятия дизайна.
 - о Использование типографики и шрифтов для создания эффективного визуального сообщения.
 - о Применение принципов эстетики и гармонии в дизайне.
 - о Создание доступного и инклюзивного дизайна, учитывающего разнообразие восприятия.
 4. Изучение современных методов исследования восприятия:
 - о Применение методов eye-tracking (отслеживание взгляда) для анализа восприятия дизайна.
 - о Проведение тестирования юзабилити и A/B тестирования для оценки эффективности дизайнерских решений.
 - о Анализ пользовательского отклика на дизайнерские решения с помощью методов анкетирования и интервью.
 5. Практическое применение знаний о психологии восприятия в реальных проектах:
 - о Анализ существующих дизайнерских решений с точки зрения психологии восприятия.
 - о Создание собственных дизайнерских решений с учетом принципов психологии восприятия.
 - о Презентация и защита проектов с учетом психологических аспектов восприятия.
- В результате освоения дисциплины студенты должны быть способны:
- Анализировать визуальную информацию с точки зрения психологии восприятия.
 - Применять принципы психологии восприятия в процессе проектирования дизайнерских решений.
 - Создавать эффективные, привлекательные и запоминающиеся дизайнерские решения, учитывая психологические особенности восприятия пользователей.
 - Проводить исследования восприятия дизайнерских решений с использованием современных методов.
 - Критически оценивать собственные проекты и проекты других дизайнеров с точки зрения психологии восприятия.

1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

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

2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-3: Способен создавать предметно–пространственную среду, удовлетворяющую утилитарным и эстетическим потребностям человека
Знать: основы психологии, основные законы восприятия и возможности их использования в дизайне
Уметь: применять знания в области психологии восприятия при создании предметно-пространственной среды
Владеть: навыками создания предметно–пространственной среды в соответствии с законами и закономерностями психологии восприятия

3 СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Наименование и содержание разделов, тем и учебных занятий	Семестр (курс для ЗАО)	Контактная работа		СР (часы)	Форма текущего контроля
		Лек. (часы)	Пр. (часы)		
Раздел 1. Базовые основы	3				О,Ко,ДС,С
Тема 1. Первобытное мышление. Как и почему был создан первый дизайн (психология первобытного человека, страхи, тотем и табу, мировосприятие и особенности мышления, отголоски первобытного мышления у современного человека)		1	1	2,75	
Тема 2. Родом из детства: стадии развития личности (теория привязанности, формирование личности, возрастные кризисы, потребности и сигналы личности в разные периоды жизни)		1	1	2	
Тема 3. Основные школы в психологии: особенности и методы работы (Психоанализ, Фрейд, Юнг, гештальт-терапия, бихевиоризм, экзистенциальная психология)		1	1	2	
Тема 4. Знакомство. Что такое психология		1	1	2	
Раздел 2. Психология личности					О,ДС,С,П р
Тема 5. Чувства и эмоции личности (злость, страх, обида, вина, грусть, голод – корни и анализ)		1	1	3	
Тема 6. Самые распространённые синдромы в современном обществе (посттравматический синдром, синдром самозванца и другие - в себе и других, профилактика и лечение)		1	1	3	
Тема 7. Нарушения, отклонения и расстройства (пищевое поведение, социальное поведение, зависимости – норма и отклонения от нее)		1	1	2	
Тема 8. Типологии личности в теориях разных школ (темперамент, акцентуации, предрасположенности)		1	1	2	
Раздел 3. Человек и внешний мир					О,КПр,С

Тема 9. Психология потребления (желания и потребности человека, голод и депривация)		1	1	2	
Тема 10. Психология рекламы (механизмы воздействия на человека, типы рекламы, целевая аудитория, психолингвистика)		1	1	2	
Тема 11. Психология творческого процесса (что лежит в основе творческого процесса, мотивация и результат, сублимация, компенсация, талант, предрасположенности))		1	1	2	
Тема 12. Целеполагание и коучинг (цели и задачи, ошибки в движении к цели, формулирование цели, самоанализ. Психология коммуникаций (отношения, типы групп, распространенные паттерны общения) .		1	1	2	
Раздел 4. Практическая психологи					
Тема 13. Методы психологического исследования. Проективные методики. Диагностика личности в повседневной жизни (методики для определения проблематики и личностных особенностей)		1			
Тема 14. Арт-терапия: рисование (практическое занятие)		1	2	3	
Тема 15. Арт-терапия: глина (практическое занятие)		1	1	3	Пр,ДИ,С
Тема 16. Арт-терапия: коллаж (практическое занятие)		1	1	2	
Тема 17. Методы психологической самопомощи (работа с напряжением и состоянием, способы расслабления, самоконтроль и управление настроением)		1	1	3	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		17	17	37,75	
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)		0,25			
Всего контактная работа и СР по дисциплине		34,25		37,75	

4 КУРСОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Курсовое проектирование учебным планом не предусмотрено

5. ОПИСАНИЕ ПОКАЗАТЕЛЕЙ, КРИТЕРИЕВ, СИСТЕМЫ И СРЕДСТВ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ

5.1 Показатели оценивания

Код компетенции	Показатели оценивания результатов обучения
ПК-3	Студент знает основы психологии, основные законы восприятия и возможности их использования в дизайне; умеет применять знания в области психологии восприятия при создании предметно-пространственной среды; владеет навыками создания предметно-пространственной среды в соответствии с законами и закономерностями психологии восприятия.

5.2 Система и критерии оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций	
	Устное собеседование	Письменная работа
Зачтено	Результат обучения показывает, что студент обладает необходимой системой знаний и владеет некоторыми умениями по дисциплине. Ответы излагает хотя и с ошибками, но исправляемыми после дополнительных и наводящих вопросов. Обучающийся способен понимать и интерпретировать освоенную информацию, что является основой успешного формирования умений и владений для решения практико-ориентированных задач.	
Не зачтено	Результат обучения свидетельствует об усвоении им только элементарных знаний ключевых вопросов по дисциплине. Допущенные ошибки и неточности в ходе промежуточного контроля показывают, что обучающийся не овладел необходимой системой знаний и умений по дисциплине. Обучающийся допускает грубые ошибки в ответе, не понимает сущности излагаемого вопроса, не умеет применять знания на практике, дает неполные ответы на дополнительные и наводящие вопросы.	

5.3 Типовые контрольные задания и/или иные материалы, используемые для оценки результатов обучения

5.3.1 Типовые контрольные вопросы

№ п/п	Формулировки вопросов
Семестр 3	
1	Что такое восприятие и какова его роль в процессе дизайна?
2	Какие факторы влияют на восприятие визуальных образов?
3	Как цвет, форма и композиция влияют на наше восприятие дизайна?
4	Каковы особенности восприятия цвета и как они могут быть использованы в дизайне?
5	Как форма и пропорции влияют на наше восприятие объектов?
6	Какова роль контраста и баланса в создании гармоничного дизайна?
7	Как принципы гештальта (фигура-фон, близость, сходство и т. д.) влияют на наше восприятие?
8	Как культурные и социальные факторы влияют на наше восприятие дизайна?
9	Как использовать знания о психологии восприятия для создания эффективного дизайна?
10	В чём заключается роль психологии восприятия при создании концептуального дизайна?

5.3.2 Типовые тестовые задания

1. Тестовые вопросы с выбором одного правильного ответа:

- Какая из следующих теорий объясняет, почему мы видим объекты как целые, даже если части их скрыты?
 - о Теория Gestalt
 - о Теория цветового контраста

- о Теория глубины восприятия
- о Теория внимания
- Какой из следующих факторов НЕ влияет на восприятие цвета?
- о Освещение
- о Контраст
- о Форма объекта
- о Культурные традиции
- Какой из следующих принципов дизайна НЕ связан с психологией восприятия?
- о Правило третей
- о Золотое сечение
- о Создание иерархии в дизайне
- о Использование определенного шрифта
- Какая из следующих характеристик НЕ является частью восприятия глубины?
- о Линейная перспектива
- о Воздушная перспектива
- о Текстура поверхности
- о Использование ярких цветов
- Какой из следующих факторов НЕ влияет на внимание пользователя?
- о Контраст
- о Движение
- о Размер объекта
- о Использование шрифтов с закругленными краями

2. Тестовые вопросы с несколькими правильными ответами:

- Какие из следующих психологических факторов влияют на восприятие дизайна?
- о Эмоции
- о Мотивация
- о Опыт
- о Культура
- о Личные ценности
- Какие из следующих принципов дизайна базируются на психологии восприятия?
- о Правило третей
- о Золотое сечение
- о Контраст
- о Создание иерархии
- о Использование цветовых гармоний
- Какие из следующих методов могут быть использованы для изучения восприятия дизайна?
- о Eye-tracking
- о Тестирование юзабилити
- о A/B тестирование
- о Анкетирование
- о Интервью

3. Тестовые вопросы с кратким ответом:

- Опишите основные принципы Gestalt и как они применяются в дизайне.
- Каким образом цвет может влиять на эмоции и восприятие дизайна?
- Почему важно учитывать культурные особенности при создании дизайна?
- Какие методы вы можете использовать для проверки эффективности дизайна с точки зрения восприятия?

восприятия?

4. Ситуационные задачи:

- Задача 1: Вам необходимо разработать дизайн веб-сайта для онлайн-магазина одежды. Как вы будете использовать принципы психологии восприятия для создания эффективного дизайна?
- Задача 2: Вам поручили разработать концепцию рекламного ролика для нового продукта. Какие психологические приемы вы можете использовать, чтобы привлечь внимание аудитории и вызвать желание приобрести продукт?
- Задача 3: Как вы можете использовать знания о психологии восприятия для создания доступного и инклюзивного дизайна?

Важно:

- Тестовые задания должны быть разнообразными и отражать ключевые аспекты дисциплины «Психология восприятия в дизайне».
- Тестовые задания должны проверять знания студентов по теоретическим и практическим вопросам дисциплины.
- Рекомендуется использовать различные форматы тестовых заданий (вопросы с выбором ответа, вопросы с кратким ответом, ситуационные задачи).
- Важно, чтобы тестовые задания были актуальными и отражали современные тенденции в концептуальном дизайне.

5.3.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

1. Анализ дизайна с точки зрения психологии восприятия:

- Задание: Выберите два дизайна (например, два сайта, два логотипа, две рекламные кампании) из разных сфер и проведите их анализ с точки зрения психологии восприятия. Опишите:

- о Какие психологические принципы использованы в дизайне?
 - о Как эти принципы влияют на восприятие пользователя?
 - о Какие сильные и слабые стороны дизайна с точки зрения психологии восприятия?
 - Цель: Научиться анализировать дизайн с точки зрения психологии восприятия, выявлять ключевые элементы, влияющие на эмоции и поведение пользователя.
 - Инструменты: Наблюдение, фотофиксация, анализ композиции, цветовых решений, типографики, используемых образов и символов.
2. Создание дизайна с учетом принципов психологии восприятия:
- Задание: Разработайте дизайн визитки, плаката или эскиз интерьера, учитывая принципы психологии восприятия, с целью создания эффективного и запоминающегося дизайна.
 - Цель: Применить знания о психологии восприятия для создания собственного дизайна, учитывая целевую аудиторию и задачи проекта.
 - Инструменты: Эскизирование, моделирование (например, в программах SketchUp, Photoshop), визуализация, презентация.
3. Проведение тестирования восприятия:
- Задание: Проведите тестирование восприятия вашего собственного дизайна или дизайна другого студента с использованием методов eye-tracking (отслеживание взгляда) или анкетирования.
 - Цель: Научиться проводить исследования восприятия дизайна, анализировать данные и делать выводы о эффективности дизайнерских решений.
 - Инструменты: Eye-tracking устройство, онлайн-сервисы для проведения тестирования (например, Userlytics, TryMyUI), анкеты, статистические методы обработки данных.
4. Изучение case study с точки зрения психологии восприятия:
- Задание: Проанализируйте кейс успешного дизайна (например, логотип бренда, дизайн продукта, рекламная кампания) с точки зрения психологии восприятия.
 - Цель: Понять, как психологические принципы были применены в реальном проекте и какие результаты были достигнуты.
 - Инструменты: Анализ проектной документации, статей, интервью с проектировщиками, видеоматериалов.
5. Разработка интерактивного элемента с учетом психологии восприятия:
- Задание: Создайте концепцию интерактивного элемента (например, мобильного приложения, игрового интерфейса), учитывая психологические особенности восприятия и внимания пользователей.
 - Цель: Развить навыки создания интерактивных интерфейсов с учетом принципов психологии восприятия.
 - Инструменты: Прототипирование (например, Figma, Adobe XD), визуализация, тестирование юзабилити.

5.4 Методические материалы, определяющие процедуры оценивания результатов обучения

5.4.1 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»

5.4.2 Форма проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Устная ☒ Письменная ☐ Компьютерное тестирование ☐ Иная ☒

5.4.3 Особенности проведения промежуточной аттестации по дисциплине

1. **Форма проведения**: экзамен, зачёт или защита проекта. Это может зависеть от учебного плана и требований преподавателя.

2. **Критерии оценки**: оценка может основываться на следующих критериях: знание теории психологии восприятия, понимание принципов дизайна с точки зрения психологии, умение применять эти знания на практике, способность анализировать и оценивать дизайн с учётом психологических аспектов восприятия.

3. **Практическая часть**: студенты могут быть оценены на основе их практических работ, таких как анализ существующих дизайнов, разработка собственных проектов с учётом психологии восприятия или проведение исследований в этой области. Оценка может учитывать качество анализа, оригинальность идеи, соответствие требованиям задания и т. д.

4. **Теоретическая часть**: студентам могут задать вопросы по теории психологии восприятия, принципам дизайна, влиянию цвета, формы и других факторов на восприятие человека.

5. **Защита проекта**: если это предусмотрено формой аттестации, студенты могут представить свои проекты и объяснить свой выбор дизайна с учётом психологических особенностей восприятия.

6. **Оценка**: итоговая оценка может быть выставлена на основе совокупности всех критериев и результатов практической и теоретической частей.

7. **Дополнительные требования**: в зависимости от специфики дисциплины и учебного заведения, могут быть добавлены дополнительные требования, такие как соблюдение сроков выполнения заданий, участие в семинарах и обсуждениях, выполнение дополнительных заданий и т. п.

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1 Учебная литература

Автор	Заглавие	Издательство	Год издания	Ссылка
6.1.1 Основная учебная литература				
Кибальченко, И. А., Эксакусто, Т. В.	Психология креативности, одаренности и гениальности	Ростов-на-Дону, Таганрог: Издательство Южного федерального университета	2021	https://www.iprbooks hop.ru/121931.html
Шамис, В. А., Левкин, Г. Г.	Психология мотивации	Москва: Ай Пи Ар Медиа	2022	https://www.iprbooks hop.ru/124164.html
Бунькова, И. П., Болгова, М. Ю.	Психология социального взаимодействия	Липецк: Липецкий государственный технический университет, ЭБС АСВ	2022	https://www.iprbooks hop.ru/126374.html
Филатов, Ф. Р.	Общая психология: эмоции, чувства, воля	Ростов-на-Дону: Донской государственный технический университет	2022	https://www.iprbooks hop.ru/122357.html
Ладик, Б. Б.	Психофизиологическая структура личности	Москва: Медицинская литература	2021	http://www.iprbooksh op.ru/108385.html
Ахметгалеева, З. М.	Психология развития творческих способностей	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры	2021	https://www.iprbooks hop.ru/121331.html
Ладик, Б. Б.	Психофизиологическая структура личности	Москва: Медицинская литература	2021	https://www.iprbooks hop.ru/108385.html

6.1.2 Дополнительная учебная литература

Осинцева, А. А., Панова, Н. В., Матюшина, М. А., Зубарева, Н. С., Осинцевой, А. А.	Основы организационной психологии	Новосибирск: Новосибирский государственный технический университет	2021	https://www.iprbooks hop.ru/126580.html
Крайнова, Ю. Н.	Психология эмоций. Практический курс	Москва: Московский педагогический государственный университет	2021	https://www.iprbooks hop.ru/122480.html
Матюшенко, С. В., Тихонова, Е. А.	Психология	Омск: Омская академия МВД России	2021	https://www.iprbooks hop.ru/127413.html
Калюжный, А. С.	Психология и педагогика	Москва: Ай Пи Ар Медиа	2023	https://www.iprbooks hop.ru/126302.html
Виговская, М. Е., Лисевич, А. В.	Психология делового общения	Москва: Дашков и К, Ай Пи Эр Медиа	2021	https://www.iprbooks hop.ru/102278.html

6.2 Перечень профессиональных баз данных и информационно-справочных систем

Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем для образовательного направления Концептуальный дизайн

1. Базы данных по дизайну и искусству:

- Artstor: <https://www.artstor.org/> - Обширная коллекция изображений, фотографий и видео по искусству и дизайну, доступная для образовательных учреждений.
- The Getty Research Institute: <https://www.getty.edu/research/> - Обширный ресурс с изображениями, архивами, публикациями и исследованиями в области истории искусства.
- Design Museum London: <https://designmuseum.org/> - Ресурс, включающий онлайн-каталог экспонатов, статьи, интервью с дизайнерами и архивы.
- Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum: <https://www.cooperhewitt.org/> - Коллекция дизайнерских объектов, цифровых архивов и ресурсов по истории дизайна.
- MoMA (Museum of Modern Art): <https://www.moma.org/> - Онлайн-коллекция музея современного искусства, включая дизайнерские объекты, фотографии, видео и публикации.
- The Design Council: <https://www.designcouncil.org.uk/> - Некоммерческая организация, которая создает и продвигает дизайнерские решения для общественного блага. На сайте можно найти информацию о тенденциях в дизайне, проектах, исследованиях и конкурсах.
- Dezeen: <https://www.dezeen.com/> - Один из ведущих ресурсов по архитектуре и дизайну с обширным архивом новостей, проектов, интервью и статей.

2. Базы данных по технологиям и инновациям:

- ScienceDirect: <https://www.sciencedirect.com/> - Крупнейшая в мире база данных с научными публикациями по широкому кругу тем, включая технологии, инновации и материалы.
- IEEE Xplore Digital Library: <https://ieeexplore.ieee.org/> - База данных с публикациями по инженерным и техническим направлениям, включая технологии в дизайне.
- MIT Technology Review: <https://www.technologyreview.com/> - Журнал о новых технологиях и их влиянии на мир.
- Fast Company: <https://www.fastcompany.com/> - Журнал, который освещает инновационные бизнес-модели, технологии и дизайн.

3. Информационные справочные системы:

- OpenAI Scholar: <https://scholar.OpenAI.com/> - Поисковая система для научной литературы, включая статьи, книги, диссертации и патенты.
- ResearchGate: <https://www.researchgate.net/> - Социальная сеть для ученых, которая позволяет найти контакты, публикации и исследовательские проекты.
- Wikipedia: <https://www.wikipedia.org/> - Свободная онлайн-энциклопедия, которая содержит обширную информацию по широкому кругу тем, включая дизайн, технологии и искусство.
- Pinterest: <https://www.pinterest.com/> - Платформа для сохранения и обмена изображениями и идеями, что может быть полезно для поиска вдохновения и изучения тенденций в дизайне.

4. Дополнительные ресурсы:

- Профессиональные сообщества и форумы: (например, Behance, Dribbble, Coroflot) - отличные места для нахождения вдохновения, общения с другими дизайнерами и ознакомления с новыми проектами.
- Онлайн-курсы и мастер-классы: (например, Skillshare, Coursera, Udemy) - предлагают возможность обучения и развития в сфере концептуального дизайна.
- Журналы и издания: (например, Wired, Fast Company, Dezeen, Domus, Architectural Digest) - освещают новейшие тенденции в дизайне и технологиях.

6.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

Microsoft: Office Standard 2016 Russian OLP NL AcademicEdition

Microsoft: Windows Professional 10 Russian Upgrade OLPNL AcademicEdition
Microsoft: WIN HOME 10 Russian OLPNL AcademicEdition Legalization GetGenuine
Adobe: Lightroom 6 AcademicEdition License International English Multiple Platforms

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

Основное оборудование:

доска, учебная мебель, стол, стул преподавателя, книжные полки, стеллажи, образцы макетов зданий, образцы светового оборудования, каталоги малых архитектурных форм, методические пособия, образцы архитектурно-строительных материалов, расходные материалы (разные виды бумаги, ножницы, клей, картон, карандаши, фигурные дыроколы, скотч, стеки, клеенки, фольга, краски, кисти) и материалы для макетирования.

Технические средства обучения: персональный компьютер; набор демонстрационного оборудования (проектор, экран, колонки).

Помещение для самостоятельной работы обучающихся.

Основное оборудование: оснащение компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа к электронной информационно-образовательной среде.