

Документ подписан простой электронной подписью.  
Информация о владельце:  
ФИО: Шамрай-Курбатова Лидия Викторовна  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 11.06.2026 14:05:44  
Уникальный программный ключ:  
b1e4399771b07e18f31755456972d73b2ccfc531

Автономная некоммерческая организация высшего образования  
«Волгоградский институт бизнеса»

## Рабочая программа учебной дисциплины

**Психология восприятия для дизайнеров**

(Наименование дисциплины)

**54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) «Цифровой дизайн»**

(Направление подготовки / Профиль)

**Бакалавр**

(Квалификация)

**Кафедра разработчик**

**Естественных наук и профессиональных коммуникаций**

**Год набора**

**2026**

Вид учебной деятельности	Трудоемкость (объем) дисциплины	
	Очная форма	Очно-заочная форма
	Д	В
Зачетные единицы	2	2
Общее количество часов	72	72
Аудиторные часы контактной работы обучающегося с преподавателями:	32	32
– Лекционные (Л)	16	16
– Практические (ПЗ)	16	16
– Лабораторные (ЛЗ)		
– Семинарские (СЗ)		
Самостоятельная работа обучающихся (СРО)	40	40
К (Р-Г) Р (П) (+;-)		
Тестирование (+;-)		
ДКР (+;-)		
Зачет (+;-)	+	+
Зачет с оценкой (+;- (Кол-во часов))		
Экзамен (+;- (Кол-во часов))		

**Волгоград 2026**

## Содержание

Раздел 1. Организационно-методический раздел .....	3
Раздел 2. Тематический план .....	5
Раздел 3. Содержание факультативной дисциплины .....	5
Раздел 4. Организация самостоятельной работы обучающихся .....	10
Раздел 5. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся .....	12
Раздел 6. Оценочные средства промежуточной аттестации (с ключами) .....	15
Раздел 7. Перечень учебной литературы, необходимой для освоения факультативной дисциплины .....	17
Раздел 8. Материально-техническая база и информационные технологии .....	21
Раздел 9. Методические указания для обучающихся по освоению факультативной дисциплины .....	24

## Раздел 1. Организационно-методический раздел

### 1.1. Цели освоения дисциплины

Дисциплина «Психология восприятия для дизайнеров» входит в перечень факультативных дисциплин подготовки обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) «Цифровой дизайн».

Целью дисциплины является формирование компетенций (в соответствии с ФГОС ВО и требованиями к результатам освоения основной профессиональной образовательной программы (ОПОП ВО)):

**ОПК-3. Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления).**

*Дескрипторы универсальных компетенций:*

**ОПК-3.1.** Способен выполнять эскизы изобразительными и цифровыми средствами проектной графики.

**ОПК-3.2.** Способен синтезировать набор возможных решений для графических и цифровых проектов и научно обосновывать свои предложения с учётом удобства использования и пользовательского опыта.

Перечисленные компетенции формируются в процессе достижения индикаторов компетенций:

Обобщенная трудовая функция/ трудовая функция	Код и наименование дескриптора компетенций	Код и наименование индикатора достижения компетенций (из ПС)
<b>ОПК-3.</b> Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления).	<b>ОПК-3.1.</b> Способен выполнять эскизы изобразительными и цифровыми средствами проектной графики  <b>ОПК-3.2.</b> Способен синтезировать набор возможных решений для графических и цифровых проектов и научно обосновывать свои предложения с учётом удобства использования и пользовательского опыта	<b>Знание:</b> ИД-1 ОПК-3.1 Типографика, фотографика, мультипликация В/02.6 ИД-2 ОПК-3.2 Цветоведение и колористика В/02.6 <b>Умения:</b> ИД-3 ОПК-3.1 Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов В/02.6 ИД-4 ОПК-3.2 Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории В/03.6 <b>Навыки и (или)опыт деятельности:</b> ИД-5 ОПК-3.1 Предварительная проработка эскизов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации В/01.6 ИД-6 ОПК-3.2 Согласование с заказчиком и утверждение проектного задания на создание объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации В/01.6

**1.2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО  
направления подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) «Цифровой дизайн»**

<b>№</b>	<b>Предшествующие дисциплины (дисциплины, изучаемые параллельно)</b>	<b>Последующие дисциплины</b>
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>
1	Основы композиции и цветоведения	Производственная практика (Проектно-технологическая практика)
2		Производственная практика (Преддипломная практика)
3		Выполнение и защита выпускной квалификационной работы

*Последовательность формирования компетенций в указанных дисциплинах может быть изменена в зависимости от формы и срока обучения, а также преподавания с использованием дистанционных технологий обучения.*

**1.3. Нормативная документация**

Рабочая программа факультативной дисциплины составлена на основе:

- федерального государственного общего профессионального образовательного стандарта высшего образования по направлению **54.03.01 Дизайн**;
- учебного плана направления подготовки **54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) «Цифровой дизайн»** 2026 года набора;
- образца рабочей программы учебной дисциплины (приказ № 113-0 от 01.09.2021 г.).

## Раздел 2. Тематический план

### Очная форма обучения (полный срок)

№	Тема дисциплины	Трудоемкость				Код индикатора и дескриптора достижения компетенций
		Все го	Аудиторные занятия		СРО	
			Л	ПЗ (ЛЗ, СЗ)		
1	2	3	4	5	6	7
1	Введение в психологию восприятия	9	2	2	5	ИД-1 ОПК-3.1 ИД-2 ОПК-3.2 ИД-3 ОПК-3.1 ИД-4 ОПК-3.2 ИД-5 ОПК-3.1 ИД-6 ОПК-3.2
2	Визуальное восприятие и гештальт-принципы в интерфейсах	9	2	2	5	ИД-1 ОПК-3.1 ИД-2 ОПК-3.2 ИД-3 ОПК-3.1 ИД-4 ОПК-3.2 ИД-5 ОПК-3.1 ИД-6 ОПК-3.2
3	Психология цвета и эмоциональное воздействие в цифровой среде	9	2	2	5	ИД-1 ОПК-3.1 ИД-2 ОПК-3.2 ИД-3 ОПК-3.1 ИД-4 ОПК-3.2 ИД-5 ОПК-3.1 ИД-6 ОПК-3.2
4	Внимание, память и когнитивная нагрузка при взаимодействии с цифровыми продуктами	9	2	2	5	ИД-1 ОПК-3.1 ИД-2 ОПК-3.2 ИД-3 ОПК-3.1 ИД-4 ОПК-3.2 ИД-5 ОПК-3.1 ИД-6 ОПК-3.2
5	Восприятие информации и визуальная иерархия в веб- и мобильном дизайне	9	2	2	5	ИД-1 ОПК-3.1 ИД-2 ОПК-3.2 ИД-3 ОПК-3.1 ИД-4 ОПК-3.2 ИД-5 ОПК-3.1 ИД-6 ОПК-3.2
6	Психология пользовательского опыта (UX) и эмоциональный дизайн	9	2	2	5	ИД-1 ОПК-3.1 ИД-2 ОПК-3.2 ИД-3 ОПК-3.1 ИД-4 ОПК-3.2 ИД-5 ОПК-3.1 ИД-6 ОПК-3.2
7	Принципы универсального дизайна и стандартов доступности	9	2	2	5	ИД-1 ОПК-3.1 ИД-2 ОПК-3.2 ИД-3 ОПК-3.1 ИД-4 ОПК-3.2 ИД-5 ОПК-3.1 ИД-6 ОПК-3.2
8	Нейродизайн и современные исследования восприятия в цифровой среде	9	2	2	5	ИД-1 ОПК-3.1 ИД-2 ОПК-3.2 ИД-3 ОПК-3.1

					ИД-4 ОПК-3.2 ИД-5 ОПК-3.1 ИД-6 ОПК-3.2
<b>Вид промежуточной аттестации (Зачет)</b>	+				
<b>Итого</b>	<b>72</b>	<b>16</b>	<b>16</b>	<b>40</b>	

**Очно-заочная форма обучения (полный срок)**

№	Тема дисциплины	Трудоемкость				Код индикатора и дескриптора достижения компетенций
		Все го	Аудиторные занятия		СРО	
			Л	ПЗ (ЛЗ, СЗ)		
1	2	3	4	5	6	7
1	Введение в психологию восприятия	9	2	2	5	ИД-1 ОПК-3.1 ИД-2 ОПК-3.2 ИД-3 ОПК-3.1 ИД-4 ОПК-3.2 ИД-5 ОПК-3.1 ИД-6 ОПК-3.2
2	Визуальное восприятие и гештальт-принципы в интерфейсах	9	2	2	5	ИД-1 ОПК-3.1 ИД-2 ОПК-3.2 ИД-3 ОПК-3.1 ИД-4 ОПК-3.2 ИД-5 ОПК-3.1 ИД-6 ОПК-3.2
3	Психология цвета и эмоциональное воздействие в цифровой среде	9	2	2	5	ИД-1 ОПК-3.1 ИД-2 ОПК-3.2 ИД-3 ОПК-3.1 ИД-4 ОПК-3.2 ИД-5 ОПК-3.1 ИД-6 ОПК-3.2
4	Внимание, память и когнитивная нагрузка при взаимодействии с цифровыми продуктами	9	2	2	5	ИД-1 ОПК-3.1 ИД-2 ОПК-3.2 ИД-3 ОПК-3.1 ИД-4 ОПК-3.2 ИД-5 ОПК-3.1 ИД-6 ОПК-3.2
5	Восприятие информации и визуальная иерархия в веб- и мобильном дизайне	9	2	2	5	ИД-1 ОПК-3.1 ИД-2 ОПК-3.2 ИД-3 ОПК-3.1 ИД-4 ОПК-3.2 ИД-5 ОПК-3.1 ИД-6 ОПК-3.2
6	Психология пользовательского опыта (UX) и эмоциональный дизайн	9	2	2	5	ИД-1 ОПК-3.1 ИД-2 ОПК-3.2 ИД-3 ОПК-3.1 ИД-4 ОПК-3.2 ИД-5 ОПК-3.1 ИД-6 ОПК-3.2
7	Принципы универсального дизайна и стандартов доступности	9	2	2	5	ИД-1 ОПК-3.1 ИД-2 ОПК-3.2 ИД-3 ОПК-3.1

						ИД-4 ОПК-3.2 ИД-5 ОПК-3.1 ИД-6 ОПК-3.2
8	Нейродизайн и современные исследования восприятия в цифровой среде	9	2	2	5	ИД-1 ОПК-3.1 ИД-2 ОПК-3.2 ИД-3 ОПК-3.1 ИД-4 ОПК-3.2 ИД-5 ОПК-3.1 ИД-6 ОПК-3.2
<b>Вид промежуточной аттестации (Зачет)</b>		+				
<b>Итого</b>		<b>72</b>	<b>16</b>	<b>16</b>	<b>40</b>	

## Раздел 3. Содержание дисциплины

### 3.1. Содержание дисциплины

#### **Тема 1. Введение в психологию восприятия: основы для цифрового дизайнера**

Предмет и методы психологии восприятия. Сенсорные системы и их роль в восприятии цифровых интерфейсов. Восходящая и нисходящая обработка информации. Пороги восприятия и адаптация. Особенности восприятия экранного контента: разрешение, яркость, контраст, частота обновления. Психологические основы взаимодействия человек–компьютер.

#### **Тема 2. Визуальное восприятие и гештальт-принципы в интерфейсах**

Законы гештальт-психологии: близость, сходство, замкнутость, непрерывность, фигура/фон. Применение принципов группировки в организации элементов интерфейса. Визуальный поиск и сканирование паттернов (F-паттерн, Z-паттерн). Роль периферического зрения в восприятии макетов. Оптические иллюзии и их учет в дизайне.

#### **Тема 3. Психология цвета и эмоциональное воздействие в цифровой среде**

Содержание: Физиология цветовосприятия: колбочки, адаптация, контраст. Психологические ассоциации цвета в разных культурах. Цветовые схемы и их влияние на читаемость, иерархию и эмоциональный отклик. Доступность цветовых решений: контраст для пользователей с дальтонизмом. Цвет в брендинге и интерфейсах: баланс эстетики и функциональности.

#### **Тема 4. Внимание, память и когнитивная нагрузка при взаимодействии с цифровыми продуктами**

Типы внимания: избирательное, разделенное, устойчивое. Когнитивная нагрузка: внутренняя, внешняя, релевантная. Принципы снижения нагрузки в интерфейсах: прогрессивное раскрытие, чанкинг, визуальные подсказки. Рабочая память и ограничения на количество одновременно обрабатываемых элементов. Эффекты многозадачности и прерываний.

#### **Тема 5. Восприятие информации и визуальная иерархия в веб- и мобильном дизайне**

Принципы визуальной иерархии: размер, контраст, положение, цвет, шрифт. Сканируемость контента и микротексты. Типографика и читаемость на экранах: выбор шрифтов, интерлиньяж, длина строки. Роль пробелов в организации восприятия. Адаптация иерархии под разные устройства и плотности пикселей.

#### **Тема 6. Психология пользовательского опыта (UX) и эмоциональный дизайн**

Модель эмоционального дизайна (инстинктивный, поведенческий, рефлексивный уровни). Психология доверия к интерфейсам: визуальные сигналы надежности. Эффект первичности и новизны в восприятии цифровых продуктов. Микровзаимодействия и обратная связь: психологическое подкрепление. Эмпатия и персонализация в дизайне.

#### **Тема 7. Доступность и инклюзивный дизайн: восприятие людьми с различными особенностями**

Типы нарушений восприятия: зрительные, слуховые, когнитивные, моторные. Принципы универсального дизайна и стандартов доступности. Проектирование для пользователей с дальтонизмом, слабовидением, дислексией. Адаптивные интерфейсы и ассистивные технологии: скринридеры, голосовое управление. Тестирование доступности: методы и инструменты.

#### **Тема 8. Нейродизайн и современные исследования восприятия в цифровой среде**

Основы когнитивной нейронауки для дизайнеров. Нейромаркетинг и этика влияния на восприятие. Персонализация на основе данных о поведении и психофизиологии. Будущее интерфейсов: нейроинтерфейсы, иммерсивные среды, генеративный ИИ и восприятие синтетического контента.

**3.2. Содержание практического блока дисциплины  
Очная форма обучения (полный срок)**

<b>№</b>	<b>Тема практического (семинарского, лабораторного) занятия</b>
<i>1</i>	<i>2</i>
ПЗ-1	Введение в психологию восприятия
ПЗ-2	Визуальное восприятие и гештальт-принципы в интерфейсах
ПЗ-3	Психология цвета и эмоциональное воздействие в цифровой среде
ПЗ-4	Внимание, память и когнитивная нагрузка при взаимодействии с цифровыми продуктами
ПЗ-5	Восприятие информации и визуальная иерархия в веб- и мобильном дизайне
ПЗ-6	Психология пользовательского опыта (UX) и эмоциональный дизайн
ПЗ-	Принципы универсального дизайна и стандартов доступности
ПЗ-8	Нейродизайн и современные исследования восприятия в цифровой среде

**Очно-заочная форма обучения (полный срок)**

<b>№</b>	<b>Тема практического (семинарского, лабораторного) занятия</b>
<i>1</i>	<i>2</i>
ПЗ-1	Введение в психологию восприятия
ПЗ-2	Визуальное восприятие и гештальт-принципы в интерфейсах
ПЗ-3	Психология цвета и эмоциональное воздействие в цифровой среде
ПЗ-4	Внимание, память и когнитивная нагрузка при взаимодействии с цифровыми продуктами
ПЗ-5	Восприятие информации и визуальная иерархия в веб- и мобильном дизайне
ПЗ-6	Психология пользовательского опыта (UX) и эмоциональный дизайн
ПЗ-	Принципы универсального дизайна и стандартов доступности
ПЗ-8	Нейродизайн и современные исследования восприятия в цифровой среде

**3.3. Образовательные технологии**  
**Очная форма обучения (полный срок)**

<b>№</b>	<b>Тема занятия</b>	<b>Вид учебного занятия</b>	<b>Форма / Методы интерактивного обучения</b>	<b>% учебного времени</b>
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>
1	Введение в психологию восприятия	ПЗ	Метод «кейсов»	100
2	Визуальное восприятие и гештальт-принципы в интерфейсах	ПЗ	Метод «кейсов»	100
3	Психология цвета и эмоциональное воздействие в цифровой среде	ПЗ	Дискуссия	100
4	Внимание, память и когнитивная нагрузка при взаимодействии с цифровыми продуктами	ПЗ	Метод «мозгового штурма»	100
5	Восприятие информации и визуальная иерархия в веб- и мобильном дизайне	ПЗ	Метод «кейсов»	100
6	Психология пользовательского опыта (UX) и эмоциональный дизайн	ПЗ	Метод «кейсов»	100
7	Принципы универсального дизайна и стандартов доступности	ПЗ	Деловая игра	100
8	Нейродизайн и современные исследования восприятия в цифровой среде	ПЗ	Метод «мозгового штурма»	100
<b>Итого %</b>				<b>75%</b>

**Очно-заочная форма обучения (полный срок)**

<b>№</b>	<b>Тема занятия</b>	<b>Вид учебного занятия</b>	<b>Форма / Методы интерактивного обучения</b>	<b>% учебного времени</b>
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>
1	Введение в психологию восприятия	ПЗ	Метод «кейсов»	100
2	Визуальное восприятие и гештальт-принципы в интерфейсах	ПЗ	Метод «кейсов»	100
3	Психология цвета и эмоциональное воздействие в цифровой среде	ПЗ	Дискуссия	100
4	Внимание, память и когнитивная нагрузка при взаимодействии с цифровыми продуктами	ПЗ	Метод «мозгового штурма»	100
5	Восприятие информации и визуальная иерархия в веб- и мобильном дизайне	ПЗ	Метод «кейсов»	100

6	Психология пользовательского опыта (UX) и эмоциональный дизайн	ПЗ	Метод «кейсов»	100
7	Принципы универсального дизайна и стандартов доступности	ПЗ	Деловая игра	100
8	Нейродизайн и современные исследования восприятия в цифровой среде	ПЗ	Метод «мозгового штурма»	100
<b>Итого %</b>				<b>75%</b>

## Раздел 4. Организация самостоятельной работы обучающихся

### 4.1. Организация самостоятельной работы обучающихся

№	Тема дисциплины	№ вопросов	№ рекомендуемой литературы
1	2	3	4
1	Введение в психологию восприятия	1-3	1-10
2	Визуальное восприятие и гештальт-принципы в интерфейсах	4-6	1-10
3	Психология цвета и эмоциональное воздействие в цифровой среде	7-9	1-10
4	Внимание, память и когнитивная нагрузка при взаимодействии с цифровыми продуктами	10-12	1-10
5	Восприятие информации и визуальная иерархия в веб- и мобильном дизайне	13-15	1-10
6	Психология пользовательского опыта (UX) и эмоциональный дизайн	16-18	7,10
7	Принципы универсального дизайна и стандартов доступности	19-21	1-10
8	Нейродизайн и современные исследования восприятия в цифровой среде	22-24	11-12

#### Перечень вопросов, выносимых на самостоятельную работу обучающихся

1. Как эволюционировало понимание восприятия от психофизики до когнитивной нейронауки?
2. Какие особенности зрительной системы необходимо учитывать при проектировании цифровых интерфейсов?
3. Как влияет контекст использования устройства (мобильное/десктоп) на восприятие информации?
4. Как принципы гештальта помогают создавать интуитивно понятные навигационные структуры?
5. Какие ошибки в компоновке элементов нарушают законы восприятия и ухудшают юзабилити?
6. Как адаптировать гештальт-принципы для адаптивных и отзывчивых интерфейсов?
7. Как культурный контекст влияет на восприятие цвета в международных цифровых продуктах?
8. Какие инструменты помогают проверить контрастность интерфейса для соответствия стандартам доступности (WCAG)?
9. Как использовать цвет для направления внимания пользователя без перегрузки визуального поля?
10. Как проектировать интерфейсы, минимизирующие когнитивную нагрузку для пользователей с разным уровнем цифровой грамотности?
11. Какие паттерны помогают удерживать внимание пользователя в условиях информационного шума?
12. Как учитывать ограничения рабочей памяти при проектировании сложных форм и многошаговых процессов?
13. Как выстраивать визуальную иерархию в условиях ограниченного пространства мобильного экрана?
14. Какие типографические приемы повышают читаемость длинных текстов в цифровой среде?
15. Как тестировать эффективность визуальной иерархии с помощью методов юзабилити-исследований?

16. Как проектировать эмоциональные триггеры, усиливающие вовлеченность без манипуляций?
17. Какие визуальные паттерны формируют доверие к цифровым сервисам (особенно в финансовой и медицинской сферах)?
18. Как балансировать между персонализацией и уважением к приватности пользователя?
19. Как проектировать интерфейсы, учитывающие когнитивные особенности пользователей (СДВГ, аутизм, возрастные изменения)?
20. Какие инструменты автоматизированной проверки доступности интегрировать в процесс дизайн-разработки?
21. Как вовлекать пользователей с ограниченными возможностями в процесс юзабилити-тестирования?
22. Как данные нейронаучных исследований могут улучшить процесс принятия дизайн-решений?
23. Какие этические границы существуют при использовании психофизиологических данных для персонализации?
24. Как адаптировать принципы восприятия для иммерсивных и мультимодальных интерфейсов будущего?

#### **4.2. Перечень учебно-методического обеспечения самостоятельной работы обучающихся**

Самостоятельная работа обучающихся обеспечивается следующими учебно-методическими материалами:

1. Указаниями в рабочей программе по дисциплине (п.4.1.)
2. Заданиями и методическими рекомендациями по организации самостоятельной работы обучающихся в составе учебно-методического комплекса по дисциплине.
3. Глоссарием по дисциплине в составе учебно-методического комплекса по дисциплине.

## Раздел 5. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся

Фонд оценочных средств по дисциплине представляет собой совокупность контролируемых материалов предназначенных для измерения уровня достижения обучающимися установленных результатов общей профессиональной образовательной программы. ФОС по дисциплине используется при проведении оперативного контроля и промежуточной аттестации обучающихся. Требования к структуре и содержанию ФОС дисциплины регламентируются Положением о фонде оценочных материалов по программам высшего образования – программам бакалавриата, магистратуры.

### 5.1. Паспорт фонда оценочных средств

#### Очная форма обучения (полный срок)

№	Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Оценочные средства			
		Л	ПЗ (ЛЗ, СЗ)	СРО	Код индикатора и дескриптора достижения компетенций
1	2	3	4	5	6
1	Введение в психологию восприятия	УО	КМ	ПРВ	ИД-1 ОПК-3.1 ИД-2 ОПК-3.2 ИД-3 ОПК-3.1 ИД-4 ОПК-3.2 ИД-5 ОПК-3.1 ИД-6 ОПК-3.2
2	Визуальное восприятие и гештальт-принципы в интерфейсах	УО	КМ	ПРВ	ИД-1 ОПК-3.1 ИД-2 ОПК-3.2 ИД-3 ОПК-3.1 ИД-4 ОПК-3.2 ИД-5 ОПК-3.1 ИД-6 ОПК-3.2
3	Психология цвета и эмоциональное воздействие в цифровой среде	УО	Д	ПРВ	ИД-1 ОПК-3.1 ИД-2 ОПК-3.2 ИД-3 ОПК-3.1 ИД-4 ОПК-3.2 ИД-5 ОПК-3.1 ИД-6 ОПК-3.2
4	Внимание, память и когнитивная нагрузка при взаимодействии с цифровыми продуктами	УО	ПРВ	ПРВ	ИД-1 ОПК-3.1 ИД-2 ОПК-3.2 ИД-3 ОПК-3.1 ИД-4 ОПК-3.2 ИД-5 ОПК-3.1 ИД-6 ОПК-3.2
5	Восприятие информации и визуальная иерархия в веб- и мобильном дизайне	УО	КМ	ПРВ	ИД-1 ОПК-3.1 ИД-2 ОПК-3.2 ИД-3 ОПК-3.1 ИД-4 ОПК-3.2 ИД-5 ОПК-3.1 ИД-6 ОПК-3.2
6	Психология пользовательского опыта (UX) и эмоциональный дизайн	УО	КМ	ПРВ	ИД-1 ОПК-3.1 ИД-2 ОПК-3.2 ИД-3 ОПК-3.1

					ИД-4 ОПК-3.2 ИД-5 ОПК-3.1 ИД-6 ОПК-3.2
7	Принципы универсального дизайна и стандартов доступности	УО	ДИ	ПРВ	ИД-1 ОПК-3.1 ИД-2 ОПК-3.2 ИД-3 ОПК-3.1 ИД-4 ОПК-3.2 ИД-5 ОПК-3.1 ИД-6 ОПК-3.2
8	Нейродизайн и современные исследования восприятия в цифровой среде	УО	ПРВ	ПРВ	ИД-1 ОПК-3.1 ИД-2 ОПК-3.2 ИД-3 ОПК-3.1 ИД-4 ОПК-3.2 ИД-5 ОПК-3.1 ИД-6 ОПК-3.2

### Очно-заочная форма обучения (полный срок)

№	Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Оценочные средства			
		Л	ПЗ (ЛЗ, СЗ)	СРО	Код индикатора и дескриптора достижения компетенций
1	2	3	4	5	6
1	Введение в психологию восприятия	УО	КМ	ПРВ	ИД-1 ОПК-3.1 ИД-2 ОПК-3.2 ИД-3 ОПК-3.1 ИД-4 ОПК-3.2 ИД-5 ОПК-3.1 ИД-6 ОПК-3.2
2	Визуальное восприятие и гештальт-принципы в интерфейсах	УО	КМ	ПРВ	ИД-1 ОПК-3.1 ИД-2 ОПК-3.2 ИД-3 ОПК-3.1 ИД-4 ОПК-3.2 ИД-5 ОПК-3.1 ИД-6 ОПК-3.2
3	Психология цвета и эмоциональное воздействие в цифровой среде	УО	Д	ПРВ	ИД-1 ОПК-3.1 ИД-2 ОПК-3.2 ИД-3 ОПК-3.1 ИД-4 ОПК-3.2 ИД-5 ОПК-3.1 ИД-6 ОПК-3.2
4	Внимание, память и когнитивная нагрузка при взаимодействии с цифровыми продуктами	УО	ПРВ	ПРВ	ИД-1 ОПК-3.1 ИД-2 ОПК-3.2 ИД-3 ОПК-3.1 ИД-4 ОПК-3.2 ИД-5 ОПК-3.1 ИД-6 ОПК-3.2
5	Восприятие информации и визуальная иерархия в веб- и мобильном дизайне	УО	КМ	ПРВ	ИД-1 ОПК-3.1 ИД-2 ОПК-3.2 ИД-3 ОПК-3.1

					ИД-4 ОПК-3.2 ИД-5 ОПК-3.1 ИД-6 ОПК-3.2
6	Психология пользовательского опыта (UX) и эмоциональный дизайн	УО	КМ	ПРВ	ИД-1 ОПК-3.1 ИД-2 ОПК-3.2 ИД-3 ОПК-3.1 ИД-4 ОПК-3.2 ИД-5 ОПК-3.1 ИД-6 ОПК-3.2
7	Принципы универсального дизайна и стандартов доступности	УО	ДИ	ПРВ	ИД-1 ОПК-3.1 ИД-2 ОПК-3.2 ИД-3 ОПК-3.1 ИД-4 ОПК-3.2 ИД-5 ОПК-3.1 ИД-6 ОПК-3.2
8	Нейродизайн и современные исследования восприятия в цифровой среде	УО	ПРВ	ПРВ	ИД-1 ОПК-3.1 ИД-2 ОПК-3.2 ИД-3 ОПК-3.1 ИД-4 ОПК-3.2 ИД-5 ОПК-3.1 ИД-6 ОПК-3.2

**Условные обозначения оценочных средств (Столбцы 3, 4, 5):**

**УО** – Устный (фронтальный, индивидуальный, комбинированный) опрос

**КМ** – Кейс-метод

**ДИ** – Деловая игра

**Д** – Дискуссия, полемика, диспут, дебаты

**ЛС** – Лекция-ситуация

**ПРВ** – Проверка рефератов, отчетов, рецензий, аннотаций, конспектов, графического материала, эссе, переводов, решений заданий, выполненных заданий в электронном виде и т.д.

## 5.2. Тематика письменных работ обучающихся

По дисциплине «Психология восприятия для дизайнеров» курсовые работы (проекты) не предусмотрены.

### 5.3. Перечень вопросов промежуточной аттестации по дисциплине

#### Вопросы к зачету

1. Дайте определение восприятию как психическому процессу. В чём принципиальное различие между ощущением и восприятием в контексте работы с цифровыми интерфейсами?
2. Опишите различия между восходящей (bottom-up) и нисходящей (top-down) обработкой информации. Приведите примеры проявления каждого типа обработки при взаимодействии пользователя с мобильным приложением.
3. Перечислите и охарактеризуйте основные законы гештальт-психологии (близость, подобие, замкнутость, непрерывность, фигура/фон). Как каждый из них применяется при организации элементов пользовательского интерфейса?
4. Что такое «принцип Прагманца» в гештальт-психологии и как он объясняет стремление пользователей к простоте и понятности цифровых продуктов?
5. Опишите физиологические основы цветовосприятия: роль колбочек и палочек, процессы адаптации, явление одновременного и последовательного контраста.
6. Как культурный контекст влияет на семантику цвета? Приведите примеры различий в восприятии цвета в западной и восточной культурах и их значение для дизайна международных цифровых продуктов.
7. Что такое когнитивная нагрузка? Опишите три её типа по теории Дж. Свеллера (внутренняя, внешняя, релевантная) и предложите способы минимизации каждого типа в интерфейсах.
8. Как работает «магическое число  $7 \pm 2$ » Дж. Миллера и какие ограничения оно накладывает на проектирование навигационных меню, форм ввода и группировки информации?
9. Опишите паттерны сканирования веб-контента: F-паттерн (Я. Нильсен) и Z-паттерн. В каких случаях целесообразно применять каждый из них при проектировании макетов?
10. Какие типографические параметры (кегель, интерлиньяж, длина строки, кернинг, трекинг) наиболее существенно влияют на читаемость текста на экране? Обоснуйте рекомендации с позиции психофизиологии зрения.
11. Что такое «негативное пространство» (negative space / white space) и как оно влияет на визуальную иерархию, группировку элементов и снижение когнитивной нагрузки в интерфейсе?
12. Опишите трёхуровневую модель эмоционального дизайна Д. Нормана (инстинктивный, поведенческий, рефлексивный уровни). Как каждый уровень влияет на пользовательский опыт цифрового продукта?
13. Как формируется доверие пользователя к цифровому интерфейсу? Перечислите визуальные и содержательные сигналы надёжности, основанные на исследованиях в области психологии восприятия.
14. Что такое микровзаимодействия и как они используют принципы оперантного обусловливания Б. Скиннера для формирования пользовательских привычек и повышения вовлечённости?
15. Какие типы нарушений восприятия необходимо учитывать при проектировании доступных интерфейсов? Опишите особенности восприятия пользователей с нарушениями зрения, слуха, когнитивными особенностями.
16. Как обеспечить достаточный контраст для пользователей с нарушениями зрения в соответствии с рекомендациями WCAG 2.2? Опишите методику проверки и инструменты валидации.
17. Что такое альтернативный текст (alt-текст) и почему он важен не только для пользователей скринридеров, но и для общего юзабилити, индексации и доступности контента?

18. Опишите особенности восприятия интерфейсов пользователями с дислексией. Какие типографические и композиционные приёмы повышают читаемость для этой группы пользователей?
19. Какие методы нейронаучных исследований применяются для валидации дизайн-решений? В чём преимущества и ограничения каждого метода?
20. Что такое «эффект первичности и новизны» (эффект последовательности) и как его учитывать при проектировании онбординга, презентаций продуктов и структуры контента?
21. Как работает периферическое зрение и почему это важно для размещения ключевых элементов управления, индикаторов статуса и элементов, требующих быстрого обнаружения?
22. Опишите понятие «иллюзия Мюллера-Лайера» и её практическое значение для проектирования визуальных пропорций, кнопок, иконок и других интерактивных элементов.
23. Что такое «принцип Якоба» (закон сохранения пользовательского опыта) и как он влияет на ожидания пользователей от интерфейсов, навигации и интерактивных паттернов?
24. Как влияет анимация на восприятие времени, внимания и причинно-следственных связей в интерфейсе? Назовите рекомендации по длительности, характеру и функциям переходов (основанные на исследованиях и гайдлайнах).
25. Опишите разницу между селективным (избирательным) и разделённым вниманием. Как это влияет на проектирование многозадачных интерфейсов, дашбордов и систем с высокой плотностью информации?
26. Что такое «эффект слепоты к изменениям» и как его компенсировать в динамических интерфейсах с помощью визуальных подсказок, анимации и обратной связи?
27. Как цветовая температура и яркость экрана влияют на утомляемость, циркадные ритмы и зрительный комфорт пользователя? Какие рекомендации существуют для реализации тёмной темы (dark mode)?
28. Опишите роль проприоцепции и кинестетики в восприятии жестовых интерфейсов на мобильных устройствах. Как учитывать моторные ограничения и возможности при проектировании интерактивных элементов?
29. Что такое «когнитивный диссонанс» в контексте пользовательского опыта и как дизайнер может его предотвратить через согласованность визуального языка, обратной связи и пользовательских ожиданий?
30. Как этические принципы должны учитываться при использовании знаний о психологии восприятия для влияния на поведение пользователя? Опишите границы между убеждением, навигацией и манипуляцией в дизайне.

## Раздел 6. Оценочные средства промежуточной аттестации (с ключами)

**1. Укажите один правильный ответ.** Какой принцип гештальт-психологии объясняет, почему пользователи воспринимают элементы интерфейса, расположенные близко друг к другу, как связанные между собой?

- а) принцип подобия
- б) принцип близости
- в) принцип замкнутости
- г) принцип непрерывности

**Правильный ответ: б)**

**2. Установите соответствие** между типами восприятия и их характеристиками в контексте цифрового дизайна:

А) Визуальное	1) Обработка информации через тактильные ощущения
Б) Слуховое	2) Восприятие световых стимулов, цвета, формы, движения
В) Кинестетическое	3) Обработка звуковых сигналов, важных для аудиосообщений и звукового дизайна
Г) Тактильное	4) Ощущение положения тела и движения, значимо для жестовых интерфейсов

**Правильный ответ: А-2, Б-3, В-4, Г-1**

**3. Разместите по порядку** этапы обработки визуальной информации в человеческом восприятии (от начального к завершающему):

- 1. Семантическая интерпретация (понимание смысла)
- 2. Сенсорная регистрация (попадание стимула на сетчатку)
- 3. Распознавание паттернов (сопоставление с опытом)
- 4. Выделение признаков (цвет, форма, контур)

**Правильный ответ: 2, 4, 3, 1**

**4. Выберите два правильных ответа.** Какие два утверждения о влиянии «тёплых» цветов (красный, оранжевый) в цифровых интерфейсах являются верными?

- а) Тёплые цвета визуально «приближают» элементы, привлекая внимание
- б) Тёплые цвета всегда повышают читаемость текста на светлом фоне
- в) Тёплые цвета могут вызывать ощущение срочности или важности
- г) Тёплые цвета снижают когнитивную нагрузку при длительном использовании

**Правильный ответ: а) в)**

**5. Установите соответствие** между видами когнитивной нагрузки и их описанием:

А) Внутренняя	1) Нагрузка, связанная с усилиями по построению ментальных схем и обучению
Б) Внешняя	2) Нагрузка, обусловленная сложностью самого материала или задачи
В) Релевантная	3) Нагрузка, вызванная плохим дизайном интерфейса или неэффективной подачей информации

**Правильный ответ: А-2, Б-3, В-1**

**6. Разместите по порядку** этапы создания визуальной иерархии в веб-дизайне (от базового к производному):

- 1. Применение цветового контраста для акцентирования
- 2. Определение главной цели страницы и ключевого сообщения
- 3. Использование размера и масштаба для выделения доминанты

4. Расстановка пробелов для группировки и разделения

**Правильный ответ: 2, 3, 1, 4**

**7. Прочитайте ситуацию и выберите два правильных ответа.** Дизайнер разрабатывает интерфейс мобильного приложения для пожилых пользователей. Какие два решения наиболее обоснованы с точки зрения психологии восприятия?

- А) Увеличение размера интерактивных элементов (кнопок, ссылок) для компенсации снижения моторики
- Б) Использование только строчных букв в заголовках для единообразия
- В) Повышение контрастности текста и фона для учёта возрастных изменений зрения
- Г) Применение сложных градиентов для создания «современного» визуального образа

**Правильный ответ: А) В)**

**8. Запишите термин** (с маленькой буквы), обозначающий явление, при котором периферическое зрение обрабатывает движение и контраст быстрее, чем центральное. \_\_\_\_\_ — особенность зрительной системы, используемая в дизайне для привлечения внимания.

**Правильный ответ: периферическое восприятие**

**9. Укажите один правильный ответ.** Какой из перечисленных эффектов описывает ситуацию, когда пользователь лучше запоминает первый и последний элементы в списке, чем средние?

- а) эффект первичности и новизны
- б) эффект якорения
- в) эффект фрейминга
- г) эффект прайминга

**Правильный ответ: а)**

**10. Разместите по порядку** компоненты визуальной иерархии по степени влияния на первоначальное восприятие макета (от наиболее к наименее значимому):

1. Цветовой акцент
2. Размер элемента
3. Шрифтовое выделение (жирность, курсив)
4. Положение в композиции (верх/центр)

**Правильный ответ: 2, 4, 1, 3**

**11. Укажите один правильный ответ.** Что такое «иллюзия Мюллера-Лайера» и почему она важна для дизайнера интерфейсов?

- а) Оптическая иллюзия, при которой линии одинаковой длины кажутся разными из-за стрелок на концах; важна для понимания искажений восприятия пропорций
- б) Эффект, при котором яркие цвета «выступают» вперёд; важен для создания глубины в плоском дизайне
- в) Явление, когда текст читается легче при выравнивании по левому краю; важно для типографики
- г) Феномен, при котором пользователи быстрее находят кнопки с иконками; важен для навигации

**Правильный ответ: а)**

**12. Выберите два правильных ответа.** Какие два метода валидации дизайн-решений позволяют оценить их с точки зрения психофизиологии восприятия?

- а) Айттрекинг — отслеживание движения взгляда для анализа визуального внимания
- б) Финансовый аудит — оценка рентабельности внедрения интерфейса
- в) А/В-тестирование — сравнение поведенческих метрик двух вариантов дизайна
- г) Юридическая экспертиза — проверка соответствия нормативным требованиям

**Правильный ответ: а) в)**

## Раздел 7. Перечень учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины

### 7.1. Основная литература

1. Кашапов, М. М. Психология творческого мышления профессионала : монография / М. М. Кашапов. — 3-е изд. — Москва : ПЕР СЭ, Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 688 с. — ISBN 5-9292-0161-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/140975.html>
2. Когнитивная психология : учебник для вузов / И. В. Блинникова, А. Н. Воронин, В. Н. Дружинин [и др.] ; под редакцией В. Н. Дружинина, Д. В. Ушакова. — 3-е изд. — Москва : ПЕР СЭ, Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 480 с. — ISBN 5-98549-017-3. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/140937.html>
3. Кузнецова Е.Н. Общая психология [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Кузнецова Е.Н.— Электрон. текстовые данные.— М.: Ай Пи Ар Медиа, 2026.— 170 с.— Режим доступа: <https://ipr-smart.ru/156156>
4. Лосева, С. Н. Психология творчества. Практикум : учебное пособие / С. Н. Лосева, М. А. Матюшина. — Новосибирск : Новосибирский государственный технический университет, 2025. — 68 с. — ISBN 978-5-7782-5515-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/158787.html>
5. Пахальян, В. Э. Введение в профессию. Практическая психология : учебное пособие / В. Э. Пахальян. — Москва, Вологда : Инфра-Инженерия, 2025. — 240 с. — ISBN 978-5-9729-2198-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/154121.html>
6. Психология труда, инженерная психология, когнитивная эргономика: классические и современные направления исследований, вопросы теории и практики : учебное пособие / И. А. Андреева, Т. И. Ачинович, И. В. Басинская [и др.] ; под редакцией А. Д. Короля, О. Н. Слоботчикова. — Москва : Университет мировых цивилизаций имени В.В. Жириновского, 2025. — 502 с. — ISBN 978-5-6053096-5-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/151342.html>
7. Россман, Р. Дизайн впечатлений: инструменты и шаблоны создания у клиента положительных эмоций от взаимодействия с компанией и продуктом / Р. Россман, М. Дюрден ; перевод Е. Деревянко ; под редакцией Л. Любавиной, Л. Макариной. — Москва : Альпина Паблишер, 2026. — 332 с. — ISBN 978-5-9614-2726-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/158295.html>
8. Спасенников, В. В. Избранные психологические труды: психология труда, экономическая психология, эргономика / В. В. Спасенников. — 3-е изд. — Москва : ПЕР СЭ, Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 302 с. — ISBN 5-9292-0115-3. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/140931.html> (дата обращения: 17.05.2026).
9. Фурманов, И. А. Психология активности и поведения : учебник / И. А. Фурманов. — Минск : Вышэйшая школа, 2024. — 256 с. — ISBN 978-985-06-3622-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/155288.html>

### 7.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

10. <https://www.uprock.ru/education>
11. <https://bangbangeducation.ru/point/avtorskiie-kolonki/chto-takoe-nejrodizajn/>
12. <https://neurodesign.metamodern.ru/>
13. <https://doka.guide/all/y/wcag/>

## Раздел 8. Материально-техническая база и информационные технологии

**Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по факультативной дисциплине:**

Материально-техническое обеспечение дисциплины «**Психология восприятия для дизайнеров**» включает в себя учебные аудитории для проведения занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, самостоятельной работы обучающихся. Имеется специализированная аудитория.

Учебные аудитории укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения. Помещения для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети Интернет.

Факультативная дисциплина может реализовываться с применением дистанционных технологий обучения. Специфика реализации дисциплины с применением дистанционных технологий обучения устанавливается дополнением к рабочей программе. В части не противоречащей специфике, изложенной в дополнении к программе, применяется настоящая рабочая программа.

Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине с применением дистанционных образовательных технологий включает в себя:

Компьютерная техника, расположенная в учебном корпусе Института (ул.Качинцев, 63, кабинет Центра дистанционного обучения):

1. Intel i 3 3.4Ghz\ОЗУ 4Gb\500GB\RadeonHD5450
2. Intel PENTIUM 2.9GHz\ОЗУ 4GB\500GB

3 личные электронные устройства (компьютеры, ноутбуки, планшеты и иное), а также средства связи преподавателей и студентов.

Информационные технологии, необходимые для осуществления образовательного процесса по дисциплине с применением дистанционных образовательных технологий включают в себя:

- система дистанционного обучения (СДО) (Learning Management System) (LMS) Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment);

- электронная почта;
- система компьютерного тестирования;
- Цифровой образовательный ресурс IPR SMART;
- система интернет-связи skype;
- телефонная связь;
- ПО для проведения конференции.

Обучение обучающихся инвалидов и обучающихся с ограниченными возможностями здоровья осуществляется посредством применения специальных технических средств в зависимости от вида нозологии.

При проведении учебных занятий по дисциплине используются мультимедийные комплексы, электронные учебники и учебные пособия, адаптированные к ограничениям здоровья обучающихся.

Лекционные аудитории оборудованы мультимедийными кафедрами, подключенными к звуковым колонкам, позволяющими усилить звук для категории слабослышащих обучающихся, а также проекционными экранами, которые увеличивают изображение в несколько раз и позволяют воспринимать учебную информацию обучающимся с нарушениями зрения.

При обучении лиц с нарушениями слуха используется усилитель слуха для слабослышащих людей Cyber Ear модель NAP-40, помогающий обучаемым лучше воспринимать учебную информацию.

Обучающиеся с ограниченными возможностями здоровья, обеспечены печатными и электронными образовательными ресурсами (программы, учебники, учебные пособия, материалы для самостоятельной работы и т.д.) в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

**для лиц с нарушениями зрения:**

- в форме электронного документа;

- в форме аудиофайла;

**для лиц с нарушениями слуха:**

- в печатной форме;

- в форме электронного документа;

**для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:**

- в печатной форме;

- в форме электронного документа;

- в форме аудиофайла.

## Раздел 9. Методические указания для обучающихся по освоению факультативной дисциплины

Для успешного усвоения лекционного материала обучающийся должен просмотреть учебную литературу по теме лекции с тем, чтобы иметь хотя бы представление о проблемах, которые будут разбираться в лекции. Он должен также мысленно припомнить то, что уже знает, когда-то читал, изучал по другим предметам применительно к данной теме. Главное в проделанной работе к лекции – формирование субъективного настроя на характер информации, которую он получит в лекции по соответствующей теме. Иногда для этого бывает достаточно ознакомиться с типовой рабочей программой или учебным руководством.

Проблемная лекция не только раскрывает пункты, проблемы, темы, которые находятся в программе, но и заставляет обучающего мыслить экономически грамотно, искать новые пути и средства решения наиболее сложных проблем. Она обладает большой информационной емкостью, и за короткое время преподаватель успевает изложить так много проблем, мыслей, идей, что надо не потеряться в этой информации. Обучающийся должен помнить, что никакой учебник, никакая монография или статья не могут заменить учебную лекцию. В свою очередь, работа на лекции – это сложный вид познавательной, интеллектуальной работы, требующей напряжения, внимания, воли, затрат нервной и физической энергии. Весь проблемный материал, сообщаемый преподавателем, должен не просто прослушиваться. Он должен быть активно воспринят, т.е. услышан, осмыслен, понят, зафиксирован на бумаге и закреплён в памяти. Приступая к слушанию нового материала, полезно мысленно установить его связь с ранее изученным, уяснить, на что опирается изложенная тема. Следя за техникой чтения лекции (акцент на существенном повышении тона, изменения ритма, пауза и т.п.), обучающийся должен вслед за преподавателем уметь выделять основные категории, законы и их содержание, проблемы и их возможные решения, доказательства и выводы. Осуществляя такую работу, обучающийся значительно облегчает себе глубокое понимание материала, его конспектирование и дальнейшее изучение.

Запись лекции является важнейшим элементом работы обучающегося на лекции. Конспект позволяет ему обработать, систематизировать и лучше сохранить полученную информацию с тем, чтобы в будущем он смог восстановить в памяти основные содержательные моменты лекции.

Типичная ошибка обучающихся – дословное конспектирование. Как правило, при записи слово в слово не остается времени на обдумывание, анализ и синтез информации. Искусство конспектирования сводится к навыкам свертывания информации, т.е. записи ее своими словами, частично словосочетаниями лектора, определенными и просто необходимыми сокращениями и иными приемами, но так, чтобы суметь вновь развернуть информацию без существенной потери. Отбирая нужную информацию, главные мысли, проблемы, решения и выводы, обучающейся сокращает текст и строит свой, в котором он сможет разобраться.

При ведении конспекта лекций есть материал, который записывается дословно, например, формулировки нормативных актов, определения основных криминологических категорий и законов. При этом обучающийся должен для себя в конспекте выделить главную мысль, идею в определении того или иного понятия, его сущность, не стараясь сразу понять его в деталях. Это позволит изначально усвоить экономические понятия, опираясь на главную идею, уяснить сущность.

В конспекте лекций обязательно записываются: название темы лекции, основные вопросы плана, рекомендуемая литература. Текст лекции должен быть разделен в соответствии с планом.

С окончанием лекции работа над конспектом не может считаться завершённой. Нужно еще восстановить отдельные места, проверить, все ли понятно, уточнить что-то на консультации, предпринять иные меры с тем, чтобы конспект мог быть использован в процессе подготовки к семинарам, экзамену, для дальнейшего изучения темы, на практике. Конспект лекций – незаменимый учебный документ, необходимый для самостоятельной работы.

Тематическим планом изучения дисциплины предусмотрены практические занятия. Подготовка к практическому занятию предполагает два этапа работы обучающихся.

Первый этап – усвоение теоретического материала. На первом этапе обучающийся должен отработать и усвоить учебно-программный вузовский материал, используя методические рекомендации по подготовке к семинару.

Второй этап предполагает выполнение практического задания. Конкретно такое задание дается обучающемуся преподавателем в конце занятия, предшествующего практическому. Это может быть подготовка конспекта, план работы по той или иной ситуации, план беседы и т.п.

Задания должны быть выполнены письменно. Кроме того, по теоретическим вопросам обучающийся должен подготовить рабочие планы своих ответов на них.

Домашнее задание обучающийся готовит самостоятельно, уделяя на подготовку не менее трех часов. При выполнении домашнего задания он может пользоваться техническими средствами, учебной литературой, конспектами лекций и д.р. Рекомендуется чаще обращаться за консультациями и оказанием необходимой помощи к преподавателям кафедры.

Учебно-методическое издание

Рабочая программа дисциплины

---

**Психология восприятия для дизайнеров**

*(Наименование дисциплины в соответствии с учебным планом)*

**Сафонова Елена Владимировна**

*(Фамилия, Имя, Отчество составителя)*

---