

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

**федеральное государственное автономное
образовательное учреждение высшего образования_
«Национальный исследовательский Нижегородский государственный университет
им. Н.И. Лобачевского»**

Факультет социальных наук

УТВЕРЖДЕНО
решением Ученого совета ННГУ
протокол № 13 от 30.11.2022 г.

Рабочая программа дисциплины

Основы дизайна пользовательского опыта

Уровень высшего образования
Магистратура

Направление подготовки / специальность
37.04.01 - Психология

Направленность образовательной программы
Киберпсихология

Форма обучения
очная, очно-заочная

г. Нижний Новгород

2023 год начала подготовки

1. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина Б1.В.07 Основы дизайна пользовательского опыта относится к части, формируемой участниками образовательных отношений образовательной программы.

2. Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы (компетенциями и индикаторами достижения компетенций)

Формируемые компетенции (код, содержание компетенции)	Планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю), в соответствии с индикатором достижения компетенции		Наименование оценочного средства	
	Индикатор достижения компетенции (код, содержание индикатора)	Результаты обучения по дисциплине	Для текущего контроля успеваемости	Для промежуточной аттестации
ДПК-4.3: Способен использовать современные информационные технологии в психологической работе	ДПК-4.3.1: Знает назначение и принципы работы ключевых информационных технологий и компьютерных программ, используемых в психологических исследованиях. ДПК-4.3.2: Умеет применять в практике психологических исследований современные информационные технологии. ДПК-4.3.3: Владеет ключевыми компьютерными программами, используемыми в психологических исследованиях.	ДПК-4.3.1: Знать: 1. Назначение и технологии дизайна пользовательского опыта. 2. Принципы работы визуальной коммуникации. 3. Принципы проектирования человеко-машинного взаимодействия. ДПК-4.3.2: Уметь: 1. Применять на практике технологии дизайна пользовательского опыта. 2. Применять на практике технологии визуальной коммуникации. 3. Применять на практике технологии человеко-машинного взаимодействия. ДПК-4.3.3: Владеть: 1. Программами дизайна пользовательского опыта. 2. Программами визуальной коммуникации. 3. Программами человеко-машинного взаимодействия.	Кейс-задание	Зачёт: Контрольные вопросы Задания Тест
ДПК-4.4: Способен изучать и оценивать информационно-	ДПК-4.4.1: Знает современные теоретические представления о построении	ДПК-4.4.1: Знать: 1. Теоретические	Кейс-задание	Зачёт: Задания

коммуникативную виртуальную среду и поведение человека этой среде	информационно-коммуникативной виртуальной среды и поведении человека в ней. ДПК-4.4.2: Умеет анализировать, описывать и оценивать информационно-коммуникативную виртуальную среду. ДПК-4.4.3: Владеет способами описания и оценки состояний человека в информационно-коммуникативной виртуальной среде.	представления о построении модели персонажа (personas). 2. Теоретические представления о построении модели пользовательских задач (task models). 3. Теоретические представления о пути пользователя. ДПК-4.4.2: Уметь: 1. Анализировать и описывать модели персонажа (personas). 2. Анализировать и описывать модели пользовательских задач (task models). 3. Анализировать и описывать путь пользователя. ДПК-4.4.3: Владеть: 1. Способами описания и оценки модели персонажа (personas). 2. Способами описания и оценки модели пользовательских задач (task models). 3. Способами описания и оценки пути пользователя.		Контрольные вопросы Тест
---	---	--	--	-----------------------------

3. Структура и содержание дисциплины

3.1 Трудоемкость дисциплины

	очная	очно-заочная
Общая трудоемкость, з.е.	2	2
Часов по учебному плану	72	72
в том числе		
аудиторные занятия (контактная работа):		
- занятия лекционного типа	16	16
- занятия семинарского типа (практические занятия / лабораторные работы)	32	16
- КСР	1	2
самостоятельная работа	23	38
Промежуточная аттестация	0	0
	зачёт	зачёт

3.2. Содержание дисциплины

(структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и виды учебных занятий)

Наименование и краткое содержание разделов и тем дисциплины	Всего (часы)		в том числе								
			Контактная работа (работа во взаимодействии с преподавателем), часы из них						Самостоятельная работа обучающегося, часы		
			Занятия лекционного типа		Занятия семинарского типа (практические занятия/лабораторные работы), часы		Всего				
	О Ф О	О З Ф О	О Ф О	О З Ф О	О Ф О	О З Ф О	О Ф О	О З Ф О	О Ф О	О З Ф О	
Тема 1. Основные разделы и определение дизайна пользовательского опыта	7	9	4	4			4	4	3	5	
Тема 2. Визуальная коммуникация	7	9	4	4			4	4	3	5	
Тема 3. Информационная архитектура	7	9	4	4			4	4	3	5	
Тема 4. Проектирование человеко-компьютерного взаимодействия.	7	9	4	4			4	4	3	5	
Тема 5. Модель персонажа (personas)	11	13			8	8	8	8	3	5	
Тема 6. Модель пользовательских задач (task models)	11	13			8	8	8	8	3	5	
Тема 7. Путь пользователя (users journey)	11	4			8		8	0	3	4	
Тема 8. Прототипирование продуктов	10	4			8		8	0	2	4	
Аттестация	0	0									
КСР	1	2						1	2		
Итого	72	72	16	16	32	16	49	34	23	38	

4. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся

По дисциплине предусмотрено выполнение самостоятельной работы в виде анализа конкретного случая и попытки решения проблемы, описанной в кейсе.

По теме кейса студентом самостоятельно собирается материал, обрабатывается, оформляется в виде письменной работы и презентации. Работы обсуждаются на практических занятиях. В ходе группового обсуждения рассматривается та или иная проблема виртуальной реальности. На всех этапах выполнения работы преподаватель оказывает консультативную помощь и методическое обеспечение.

5. Фонд оценочных средств для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

5.1 Типовые задания, необходимые для оценки результатов обучения при проведении текущего контроля успеваемости с указанием критериев их оценивания:

5.1.1 Типовые задания (оценочное средство - Кейс-задание) для оценки сформированности компетенции ДПК-4.3

1. Проблема применения технологий дизайна пользовательского опыта.
2. Проблема выбора программ для построения визуальной коммуникации.
3. Проблема построения модели пользователя.

5.1.2 Типовые задания (оценочное средство - Кейс-задание) для оценки сформированности компетенции ДПК-4.4

1. Продумайте варианты решения проблемы «Недостаточная удобство использования»: Пользователи сталкиваются с проблемами при взаимодействии с интерфейсом из-за неинтуитивного размещения элементов, сложной навигации или непонятных инструкций. Это может привести к снижению удовлетворенности пользователей и ухудшению пользовательского опыта.
2. Продумайте варианты решения проблемы «Плохая читабельность контента»: При неправильном выборе шрифтов, недостаточном контрасте между текстом и фоном или некорректном выравнивании текста может возникать проблема с читабельностью. Это затрудняет восприятие информации и может привести к оттоку пользователей.
3. Продумайте варианты решения проблемы «Медленная загрузка страниц»: Если веб-сайт или приложение загружаются слишком долго, это может вызывать раздражение у пользователей. Долгое время загрузки может быть вызвано избыточным размером изображений, неоптимизированным кодом или проблемами с сервером. Это негативно сказывается на пользовательском опыте и может привести к потере пользователей.

Критерии оценивания (оценочное средство - Кейс-задание)

Оценка	Критерии оценивания
зачтено	Минимально допустимый уровень знаний. Допущено много негрубых ошибки. Продемонстрированы основные умения. Решены типовые задачи с негрубыми ошибками. Выполнены все задания, но не в полном объеме. Имеется минимальный набор навыков для решения стандартных задач с некоторыми недочетами
не зачтено	Уровень знаний ниже минимальных требований. Имели место грубые ошибки. При решении стандартных задач не продемонстрированы основные умения. Имели место грубые ошибки. При решении стандартных задач не продемонстрированы базовые навыки. Имели место грубые ошибки.

5.2. Описание шкал оценивания результатов обучения по дисциплине при промежуточной аттестации

Шкала оценивания сформированности компетенций

Уровень сформированности компетенций (индикатора достижения)	плохо	неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	очень хорошо	отлично	превосходно
	не зачтено		зачтено				

компет							
<u>Знания</u>	Отсутствие знаний теоретического материала. Невозможность оценить полноту знаний вследствие отказа обучающегося от ответа	Уровень знаний ниже минимальных требований. Имели место грубые ошибки	Минимально допустимый уровень знаний. Допущено много негрубых ошибок	Уровень знаний в объеме, соответствующем программе подготовки. Допущено несколько негрубых ошибок	Уровень знаний в объеме, соответствующем программе подготовки. Допущено несколько несущественных ошибок	Уровень знаний в объеме, соответствующем программе подготовки. Ошибок нет.	Уровень знаний в объеме, превышающем программу подготовки.
<u>Умения</u>	Отсутствие минимальных умений. Невозможность оценить наличие умений вследствие отказа обучающегося от ответа	При решении стандартных задач не продемонстрированы основные умения. Имели место грубые ошибки	Продemonстрированы основные умения. Решены типовые задачи с негрубыми ошибками. Выполнены все задания, но не в полном объеме	Продemonстрированы все основные умения. Решены все основные задачи с негрубыми ошибками. Выполнены все задания в полном объеме, но некоторые с недочетами	Продemonстрированы все основные умения. Решены все основные задачи. Выполнены все задания в полном объеме, но некоторые с недочетами.	Продemonстрированы все основные умения. Решены все основные задачи с отдельными и несущественными недочетами, выполнены все задания в полном объеме	Продemonстрированы все основные умения. Решены все основные задачи. Выполнены все задания, в полном объеме без недочетов
<u>Навыки</u>	Отсутствие базовых навыков. Невозможность оценить наличие навыков вследствие отказа обучающегося от ответа	При решении стандартных задач не продемонстрированы базовые навыки. Имели место грубые ошибки	Имеется минимальный набор навыков для решения стандартных задач с некоторыми недочетами	Продemonстрированы базовые навыки при решении стандартных задач с некоторыми недочетами	Продemonстрированы базовые навыки при решении стандартных задач без ошибок и недочетов	Продemonстрированы навыки при решении нестандартных задач без ошибок и недочетов	Продemonстрирован творческий подход к решению нестандартных задач

Шкала оценивания при промежуточной аттестации

Оценка		Уровень подготовки
зачтено	превосходно	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «превосходно», продемонстрированы знания, умения, владения по соответствующим компетенциям на уровне выше предусмотренного программой
	отлично	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «отлично».
	очень хорошо	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «очень хорошо»
	хорошо	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «хорошо».
	удовлетворитель	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена

	но	дисциплина, сформированы на уровне не ниже «удовлетворительно», при этом хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «удовлетворительно»
не зачтено	неудовлетворительно	Хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «неудовлетворительно».
	плохо	Хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «плохо»

5.3 Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки результатов обучения на промежуточной аттестации

5.3.1 Типовые задания, выносимые на промежуточную аттестацию:

Оценочное средство - Контрольные вопросы

Зачёт

Критерии оценивания (Контрольные вопросы - Зачёт)

Оценка	Критерии оценивания
зачтено	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «удовлетворительно», при этом хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «удовлетворительно»
не зачтено	Хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «неудовлетворительно», ни одна из компетенций не сформирована на уровне «плохо»

Типовые задания (Контрольные вопросы - Зачёт) для оценки сформированности компетенции ДПК-4.3 (Способен использовать современные информационные технологии в психологической работе)

1. Назначение и технологии дизайна пользовательского опыта.
2. Принципы работы визуальной коммуникации.
3. Принципы проектирования человеко-машинного взаимодействия.
4. История и современное состояние дизайна пользовательского опыта.
5. Отечественные и зарубежные практики дизайна пользовательского опыта.
6. Принципы и правила дизайна пользовательского опыта.
7. Этапы дизайна пользовательского опыта.
8. Применение дизайна пользовательского опыта в киберпсихологии.
9. Специфика построения модели персонажа (personas).
10. Специфика построения модели пользовательских задач (task models).
11. Специфика построения пути пользователя.
12. Сегментация пользователей для выбора персонажа.
13. Взаимодействие с пользователем в дизайне.
14. Адаптивность интерфейса.
15. Юзабилити и дизайн.
16. Специфика прототипирования в дизайне пользовательского опыта.

17. Что такое пользовательский опыт (UX) и почему он важен для разработки веб-сайтов и приложений?
18. Какие основные принципы лежат в основе хорошего пользовательского опыта?
19. Какие этапы включает процесс проектирования пользовательского опыта?
20. Какие методы и инструменты используются при проведении исследования пользователей?
21. Что такое персонажи и зачем они используются в дизайне пользовательского опыта?
22. Какие методы сбора обратной связи от пользователей могут быть использованы для улучшения пользовательского опыта?
23. Какие принципы информационной архитектуры помогают организовать информацию на веб-сайте или в приложении?
24. Какие методы тестирования пользовательского опыта существуют и как они проводятся?
25. Что такое визуальный дизайн и какие принципы помогают создать привлекательный и эффективный дизайн интерфейса?
26. Какие принципы навигации и интерактивности помогают улучшить пользовательский опыт?
27. Какие факторы следует учитывать при проектировании мобильных интерфейсов?
28. Какие инструменты используются для создания прототипов и макетов пользовательского опыта?
29. Что такое отзывчивый дизайн и как он связан с пользовательским опытом?
30. Какие принципы доступности следует учитывать при разработке пользовательского опыта?

Типовые задания (Контрольные вопросы - Зачёт) для оценки сформированности компетенции ДПК-4.4 (Способен изучать и оценивать информационно-коммуникативную виртуальную среду и поведение человека этой среде)

1. Какие методы анализа данных помогают оценить эффективность пользовательского опыта?
2. Что такое цветовая палитра и как она влияет на пользовательский опыт?
3. Какие принципы типографии помогают улучшить читаемость и восприятие текста в дизайне интерфейса?
4. Какие факторы следует учитывать при выборе иконок и графических элементов для пользовательского опыта?
5. Какие методы и техники дизайна помогают управлять визуальным весом и иерархией информации?
6. Что такое анимация интерфейса и как она может улучшить пользовательский опыт?
7. Какие принципы улучшают удобство использования форм и ввода данных?
8. Какие принципы помогают создать эффективные вызовы к действию (call-to-action) в дизайне интерфейса?
9. Какие факторы следует учитывать при проектировании мультимедийных элементов в пользовательском опыте?
10. Что такое адаптивный дизайн и как он связан с пользовательским опытом?
11. Какие методы и инструменты используются для сбора и анализа пользовательских мнений и отзывов?
12. Что такое микроинтеракции и как они улучшают пользовательский опыт?
13. Какие принципы помогают создать эффективные пути пользователя (user flows) в дизайне интерфейса?
14. Какие факторы следует учитывать при проектировании мультимодальных интерфейсов (например, голосовые команды)?
15. Что такое сетка и как она помогает организовать контент в дизайне интерфейса?
16. Какие методы и инструменты помогают оценить удовлетворенность пользователей от использования продукта?
17. Что такое дизайн-система и как она облегчает создание и поддержку пользовательского опыта?
18. Какие принципы помогают создать эффективный поиск и фильтрацию данных в пользовательском опыте?

19. Какие факторы следует учитывать при проектировании чат-ботов и виртуальных ассистентов?
20. Что такое аффордансы и как они помогают пользователям взаимодействовать с интерфейсом?
21. Какие методы и инструменты помогают провести тестирование пользовательского опыта с использованием айтрекинга?
22. Что такое психология цвета и как она влияет на эмоции и восприятие пользователей?
23. Какие принципы помогают создать эффективное информационное сообщение в дизайне интерфейса?
24. Какие факторы следует учитывать при проектировании дизайна для разных культур и языковых групп?
25. Что такое эффект фокусировки и как он помогает управлять вниманием пользователя?
26. Какие методы и инструменты помогают провести анализ конкурентного пользовательского опыта?
27. Какие принципы помогают создать эффективное использование пространства на экране в дизайне интерфейса?
28. Какие факторы следует учитывать при проектировании дизайна для разных устройств и платформ?
29. Что такое адгезия и как она помогает удерживать пользователя на странице или в приложении?
30. Какие методы и инструменты помогают провести детальное тестирование пользовательского опыта перед запуском продукта?

Оценочное средство - Задания

Зачёт

Критерии оценивания (Задания - Зачёт)

Оценка	Критерии оценивания
зачтено	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «удовлетворительно», при этом хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «удовлетворительно»
не зачтено	Хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «неудовлетворительно», ни одна из компетенций не сформирована на уровне «плохо»

Типовые задания (Задания - Зачёт) для оценки сформированности компетенции ДПК-4.3 (Способен использовать современные информационные технологии в психологической работе)

Задание 1

Оценивать по материалам кейса самостоятельной работы технологии визуальной коммуникации.

Задание 2

Описать технологии человеко-машинного взаимодействия.

Задание 3

Описать путь пользователя.

Типовые задания (Задания - Зачёт) для оценки сформированности компетенции ДПК-4.4
(Способен изучать и оценивать информационно-коммуникативную виртуальную среду и поведение человека этой среде)

Задание 1

Разработайте систему навигации для сложного веб-сайта. Учтите различные уровни иерархии и способы перемещения по разделам.

Задание 2

Создайте дизайн для лендинг-страницы продукта или услуги. Учтите принципы привлекательного и эффективного дизайна интерфейса.

Задание 3

Проведите анализ и тестирование доступности вашего интерфейса для пользователей с ограниченными возможностями. Определите, какие улучшения могут быть внесены.

Оценочное средство - Тест

Зачёт

Критерии оценивания (Тест - Зачёт)

Оценка	Критерии оценивания
зачтено	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «удовлетворительно», при этом хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «удовлетворительно»
не зачтено	Хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «неудовлетворительно», ни одна из компетенций не сформирована на уровне «плохо»

Типовые задания (Тест - Зачёт) для оценки сформированности компетенции ДПК-4.3
(Способен использовать современные информационные технологии в психологической работе)

Инструкция: Выберите один вариант ответа.

1. Дизайн пользовательского опыта - это:

1. тестирование конкретного интерфейса, для определения его пригодности для быстрого решения пользовательских задач;
2. *многомерное определение, которое охватывает широкую область знаний и характеризует ощущения пользователя, взаимодействующего с онлайн-ресурсом и включает множество составляющих: интерактивный дизайн, информационную архитектуру, визуальный дизайн, юзабилити и взаимодействие между человеком и компьютером;*
3. наука о структурировании и организации информации на сайтах и сервисах.

2. Персонаж – это ...

1. *обобщенное, но реалистичное описание типичного или целевого пользователя продукта,*
2. **обобщенное, но не реалистичное описание типичного или целевого пользователя продукта,**
3. **узкоконкретизированное описание целевого пользователя продукта.**

3. Какой элемент дизайна обеспечивает согласованность и единообразие визуального стиля на веб-сайте?

1. Цветовая гамма
2. Шрифты
3. Размеры изображений
4. Иконки

Типовые задания (Тест - Зачёт) для оценки сформированности компетенции ДПК-4.4
(Способен изучать и оценивать информационно-коммуникативную виртуальную среду и поведение человека этой среде)

Инструкция: Выберите один вариант ответа.

1. Какой элемент дизайна помогает пользователю понять, что элемент является кликабельной областью?

1. Цвет
2. Размер
3. Подчеркивание
4. Иконка

2. Что такое "карта путешествий" (user journey map) в дизайне пользовательского опыта?

1. План путешествия пользователя по разным страницам веб-сайта
2. Иллюстрация, показывающая маршрут пользователя на глобусе
3. *Графическое изображение всех возможных путей пользователя на веб-сайте*
4. Географическая карта с отмеченными достопримечательностями

3. Какой элемент дизайна обеспечивает согласованность и единообразие визуального стиля на веб-сайте?

1. Цветовая гамма
2. Шрифты
3. Размеры изображений
4. Иконки

6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля)

Основная литература:

1. Френч Н. Профессиональная верстка в InDesign : монография / Френч Н. - Москва : ДМК-пресс,

2020. - 366 с. - ISBN 978-5-97060-740-4., <https://e-lib.unn.ru/MegaPro/UserEntry?Action=FindDocs&ids=735950&idb=0>.

2. Магазанник Валерий Дмитриевич. Человеко-компьютерное взаимодействие : Учебное пособие / Московский государственный технический университет им. Н.Э. Баумана. - 2-е изд. - Москва : Университетская книга, 2020. - 408 с. - ВО - Бакалавриат. - ISBN 978-5-98699-181-8., <https://e-lib.unn.ru/MegaPro/UserEntry?Action=FindDocs&ids=740461&idb=0>.

3. Литвина Т. В. Дизайн новых медиа : учебник / Т. В. Литвина. - 2-е изд. ; испр. и доп. - Москва : Юрайт, 2023. - 181 с. - (Высшее образование). - ISBN 978-5-534-10964-1. - Текст : электронный // ЭБС "Юрайт"., <https://e-lib.unn.ru/MegaPro/UserEntry?Action=FindDocs&ids=848860&idb=0>.

4. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. - 2-е изд. ; пер. и доп. - Москва : Юрайт, 2023. - 119 с. - (Высшее образование). - ISBN 978-5-534-11169-9. - Текст : электронный // ЭБС "Юрайт"., <https://e-lib.unn.ru/MegaPro/UserEntry?Action=FindDocs&ids=847880&idb=0>.

5. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. - 2-е изд. ; испр. и доп. - Москва : Юрайт, 2023. - 208 с. - (Высшее образование). - ISBN 978-5-534-07962-3. - Текст : электронный // ЭБС "Юрайт"., <https://e-lib.unn.ru/MegaPro/UserEntry?Action=FindDocs&ids=839661&idb=0>.

Дополнительная литература:

1. Шульдова С.Г. Компьютерная графика : учебное пособие / Шульдова С.Г. - Москва : РИПО, 2019. - 299 с. - ISBN 978-985-503-987-8., <https://e-lib.unn.ru/MegaPro/UserEntry?Action=FindDocs&ids=809504&idb=0>.

2. Корытов О. В. Дизайн иллюстрированной книги : учебное пособие / О. В. Корытов. - Москва : Юрайт, 2023. - 122 с. - (Высшее образование). - ISBN 978-5-534-14433-8. - Текст : электронный // ЭБС "Юрайт"., <https://e-lib.unn.ru/MegaPro/UserEntry?Action=FindDocs&ids=843270&idb=0>.

3. Бионика для дизайнеров : учебное пособие / Н. В. Жданов, А. В. Скворцов, М. А. Червонная, И. А. Черныйчук. - 2-е изд. ; испр. и доп. - Москва : Юрайт, 2023. - 232 с. - (Высшее образование). - ISBN 978-5-534-07462-8. - Текст : электронный // ЭБС "Юрайт"., <https://e-lib.unn.ru/MegaPro/UserEntry?Action=FindDocs&ids=846044&idb=0>.

4. Кузвесова Н. Л. Графический дизайн: от викторианского стиля до ар-деко : учебное пособие / Н. Л. Кузвесова. - 2-е изд. ; испр. и доп. - Москва : Юрайт, 2023. - 139 с. - (Высшее образование). - ISBN 978-5-534-11344-0. - Текст : электронный // ЭБС "Юрайт"., <https://e-lib.unn.ru/MegaPro/UserEntry?Action=FindDocs&ids=842306&idb=0>.

Программное обеспечение и Интернет-ресурсы (в соответствии с содержанием дисциплины):

Интернет-ресурсы:

1. <http://рпо.рф/> - Сайт Российского психологического общества. Содержит материалы по многим направлениям психологии.
2. <http://www.ipras.ru> - Сайт Института психологии РАН. Содержит материалы исследований по психологии.
3. <http://www.mtu-net.ru> - Ресурс, созданный сотрудниками Психологического института им. Л.Г. Щукиной. Имеются материалы по психологии.
4. <http://psyberia.ru/> - Образовательный психологический проект. Представлены разнообразные информационные материалы по многим направлениям психологии.

5. <http://psyjournals.ru/> - Крупнейший в Интернете Портал психологических изданий.
6. <http://www.psystudy.com/> - Мультидисциплинарный научный психологический интернет-журнал "Психологические исследования" публикует оригинальные статьи по различным отраслям психологии.

7. Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля)

Учебные аудитории для проведения учебных занятий, предусмотренных образовательной программой, оснащены мультимедийным оборудованием (проектор, экран), техническими средствами обучения, компьютерами.

Помещения для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду.

Программа составлена в соответствии с требованиями ОС ННГУ по направлению 37.04.01 - Психология.

Автор(ы): Демарева Валерия Алексеевна, кандидат психологических наук.

Заведующий кафедрой: Голубин Роман Викторович, кандидат исторических наук.

Программа одобрена на заседании методической комиссии от 11.11.2022, протокол № 3.