



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Магнитогорский государственный технический университет им. Г.И.
Носова»



УТВЕРЖДАЮ
Директор ИСАиИ
М.М. Суровцов

04.02.2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

***ПСИХОЛОГИЯ ВИЗУАЛЬНОГО ВОСПРИЯТИЯ ГРАФИЧЕСКОЙ
ИНФОРМАЦИИ***

Направление подготовки (специальность)
09.03.01 Информатика и вычислительная техника

Направленность (профиль/специализация) программы
Логика и дизайн пользовательских интерфейсов

Уровень высшего образования - бакалавриат

Форма обучения
очная

Институт/ факультет	Институт строительства, архитектуры и искусства
Кафедра	Дизайна
Курс	2
Семестр	4

Магнитогорск
2026 год

Рабочая программа составлена на основе ФГОС ВО - бакалавриат по направлению подготовки 09.03.01 Информатика и вычислительная техника (приказ Минобрнауки России от 19.09.2017 г. № 929)

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры Дизайна
19.01.2026, протокол № 5

Зав. кафедрой _____ А.Д. Григорьев

Рабочая программа одобрена методической комиссией ИСАиИ
04.02.2026 г. протокол № 4

Председатель _____ М.М. Суровцов

Согласовано:

Зав. кафедрой Вычислительной техники и программирования

_____ О.С. Логунова

Рабочая программа составлена:

профессор кафедры Дизайна, к.п.н. _____ Н.С. Жданова

Рецензент:

директор ООО ПКФ "Статус" _____ А.Н. Кустов



Лист актуализации рабочей программы

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2027 - 2028 учебном году на заседании кафедры Дизайна

Протокол от _____ 20__ г. № ____
Зав. кафедрой _____ А.Д. Григорьев

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2028 - 2029 учебном году на заседании кафедры Дизайна

Протокол от _____ 20__ г. № ____
Зав. кафедрой _____ А.Д. Григорьев

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2029 - 2030 учебном году на заседании кафедры Дизайна

Протокол от _____ 20__ г. № ____
Зав. кафедрой _____ А.Д. Григорьев

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2030 - 2031 учебном году на заседании кафедры Дизайна

Протокол от _____ 20__ г. № ____
Зав. кафедрой _____ А.Д. Григорьев

1 Цели освоения дисциплины (модуля)

2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина Психология визуального восприятия графической информации входит в часть учебного плана формируемую участниками образовательных отношений образовательной программы.

Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик:

3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения

В результате освоения дисциплины (модуля) «Психология визуального восприятия графической информации» обучающийся должен обладать следующими компетенциями:

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции
ПК-4	Способность к разработке графического дизайна по ранее определенному визуальному стилю и подготовка графических материалов для включения в интерфейс
ПК-4.1	Оценивает качество проекта и реализации графического интерфейса приложения
ПК-7	Способность к созданию визуального стиля интерфейса, стилевых руководств к интерфейсу и визуализации данных
ПК-7.1	Оценивает визуальный стиль приложений
ПК-7.2	Оценивает корректность выбора средств визуализации при представлении интерфейсных решений для приложений

4. Структура, объём и содержание дисциплины (модуля)

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных единиц 108 академических часов, в том числе:

- контактная работа – 54,15 академических часов;
- аудиторная – 51 академический час;
- внеаудиторная – 3,15 академических часов;
- самостоятельная работа – 18,15 академических часов;
- в форме практической подготовки – 0 академических часов;
- подготовка к экзамену – 35,7 академических часов

Форма аттестации - экзамен

Раздел/ тема дисциплины	Семестр	Аудиторная контактная работа (в академических часах)			Самостоятельная работа студента	Вид самостоятельной работы	Форма текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации	Код компетенции
		Лек.	лаб. зан.	практ. зан.				
Итого по дисциплине						экзамен		

5 Образовательные технологии

6 Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся

Представлено в приложении 1.

7 Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации

Представлены в приложении 2.

8 Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

а) Основная литература:

б) Дополнительная литература:

в) Методические указания:

г) Программное обеспечение и Интернет-ресурсы:

Программное обеспечение

Наименование ПО	№ договора	Срок действия лицензии

Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Название курса	Ссылка

9 Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля)

Материально-техническое обеспечение дисциплины включает:

Примерные индивидуальные домашние задания (ИДЗ):

ИДЗ №1 «Зрительное восприятие в жизни человека»

Найдите в интернет источниках 3-4 примера социальных плакатов или постеров, напишите каким социальным проблемам они посвящены, какова позиция автора по заявленной теме.

ИДЗ №2 «Свойства визуального восприятия»

Завершите графический тест на избирательность визуального восприятия.

Изобразите одной линией 20 предметов по заданной тематике. Изображения могут перекрывать и накладываться друг на друга, вместе с тем сохранять точные контуры, позволяющие узнать данный предмет.

Задание выполняется гелевой ручкой на формате А4 чертежной бумаги

ИДЗ №5 «Визуализация информации графическими способами»

Визуализируйте следующую информацию графическими способами.

Вариант 2

Журнала «Дизайн и производство мебели» исследовал предпочтительные места приобретения мебели. Подавляющее количество россиян 37 % предпочитают покупать мебель у производителей, 28% в крупных мебельных центрах, 9% - в небольших мебельных магазинах, а остальные где придется.

Из последней категории следует выделить мебель, купленную на выставках 5%, в элитном мебельном магазине 5%, выполненную на заказ 12%. Для выполнения мебели на заказ половина покупателей приходит в магазин, а вторая половина вызывает мастера на дом.

Результаты представить на формате А4 в цвете.

ИДЗ №6 «Классификация цифровых изображений»

Самостоятельно найдите в информационных источниках различные сайты российских музеев и составьте таблицу ранжирования представленной информации в соответствии с закономерностями зрительного восприятия:

- 1.Символизирующие обобщенные признаки объекта (чертеж-схема, рисунок-схема);
- 2.Адекватные зрительному восприятию (рисунок, набросок, зарисовка; перспективное изображение);
- 3.Корректирующее зрительное восприятие (аксонометрическое изображение);
- 4.Получаемое при одностороннем направлении зрительного восприятия (проекция с числовыми отметками, карты, развертки);

5. Расчленяющее зрительное восприятие (ортогональный чертеж).

ИДЗ №2 «условия восприятия экрана монитора».

Повторите, путем вычерчивания три схемы зрительного восприятия. Обратите внимание на название каждой составной части. Подготовьтесь к устному изложению устройства глаза и схем восприятия.

Экзаменационные вопросы

1. Зрительное восприятие в жизни человека.
2. Внимание и его воздействие на зрительное восприятие.
3. Зрительные ощущения как первичная форма познания мира.
4. Устройство человеческого глаза.
5. Четкость видения и категории зрительного восприятия.
6. Функциональная система восприятия.
7. Виды восприятия.
8. Зрительное восприятие и мышление человека
9. Память и зрительное восприятие.
10. Свойства визуального восприятия.
11. Пространственные представления в процессе их формирования.
12. Воображение в художественном творчестве.
13. Причины возникновения изображений.
14. Основные виды изображений и их функции.
15. Техноизображения – симбиоз науки и искусства.
16. Компьютерные изображения и особенности их восприятия.
17. Свойства изображений.
18. Образная наглядность и области ее применения.
19. Функциональная наглядность и области ее применения.
20. Структурная наглядность и области ее применения.
21. Наглядность невизуальных свойств объектов и способы их передачи.
22. Особенности восприятия письменных сообщений, ранжирование текста.
23. Смысловое и композиционное значение орнамента и символов.
24. Роль шрифтов в формировании смыслового контекста сообщения.
25. Фронтальная организация графической информации.

26. Условия оптимального восприятия экрана монитора.
27. Способы соединения текста и изображения для повышения информационной емкости.
28. Динамические компьютерные изображения и их восприятие.

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ		
ПК-7: Способность к созданию визуального стиля интерфейса, стилевых руководств к интерфейсу и визуализации данных		
Психология восприятия графической информации		
ПК-7.1:	Оценивает визуальный стиль приложений	<p><i>Теоретические вопросы:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Зрительное восприятие в жизни человека.</i> 2. <i>Внимание и его воздействие на зрительное восприятие.</i> 3. <i>Зрительные ощущения как первичная форма познания мира.</i> 4. <i>Устройство человеческого глаза.</i> 5. <i>Четкость видения и категории зрительного восприятия.</i> 6. <i>Функциональная система восприятия.</i> 7. <i>Виды восприятия.</i> 8. <i>Зрительное восприятие и мышление человека</i> 9. <i>Память и зрительное восприятие.</i> 10. <i>Свойства визуального восприятия.</i> 11. <i>Пространственные представления в процессе их формирования.</i>

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции	Оценочные средства
		<p>12. <i>Воображение в художественном творчестве.</i></p> <p>13. <i>Причины возникновения изображений.</i></p> <p>14. <i>Основные виды изображений и их функции.</i></p> <p>15. <i>Техноизображения –симбиоз науки и искусства.</i></p> <p>16. <i>Компьютерные изображения и особенности их восприятия.</i></p> <p><i>Практические задания:</i></p> <p><i>Письменно проанализировать пример социального плаката или постера, изложить каким социальным проблемам он посвящен, какова позиция автора по заявленной теме.</i></p> <p><i>Анализ произвести в последовательности, рекомендованной преподавателем.</i></p> <p><i>Практические задания:</i></p> <p><i>1. Выполните графический тест на развитие внимания.</i></p> <p><i>«Найдите квадраты, которые являются частью рисунка, отметьте их цифрой».</i></p> <p><i>Произведите самооценку на основе предложенных ключей.</i></p> <p><i>Разработайте аналогичный тест, по тематике, заданной преподавателем.</i></p> <p><i>2.Изобразите одной линией 20 предметов по заданной тематике. Изображения могут перекрывать и накладываться друг на друга, вместе с тем сохранять точные контуры,</i></p>

<i>Код индикатора</i>	<i>Индикатор достижения компетенции</i>	<i>Оценочные средства</i>
		<p><i>позволяющие узнать данный предмет.</i></p> <p><i>Задание выполняется гелевой ручкой на формате А4 чертежной бумаги</i></p> <p><i>Задание проверяется другим студентом и оценивается его уровень развития визуального восприятия.</i></p>
ПК-7.2	Оценивает корректность выбора средств визуализации при представлении интерфейсных решений для приложений	<p><i>Теоретические вопросы;</i></p> <p><i>17. Свойства изображений.</i></p> <p><i>18. Образная наглядность и области ее применения.</i></p> <p><i>19. Функциональная наглядность и области ее применения.</i></p> <p><i>20. Структурная наглядность и области ее применения.</i></p> <p><i>21. Наглядность невизуальные свойств объектов и способы их передачи.</i></p> <p><i>Практические задания:</i></p> <p><i>1. Подготовка и участие в семинаре по проблемам расширения визуальной памяти человека.</i></p> <p><i>2. Визуализируйте заданную текстовую информацию графическими средствами.</i></p>
ПК-4: Способность к разработке графического дизайна по ранее определенному визуальному стилю и подготовка графических материалов для включения в интерфейс		

<i>Код индикатора</i>	<i>Индикатор достижения компетенции</i>	<i>Оценочные средства</i>
ПК-4.1.	Оценивает качество проекта и реализации графического интерфейса приложения	<p><i>Теоретические вопросы;</i></p> <p>22. <i>Особенности восприятия письменных сообщений, ранжирование текста.</i></p> <p>23. <i>Смысловое и композиционное значение орнамента и символов.</i></p> <p>24. <i>Роль шрифтов и знаков в формировании смыслового контекста сообщения.</i></p> <p>25. <i>Фронтальная организация графической информации.</i></p> <p>26. <i>Условия оптимального восприятия экрана монитора.</i></p> <p>27. <i>Способы соединения текста и изображения для повышения информационной емкости.</i></p> <p>28. <i>Динамические компьютерные изображения и их восприятие.</i></p> <p><i>Практические задания:</i></p> <p>1. <i>Проанализируйте и оцените представленную графическую информацию сайта.</i></p> <p>2. <i>Выбор темы и информационного сообщения для сайта. Разработка страницы в соответствии с закономерностями фронтальной композиции.</i></p> <p>3. <i>Задание на определение оптимального поля зрения.</i></p> <p><i>Измерьте размеры монитора. .</i></p> <p><i>Определите оптимальное расстояние вашего глаза до тетради.</i></p> <p><i>Определите поля ясного зрения, если рекомендованное расстояние от глаза до книги -25-30 см. При построениях воспользуйтесь методом А.П. Барышникова.</i></p>