

Министерство образования и науки Самарской области
Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
Самарской области
«Самарский государственный колледж сервисных технологий и дизайна»

УТВЕРЖДЕНО

приказом директора ГБПОУ СГКСТД
№160 от «01» 06.2022г.



C=RU, O=ГБПОУ СГКСТД, CN=Директор -
Санникова Татьяна Александровна,
E=poo_sgtkstd_su@samara.edu.ru
00f6e3fae9e654cbc1
2022.06.10 12:53:48+04'00'

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

История дизайна

профессия 54.01.20 Графический дизайнер

Самара 2022г.

ОДОБРЕНА
Предметной (цикловой)
комиссией специальностей 54.02.01,
54.02.02 и профессии 54.01.20
Протокол № 11 от «27» 05.2022г.
Председатель ПЦК Таразанова Т.И.

Автор: Михно С.Ю.

Дата актуализации	Результаты актуализации	Одобрено
		Протокол ПЦК № ____ от « ____ » ____ 20 ____ г

Рабочая программа учебной дисциплины История дизайна разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта (ФГОС) среднего профессионального образования (СПО) по профессии 54.01.20 Графический дизайнер, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 09.12.2016г. №1543; профессионального стандарта 11.013 Графический дизайнер, утвержденного приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 04.07.2017 №1, примерной основной образовательной программы по профессии 54.01.20 Графический дизайнер, регистрационный номер 54.01.20-170818; требований демонстрационного экзамена по компетенции «Графический дизайн», приказа Минобрнауки России от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ...	5
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ.....	7
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ.....	13
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ.....	16

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Область применения программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью программы подготовки квалифицированных рабочих служащих (ППКРС) в соответствии с ФГОС СПО по профессии 54.01.20 Графический дизайнер.

Рабочая программа учебной дисциплины может быть использована в дополнительном профессиональном образовании.

Рабочая программа ориентирована на подготовку обучающихся к выполнению требований WorldSkills по компетенции Графический дизайнер.

1.2. Место дисциплины в структуре основной программы

Учебная дисциплина История дизайна является дисциплиной общепрофессионального цикла, устанавливающей базовые знания для получения профессиональных знаний и умений.

Рабочая программа учебной дисциплины История дизайна разработана на основе требований ФГОС среднего общего образования, предъявляемых к структуре, содержанию и результатам освоения учебной дисциплины История дизайна.

Учебная дисциплина реализуется, в том числе с использованием электронных образовательных ресурсов (ЭОР), технологий дистанционного обучения (ДОТ).

В рабочей программе предусмотрено проведение практических занятий (практикумов, лабораторных работ и иных аналогичных видов учебной деятельности) в форме практической подготовки в виде выполнения отдельных видов работ, связанных с будущей профессиональной деятельностью.

1.3. Цели и задачи дисциплины – требования к результатам освоения учебной дисциплины

В результате освоения дисциплины, обучающийся должен:

- **уметь** ориентироваться в исторических эпохах и стилях,
- **уметь** проводить анализ исторических объектов для целей дизайн-проектирования;
- **уметь** собирать, обобщать и структурировать информацию;
- **уметь** понимать сочетание в дизайн-проекте собственного художественного вкуса и требований заказчика;
- **уметь** защищать разработанные дизайн-макеты;
- **уметь** осуществлять консультационное или прямое сопровождение печати, публикации;
- **уметь** применять логические и интуитивные методы поиска новых идей и решений;
- **уметь** осуществлять повышение квалификации посредством стажировок и курсов;

- **уметь** организовывать и проводить мероприятия профориентационного и мотивационного характера.
- **знать** основные характерные черты различных периодов развития предметного мира,
- **знать** современное состояние дизайна в различных областях экономической деятельности.

Освоение содержания учебной дисциплины обеспечивает формирование общих и профессиональных компетенций.

Общие и профессиональные компетенции (в соответствии с ФГОС СПО по профессии)
ПК 4.1. Анализировать современные тенденции в области графического дизайна для их адаптации и использования в своей профессиональной деятельности.
ПК 4.2. Проводить мастер-классы, семинары и консультации по современным технологиям в области графического дизайна.
ПК 4.3. Разрабатывать предложения по использованию новых технологий в целях повышения качества создания дизайн-продуктов и обслуживания заказчиков.
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.

1.4. Количество часов на освоение рабочей программы учебной дисциплины

Объем образовательной нагрузки – 70 часов, в том числе:

- объем работы обучающихся во взаимодействии с преподавателем – 50 часа,
- самостоятельная работа обучающегося – 6 часов.
- консультации – 8 часов.
- промежуточная аттестация - 6 часов.

В том числе **учебная нагрузка из вариативной части циклов - 30 часов.**

1.5. Требования к результатам освоения учебной дисциплины при реализации часов вариативной части учебных циклов ППКРС:

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

- **уметь** проводить анализ зарубежного и отечественного опыта;
- **знать** тенденции развития графического дизайна.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Объем образовательной нагрузки	70
Объем работы обучающихся во взаимодействии с преподавателем	50
в том числе:	
практические занятия/лабораторные занятия	10
Самостоятельная работа обучающегося	6
в том числе:	
рефераты, индивидуальные творческие задания, выполнение графических работ, изготовление макета, исследовательская работа, работа с нормативной документацией	6
Консультации	8
Промежуточная аттестация в форме экзамена	6

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные и (или) практические занятия, самостоятельная работа обучающихся		Объем часов	Коды компетенций, формирование которых способствует элемент программы
1	2		3	4
Введение	Содержание учебного материала		2	ПК 4.1
	1.	Цель и задачи учебной дисциплины. Роль учебной дисциплины «История дизайна» в подготовке графического дизайнера. (в том числе с использованием ЭОР, ДОТ)		
	Самостоятельная работа №1. 1. Виды графического дизайна.		1	
Раздел 1. Развитие дизайна вXVIII-XIX вв.			14	
Тема 1.1. Эпоха промышленной революции в Европе	Содержание учебного материала		3	ОК 01
	1.	Научно-технические открытия и изобретения XVIII-XIX ВВ. (в том числе с использованием ЭОР, ДОТ)		
	2.	Индустриализация и механизация производства, обусловленные промышленной революцией в Великобритании в середине XVIII — первой трети XIX в. (в том числе с использованием ЭОР, ДОТ)		
	3.	Внедрение станков в процесс производства. Замена уникальных движений ремесленника воспроизводимыми повторяющимися движениями машины. (в том числе с использованием ЭОР, ДОТ)		
	Практическое занятие № 1 (в форме практической подготовки). Подготовка сводной информационной таблицы «Эпоха промышленной революции в Европе»		1	
	Самостоятельная работа №2. 1. Изобретения и изобретатели XVIII-XIX ВВ.		1	
Тема 1.2.	Содержание учебного материала		2	ОК 01

Изменение № _____ «_____» _____ 20__ г.

Первые всемирные промышленные выставки	2.	Техника как искусство. (в том числе с использованием ЭОР, ДОТ)		
	3.	Первые выставки: Лондон (1761, 1767), Париж (1763), Дрезден (1765), Берлин (1786), Мюнхен (1788), Санкт-Петербург (1828) и др. (в том числе с использованием ЭОР, ДОТ)		
	4.	Первая всемирная промышленная выставка в Лондоне (1851). (в том числе с использованием ЭОР, ДОТ)		
	Самостоятельная работа №3. 1. Выставочные павильоны всемирной промышленной выставки в Лондоне			
Тема 1.3. Первые теории дизайна	Содержание учебного материала		2	ОК 01
	1.	Первые теории дизайна: Готфрид Земпер, Джон Рескин, Уильям Моррис. (в том числе с использованием ЭОР, ДОТ)		
	2.	Первые промышленные дизайнеры: Дрессер, Петер Беренс, Михаэль Тонет. (в том числе с использованием ЭОР, ДОТ)		
	Самостоятельная работа №4. 1. Работы первых промышленных дизайнеров		1	
Тема 1.4. Русская инженерная школа на рубеже XIX–XX вв.	Содержание учебного материала		2	ОК 01
	1.	Расцвет русской инженерной школы на фоне художественного упадка архитектуры во второй половине XIX в. (в том числе с использованием ЭОР, ДОТ)		
	2.	Формирование стилистики русского авангарда – конструктивизма. (в том числе с использованием ЭОР, ДОТ)		
	Самостоятельная работа №5. 1. Архитектура Самары в стиле конструктивизм		1	
Раздел 2. Зарождение нового стиля на рубеже XIX–XX вв.			19	
Тема 2.1. Поиск нового стиля в Европе. Ар-нуво. Модерн	Содержание учебного материала		4	ОК 01
	1.	Возникновение нового стиля на рубеже XIX–XX вв. во многих европейских странах. (в том числе с использованием ЭОР, ДОТ)		
	2.	Главные черты нового стиля: возврат к функциональности, освобождение от излишков декора, обращение к национальным традициям. (в том числе с использованием ЭОР, ДОТ)		
	Самостоятельная работа №6. 1. Архитектурные памятники стиля модерн		1	

Изменение № _____ «_____» _____ 20__ г.

Тема 2.2. Ранний американский функционализм	Содержание учебного материала		3	ОК 01
	1.	Чикагская архитектурная школа. Рост промышленного производства в США с 1860 по 1895 гг. (США на втором месте в мире после Англии). <i>(в том числе с использованием ЭОР, ДОТ)</i>		
	2.	Поиск новых форм американскими художниками и архитекторами, не обременёнными традициями в области художественных стилей. <i>(в том числе с использованием ЭОР, ДОТ)</i>		
	Практическое занятие № 2 (в форме практической подготовки). Первое поколение дизайнеров США. Пионеры дизайна рекламы		1	
Тема 2.3. Первые идеи функционализма в Европе	Содержание учебного материала		4	ОК 01
	1.	Немецкий Веркбунд – немецкий производственный союз. <i>(в том числе с использованием ЭОР, ДОТ)</i>		
	2.	Создание в 1907 году в Мюнхене Немецкого Веркбунда в целях повышения качества промышленной продукции. <i>(в том числе с использованием ЭОР, ДОТ)</i>		
	3.	Объединение в союз ряда художественно-промышленных мастерских, небольших производственных и торговых предприятий, художников и архитекторов. <i>(в том числе с использованием ЭОР, ДОТ)</i>		
Тема 2.4. Творчество в Советской России	Содержание учебного материала		3	ОК 01
	1.	Советский дизайн («Производственное искусство»). Направления беспредметного творчества в советском искусстве начала XX в. <i>(в том числе с использованием ЭОР, ДОТ)</i>		
	Практическое занятие №3 (в форме практической подготовки) Творчество В. Кандинского. Копия работ. Разработка серии эскизов по мотивам В. Кандинского		1	
	Практическое занятие № 4 (в форме практической подготовки). Творчество К. Малевича. Копия работ. Разработка серии эскизов по мотивам К. Малевича		1	
	Практическое занятие № 5 (в форме практической подготовки). Творчество А. Родченко. Копия работ. Разработка серии эскизов по мотивам А. Родченко		1	

Изменение № _____ «_____» _____ 20__ г.

Раздел 3. Первые школы дизайна		14	
Тема 3.1. Основные течения в полиграфии начала XX века	Содержание учебного материала		4
	1.	Новые материалы и современные технологии в материаловедении. <i>(в том числе с использованием ЭОР, ДОТ)</i>	
	2.	Конструктивизм в полиграфическом дизайне. <i>(в том числе с использованием ЭОР, ДОТ)</i>	
	3.	Агитационно-массовое искусство. <i>(в том числе с использованием ЭОР, ДОТ)</i>	
	4.	Зарождение политической рекламы. Плакат. Отечественные школы промышленного дизайна. <i>(в том числе с использованием ЭОР, ДОТ)</i>	
	Практическое занятие № 6 (в форме практической подготовки). Виды материалов. Печатная продукция. Объект в материале		1
	Практическое занятие № 7 (в форме практической подготовки). Шрифтовой дизайн для печатной продукции		1
	Практическое занятие № 8 (в форме практической подготовки). Дизайн и разработка плаката и сопутствующей продукции		1
	Практическое занятие № 9 (в форме практической подготовки). Подготовка презентации: «Роль знаний по истории дизайна для участников международных конкурсов WorldSkillsRussia/ WorldSkills International по графическому дизайну»		1
Тема 3.2. Архитектурно-художественная школа БАУХАУЗ (1919–1933)	Содержание учебного материала		3
	1.	Педагогические принципы. Вальтер Гропиус – основатель школы БАУХАУЗ. <i>(в том числе с использованием ЭОР, ДОТ)</i>	
	2.	Продвижение теорий простоты и рациональности форм, основанных на их практической полезности. <i>(в том числе с использованием ЭОР, ДОТ)</i>	
	Практическое занятие № 10 (в форме практической подготовки). Создание агитационного плаката в творческой манере Кандинского		1
Тема 3.3. Высшие художественно-технические мастерские ВХУТЕМАС	Содержание учебного материала		2
	1.	Высшие художественно-технические мастерские (ВХУТЕМАС) и Высший художественно-технический институт (ВХУТЕИН) (1920–1930). <i>(в том числе с использованием ЭОР, ДОТ)</i>	
	2.	Роль ВХУТЕМАСа в формировании дизайна (производственного	

Изменение № _____ «_____» _____ 20__ г.

(1920–1930)		искусства) в Советской России. Учебные цели и структура мастерских. Создание архитектурной композиции в творческой манере Татлина. <i>(в том числе с использованием ЭОР, ДОТ)</i>		
Раздел 4. Дизайн в современном мире			6	
Тема 4.1. Современный дизайн	Содержание учебного материала		4	ОК 01, ПК 4.1, ПК 4.2, ПК 4.3
	1.	Современный дизайн в различных областях проектной деятельности. <i>(в том числе с использованием ЭОР, ДОТ)</i>		
	2.	Современный подход к функционализму. <i>(в том числе с использованием ЭОР, ДОТ)</i>		
	3.	Роль новых технологий в дизайне. <i>(в том числе с использованием ЭОР, ДОТ)</i>		
Тема 4.2. Место графического дизайна в современном мире	Содержание учебного материала		2	ОК 01, ПК 4.1, ПК 4.3
	1.	Термин «графический дизайн» и его место в системе дизайна. <i>(в том числе с использованием ЭОР, ДОТ)</i>		
	2.	Развитие полиграфии XXI века. <i>(в том числе с использованием ЭОР, ДОТ)</i>		
Консультации			8	
Промежуточная аттестация в форме экзамена			6	
Объем образовательной нагрузки			70	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Требования к материально-техническому обеспечению

Реализация программы дисциплины требует наличия специальных помещений: мастерская по компетенции Графический дизайн; лаборатория живописи и дизайна.

Мастерская по компетенции Графический дизайн:

- проектор INFOCUS IN 2136 DLP, 4500 ANSI Lm, WXGA(1280x800) -1 шт.;
- колонки SVEN SPS-619. 2.0 - 1шт.
- микрофон SONY FV-320 – 1 шт.
- цветное лазерное МФУ Ricoh M c250FM – 2шт.
- цветное лазерное МФУ SHARP BP20C20EU – 1шт.
- сервер с монитором – 1шт.
- комплекс оборудования по компетенции "Графический дизайн" (моноблоки 13шт) -1шт.
- графический планшет Wacom One CTL-672 – 10шт.
- компьютерный стол – 10 шт.
- стул – 38 шт.
- сетевой удлинитель – 10 шт.
- коврик для резки формат A2 – 10 шт.
- макетный стол – 10 шт.
- набор шрифтов – 10 шт.
- стол – 12 шт.
- экран – 2шт.
- стол переговорный 880x880x760 - 2 шт.
- стол переговорный 1800x880x760 – 3 шт.

Лаборатория живописи и дизайна

Основное оборудование:

- рабочие места по количеству обучающихся;
- рабочее место преподавателя: персональный компьютер – рабочее место с лицензионным программным обеспечением, комплект оборудования для подключения к сети «Интернет»
- экраны (настенные, на штативе);
- цифровой проектор;
- лазерный цветной принтер в формате A4;
- проектор;
- сканер маркерной доски;
- сканер для документов;
- сетевой удлинитель;
- имиджер;

- комплект учебно-методической документации;
- мольберты.

Вспомогательное оборудование:

- конструкции, позволяющие развешивать готовые работы на стене.
- рамы, используемые для оформления готовых работ.
- инструменты, используемые в процессе художественной деятельности.
- фартуки и нарукавники, защищающие одежду от загрязнений во время работы.
- альбомы и комплекты словарей и энциклопедий, позволяющие ознакомить обучающихся с шедеврами мирового изобразительного искусства и дизайна.
- передвижной столик или потолочные крепления, предназначенные для фиксации проектора.
- шкафы, стеллажи для хранения наглядных пособий, раздаточного материала, инструментов и приспособлений.
- инструменты, позволяющие работать с информацией на электронных носителях (создание диаграмм, работа с документами и т.д.).
- доски, краски и другие материалы, используемые в художественной деятельности.
- аптечка первой медицинской помощи.
- огнетушитель углекислотный ОУ-1.

3.2. Информационное обеспечение

3.2.1. Основные источники

1. Сокольникова Н.М., Сокольникова Е.В. История дизайна: учебник для студентов учреждений среднего профессионального образования. - М.: ОИЦ «Академия», 2016. – 239 с.- ISBN: 978-5-4468-1565-4; ББК 30.80я723

3.2.2. Интернет ресурсы

1. История и теория дизайна: учебное пособие для семинарских и самостоятельных занятий / С. Базарбаева. - PalmariumAcademicPublishing, 2013. – 144 с.- Режим доступа: ozon.ru ББК 30.80я723
2. Государственный Эрмитаж. – Режим доступа: http://www.hermitage-museum.org/html_Ru/index.html
3. История мирового дизайна. - Режим доступа: <http://design-history.ru>
4. Лувр: музей. – Режим доступа: <http://louvre.historic.ru/> ББК30.80я723
5. Мастера современной архитектуры. Знаменитые архитекторы и дизайнеры. – Режим доступа: <http://famous.totalarch.com/taxonomy/term/4>

6. Московский музей современного искусства. – Режим доступа: <http://www.mmoma.ru/exhibitions/>

7. The Metropolitan Museum of Art. – Режим доступа: <http://www.metmuseum.org/>

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий и лабораторных работ, тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов, исследований.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Код ОК, ПК	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
умеет ориентироваться в исторических эпохах и стилях	ОК 01, ПК 4.1, ПК 4.2, ПК 4.3	защита презентаций
умеет проводить анализ исторических объектов для целей дизайн-проектирования	ОК 01, ПК 4.1, ПК 4.2, ПК 4.3	решение профессиональных задач
умеет собирать, обобщать и структурировать информацию	ОК 01	тестирование
умеет понимать сочетание в дизайн-проекте собственного художественного вкуса и требований заказчика	ОК 01	проверка результатов практических работ, решение профессиональных задач
умеет защищать разработанные дизайн-макеты	ОК 01	защита презентаций
умеет осуществлять консультационное или прямое сопровождение печати, публикации	ОК 01, ПК 4.1, ПК 4.2, ПК 4.3	решение профессиональных задач
умеет применять логические и интуитивные методы поиска новых идей и решений	ОК 01, ПК 4.1, ПК 4.2, ПК 4.3	проверка результатов практических работ
умеет осуществлять повышение квалификации посредством стажировок и	ОК 01, ПК 4.1, ПК 4.2, ПК 4.3	решение профессиональных задач

курсов		
умеет организовывать и проводить мероприятия профориентационного и мотивационного характера	ОК 01, ПК 4.1, ПК 4.2, ПК 4.3	решение профессиональных задач
умеет проводить анализ зарубежного и отечественного опыта	ОК 01, ПК 4.1, ПК 4.2, ПК 4.3	решение профессиональных задач
знает основные характерные черты различных периодов развития предметного мира	ОК 01	защита презентаций
знает современное состояние дизайна в различных областях экономической деятельности	ОК 01	защита презентаций
знает тенденции развития графического дизайна	ОК 01	защита презентаций