

ПРИЛОЖЕНИЕ
к ОПОП по профессии
54.01.20 Графический дизайнер

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
ОП. 03 ИСТОРИЯ ДИЗАЙНА**

для профессии 54.01.20 Графический дизайнер
среднего профессионального образования

Санкт-Петербург

АННОТАЦИЯ

Рабочая программа учебной дисциплины ОП.03 История дизайна разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта по профессии среднего профессионального образования 54.01.20 Графический дизайнер и примерной программы учебной дисциплины.

Разработчик:

Сонина Ольга Эдуардовна - преподаватель СПб ГБПОУ «Петровский колледж»

СОДЕРЖАНИЕ

стр.

- 1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ 4**
- 2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ 4**
- 3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ 6**
- 4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ 13**

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОП.03 ИСТОРИЯ ДИЗАЙНА

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

Рабочая программа учебной дисциплины относится к общепрофессиональному циклу и имеет практико-ориентированную направленность. В ходе преподавания учебной дисциплины осуществляются межпредметные связи с профессиональными модулями: ПМ.01 Создание графических дизайн-макетов, ПМ. 03 Подготовка дизайн-макета к печати (публикации), ПМ.04 Организация личного профессионального развития и обучения на рабочем месте и ОП.04 Основы дизайна и композиции.

2. ЦЕЛЬ И ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ:

Код компетенции	Наименование результата обучения
ОК 01	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам
ПК 2.2.	Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического
ПК 2.4.	Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета
ПК 3.3.	Осуществлять сопровождение печати (публикации)
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

С целью овладения указанным видом деятельности и соответствующими профессиональными и общими компетенциями, обучающийся в ходе освоения учебной дисциплины должен иметь практический опыт, умения и знания.

Код ОК, ПК	Умения	Знания
ОК 01 ОК 02	У1.1. распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте (ориентироваться в исторических эпохах и стилях; У1.2. анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части (проводить анализ исторических объектов для целей дизайн-проектирования); У2.4. структурировать получаемую информацию;	З 1.1 актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить (основные характерные черты различных периодов развития предметного мира); З 1.2 основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте (современное состояние дизайна в различных областях экономической деятельности);
ПК 2.2. ПК 2.4. ПК 3.3. ПК 4.1. ПК 4.2. ПК 4.3.	У2.2.2 понимать сочетание в дизайн-проекте собственного художественного вкуса и требований заказчика; У.2.4.3 защищать разработанные дизайн-макеты; У.3.3.1 осуществлять консультационное или прямое сопровождение печати, публикации; У.4.1.1 применять логические и интуитивные методы поиска новых идей и решений; У.4.1.2 осуществлять повышение квалификации посредством стажировок и курсов У.4.2.1 организовывать и проводить мероприятия профориентационного и мотивационного характера	

3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Тематический план учебной дисциплины ОП.03 История дизайна

Коды профессиональных компетенций	Наименования учебной дисциплины	Всего часов	в т.ч. в форме практ. подготовки		Макс. учебная нагрузка	в т.ч. вариативных часов	Объем времени, отведенный на освоение учебной дисциплины					Практика	
							Обязательная аудиторная учебная нагрузка обучающегося			Самостоятельная работа обучающегося		Учебная, часов	Произв. (по профилю специальности), часов
							Всего, часов	в т.ч. лабораторные работы и практические занятия, часов	в т.ч., курсовая работа (проект), часов	Всего, часов	в т.ч., курсовая работа (проект), часов		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
-	УД История дизайна	48	12	48		48	12						
	Всего:	48	12	48		48	12						

3.2. Содержание обучения по учебной дисциплине «История дизайна»

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала	Лабораторные, практические и контрольные работы, самостоятельная работа обучающихся	Обязательная учебная нагрузка (час)			Умения, знания		Информационно-техническое обеспечение		Формы и виды контроля
			Теоретические	Лабораторно-практические	Самостоятельная работа	У	З	Информационные источники	Средства обучения	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Тема 1. Определение дизайна как формальной деятельности и как составного элемента экономической системы.			2	2						
Тема 1.1. Понятие дизайна. Специфика проектно-художественной деятельности дизайнера. Виды современной дизайнерской деятельности	Определение дизайна. Этапы создания дизайн-проектов. Графический дизайн. Средовой дизайн. Промышленный дизайн.	Работа П.Р. 1.О Виды дизайна. Подготовка сообщений с электронной презентацией.	2	2		У2. 1-2 У2. 7	32, 2 32, 3	1.1 2.1 2.3		
Тема 2 Появление проблематики дизайна при разделении искусства, ремесла, техники и зарождении промышленного производства.			4							

Тема 2.1. На заре технической революции; первые орудия труда человека; ремесленное производство в средние века; предпосылки создания машинной техники.	Промышленная революция в Европе; научно-технические открытия и изобретения конца XVII - начала XIX века; техника как искусство. Викторианский стиль как отражение эпохи промышленной революции в Англии.		2			У2. 1- У2. 7	32, 2 32. 3	1.1 1.3		
Тема 2.2. Первые теории дизайна	Попытки теоретического осмысления дизайна как принципиально нового вида проектной деятельности. Дж. Рёскин. Г. Земпер. Уильям Моррис и движение «Arts and crafts».		2			У2. 1- У3. 2	33, 2	1.1 1.2 1.3		
Тема 3 Международные промышленные выставки.			2							
Тема 3.1 Международные промышленные выставки.	Международные промышленные выставки на рубеже XIX-XX веков и их вклад в развитие дизайна. Россия в международных промышленных выставках.		2			У2. 1- У3. 2	33, 2	1.1 1.2 1.3		
Тема 4 Теория формы машин и промышленных изделий.			3	2						

Тема 4.1. Модерн; поиск нового стиля в Европе. Графический и промышленный дизайн Ар-нуво.	Общие признаки стиля. Ар-нуво. Югендстиль. Венский Сецессион.		1			У2. 1- У3. 2	33, 2	1.1 1.2		
Тема 4.2. Ранний американский функционализм; Чикагская архитектурная школа;	Ранний американский функционализм. Чикагская архитектурная школа. Основные направления деятельности.		1			У2. 1- У3. 2	33, 2	1.1 1.2		
Тема 4.3. Европейский авангардный дизайн 1910-1920 гг.	Европейский авангардный дизайн 1910-1920гг «Измы» XXв. и дизайн	Работа П. Р. 2. О Европейский авангардный дизайн 1910-1920гг. Разработка презентаций на заданные темы.	1	2		У5. 1	35. 1	1.1 1.2		
Тема5 Особенности промышленного развития России и проблемы художественно- промышленного образования.			2							
Тема5.1. Особенности промышленного развития России и проблемы художественно-промышленного образования.	Училище технического рисования барона Штиглица и Рисовальная школа в отношении к искусствам и ремеслам С.Г. Строганова		2			У2. 1- У3. 2	33, 1. 3 3.2	1.1 1.2		
Тема 6 Становление дизайна после первой мировой войны: Германия, БАУХАУЗ и его вклад в развитие мирового дизайна.			2	2		У1	31	У2.1- У3.2	33, 2	

Тема 6.1 Первые идеи функционализма; Германский Веркбунд	Немецкий Веркбунд — первый союз промышленников и художников		1			У2. 1- У3. 2	33, 2	1.1 1.2		
Тема 6.2 Баухауз и его вклад в мировой дизайн.	Баухауз и его вклад в мировой дизайн.	Работа П. Р. 3. О Разработка презентаций на заданные темы. «Преподаватели и ученики Баухауза»	1	2		У5. 1	35. 1	1.1 2.2 3.1 3.2		
Тема 7. Реформы художественного образования в Советской России; ВХУТЕМАС- ВХУТЭИН, разработка принципов промышленного искусства.			3	2						
Тема 7.1 Советский авангардный дизайн 1920-х гг. ВХУТЕМАС. основные принципы организации.	Структура обучения. Принципы преподавания. Конструктивизм.	Работа П. Р. 4. О Создание шрифтового плаката.	1	2		У9. 1- У9. 2-	39, 1 39, 1	1.1 2.1		
Тема 7.2 Преподаватели ВХУТЕМАСа- ВХУТЭИНа	Преподаватели ВХУТЕМАСа- ВХУТЭИНа		2			У2. 1- У3. 2	33, 2	1.1 2.1		
Тема 8 Стилиевые направления в европейском формообразовании перед второй мировой войной.			4							
Тема 8.1. Ар- Деко.	Основные выразительные элементы и образы стиля ар-деко. Графический и промышленный дизайн.		2			У2. 1- У2. 7	32, 2 32. 3	1.1 2.1		
Тема 8.2 Интернациональный стиль в промышленности и графическом дизайне.	Интернациональный стиль в промышленном и графическом дизайне.		2			У2. 1-	32, 2	1.1 2.1		

промышленном и графическом дизайне.						У2. 7	32. 3			
Тема 9 Особенности развития дизайна после второй мировой войны.			4	2						
Тема 9.1 Скандинавский функционализм	Дизайн в Финляндии, Швеции и Дании.	Работа П. Р. 5. О Выполнение зарисовок объектов скандинавского дизайна.	2	2		У9. 1- У9. 2-	39, 1 39, 2	1.1 2.1		
Тема 9.2 Ульмская школа дизайна. Стиль «Браун»	Традиции немецкого дизайна. Ульмская школа принципы преподавания и структура обучения. Дитер Рамс и стиль компании «Браун». Идеал дизайна 1960-х гг.		2			У2. 1- У2. 7	32, 2 32. 3	1.1 2.1		
Тема 10. Поиски и эксперименты в дизайне 60-70х годов.			4							
Тема 10.1 Поп-культура и поп-дизайн 60-х	Современное искусство в 60-70 х годах XX века и его влияние на дизайн. Оп-арт.		2			У3. 2	33. 2	1.1 2.1		
Тема 10.2 ВНИИТЭ. Основные направления деятельности.	Дизайн в государственной системе. ВНИИТЭ. Дизайн-программа.		2			У3. 2	33. 2	1.1 2.1		
Тема 11. Дизайн в эпоху постмодерна.			2							

Тема 11.1 Радикальный дизайн. Антидизайн.	Культовые объекты радикального дизайна. Постмодернизм в искусстве и дизайне. Группа Мемфис.		2			У3. 2	33. 2	1.1 2.3		
Тема 12. Дизайн на рубеже тысячелетий Современные тенденции в дизайне.			4	2						
Тема 12.1. Современный дизайн	Современный дизайн в различных областях проектной деятельности. Роль новых технологий в дизайне		2			У3. 2	33. 2	1.1 2.3		
Тема 12.2. Место графического дизайна в современном мире	Термин «графический дизайн» и его место в системе дизайна. Развитие полиграфии XXI века	Работа П. Р. 6. Подготовка презентации: «Роль знаний по истории дизайна для участников международных конкурсов WorldSkillsRussia/ WorldSkills International по графическому дизайну»	2	2		У2. 1- У2. 7	32, 2 32. 3	1.1 2.3		
Итого			36	12						
Промежуточная аттестация									Дифференци рованный зачет	

4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Для реализации программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены следующие специальные помещения: лаборатория живописи и дизайна, оснащённая необходимым для реализации программы учебной дисциплины оборудованием, приведенным в примерной программе по профессии 54.01.20 Графический дизайнер.

Лаборатория живописи и дизайна

Основное оборудование Рабочее место преподавателя: персональный компьютер - рабочее место с лицензионным программным обеспечением, комплект оборудования для подключения к сети «Интернет».

Рабочие места обучающихся.

Экраны (настенные, на штативе).

Цифровой проектор.

Лазерный цветной принтер в формате А4.

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.

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.

4.2. Информационное обеспечение обучения

1. Основные источники:

1.1 Кузвесова Н. Л. История дизайна: от викторианского стиля до ар-деко: учебное пособие для СПО. — М.: Издательство Юрайт, 2021. — 139 с. ЭБС Юрайт [URL: https://urait.ru/bcode/473722](https://urait.ru/bcode/473722)

2. Дополнительные источники:

2.1. Шокорова Л. В. Дизайн-проектирование: стилизация: учебное пособие для СПО. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2021. — Образовательная платформа Юрайт [URL: https://urait.ru/bcode/475834](https://urait.ru/bcode/475834)

3. Интернет источники:

3.1. Баухаус от А до Я: краткая история легендарной немецкой школы <https://www.admagazine.ru/architecture/azbuka-bauhausa>

3.2. Баухаус: дизайн, изменивший историю

<https://www.westwing.ru/zhurnal/tendentsii/bauhauz/>

3.3. Швейцарский стиль в графическом дизайне <https://pillsll.com/blog/11>

3.4. Интернациональный стиль в интерьере <https://design-guru.moscow/internatsionalnyj-stil-v-interere/>

4.3. Общие требования к организации образовательного процесса

Максимальный объем учебной нагрузки обучающегося составляет 48 академических часа, включая все виды аудиторной и внеаудиторной (самостоятельной) учебной работы по освоению учебной дисциплины «История дизайна». Максимальный объем аудиторной учебной нагрузки составляет 36 академических часов в неделю.

4.4. Кадровое обеспечение образовательного процесса

Требования к квалификации педагогических кадров, обеспечивающих обучение по учебной дисциплине:

- наличие высшего образования, соответствующего профилю учебной дисциплины «История дизайна»;
- опыт деятельности в организациях соответствующей профессиональной сферы;
- стажировка в профильных организациях не реже 1 раза в 3 года.

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ОП.03 ИСТОРИЯ ДИЗАЙНА

<i>Результаты обучения</i>	<i>Критерии оценки</i>	<i>Методы оценки</i>
<ul style="list-style-type: none"> - Основные характерные черты различных периодов развития предметного мира; - современное состояние дизайна в различных областях экономической деятельности; - Ориентироваться в исторических эпохах и стилях; - проводить анализ исторических объектов для целей дизайн-проектирования; - собирать, обобщать и структурировать информацию; - понимать сочетание в дизайн-проекте собственного художественного вкуса и требований заказчика; - защищать разработанные дизайн-макеты; - осуществлять консультационное или прямое сопровождение печати, публикации; - применять логические и интуитивные методы поиска новых идей и решений; - осуществлять повышение квалификации посредством стажировок и курсов; - организовывать и проводить мероприятия профориентационного и мотивационного характера. 	<p>Проводить эстетический анализ различных объектов предметного мира;</p> <p>ориентироваться в исторических эпохах и стилях; проводить анализ исторических объектов для целей дизайн - проектирования;</p>	<p>устный опрос, тестирование, оценка решения ситуационных задач</p>