

МИНИСТЕРСТВО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
И ЗАНЯТОСТИ НАСЕЛЕНИЯ ПРИМОРСКОГО КРАЯ

КРАЕВОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«КОЛЛЕДЖ МАШИНОСТРОЕНИЯ И ТРАНСПОРТА»
(КГБ ПОУ «КМТ»)

СОГЛАСОВАНО
Председатель МК
специальных дисциплин
К.В. Луцковская
« 8 » 09 2021 г.

УТВЕРЖДАЮ
Зам. директора по УПР
И.В. Журавлева
« 8 » 09 2021 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

«ОП.03 ИСТОРИЯ ДИЗАЙНА»

2021 г.

Составитель:

Луцковская К.В. мастер производственного обучения, КГБ ПОУ «Колледж машиностроения и транспорта», г.Владивосток.

Рабочая программа дисциплины разработана на основе Федерального государственного стандарта (далее ФГОС) среднего профессионального образования по специальности **54.01.20 Графический дизайнер**, утвержденной приказом Министерства образования и науки РФ от 9 декабря 2016 г. № 1543.

Рабочая программа разработана с учетом профессионального стандарта: Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 года № 40н «Об утверждении профессионального стандарта 11.013 Графический дизайнер» (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 27 января 2017 года, регистрационный № 45442)

Рабочая программа разработана в соответствии с методическими рекомендациями и шаблоном, утвержденном в КГБ ПОУ «Колледж машиностроения и транспорта».

Содержание программы реализуется в процессе освоения студентами программы подготовки специалистов среднего звена по специальности 54.01.20 Графический дизайнер.

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ.....	4
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ.....	4
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ.....	8
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ.....	9

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 Область применения программы учебной дисциплины 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 профессиональной образовательной программы: учебная дисциплина «История дизайна» относится к общепрофессиональному циклу основной программы и имеет практико-ориентированную направленность. В ходе преподавания учебной дисциплины осуществляются межпредметные связи с профессиональным модулем ПМ.04 Организация личного профессионального развития и обучения на рабочем месте и ОП.04 Основы дизайна и композиции.

1.3. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

Код ПК, ОК	Умения	Знания
ОК 01 ПК 4.1 ПК 4.2 ПК 4.3	- 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.	- Основные характерные черты различных периодов развития предметного мира; - современное состояние дизайна в различных областях экономической деятельности.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем в часах
Обязательная учебная нагрузка	73
в том числе:	
теоретическое обучение	68
практические занятия	20
Самостоятельная работа	1
Промежуточная аттестация	экзамен

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины ОП.03 ИСТОРИЯ ДИЗАЙНА

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся		Объем в часах	Осваиваемые компетенции
1	2		3	4
История дизайна 1 курс 1 семестр				
Раздел 1. Предметный мир доиндустриальных цивилизаций				
Тема 1.1. Дизайн как вид и форма	Содержание			
	1	Понятие дизайна. Объект дизайна. Функции дизайна. Отрасли дизайна. Специфика проектно - художественной деятельности дизайнера. Методика постановки дизайн - задач. Поиск дизайн – решений.	2	ОК 01, ПК 4.1, ПК 4.2, ПК 4.3
Тема 1.2. Предметный мир доиндустриальных цивилизаций	Содержание			ОК01,ОК 02, ПК 4.1, ПК 4.2, ПК 4.3
	1	1. История развития техники и технологий. Предметный мир первобытного человека. Первые орудия труда человека. Первые понятия об удобстве.	2	
	2	2 Предметный мир Средневековья. Возникновение мануфактур. Изобретение часов, механической мельницы и др. Эпоха Возрождения.	2	
	3	3 Россия и Европа в Новое время.	2	
	Практическое занятие			
	1	Зарисовки серии объектов дизайн проектирования в стилистике доиндустриальных цивилизаций.	2	
Раздел 2 Зарождение новой философии формообразования.				
Тема 2.1. Дизайн и индустриальность	Содержание			ОК01,ОК 02,ОК 03, ПК 4.1, ПК 4.2, ПК 4.3
	1	Эпоха промышленной революции в Европе XVIII –XIX вв. Промышленный переворот XIX в. Примитивность форм промышленной продукции. Паровая машина. Формирование инженерной профессии.	4	
	2	Техника как искусство Первые выставки: Лондон (1761, 1767), Париж (1763), Дрезден (1765), Берлин (1786), Мюнхен (1788), Санкт-Петербург (1828) и др. Первая всемирная промышленная выставка в Лондоне (1851)	4	
	3	Первые теории дизайна: Готфрид Земпер, Джон Рескин, Уильям Моррис.	4	
	4	Первые промышленные дизайнеры: Дрессер, Петер Беренс, Михаэль Тонет	4	
	5	Модерн. Мастера Модерна. А. Ван де Вельде и Ч. Р. Макинтош	4	
	Практическое занятие			
	1	Выполнить графические изображения наиболее ярких произведения, отражающих последовательность развития прогресса в области искусства, науки и дизайна.	2	

Тема 2.2. Формообразование в дизайне	Содержание			
	1	Расцвет русской инженерной школы на фоне художественного упадка архитектуры во второй полов. XIX в. Формирование стилистики русского авангарда – конструктивизма. Агитационно-массовое искусство. Зарождение политической рекламы. Плакат. Отечественные школы промышленного дизайна (ВНИИТЭ) Немецкий Веркбунд – первый союз промышленников и философов.	4	ОК 01, ПК 4.1, ПК 4.2, ПК 4.3
	2	Петер Беренс – первый промышленный дизайнер. Вальтер Гропиус – основатель школы Баухауз и его вклад в развитие мирового дизайна. Педагогические принципы. Продвижение теорий простоты и рациональности форм, основанных на их практической полезности.	4	
	3	Советский дизайн («Производственное искусство»). Направления беспредметного творчества в советском искусстве начала XX в. Реформы художественного образования. ВХУТЕМАСВХУТЕИН. Первые советские дизайнеры В. Татлин, А. Родченко, Л. Попова, Л. Лисицкий	4	
	Практическое занятие			
	1	Шрифтовой дизайн для печатной продукции	2	
	2	Дизайн и разработка плаката и сопутствующей продукции	2	
	3	Знаки и символы и их использование в коммуникативной среде	2	
История дизайна 1 курс 2 семестр				
Раздел 3. Развитие дизайна в XX в.				
Тема 3.1. Дизайн в начале XX века	Содержание			
	1	Становление промышленного дизайна в США. Пионеры американского дизайна. Раймонд Лоуи — пионер коммерческого дизайна. Дизайн в США в послевоенные годы.	2	ОК 01, ПК 4.1, ПК 4.2, ПК 4.3
	2	Дизайн в странах Западной Европы в начале XX в. Органический дизайн. Стиль Оливерти. Неофункционализм. Ульмская школа дизайна. Стиль Браун. Феномен японского дизайна. Наследие Танаки Икко, Фукуды Сигэо, Кадзумасы Нагаи и Ёкоо Таданори	4	
	3	Поиски и эксперименты в дизайне 60-70-х гг. Поп-культура и попдизайн. Эксперименты с новыми материалами и дизайн-утопии. Радикальный дизайн. Анти-дизайн.	2	
	4	Концептуальные поиски советских дизайнеров. Дизайн в Советском Союзе в 1960 – 1980-х гг.	2	
	5	Дизайн постиндустриального общества. Постмодерн. Стиль «Мемфис». Хай-тек	2	
	6	Некоторые проблемы современного этапа развития дизайна. Современные формы организации дизайнерской деятельности. Всемирное дизайн-образование. Концепции и стилевые решения.	2	
	Практическое занятие			
	1	Проект объекта в стилистике органического дизайна. Клаузура. Зарисовки.	4	
	2	Проект объекта в стилистике течений дизайна середины XX века. Клаузура. Зарисовки	4	

	3	Коммерческий дизайн. Разработка дизайна	2	
	Самостоятельная работа :			
	1	Проект объекта в выбранной стилистике течений дизайна. Разработка дизайна.		

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

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 п 6.2.1 примерной программы по профессии 54.01.20 Графический дизайнер.

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).

Комплект учебно-методической документации.

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы, рекомендуемые для использования в образовательном процессе.

3.2.1. Печатные издания

1. Сокольникова Н.М., Сокольникова Е.В. История дизайна: учебник для студентов учреждений среднего профессионального образования. - М.: ОИЦ «Академия», 2016. – 239 с.

Кухта М.С. История дизайна [Электронный ресурс] : учебное пособие для СПО / М.С. Кухта. — Электрон. текстовые данные. — Саратов: Профобразование, 2017. — 70 с. — 978-5-4488-0076-4. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/64894.html>

2. Кузвесова, Н. Л. История дизайна: от викторианского стиля до ардеко : учебное пособие для СПО / Н. Л. Кузвесова. — 2-е изд., испр. и доп. — М. : Издательство Юрайт, 2018. — Режим доступа: <https://biblioonline.ru/bcode/412054>

3.2.2. Электронные издания (электронные 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. Мастера современной архитектуры. Знаменитые архитекторы и дизайнеры. – Режим доступа: <http://famous.totalarch.com/taxonomy/term/4>
5. Московский музей современного искусства. – Режим доступа: <http://www.mmoma.ru/exhibitions/>

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

Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения аудиторных занятий, тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий.

Оценка качества освоения учебной программы включает текущий контроль успеваемости, и аттестацию по итогам освоения дисциплины.

Текущий контроль проводится в форме тестирования.

Промежуточная аттестация проводится в форме дифференцированного зачета.

<i>Результаты обучения</i>	<i>Критерии оценки</i>	<i>Методы оценки</i>
- 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.	Проводить эстетический анализ различных объектов предметного мира ;ориентироваться в исторических эпохах и стилях; проводить анализ исторических объектов для целей дизайн - проектирования;	устный опрос, тестирование, оценка решения ситуационных задач