



государственное автономное учреждение  
Калининградской области  
профессиональная образовательная организация  
**«КОЛЛЕДЖ ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСТВА»**



## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

### **История дизайна**

Рабочая программа учебной дисциплины разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования (далее – ФГОС СПО) по профессии **54.01.20 Графический дизайнер**

Организация-разработчик: государственное автономное учреждение Калининградской области профессиональная образовательная организация «Колледж предпринимательства»

Разработчик:

Морылёва Л.М. - ГАУ КО «Колледж предпринимательства», преподаватель

Гриневиц У.Г. - ГАУ КО «Колледж предпринимательства», преподаватель

Рабочая программа учебной дисциплины рассмотрена на заседании отделения Ювелирного и декоративно-прикладного искусства. Протокол № 5 от «30» июня 2023 г.

## СОДЕРЖАНИЕ

	стр.
<b>1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	<b>4</b>
<b>2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	<b>5</b>
<b>3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	<b>8</b>
<b>4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	<b>9</b>

# 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

## История дизайна

### 1.1. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы:

Учебная дисциплина История дизайна является обязательной частью обще- профессионального цикла основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по профессии **54.01.20**

### Графический дизайнер

Учебная дисциплина История дизайна относится к общепрофессиональному циклу примерной 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.

### 1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

Код ПК, ОК	Умения	Знания
ОК 01 ПК 4.1 ПК 4.2 ПК 4.3	<ul style="list-style-type: none"><li>- Ориентироваться в исторических эпохах и стилях;</li><li>- проводить анализ исторических объектов для целей дизайн-проектирования;</li><li>- собирать, обобщать и структурировать информацию;</li><li>- понимать сочетание в дизайн-проекте собственного художественного вкуса и требований заказчика;</li><li>- защищать разработанные дизайн-макеты;</li><li>- осуществлять консультационное или прямое сопровождение печати, публикации;</li><li>- применять логические и интуитивные методы поиска новых идей и решений;</li><li>- осуществлять повышение квалификации посредством стажировок и курсов;</li><li>- организовывать и проводить мероприятия профориентационного и мотивационного характера.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Основные характерные черты различных периодов развития предметного мира;</li><li>- современное состояние дизайна в различных областях экономической деятельности.</li></ul>

## **2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

### **2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы**

<b>Вид учебной работы</b>	<b>Объем часов</b>
<b>Суммарная учебная нагрузка во взаимодействии с преподавателем</b>	<b>42</b>
<b>Объем образовательной программы</b>	<b>42</b>
в том числе:	
теоретическое обучение	30
практические занятия	10
<b>Самостоятельная работа обучающегося</b>	<b>2</b>
<b>Промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета</b>	

## 2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины История дизайна

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа (проект)		Объем часов	Осваиваемые компетенции
<b>Тема 1.</b> <b>Базовые понятия дизайна.</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		<b>2</b>	ПК 4.1
	1	Введение. Общие сведения о содержании учебной дисциплины. Цели, задачи и связи с другими дисциплинами профессиональной образовательной программы по осваиваемой специальности.	2	
<b>Тема 2.</b> <b>Предпосылки возникновения дизайна.</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		<b>4</b>	ОК 01
	1	Развитие орудий труда в доантичный период. Развитие орудий труда в античном периоде. Развитие науки и техники в Средние века. Зарождение промышленного производства.	2	
	2	Мануфактурное производство. Начало промышленной революции.	2	
<b>Раздел 3.</b> <b>Возникновение и основные этапы становления дизайна.</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		<b>10</b>	ОК 01
	1	Первые теории дизайна. Промышленные выставки. Интерьер как отрасль дизайна.	2	
	2	Американский функционализм. Чикагская архитектурная школа.	2	
	3	Особенности промышленного развития России. Русская инженерная школа.	2	
	4	Участие России во всемирных промвыставках. Германский Веркбунд. Группа «Де Стайл». «Школа Глазко».	2	
	5	Формирование стиля модерн. Итоги модерна. Влияние модерна на развитие средового дизайна.	2	
<b>Раздел 4.</b> <b>Становление дизайна после Первой мировой войны.</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		<b>8</b>	ОК 01, ПК 4.1, ПК 4.2, ПК 4.3
	1	Функционализм. Баухауз.	2	
	2	ВХУТЕМАС-ВХУТЕИИ. Советский конструктивизм.	2	
	3	Промышленное искусство в СССР. Дизайн и архитектура тоталитарных режимов в Европе и СССР. Неоклассицизм.	2	
	4	Арт-деко. Модернизм. Экспрессионизм.	2	
	<b>Самостоятельная работа обучающихся:</b> Составить картотеку-словарь		2	
<b>Раздел 5.</b> <b>Особенности развития дизайна после Второй мировой</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		<b>8</b>	ОК 01, ПК 4.1, ПК 4.2, ПК 4.3
	1	Послевоенный модернизм.	2	
	2	Структурализм. Историзм.	2	
	3	Постмодернизм. Хай-тек. Рождение бионики.	2	

<b>войны.</b>	4	Неомодернизм. Деконструктивизм. Символизм. Бионическая архитектура.	2	
<b>Раздел 6. Особенности современного состояния дизайна.</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		<b>6</b>	ОК 01, ПК 4.1, ПК 4.2, ПК 4.3
	1	Становление национальных школ дизайна. Ульмская школа дизайна.	2	
	2	Поп-арт и беспредметный дизайн.	2	
	3	Современные направления дизайна. Мебельный дизайн. Роль дизайнера в промышленности. Взаимосвязь всех направлений и отраслей современного дизайна.	2	
<b>Дифференцированный зачёт</b>			2	
<b>Всего</b>			42	

### **3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

#### **3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению**

Для реализации программы учебной дисциплины необходимо наличие следующего специального помещения: лаборатория живописи и дизайна

##### **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.

Сетевой удлинитель.

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», 2019. – 239 с.- ISBN: 978-5-4468-1565-4; ББК 30.80я723

##### **3.2.2. Электронные издания (электронные ресурсы)**

1. История и теория дизайна: учебное пособие для семинарских и самостоятельных занятий / С. Базарбаева. - PalmariumAcademicPublishing, 2019. – 144 с.- Режим доступа: [ozon.ru](http://ozon.ru) ББК 30.80я723

2. Государственный Эрмитаж. – Режим доступа: [http://www.hermitagemuseum.org/html\\_Ru/index.html](http://www.hermitagemuseum.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 УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

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