

Рабочая программа учебной дисциплины разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта (далее – ФГОС) по профессии среднего профессионального образования (далее СПО) **54.01.20 Графический дизайнер**, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации 9 декабря 2016 года № 1543.

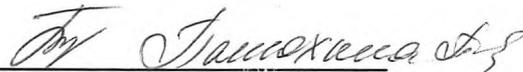
Организация-разработчик: **Государственное профессиональное образовательное учреждение Тульской области «Тульский экономический колледж»**

Разработчики:

Детковская Ольга Валентиновна, преподаватель государственного профессионального образовательного учреждения Тульской области «Тульский экономический колледж»

Рабочая программа рассмотрена и одобрена предметно-цикловой комиссией № 3 Государственного профессионального образовательного учреждения Тульской области «Тульский экономический колледж»

Утверждена протоколом № 1 от «27» августа 2021 года

Председатель ПЦК № 3 

Заместитель директора по учебной работе  **Е.В.Кошелева**

« 27» августа 2021 года

СОДЕРЖАНИЕ

	стр.
1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	4
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	5
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ	9
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ	11

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОП.03 История дизайна

1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью программы подготовки квалифицированных рабочих, служащих в соответствии с ФГОС СПО 54.01.20 **Графический дизайнер**, входящей в укрупненную группу профессий 54.00.00 **Изобразительное и прикладные виды искусств**.

1.2. Место дисциплины в структуре программы подготовки специалистов среднего звена:

Учебная дисциплина «История дизайна» принадлежит к дисциплинам общепрофессионального цикла (ОП.00).

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

В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь:

- 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 мотивационного характера.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать:

- основные характерные черты различных периодов развития предметного мира;
- современное состояние дизайна в различных областях экономической деятельности.

В результате освоения учебной дисциплины у студента должны формироваться общие и профессиональные компетенции, включающие в себя способность:

Код	Наименование общих компетенций
ОК 01.	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.
ОК 02.	Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.
ОК 03.	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.
ОК 04.	Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.
ОК 09.	Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности

Код	Наименование профессиональных компетенций
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

1.4. Количество часов на освоение программы дисциплины:

максимальной учебной нагрузки студента **50** часов, в том числе:
обязательной аудиторной учебной нагрузки студента **42** часа;
самостоятельной работы студента **8** часов.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	50
Обязательная аудиторная нагрузка (всего)	42
в том числе:	
теоретическое обучение	32
практические занятия	10
Самостоятельная работа обучающегося (всего), в том числе:	8
Подготовка реферата на тему «Роль дизайна в современном мире».	2
Подготовка реферата на тему «Замена уникальных движений ремесленника воспроизводимыми повторяющимися движениями машины»	2
Создание презентации «Первые промышленные выставки»	2
Создание презентации «Первая всемирная промышленная выставка в Лондоне (1851)»	2
Промежуточная аттестация проводится в форме дифференцированного зачета в 4 семестре.	

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

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся		Уровень освоения	Объем в часах	Осваиваемые элементы компетенций
1	2		3	4	
Введение	<i>Содержание учебного материала</i>			2	ОК 01, ПК 4.1, ПК 4.2, ПК 4.3
	1.	Цель и задачи учебной дисциплины. Роль учебной дисциплины «История дизайна» в подготовке графического дизайнера	1		
Раздел 1. Развитие дизайна в XVIII-XIX вв.				18	ОК 01, ОК 02, ПК 4.1, ПК 4.2, ПК 4.3
	<i>Содержание учебного материала</i>			4	
Тема 1.1. Эпоха промышленной революции в Европе	1.	Научно-технические открытия и изобретения XVIII-XIX вв.	2		
	2	Индустриализация и механизация производства, обусловленные промышленной революцией в Великобритании в середине XVIII — первой трети XIX в. Внедрение станков в процесс производства.	2		
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i> Подготовка реферата на темы «Роль дизайна в современном мире», «Замена уникальных движений ремесленника воспроизводимыми повторяющимися движениями машины»		1	4	
	<i>Содержание учебного материала</i>			2	ОК 01, ОК 02, ОК 03, ПК 4.1, ПК 4.2, ПК 4.3
Тема 1.2. Первые всемирные промышленные выставки	1.	Техника как искусство Первые выставки: Лондон (1761, 1767), Париж (1763), Дрезден (1765), Берлин (1786), Мюнхен (1788), Санкт-Петербург (1828) и др.	2		
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i> Создание презентаций «Первые промышленные выставки», «Первая всемирная промышленная выставка в Лондоне (1851)»		1	4	
Тема 1.3. Первые теории дизайна	<i>Содержание учебного материала</i>			2	ОК 01, ПК 4.1, ПК 4.2, ПК 4.3
	1.	Первые теории дизайна: Готфрид Земпер, Джон Рескин, Уильям Моррис. Первые промышленные дизайнеры: Дрессер, Петер Беренс, Михаэль Тонет	2		
Тема 1.4. Русская инженерная школа на рубеже XIX-XX вв.	<i>Содержание учебного материала</i>			2	ОК 01, ПК 4.1, ПК 4.2, ПК 4.3
	1.	Расцвет русской инженерной школы на фоне художественного упадка архитектуры во второй половине XIX в. Формирование стилистики русского авангарда – конструктивизма	2		
Раздел 2. Зарождение нового стиля на рубеже XIX-XX вв.				10	ОК 01, ПК 4.1, ПК 4.2, ПК 4.3
Тема 2.1. Поиск нового стиля в Европе. Ар-нуво.	<i>Содержание учебного материала</i>			2	
	1.	Возникновение нового стиля на рубеже XIX-XX вв. во многих европейских странах. Главные черты нового стиля: возврат к функциональности,	2		

Модерн		освобождение от излишков декора, обращение к национальным традициям			
Тема 2.2. Ранний американский функционализм	Содержание учебного материала			2	ОК 01, ПК 4.1, ПК 4.2, ПК 4.3
	1.	Чикагская архитектурная школа. Рост промышленного производства в США с 1860 по 1895 гг. (США на втором месте в мире после Англии) Поиск новых форм американскими художниками и архитекторами, не обременёнными традициями в области художественных стилей	2		
Тема 2.3. Первые идеи функционализма в Европе	Содержание учебного материала			2	ОК 01, ПК 4.1, ПК 4.2, ПК 4.3
	1.	Немецкий Веркбунд – немецкий производственный союз. Создание в 1907 году в Мюнхене Немецкого Веркбунда в целях повышения качества промышленной продукции. Объединение в союз ряда художественно-промышленных мастерских, небольших производственных и торговых предприятий, художников и архитекторов	2		
Тема 2.4. Творчество в Советской России	Содержание учебного материала			2	ОК 01, ОК 02, ОК 04, ПК 4.1, ПК 4.2, ПК 4.3
	1.	Советский дизайн («Производственное искусство»). Направления беспредметного творчества в советском искусстве начала XX в.	2		
	Практическая работа				
	1	Творчество В. Кандинского, К. Малевича, А. Родченко. Копия работ. Разработка серии эскизов	3		
Раздел 3. Первые школы дизайна				16	
Тема 3. 1. Основные течения в полиграфии начала XX века	Содержание учебного материала			4	ОК 01, ОК02, ОК 03, ОК09, ПК 4.1, ПК 4.2, ПК 4.3
	1.	Новые материалы и современные технологии в материаловедении. Конструктивизм в полиграфическом дизайне	2		
	2.	Агитационно-массовое искусство. Зарождение политической рекламы. Плакат. Отечественные школы промышленного дизайна	2		
	Практическая работа			8	
	1	Виды материалов. Печатная продукция. Объект в материале	3		
	2	Шрифтовой дизайн для печатной продукции	3		
	3	Дизайн и разработка плаката и сопутствующей продукции	3		
4	Подготовка презентации: «Роль знаний по истории дизайна для участников международных конкурсов WorldSkillsRussia/ WorldSkills International по графическому дизайну»	3			
Тема 3.2. Архитектурно-художественная	Содержание учебного материала			2	ОК 01, ПК 4.1, ПК 4.2, ПК 4.3
	1.	Педагогические принципы. Вальтер Гропиус – основатель школы БАУХАУЗ. Продвижение теорий простоты и рациональности форм, основанных на их	2		

школа БАУХАУЗ (1919–1933)		практической полезности			
Тема 3.3. Высшие художественно-технические мастерские ВХУТЕМАС (1920–1930)	<i>Содержание учебного материала</i>			2	ОК 01, ПК 4.1, ПК 4.2, ПК 4.3
	1.	Высшие художественно-технические мастерские (ВХУТЕМАС) и Высший художественно-технический институт (ВХУТЕИН) (1920–1930). Роль ВХУТЕМАСа в формировании дизайна (производственного искусства) в Советской России. Учебные цели и структура мастерских. Создание архитектурной композиции в творческой манере Татлина	2		
Раздел 4. Дизайн в современном мире				4	ОК 01, ПК 4.1, ПК 4.2, ПК 4.3
Тема 4.1. Современный дизайн	<i>Содержание учебного материала</i>			2	ОК 01, ПК 4.1, ПК 4.2, ПК 4.3
	1.	Современный дизайн в различных областях проектной деятельности. Современный подход к функционализму. Роль новых технологий в дизайне	2		
Тема 4.2. Место графического дизайна в современном мире	<i>Содержание учебного материала</i>			2	ОК 01, ПК 4.1, ПК 4.3
	1.	Термин «графический дизайн» и его место в системе дизайна Развитие полиграфии XXI века	2		
Всего:				50	

Для характеристики уровня освоения учебного материала используются следующие обозначения:

1. — ознакомительный (узнавание ранее изученных объектов, свойств)
2. — репродуктивный (выполнение деятельности по образцу, инструкции или под руководством)
3. — продуктивный (планирование и самостоятельное выполнение деятельности, решение проблемных задач)

4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ОП.03 ИСТОРИЯ ДИЗАЙНА

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.

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.

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 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. Струмпэ А.Ю. Дизайн-проектирование (МДК 01.01): учеб. Пособие / А. Ю. Струмпэ.- Ростов н/Д: Феникс, 2020.-239с.

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. Лувр: музей. – Режим доступа: <http://louvre.historie.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/>

3.3. Кадровое обеспечение образовательного процесса

Реализация образовательной программы обеспечивается педагогическими работниками образовательной организации, а также лицами, привлекаемыми к реализации образовательной программы на условиях гражданско-правового договора, в том числе из числа руководителей и работников организаций, направление деятельности которых соответствует области профессиональной деятельности, имеющих стаж работы в данной профессиональной области не менее 3 лет.

Квалификация педагогических работников образовательной организации должна отвечать квалификационным требованиям, указанным в квалификационных справочниках и профессиональных стандартах.

Педагогические работники, привлекаемые к реализации образовательной программы, должны получать дополнительное профессиональное образование по программам повышения квалификации, в том числе стажировок в организациях направления деятельности, которых соответствует области профессиональной деятельности, не реже 1 раза в 3 года с учетом расширения спектра профессиональных компетенций.

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.

<i>Результаты обучения</i>	<i>Критерии оценки</i>	<i>Формы и методы оценки</i>
В результате освоения дисциплины обучающийся должен <i>знать</i> : - основные характерные черты различных периодов развития предметного мира	90-100 % правильных ответов – «5»; 70- 89% правильных ответов – «4»; 50-69 % правильных ответов – «3»; менее 50 % - «2»	устный опрос, тестирование, оценка решения ситуационных задач
- современное состояние дизайна в различных областях экономической деятельности	90-100 % правильных ответов – «5»; 70- 89% правильных ответов – «4»; 50-69 % правильных ответов – «3»; менее 50 % - «2»	устный опрос, тестирование, оценка решения ситуационных задач
<i>Перечень умений, осваиваемых в рамках дисциплины</i>	90-100 % правильных ответов – «5»; 70- 89% правильных ответов – «4»; 50-69 % правильных ответов – «3»; менее 50 % - «2»	устный опрос, тестирование, оценка решения ситуационных задач
В результате освоения дисциплины обучающийся должен <i>уметь</i> : - ориентироваться в исторических эпохах и стилях	90-100 % правильных ответов и выполненных действий – «5»; 70- 89% правильных ответов и выполненных действий – «4»; 50-69 % правильных ответов и выполненных действий – «3»; менее 50 % - «2»	устный опрос, тестирование, оценка решения ситуационных задач, демонстрация умения ориентироваться в исторических эпохах и стилях
- проводить анализ исторических объектов для целей дизайн-проектирования	90-100 % правильных ответов и выполненных действий – «5»; 70- 89% правильных ответов и выполненных действий – «4»; 50-69 % правильных ответов и выполненных действий – «3»; менее 50 % - «2»	устный опрос, тестирование, оценка решения ситуационных задач, демонстрация умения проводить анализ исторических объектов для целей дизайн-проектирования
- собирать, обобщать и структурировать информацию	90-100 % правильных ответов и выполненных действий – «5»; 70- 89% правильных ответов и выполненных действий – «4»; 50-69 % правильных ответов и выполненных действий – «3»; менее 50 % - «2»	устный опрос, тестирование, оценка решения ситуационных задач, демонстрация умения собирать, обобщать и структурировать информацию

- понимать дизайн-проект художественного вкуса и требований заказчика	сочетание в собственном вкусе и	90-100 % правильных ответов и выполненных действий – «5»; 70- 89% правильных ответов и выполненных действий – «4»; 50-69 % правильных ответов и выполненных действий – «3»; менее 50 % - «2»	устный опрос, тестирование, оценка решения ситуационных задач, сочетать в дизайн-проекте собственного художественного вкуса и требований заказчика
- защищать дизайн-макеты	разработанные	90-100 % правильных ответов и выполненных действий – «5»; 70- 89% правильных ответов и выполненных действий – «4»; 50-69 % правильных ответов и выполненных действий – «3»; менее 50 % - «2»	устный опрос, тестирование, оценка решения ситуационных задач, демонстрация умения защищать разработанные дизайн-макеты
-осуществлять консультационное сопровождение публикации	или прямое печати,	90-100 % правильных ответов и выполненных действий – «5»; 70- 89% правильных ответов и выполненных действий – «4»; 50-69 % правильных ответов и выполненных действий – «3»; менее 50 % - «2»	устный опрос, тестирование, оценка решения ситуационных задач, демонстрация умения осуществлять консультационное или прямое сопровождение печати, публикации
- применять логические и интуитивные методы поиска новых идей и решений		90-100 % правильных ответов и выполненных действий – «5»; 70- 89% правильных ответов и выполненных действий – «4»; 50-69 % правильных ответов и выполненных действий – «3»; менее 50 % - «2»	устный опрос, тестирование, оценка решения ситуационных задач, демонстрация умения применять логические и интуитивные методы поиска новых идей и решений
- осуществлять повышение квалификации стажировок и курсов	повышение посредством	90-100 % правильных ответов и выполненных действий – «5»; 70- 89% правильных ответов и выполненных действий – «4»; 50-69 % правильных ответов и выполненных действий – «3»; менее 50 % - «2»	устный опрос, тестирование, оценка решения ситуационных задач, демонстрация умения осуществлять повышение квалификации посредством стажировок и курсов
- организовывать и проводить мероприятия профориентационного и мотивационного характера	и мероприятия и	90-100 % правильных ответов и выполненных действий – «5»; 70- 89% правильных ответов и выполненных действий – «4»; 50-69 % правильных ответов и выполненных действий – «3»; менее 50 % - «2»	устный опрос, тестирование, оценка решения ситуационных задач, демонстрация умения организовывать и проводить мероприятия профориентационного и мотивационного характера

Контроль формируемых профессиональных и общих компетенций

Формируемые профессиональные и общие компетенции	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
ПК 4.1. Анализировать современные тенденции в области графического дизайна для их адаптации и использования в своей профессиональной деятельности;	Экспертная оценка результатов экзамена по решению проблемной задачи. Проверка самостоятельной работы обучающихся по всем темам курса.
ПК 4.2. Проводить мастер-классы, семинары и консультации по современным технологиям в области графического дизайна;	Анализ результатов наблюдения за деятельностью студентов в процессе выполнения ими учебных заданий при проведении защит творческих работ, презентаций.
ПК 4.3. Разрабатывать предложения по использованию новых технологий в целях повышения качества создания дизайн-продуктов и обслуживания заказчиков.	Анализ результатов наблюдения за деятельностью студентов в малых группах при решении проблемных, нестандартных ситуаций при постановке учебной задачи. Тестирование, позволяющее оценить возможности индивида брать на себя ответственность
ОК 1. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам	Проверка самостоятельной работы обучающихся, Экспертная оценка результатов выполнения работ по учебным элементам Анализ результатов наблюдения (по заданным показателям) за деятельностью студентов в процессе выполнения ими учебных заданий
ОК 2. Осуществлять поиск анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.	Экспертное наблюдение за выполнением практических работ
ОК 3. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.	Экспертное наблюдение за выполнением практических работ
ОК 4. Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.	Анализ результатов наблюдения (по заданным показателям)

<p>ОК 9. Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности</p>	<p>Экспертное наблюдение за выполнением практических работ Анализ результатов наблюдения за деятельностью студентов в малых группах при решении проблемных, нестандартных ситуаций при постановке учебной задачи.</p>
<p>ОК 10. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языке</p>	<p>Экспертное наблюдение за выполнением практических работ Анализ результатов наблюдения за деятельностью студентов в малых группах при решении проблемных, нестандартных ситуаций при постановке учебной задачи.</p>