



ГОСУДАРСТВЕННОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СЫКТЫВКАРСКИЙ ГУМАНИТАРНО-
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ имени И.А. КУРАТОВА»

«УЧЕБНО-ПРОГРАММНЫЕ ИЗДАНИЯ»

ОБЩЕПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ ЦИКЛ

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОП.03 История дизайна

Для студентов, обучающихся по профессии

54.01.20 Графический дизайнер

Сыктывкар, 2019

Рабочая программа учебной дисциплины «История дизайна» разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта по профессии среднего профессионального образования, разработана с учетом требований ФГОС СПО, социально-экономического профиля профессионального образования на основе примерной программы учебной дисциплины для реализации основной профессиональной образовательной программы СПО на базе основного общего образования с получением среднего общего образования

код	наименование профессии
54.01.20	Графический дизайнер
<i>[наименование профессии в соответствии с ФГОС]</i>	

Разработчики

	Фамилия, имя, отчество	Ученая степень (звание) [квалификационная категория]	Должность
1	Костылева Анна Александровна		Преподаватель

10	мая	2019
[число]	[месяц]	[год]
<i>[дата представления на экспертизу]</i>		

Рекомендована

ПЦК преподавателей естественных и социально-гуманитарных дисциплин

Протокол № 5 от «31» мая 2019 г.

Председатель ПЦК

Рожина А.В.

Рассмотрена

научно-методическим советом ГПОУ

«Сыктывкарский гуманитарно-педагогический колледж имени И.А. Куратова»

Протокол № 5 от «5» июня 2019г.

Председатель совета

Герасимова М.П.

Содержание

1.	Паспорт рабочей программы учебной дисциплины	4
2.	Структура и примерное содержание учебной дисциплины	8
3.	Условия реализации учебной дисциплины	17
4.	Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины	21

1. ПАСПОРТ рабочей программы учебной дисциплины

ОП.03 История дизайна

[наименование дисциплины в соответствии с ФГОС]

1.1. Область применения рабочей программы учебной дисциплины

Рабочая программа учебной дисциплины является частью Общепрофессионального цикла Обязательной части учебных циклов основной профессиональной образовательной программы в соответствии с Примерной образовательной программой среднего профессионального образования Профессии 54.01.20 Графический дизайнер

по профессии

54.01.20
[код]

Графический дизайнер
[наименование профессии полностью]

укрупненной группы профессий и

54.00.00
[код]

Изобразительное и прикладные виды искусств
[наименование специальности]

Рабочая программа учебной дисциплины может быть использована

только в рамках реализации профессии

54.01.20
[код]

Графический дизайнер
[наименование профессии полностью]

в дополнительном профессиональном образовании при реализации программ повышения квалификации и переподготовки

[код]

[наименование профессии полностью]

[указать направленность программ повышения квалификации и переподготовки]
в рамках профессии СПО

[код]

[наименование профессии полностью]

1.2 Место учебной дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы

Данная учебная дисциплина входит:

в обязательную часть циклов ОП

40 часов - Общепрофессиональный цикл

в вариативную часть циклов ОП

17 часов - Вариативная часть

[наименование цикла в соответствии с ФГОС]

Изучение дисциплины предшествует освоению профессиональных модулей

ПМ.1 Разработка технического задания на продукт графического дизайна; ПМ.2 Ошибка! Ошибка связи. ; ПМ.3 Подготовка дизайн - макета к печати (публикации); ПМ.4 Организация личного профессионального развития и обучения на рабочем месте
--

[наименование профессионального модуля в соответствии с ФГОС]

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

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен уметь:

1. Ориентироваться в исторических эпохах и стилях;
2. проводить анализ исторических объектов для целей дизайн-проектирования;
3. собирать, обобщать и структурировать информацию;

4. понимать сочетание в дизайн-проекте собственного художественного вкуса и требований заказчика;
5. защищать разработанные дизайн-макеты;
6. осуществлять консультационное или прямое сопровождение печати, публикации;
7. применять логические и интуитивные методы поиска новых идей и решений;
8. осуществлять повышение квалификации посредством стажировок и курсов;
9. организовывать и проводить мероприятия профориентационного и мотивационного характера.

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен знать:

1. Основные характерные черты различных периодов развития предметного мира;
2. современное состояние дизайна в различных областях экономической деятельности.

В результате изучения по дисциплине

История дизайна,

[наименование общепрофессиональной дисциплины в соответствии с ФГОС]

обучающийся должен освоить общие (ОК) и профессиональные (ПК) компетенции.

Общие компетенции				
Код	Наименование компетенций	Дескрипторы (показатели сформированности)	Умения	Знания
ОК.1	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.	Распознавание сложных проблемных ситуаций в различных контекстах. Проведение анализа сложных ситуаций при решении задач профессиональной деятельности Определение этапов решения задачи. Определение потребности в информации Осуществление эффективного поиска. Выделение всех возможных источников нужных ресурсов, в том числе неочевидных. Разработка детального плана действий Оценка рисков на каждом шагу Оценка плюсов и минусов	Распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте. Анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части. Правильно выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы. Составить план действия. Определить необходимые ресурсы. Владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах.	Актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить. Основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте. Алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях. Методы работы в профессиональной и смежных сферах. Структура плана для решения задач. Порядок оценки результатов решения задач профессиональной

		полученного результата, своего плана и его реализации, предложение критериев оценки и рекомендаций по улучшению плана.	Реализовать составленный план. Оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника).	деятельности.
--	--	--	---	---------------

Профессиональные компетенции			
ПК 4.1. Анализировать современные тенденции в области графического дизайна для их адаптации и использования в своей профессиональной деятельности.			
Действия	Умения	Знания	Ресурсы
Самоорганизация; обеспечение процессов анализа рынка продукции и требований к ее разработке.	Применять логические и интуитивные методы поиска новых идей и решений; осуществлять повышение квалификации посредством стажировок и курсов.	Системы управления трудовыми ресурсами в организации; методов и форм самообучения и саморазвития на основе самопрезентации; способов управления конфликтами и борьбы со стрессом.	ПК и периферийные устройства; расходные материалы; Интернет-ресурсы; столы, стулья; программные приложения: текстовые редакторы, браузеры, операционные системы.
ПК 4.2. Проводить мастер-классы, семинары и консультации по современным технологиям в области графического дизайна.			
Действия	Умения	Знания	Ресурсы
Обеспечение рекламы профессии и демонстрация профессиональности.	Организовывать и проводить мероприятия профориентационного и мотивационного характера .	Системы управления трудовыми ресурсами в организации; основ менеджмента и коммуникации, договорных отношений.	Ноутбук, проектор, экран; расходные материалы; Интернет-ресурсы; столы, стулья; программные приложения: текстовые редакторы, браузеры, операционные системы, программы просмотра графики; инструменты для макетирования.
ПК 4.3. Разрабатывать предложения по использованию новых технологий в целях повышения качества создания дизайн-продуктов и обслуживания заказчиков.			
Действия	Умения	Знания	Ресурсы
Саморазвитие и развитие профессии; поиск предложений	Принимать самостоятельные решения по	Системы управления трудовыми ресурсами в	ПК и периферийные устройства; расходные материалы;

развития с учетом новых технологий.	вопросам совершенствования организации работы.	организации; основ менеджмента и коммуникации, договорных отношений; методов и форм самообучения и саморазвития на основе самопрезентации.	Интернет-ресурсы; столы, стулья; программные приложения: текстовые редакторы, браузеры, операционные системы.
-------------------------------------	--	--	---

1.4. Рекомендуемое количество часов на освоение программы учебной дисциплины:

всего часов в том числе
максимальной учебной нагрузки обучающегося часов, в том числе
обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося часов,
самостоятельной работы обучающегося часов;
[количество часов вносится в соответствии с рабочим учебным планом профессии]

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

№	Вид учебной работы	Объем часов
1	Максимальная учебная нагрузка (всего)	57
2	Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	53
в том числе:		
2.1	лекции	30
2.2	семинарские и практические работы	23
3	Самостоятельная работа обучающегося (всего)	4
в том числе:		
<i>Указываются другие виды самостоятельной работы при их наличии</i>		
Итоговая аттестация в форме дифференцированный зачет		<i>6 семестр</i>
Итого		57

2.2. Примерный тематический план и содержание учебной дисциплины

История дизайна

Наименование дисциплины

Номер разделов и тем	Наименование разделов и тем Содержание учебного материала; лабораторные работы и практические занятия; самостоятельная работа обучающихся; курсовая работа (проект) (если предусмотрены)		Объем часов	Уровень освоения	Формируемые компетенции (ОК, ПК)
1	2		3	4	
	5 семестр				
Введение	Введение		1		
	Лекции		1	1	ОК 01, ПК 4.1.4.2.4.3
	1	Цель и задачи учебной дисциплины. Роль учебной дисциплины «История дизайна» в подготовке графического дизайнера	1	1	
	Лабораторные работы				
	Практические занятия				
	Контрольные работы				
	Самостоятельная работа студентов				
[наименование разделов и тем]					
Раздел 1.	Раздел 1. Развитие дизайна в XVIII-XIX вв.		12		
Тема 1.1.	Эпоха промышленной революции в Европе		4		
	Лекции		4	1	ОК 01, ПК 4.1.4.2.4.3
	Содержание учебного материал				
	1	Научно-технические открытия и изобретения XVIII-XIX вв..	2	2	
	2	Индустриализация и механизация производства, обусловленные промышленной революцией в Великобритании в середине XVIII — первой трети XIX в. Внедрение станков в процесс производства. Замена уникальных движений ремесленника воспроизводимыми повторяющимися движениями машины	2	2	
	Лабораторные работы				
	Практические занятия				
	Контрольные работы				
	Самостоятельная работа студентов	Подготовка сводной информационной таблицы «Эпоха промышленной революции в Европе»	1	2	ОК 01, ПК 4.1.4.2.4.3
[наименование разделов и тем]					

Тема 1.2.		Первые всемирные промышленные выставки	3	2	
		Лекции	3	1	ОК 01, ПК 4.1.4.2.4.3
		Содержание учебного материала			
	1	Техника как искусство	1	1	
	2	Первые выставки: Лондон (1761, 1767), Париж (1763), Дрезден (1765), Берлин (1786), Мюнхен (1788), Санкт-Петербург (1828).	1	1	
	3	Первая всемирная промышленная выставка в Лондоне (1851)	1	1	
		Лабораторные работы			
		Практические занятия			
		Контрольные работы			
		Самостоятельная работа студентов	1	3	ОК 01, ПК 4.1.4.2.4.3
[наименование разделов и тем]					
Тема 1.3.		Первые теории дизайна	2	2	
		Содержание учебного материала			
		Лекции	2	1	ОК 01, ПК 4.1.4.2.4.3
	1	Первые теории дизайна: Готфрид Земпер, Джон Рескин, Уильям Моррис	1	3	
	2	Первые промышленные дизайнеры: Дрессер, Петер Беренс, Михаэль Тонет	1	3	
		Практическая работа			
		Контрольные работы			
		Самостоятельная работа студентов			
[наименование разделов и тем]					
Тема 1.4.		Русская инженерная школа на рубеже XIX–XX вв.	3	2	
		Лекции	3	1	ОК 01, ПК 4.1.4.2.4.3
		Содержание учебного материала			
	1	Расцвет русской инженерной школы на фоне художественного упадка архитектуры во второй половине XIX в.		1	
	2	Формирование стилистики русского авангарда – конструктивизма		1	
		Практические занятия			
		Самостоятельная работа студентов			
		Контрольные работы			
[наименование разделов и тем]		[при наличии, указываются задания]			
Раздел 2		Зарождение нового стиля на рубеже XIX–XX	16		

	вв.			
Тема 2.1.	Поиск нового стиля в Европе. Ар-нуво. Модерн	2		
	Лекции	2	1	ОК 01, ПК 4.1.4.2.4.3
	Содержание учебного материала			
	1 Возникновение нового стиля на рубеже XIX–XX вв. во многих европейских странах	1	3	
	2 Главные черты нового стиля: возврат к функциональности, освобождение от излишков декора, обращение к национальным традициям	1	3	
	Практические занятия			
	Самостоятельная работа студентов			
	Контрольная работа			
<i>[наименование разделов и тем]</i>	<i>[при наличии, указываются задания]</i>			
Тема 2.2.	Ранний американский функционализм	4	3	
	Лекции	4	1	ОК 01, ПК 4.1.4.2.4.3
	Содержание учебного материала			
	1 Чикагская архитектурная школа	1	2	
	2 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	1	2	
	3 Первое поколение дизайнеров США. Пионеры дизайна рекламы	2	3	
	Практические занятия			
	Самостоятельная работа студентов			
	Контрольные работы			
<i>[наименование разделов и тем]</i>				
6 семестр				
Тема 2.3.	Первые идеи функционализма в Европе	3		
	Лекции	3	1	ОК 01, ПК 4.1.4.2.4.3
	Содержание учебного материала <i>[указывается перечень дидактических единиц]</i>			
	1 Немецкий Веркбунд – немецкий производственный союз	1	1	
	2 Создание в 1907 году в Мюнхене Немецкого Веркбунда в целях повышения качества промышленной продукции	1	1	
	3 Объединение в союз ряда художественно-промышленных мастерских, небольших	1	1	

		производственных и торговых предприятий, художников и архитекторов			
	Лабораторные работы				
	Практические занятия				
	Контрольные работы				
	Самостоятельная работа студентов				
<i>[наименование разделов и тем]</i>					
Тема 2.4.	Творчество в Советской России		6		
	Лекции				
	Содержание учебного материала				
	1	Советский дизайн («Производственное искусство»). Направления беспредметного творчества в советском искусстве начала XX в.			
	Практические занятия	Практические занятия № 1-2. Творчество в Советской России. Вопросы: Творчество В. Кандинского. Копия работ. Разработка серии эскизов по мотивам В.Кандинского. Практические занятия № 3-4. Творчество в Советской России. Вопросы: Творчество К. Малевича. Копия работ. Разработка серии эскизов по мотивам К.Малевича. Практические занятия № 5-6. Творчество в Советской России. Вопросы: Творчество А.Родченко. Копия работ. Разработка серии эскизов по мотивам А. Родченко	6	3	ОК 01, ПК 4.1.4.2.4.3
	Контрольные работы				
	Самостоятельная работа студентов	Проектное задание (с использованием информационных технологий)	1	3	ОК 01, ПК 4.1.4.2.4.3
Раздел 3	Первые школы дизайна		17		
Тема 3.1.	Основные течения в полиграфии начала XX века		10		
	Лекции		2	1	ОК 01, ПК 4.1.4.2.4.3
	Содержание учебного материала				
	1	Новые материалы и современные технологии в материаловедении		1	

	2	Конструктивизм в полиграфическом дизайне		2	
	3	Агитационно-массовое искусство. Зарождение политической рекламы. Плакат		2	
	5	Отечественные школы промышленного дизайна		2	
	6	Роль знаний по истории дизайна для участников международных конкурсов WorldSkills Russia/ WorldSkills International по графическому дизайну		2	
	Практические занятия	Практическое занятие № 7-8. Основные течения в полиграфии начала XX века. Вопросы: Виды материалов. Печатная продукция. Объект в материале Практическое занятие № 9-10. Основные течения в полиграфии начала XX века. Вопросы: Шрифтовой дизайн для печатной продукции Практическое занятие № 11-12. Основные течения в полиграфии начала XX века. Вопросы: Дизайн и разработка плаката и сопутствующей продукции Практическое занятие № 13-14. Основные течения в полиграфии начала XX века. Вопросы: Знаки и символы и их использование в коммуникативной среде	8	3	ОК 01, ПК 4.1.4.2.4.3
	Самостоятельная работа студентов				
	Контрольная работа				
[наименование разделов и тем]		[при наличии, указываются задания]			
Тема 3.2.	Архитектурно-художественная школа БАУХАУЗ (1919–1933)		4		
	Лекции		2	1	ОК 01, ПК 4.1.4.2.4.3
	1	Педагогические принципы. Вальтер Гропиус – основатель школы БАУХАУЗ	1	2	
	2	Продвижение теорий простоты и рациональности форм, основанных на их практической полезности	1	2	
	Практические	Практическое занятие №	2		ОК 01, ПК

	занятия	15-16. Создание агитационного плаката в творческой манере Кандинского			4.1.4.2.4.3
	Самостоятельная работа студентов				
	Контрольные работы				
<i>[наименование разделов и тем]</i>					
Тема 3.3.	Высшие художественно-технические мастерские ВХУТЕМАС (1920–1930)		3		
	Лекции		1	1	ОК 01, ПК 4.1.4.2.4.3
	Содержание учебного материала <i>[указывается перечень дидактических единиц]</i>				
	1	Высшие художественно-технические мастерские (ВХУТЕМАС) и Высший художественно-технический институт (ВХУТЕИН) (1920–1930)		1	
	2	Роль ВХУТЕМАСа в формировании дизайна (производственного искусства) в Советской России		1	
	3	Учебные цели и структура мастерских		1	
	Лабораторные работы				
	Практические занятия	Практическое занятие № 17-18. Создание архитектурной композиции в творческой манере Татлина	2	3	ОК 01, ПК 4.1.4.2.4.3
	Контрольные работы				
	Самостоятельная работа студентов	Доклад по теме: творческие деятели Высших художественно-технических мастерских ВХУТЕМАС	1	3	ОК 01, ПК 4.1.4.2.4.3
<i>[наименование разделов и тем]</i>					
Раздел 4	Дизайн в современном мире		8		
Тема 4.1.	Современный дизайн		6		
	Лекции		1	1	ОК 01, ПК 4.1.4.2.4.3
	Содержание учебного материала				
	1	Современный дизайн в различных областях проектной деятельности		2	
	2	Современный подход к функционализму		2	
	3	Роль новых технологий в дизайне		2	
	Практические занятия	Практическое занятие № 19-20. Современный дизайн Дизайн и разработка готового дизайн продукта	5	3	ОК 01, ПК 4.1.4.2.4.3

		по техническому заданию в зависимости от материала Практическое занятие № 21. Современный дизайн Коммерческий дизайн. Практическое занятие № 22-23. Современный дизайн Разработка дизайна Макетирование продукции			
	Контрольные работы				
	Самостоятельная работа студентов				
<i>[наименование разделов и тем]</i>					
Тема 4.2.	Место графического дизайна в современном мире	2			
	Лекции	2	1	ОК 01, ПК 4.1.4.2.4.3	
	Содержание учебного материала				
	1 Термин «графический дизайн» и его место в системе дизайна		1		
	2 Развитие полиграфии XXI века		1		
	Практические занятия				
	Контрольные работы				
	Самостоятельная работа студентов				
	<i>Дифференцированный зачет</i>		*		
<i>[наименование разделов и тем]</i>					
<i>Всего</i>					

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация профессионального модуля предполагает наличие

4.1.1 учебного кабинета

[указывается наименование кабинетов, связанных с реализацией дисциплины]

4.1.2 лаборатории

№96, лаборатория живописи и дизайна

4.1.3 зала

библиотека;

читальный зал с выходом в сеть Интернет, рабочие места обучающихся оснащенные компьютерами с доступом в Интернет, предназначенными для работы в электронной образовательной среде.

3.2 Оборудование лаборатории и рабочих мест

№	Наименования объектов и средств материально-технического обеспечения	Примечания
	Оборудование учебного кабинета	
	Мультимедиа оборудование переносное (цифровой проектор, экран на штативе, ноутбук, лазерный принтер в формате А4, сканер для документов)	1
	столы аудиторные	13
	стулья	26
	доска меловая	1
	стол	1
	стул преподавателя	1
	стол преподавателя	1
	компьютерный стол	1
	оборудование переносное (планшеты для рисования)	13
	оборудование переносное (мольберты)	13
	шкаф книжный	1
	телевизор	1
	стенд	1
	Печатные пособия	
	комплект учебно-методической документации;	1
	нормативная документация	1
	Цифровые образовательные ресурсы	
	<i>Цифровые компоненты учебно-методических комплексов</i>	
	комплект электронных презентаций, слайдов	1
	Экранно-звуковые пособия	
	Видеофильмы	
	Слайды (диапозитивы) по разным разделам курса	
	Аудиозаписи и фонохрестоматии	

	Коллекция цифровых образовательных ресурсов	
ЭБС	Муртазина С.А. История графического дизайна и рекламы. 2013	
ЭБС	Головко С.Б. Дизайн деловых периодических изданий. 2015	гриф
ЭБС	Пендикова И.Г. Концептуализм как творческий метод дизайна и рекламы. 2016	
ЭБС	Арсланов В.Г. Теория и история искусствознания. Античность. Средние века. Возрождение. 2015	
ЭБС	Арсланов В.Г. Теория и история искусствознания. Просвещение. 2015	
ЭБС	Арсланов В.Г. Теория и история искусствознания. 20 век. Постмодернизм. 2015	
ЭБС	Арсланов В.Г. Теория и история искусствознания. 20 век. Формальная школа. 2015	
ЭБС	Бесчастнов Н.П. Изображение растительных мотивов. 2012	гриф
ЭБС	Овчинникова Р.Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования. 2015	гриф

3.2. ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБУЧЕНИЯ

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Основные печатные источники

№	Выходные данные печатного издания	Год издания	Гриф
	Базовые печатные издания		
1.	Сокольникова, Н.М., Сокольникова, Е.В. История дизайна: учебник для студентов учреждений среднего профессионального образования [Текст] / Н.М. Сокольникова, Е.В. Сокольникова.- М.: ОИЦ «Академия», 2016. – 239 с.	2016	Реком.
2.	Кухта М.С. История дизайна	2019	гриф
3.	Головко С.Б. Дизайн деловых периодических изданий.	2015	гриф
4.	Овчинникова Р.Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования.	2015	гриф

Основные электронные издания

№	Выходные данные электронного издания	Режим доступа	Проверено
1.	История и теория дизайна: учебное пособие для семинарских и самостоятельных занятий / С. Базарбаева. - Palmarium Academic Publishing, 2013. – 144 с. [Электронный ресурс] // ozon.ru.	свободный	04.05.2019
2.	Государственный Эрмитаж. – Режим доступа: http://www.hermitage-museum.org/html_Ru/index.html	свободный	04.05.2019
3.	История мирового дизайна. - Режим доступа: http://design-history.ru	свободный	04.05.2019
4.	Лувр: музей. – Режим доступа: http://louvre.historic.ru/	свободный	04.05.2019

	ББК30.80я723		
5.	Мастера современной архитектуры. Знаменитые архитекторы и дизайнеры [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://famous.totalarch.com/taxonomy/term/4 .	свободный	04.05.2019
6.	Московский музей современного искусства [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.mmoma.ru/exhibitions .	свободный	04.05.2019
7.	The Metropolitan Museum of Art [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.metmuseum.org .	свободный	04.05.2019

Дополнительные печатные источники

1.	Пендикова И.Г. Концептуализм как творческий метод дизайна и рекламы.	2016	
2.	Пигулевский В.О. История дизайна. Вещи и бренды.	2019	

Дополнительные электронные издания

№	Выходные данные электронного издания	Режим доступа	Проверено
1.	Арсланов, В.Г. Теория и история искусствознания. 20 век. Постмодернизм. 2015	ЭБС	04.05.2019
2.	Арсланов, В.Г. Теория и история искусствознания. 20 век. Формальная школа. 2015	ЭБС	04.05.2019
3.	Арсланов, В.Г. Теория и история искусствознания. Античность. Средние века. Возрождение. 2015	ЭБС	04.05.2019
4.	Арсланов, В.Г. Теория и история искусствознания. Просвещение. 2015	ЭБС	04.05.2019
5.	Бесчастнов, Н.П. Изображение растительных мотивов. 2012	ЭБС	04.05.2019
6.	Головко, С.Б. Дизайн деловых периодических изданий. 2015	ЭБС	04.05.2019
7.	Муртазина, С.А. История графического дизайна и рекламы. 2013	ЭБС	04.05.2019
8.	Овчинникова, Р.Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования. 2015	ЭБС	04.05.2019
9.	Пендикова, И.Г. Концептуализм как творческий метод дизайна и рекламы. 2016	ЭБС	04.05.2019
10.	Головко, С.Б. Дизайн деловых периодических изданий. 2015 [Электронный ресурс] // http://padaread.com/?book=74007 .	свободный	04.05.2019
11.	Дизайн: история и теория : учеб. пособие для студентов архитектурных и дизайнерских специальностей / Н. А. Ковешникова. — 5-е изд., стер. - М. : Издательство «Омега-Л», 2009. -224 с. : ил. - (Университетский учебник). [Электронный ресурс] // http://www.studmed.ru/view/koveshnikova-na-dizayn-istoriya-i-teoriya_6dac80b7211.html .	свободный	04.05.2019
12.	Муртазина, С.А. История графического дизайна и рекламы. 2013 [Электронный ресурс] // http://yandex.ru/clck .	свободный	04.05.2019

13.	Овчинникова, Р.Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования. 2015 [Электронный ресурс] // http://gold.smaiksoft.ru/knigi/11929-ovchinnikova-ryu-dizayn-v-reklame-osnovy-graficheskogo-proektirovaniya.html	свободный	04.05.2019
14.	Рунге, В. Ф. История дизайна, науки и техники. Книга 1. - М: Архитектура-С, 2012. – 368 с. [Электронный ресурс] // http://www.studmed.ru/runge-vf-istoriya-dizayna-nauki-i-tehniki-kniga-1_ff8d06133ce.html	свободный	04.05.2019

Ресурсы Интернет

Единое окно доступа к образовательным ресурсам. Библиотека

<http://window.edu.ru/window/library>

Электронная библиотека учебно-методической литературы для общего и профессионального образования.

Библиотека Гумер - гуманитарные науки

<http://www.gumer.info/>

Коллекция книг по социальным и гуманитарным и наукам: истории, культурологии, философии, политологии, литературоведению, языкознанию, журналистике, психологии, педагогике, праву, экономике и т.д.

PSYLIB: Психологическая библиотека "Самопознание и саморазвитие"

<http://psylib.kiev.ua/>

<http://www.psylib.org.ua/books/index.htm>

Полные тексты публикаций по следующим темам: психология, философия, религия, культурология. Также на сайте вы найдете подборку ссылок на ресурсы Интернета, связанные с психологией и смежными областями знания.

Детская психология

<http://www.childpsy.ru>

Интернет-портал предназначен для специалистов в области детской психологии и содержит большую коллекцию публикаций по перинатальной, педагогической, специальной, дифференциальной, социальной и другим отраслям психологии. Виды материалов: научные статьи, рецензии, книги, методические разработки, справочные материалы. Информационное наполнение включает более чем 1000 статей, более чем 1000 книг и учебников, более 1000 аннотаций к зарубежным статьям, более 2500 авторефератов диссертационных исследований.

Энциклопедии, словари, справочники

<http://dic.academic.ru>

Сайт Академик. Словари и энциклопедии на Академике по социально-гуманитарным наукам.

Сайты музеев

Государственный Эрмитаж [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.hermitage-museum.org/html_Ru/index.html.

Московский музей современного искусства [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.mmoma.ru/exhibitions>.

The Metropolitan Museum of Art [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.metmuseum.org>.

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1 Банк средств для оценки результатов обучения

Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий и лабораторных работ, тестирования, а также выполнения обучающимися творческих заданий, проектов с использованием информационных технологий.

Оценочные средства составляются преподавателем самостоятельно при ежегодном обновлении банка средств. Количество вариантов зависит от числа обучающихся.

Код компетенции	Наименование результата обучения	Основные показатели оценки результата	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
	Освоенные умения		
	Усвоенные знания		
	Общие компетенции		
Например. Пример убрать после ознакомления			
ОК.1	Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес	- Умение обосновывать выбор своей будущей профессии, ее преимущества и значимость на современном рынке труда России.	Текущий контроль в форме: беседы, доклада, презентации и реферата
	Профессиональные компетенции		

№	Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
Наименование компетенций: ОК.01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.		
	Освоенные умения	
1.	Основные характерные черты различных периодов развития предметного мира;	устный опрос, тестирование, оценка решения ситуационных задач

	Усвоенные знания	
1.	Актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить. Основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте. Алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях. Методы работы в профессиональной и смежных сферах. Структура плана для решения задач. Порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Творческое задание.
Наименование компетенций: ПК 4.1. Анализировать современные тенденции в области графического дизайна для их адаптации и использования в своей профессиональной деятельности.		
	Освоенные умения	
2.	- Ориентироваться в исторических эпохах и стилях; - проводить анализ исторических объектов для целей дизайн-проектирования;	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме.
	Усвоенные знания	
2.	- современное состояние дизайна в различных областях экономической деятельности;	устный опрос, тестирование, оценка решения ситуационных задач
Наименование компетенций: ПК 4.2. Проводить мастер-классы, семинары и консультации по современным технологиям в области графического дизайна.		
	Освоенные умения	
3.	- 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;	Дизайн и разработка готового дизайн продукта по техническому заданию в зависимости от материала.
	Усвоенные знания	
3.	Системы управления трудовыми ресурсами в организации; основ менеджмента и коммуникации, договорных отношений.	устный опрос, тестирование, оценка решения ситуационных задач
Наименование компетенций: ПК 4.3. Разрабатывать предложения по использованию новых технологий в целях повышения качества создания дизайн-продуктов и обслуживания заказчиков.		
	Освоенные умения	
4.	- применять логические и интуитивные методы поиска новых идей и решений; - осуществлять повышение квалификации посредством стажировок и курсов; - организовывать и проводить мероприятия	Дизайн и разработка готового дизайн продукта по техническому заданию в зависимости от материала.

	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.	
	Усвоенные знания	
4.	Системы управления трудовыми ресурсами в организации; основ менеджмента и коммуникации, договорных отношений; методов и форм самообучения и саморазвития на основе самопрезентации.	устный опрос, тестирование, оценка решения ситуационных задач

4.2 Примерный перечень вопросов и заданий для проведения промежуточной аттестации

Уважаемые студенты!

Перед выполнением заданий внимательно ознакомьтесь с инструкцией.

В заданиях части I на выбор ответа (ответов) требуется внести номера правильных, на Ваш взгляд, ответов в соответствующие ячейки бланка ответа.

В заданиях части II на соответствие рядом с цифрами задания следует поставить выбранные Вами буквы.

В заданиях части III на правильную последовательность нужно записать цифры в порядке, который Вы считаете верным ответом.

Время на выполнение теста – 40 мин.

Максимальное количество баллов – 10.

Критерии оценивания

«Отлично»	10-9 баллов	«Удовлетворительно»	6-5 баллов
«Хорошо»	8-7 баллов	«Неудовлетворительно»	4 и менее 4 баллов

Часть I-I. Закрытые тестовые задания

Инструкция	Выберите единственный правильный ответ
-------------------	---

Правильный ответ на вопрос оценивается в 1 балл.

1. Идеологические и побудительные символы в СССР - это?

1) реклама	2) плакат	3) Интернет	4) машины
------------	-----------	-------------	-----------

2. К какому направлению в искусстве относится творчество В. Кандинского?

1) Советский авангард	2) Импрессионизм
3) Беспредметное искусство	4) Постмодерн

3. Основатель школы БАУХАУЗ - ...

1) В. Гропиус	2) Г. Земпер	3) Д. Рескин	4) У. Моррис
---------------	--------------	--------------	--------------

4. Программы Adobe Illu4. Программы Adobe Illustrator, Corel Draw специализируются в ... графике.

1) векторной	2) растровой	3) обоих	4) Нет верного ответа
--------------	--------------	----------	-----------------------

5. Деятельность по проектированию эстетических свойств промышленных изделий – это ...

1) дизайн	2) графика	3) искусство	4) наука
-----------	------------	--------------	----------

6. Термин «дизайн» появился в ... веке.

1) XV	2) XVI	3) XVII	4) XVIII
-------	--------	---------	----------

Часть II. Тестовые задания на установление соответствия

Инструкция	Установите соответствие
-------------------	--------------------------------

К элементу в правом столбце таблицы подберите соответствующие элементы, обозначенные цифрами.

Полученный результат занесите в бланк ответа

Правильный ответ на вопрос оценивается в 2 балла.

7. Установите соответствие между направлениями и соответствующими ему личностями

№	личности		направления
1)	Готфрид Земпер	А	Первые теории дизайна
2)	Джон Рескин	Б	Первые промышленные дизайнеры
3)	Уильям Моррис		
4)	Петер Беренс		
5)	Михаэль Тонет		

Часть III. Тестовые задания на восстановление правильной последовательности

Инструкция

Восстановите правильную последовательность элементов. Запишите буквы, например А, Б, В

Правильный ответ на вопрос оценивается в 2 балла.

8. Восстановите правильную последовательность элементов по хронологии событий.

