

Министерство образования и науки хабаровского края
краевое государственное бюджетное
профессиональное образовательное учреждение № 16
имени Героя Советского Союза А.С. Панова

**ПРОГРАММА ОБЩЕПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

ОП.03 ИСТОРИЯ ДИЗАЙНА
ОПОП СПО (ППКРС)
по профессии
54.01.20 Графический дизайнер

Хабаровск
2018 г.

Программа учебной дисциплины разработана на основе Федеральных государственных образовательных стандартов (далее – ФГОС) по профессии среднего профессионального образования (далее – СПО) 54.01.20 Графический дизайнер

Организация-разработчик: КГБ ПОУ 16

СОДЕРЖАНИЕ

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 Область применения программы:

Программа учебной дисциплины «Безопасности жизнедеятельности» является частью основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС по профессии СПО 54.01.20 Графический дизайнер

1.2 Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы: учебная дисциплина «История дизайна» является дисциплиной общепрофессионального цикла 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.

1.3 Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

| Код ПК, ОК | Умения | Знания |
|-------------------------------------|---|---|
| ОК 01 ПК 4.1 ПК 4.2 ПК 4.3 | <ul style="list-style-type: none">- 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 профорientационного и мотивационного характера. | <ul style="list-style-type: none">- Основные характерные черты различных периодов развития предметного мира;- современное состояние дизайна в различных областях экономической деятельности. |

1.4 Рекомендуемое количество часов на освоение программы дисциплины:

всего учебной нагрузки обучающегося 60 часов, в том числе:
обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося 40 часов;
самостоятельной работы обучающегося 20 часов.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1 Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

| Вид учебной работы | Объем часов |
|---|-------------|
| Всего учебной нагрузки | 60 |
| Всего во взаимодействии с преподавателем | 40 |
| в том числе: | |
| теоретическое обучение | 30 |
| практические занятия | 10 |
| Самостоятельная работа обучающегося (всего) | 20 |
| в том числе: | |
| Консультации | 4 |
| Итоговая аттестация в форме зачета | |

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины «История дизайна»

| Наименование разделов и тем | Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся | Объем в часах | Осваиваемые элементы компетенций |
|---|---|---------------|----------------------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| Введение | Содержание учебного материала | 1 | ПК 4.1 |
| | 1. Цель и задачи учебной дисциплины. Роль учебной дисциплины «История дизайна» в подготовке графического дизайнера | 1 | |
| Раздел 1. Развитие дизайна в XVIII-XIX вв. | | | |
| Тема 1.1. Эпоха промышленной революции в Европе | Содержание учебного материала | 2 | ОК 01 |
| | 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. | | |
| | 3. Внедрение станков в процесс производства. Замена уникальных движений ремесленника воспроизводимыми повторяющимися движениями машины | | |
| | В том числе, практических занятий и лабораторных работ | 1 | |
| | Практическое занятие № 1. Подготовка сводной информационной таблицы «Эпоха промышленной революции в Европе» | 1 | |
| Тема 1.2.Первые всемирные промышленные выставки | Содержание учебного материала | 2 | ОК 01 |
| | 1.Техника как искусство | 2 | |
| | 2. Первые выставки: Лондон (1761, 1767), Париж (1763), Дрезден (1765), Берлин (1786), Мюнхен (1788), Санкт-Петербург (1828) и др. | | |
| | 3.Первая всемирная промышленная выставка в Лондоне (1851). | | |
| Тема 1.3. Первые теории дизайна | Содержание учебного материала | 2 | ОК 01 |
| | 1.Первые теории дизайна: Готфрид Земпер, Джон Рескин, Уильям Моррис. | 2 | |
| | 2. Первые промышленные дизайнеры: Дрессер, Петер Беренс, Михаэль Тонет | | |
| | В том числе, практических занятий и лабораторных работ | | |
| Тема 1.4. Русская инженерная школа на рубеже XIX–XX вв. | Содержание учебного материала | 2 | ОК 01 |
| | 1.Расцвет русской инженерной школы на фоне художественного упадка архитектуры во второй половине XIX в. | 2 | |
| | 2. Формирование стилистики русского авангарда – конструктивизма | | |
| Раздел 2. Зарождение нового стиля на рубеже XIX–XX вв. | | | |
| Тема 2.1.Поиск | Содержание учебного материала | 2 | ОК 01 |

| | | | |
|---|--|---|-------|
| нового стиля в Европе. Ар-нуво. Модерн | 1. Возникновение нового стиля на рубеже XIX–XX вв. во многих европейских странах | 2 | |
| | 2. Главные черты нового стиля: возврат к функциональности, освобождение от излишков декора, обращение к национальным традициям | | |
| Тема 2.2. Ранний американский функционализм | Содержание учебного материала | 2 | ОК 01 |
| | 1. Чикагская архитектурная школа. Рост промышленного производства в США с 1860 по 1895 гг. (США на втором месте в мире после Англии) | 2 | |
| | 2. Поиск новых форм американскими художниками и архитекторами, не обременёнными традициями в области художественных стилей | | |
| | В том числе, практических занятий и лабораторных работ | 1 | |
| | Практическое занятие № 2. Первое поколение дизайнеров США. Пионеры дизайна рекламы | 1 | |
| Тема 2.3. Первые идеи функционализма в Европе | Содержание учебного материала | 2 | ОК 01 |
| | 1. Немецкий Веркбунд – немецкий производственный союз | 2 | |
| | 2. Создание в 1907 году в Мюнхене Немецкого Веркбунда в целях повышения качества промышленной продукции | | |
| | 3. Объединение в союз ряда художественно-промышленных мастерских, небольших производственных и торговых предприятий, художников и архитекторов | | |
| Тема 2.4. Творчество в Советской России | Содержание учебного материала | 3 | ОК 01 |
| | 1. Советский дизайн («Производственное искусство»). Направления беспредметного творчества в советском искусстве начала XX в. | 3 | |
| | В том числе, практических занятий и лабораторных работ | 3 | |
| | Практическое занятие № 3. Творчество В. Кандинского. Копия работ. Разработка серии эскизов по мотивам В. Кандинского | 1 | |
| | Практическое занятие № 4. Творчество К. Малевича. Копия работ. Разработка серии эскизов по мотивам К. Малевича | 1 | |
| | Практическое занятие № 5. Творчество А. Родченко. Копия работ. Разработка серии эскизов по мотивам А. Родченко | 1 | |
| Раздел 3. Первые школы дизайна | | | |
| Тема 3. 1. Основные течения в полиграфии | Содержание учебного материала | 4 | ОК 01 |
| | 1. Новые материалы и современные технологии в материаловедении | 4 | |
| | 2. Конструктивизм в полиграфическом дизайне | | |

| | | | |
|--|--|---|-------------------------------|
| начала XX века | 3. Агитационно-массовое искусство | | |
| | 4. Зарождение политической рекламы. Плакат. Отечественные школы промышленного дизайна | | |
| | В том числе, практических занятий и лабораторных работ | 4 | |
| | Практическое занятие № 6. Виды материалов. Печатная продукция. Объект в материале | 1 | |
| | Практическое занятие № 7. Шрифтовой дизайн для печатной продукции | 1 | |
| | Практическое занятие № 8. Дизайн и разработка плаката и сопутствующей продукции | 1 | |
| | Практическое занятие № 9. Подготовка презентации: «Роль знаний по истории дизайна для участников международных конкурсов WorldSkillsRussia/ WorldSkills International по графическому дизайну» | 1 | |
| Тема 3.2.Архитектурно-художественная школа БАУХАУЗ (1919–1933) | Содержание учебного материала | 2 | ОК 01 |
| | 1. Педагогические принципы. Вальтер Гропиус – основатель школы БАУХАУЗ | 2 | |
| | 2. Продвижение теорий простоты и рациональности форм, основанных на их практической полезности | | |
| | В том числе, практических занятий и лабораторных работ | 1 | |
| | Практическое занятие № 10. Создание агитационного плаката в творческой манере Кандинского | 1 | |
| Тема 3.3. Высшие художественно-технические мастерские ВХУТЕМАС (1920–1930) | Содержание учебного материала | 2 | ОК 01 |
| | 1.Высшие художественно-технические мастерские (ВХУТЕМАС) и Высший художественно-технический институт (ВХУТЕИИ) (1920–1930) | 2 | |
| | 2. Роль ВХУТЕМАСа в формировании дизайна (производственного искусства) в Советской России. Учебные цели и структура мастерских. Создание архитектурной композиции в творческой манере Татлина | | |
| Раздел 4. Дизайн в современном мире | | | |
| Тема 4.1. Современный дизайн | Содержание учебного материала | 2 | ОК 01, ПК 4.1, ПК 4.2, ПК 4.3 |
| | 1. Современный дизайн в различных областях проектной деятельности | 2 | |
| | 2. Современный подход к функционализму | | |
| | 3. Роль новых технологий в дизайне | | |
| Тема 4.2. Место графического | Содержание учебного материала | 2 | ОК 01, ПК 4.1, ПК 4.3 |
| | 1. Термин «графический дизайн» и его место в системе дизайна | 2 | |

| | | | |
|-------------------------------|---|----|--|
| дизайна в современном мире | 2. Развитие полиграфии XXI века | | |
| | Самостоятельная работа обучающихся | 20 | |
| | Промежуточная аттестация в форме зачета | | |
| Всего: | | 60 | |

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ 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.

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. Сокольникова Н.М., Сокольникова Е.В. История дизайна: учебник для студентов учреждений среднего профессионального образования. - М.: ОИЦ «Академия», 2016. – 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, 2016. – 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.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 «ОП.03 ИСТОРИЯ ДИЗАЙНА»

| Результаты обучения | Критерии оценки | Методы оценки |
|---|---|--|
| <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 ;ориентироваться в исторических эпохах и стилях; проводить анализ исторических объектов для целей дизайн - проектирования;</p> | <p>устный опрос, тестирование, оценка решения ситуационных задач</p> |