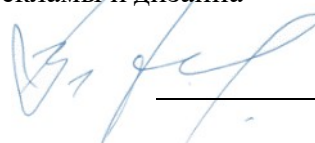


МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ВОРОНЕЖСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ВГУ»)

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий
кафедрой связей с общественностью,
рекламы и дизайна



Тулупов В.В.

26.05.2023 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
ПРОГРАММЫ ПОДГОТОВКИ СПЕЦИАЛИСТОВ СРЕДНЕГО ЗВЕНА**

ОП.07. История и теория дизайна

Код и наименование дисциплины в соответствии с Учебным планом

42.02.01 Реклама

Шифр и наименование специальности

гуманитарный

*Профиль подготовки (технический, естественнонаучный, социально-экономический,
гуманитарный)*

специалист по рекламе

Квалификация выпускника

очная

Форма обучения

Учебный год: 2024-2025

Семестр(ы): 3

Рекомендована: НМС факультета журналистики

(Наименование рекомендующей структуры)

протокол от 18.05.2023г. № 8

Составители программы: Осенкова Т.А., преподаватель кафедры связей с
общественностью, рекламы и дизайна факультета журналистики

2023 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	стр. 3
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	4
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	10
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	11

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОП.07. «История и теория дизайна»

название дисциплины

Программа учебной дисциплины разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования (ФГОС СПО) по специальности 42.02.01 Реклама, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 12 мая 2014 г. №510 "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 42.02.01 Реклама", входящей в укрупненную группу специальностей 42.00.00 «Средства массовой информации и информационно-библиотечное дело».

1.1. Область применения программы

Программа учебной дисциплины является частью основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО 42.02.01 «Реклама», входящей в укрупненную группу специальностей 42.00.00 «Средства массовой информации и информационно-библиотечное дело».

1.2. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы:

Относится к общепрофессиональным дисциплинам профессионального цикла

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

В результате изучения дисциплины обучающийся должен знать:

- отличия дизайна от искусства;
- основные этапы развития дизайна;
- основные закономерности развития дизайна;
- специфику выразительных средств различных видов проектирования;
- основные методы организации творческого процесса дизайнеров;
- особенности различных стилевых направлений

В результате изучения дисциплины обучающийся должен уметь:

- различать художественные стили;
- определять к какому направлению дизайна относится продукт(макет, изделие);
- выбирать уместные стили и направления в рамках профессиональной деятельности.

Результатом освоения программы учебной дисциплины является овладение обучающимся профессиональными (ПК) и общими (ОК) компетенциями:

Код компетенции	Содержательная часть компетенции
ПК-1.1	Осуществлять поиск рекламных идей
ПК-1.2	Осуществлять художественное эскизирование и выбор оптимальных изобразительных средств рекламы
ПК-2.1	Выбирать и использовать инструмент, оборудование, основные изобразительные средства и материалы

ОК-1	Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.
ОК- 2	Организовывать собственную деятельность, определять методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.
ОК- 3	Решать проблемы, оценивать риски и принимать решения в нестандартных ситуациях.
ОК-11	Обладать экологической, информационной и коммуникативной культурой, базовыми умениями общения на иностранном языке

1.4. Рекомендуемое количество часов на освоение программы дисциплины:
максимальной учебной нагрузки обучающегося 78 часов, в том числе:
обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося 48 часов;
самостоятельной работы обучающегося 30 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)	78
Аудиторная учебная работа (обязательные учебные занятия) (всего)	48
в том числе:	
лекции	16
практические занятия	32
Внеаудиторная (самостоятельная) учебная работа обучающегося (всего)	30
в том числе:	
самостоятельная работа с литературой и выполнение домашних заданий	30
Итоговая аттестация в форме – дифференцированного зачета	

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

<i>наименование</i>			
Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные и практические работы, самостоятельная работа обучающихся	Объем часов	Уровень освоения
1	2	3	4
Раздел 1.	Дизайн как вид деятельности. Функции дизайна.		
Тема 1.1. Предмет и задачи дизайна, как научной отрасли	Определение дизайна. Отрасли дизайна. Связь с другими отраслями и науками. Отличия дизайна и декоративно-прикладного искусства.	2	1
	Самостоятельная работа: изучение литературы по теме	1	2
Тема 1.2. Дизайн как система	Факторы, которые учитываются творцом при создании вещи. Формирование системного подхода в теории дизайна. Преимущества системного подхода. Категории дизайнерского процесса. Структура дизайна. Основные принципы дизайна.	2	1,2
	Самостоятельная работа: изучение литературы по теме	1	2
Тема 1.3. Функции дизайна	Рационализирующая функция. Организующая функция. Созидательная функция дизайна. Гуманизирующая функция дизайна. Социализирующая функция дизайна. Идеологическая функция. Гедонистическая функция. Утопическая функция. Знаковая функция. Экологическая функция. Эстетическая функция. Демократизирующая функция.	4	2
	Контрольная работа по пройденным темам в виде развернутых ответов на вопросы.	2	2,3
Раздел 2	История развития дизайна		

Тема 2.1. Протодизайн	Понятие канона в ДПИ. Предпосылки зарождения дизайна. Роль индустриализации в становлении дизайна. Развитие массового производства. Джозья Веджвуд родоначальник профессии промышленного дизайнера. Появление рабочих поселков и районов. Торговые пассажи	2	1, 2
	Самостоятельная работа: Пользуясь предложенными источниками в свободной форме нарисовать или выполнить в графическом редакторе шкалу времени предпосылок развития дизайна.	2	2, 3
Тема 2.2. XIX век – зарождение дизайна как проектно-художественной деятельности. Первые промышленные выставки.	Роль изобретения фотографии в становлении дизайна. Зарождение выставочного дела. Всемирная выставка 1951 года и ее итоги. Появление «Альбертпополиса». Выставка 1962 года.	2	2
	Самостоятельная работа: изучение литературы по теме: «Развитие дизайнерской мысли в континентальной Европе. Концепции Ф. Рёло и Г. Земпера».	2	2
Тема 2.3. Становление европейского дизайна	Дж. Рескин и прерафаэлиты. У. Моррис и его вклад в развитие английского дизайна. Движение «Искусства и ремесла». Теоретики дизайна Континентальной Европы	2	2
	Творческое задание: Представьте, что вы работаете в Келмскотт-пресс. Придумайте эскиз начертания собственного имени для визитки таким образом, чтобы он соответствовал философии и духу «бренда» У. Морриса.	3	3

Тема 2.4. Дизайн эпохи Модерн	Этимология названия стиля. Основные имена (А. Макмердо, В. де Вельде, В. Орта, Ч. Макинтош, С.Бинг). Стилевые особенности модерна. Шрифты эпохи модерн. Влияние на дизайн рекламы.	2	2
	Самостоятельная работа: найти примеры стиля «модерн» в современной айдентике.	2	2,2
Тема 2.5. Становление дизайна в России XIX - начала XX вв.	Особенности становления дизайна в России во 2 половине 19 века. Строгановская школа: задачи и принципы обучения. Художественно-промышленный музей училища. Орнамент и стилизация.	4	2
	Самостоятельная работа: чтение литературы по теме, подготовка сообщений.	2	2
Тема 2.6. От художественных изделий к промышленным товарам.	Новый взгляд на дизайн А. Лооса. «Орнамент и преступление». Деятельность немецкого Веркбунда. Деятельность П.Беренса в компании AEG.	2	2
	Самостоятельная работа: подготовить манифест движения «Веркбунд» от лица его участников с содержанием основных задач, ценностей и принципов.	2	2, 3
Тема 2.7. Конструктивизм в России	К. Малевич и УНОВИС. Архитектоны. Деятельность Эль Лисицкого, проуны. Деятельность Татлина, Родченко и других деятелей раннего советского дизайна. ВХУТЕМАС-ВХУТЕИН: задачи и принципы обучения. Особенности конструктивизма в рекламе.	2	2
	Творческое задание: придумать слоган и выполнить плакат в стиле конструктивизма.	3	3
Тема 2.8. Баухаус	Этапы существования Веймарского Баухауса. Система обучения, преподаватели. Основные черты выработанного стиля. Баухаус в Дессау. Стиль Баухаус сегодня.	2	2
	Творческое задание: презентовать одну из вещей, сделанную стиле Баухаус	2	2, 3
Тема 2.9. Американский	Всемирная выставка в Париже 1925 и ее итоги. Появление модернизма и Ар-Деко. Факторы развития и стилевые особенности Ар-Деко. Ар-Деко в СССР. Ар-Деко	2	2

дизайн 20-30х 20 века. Ар-Деко	сегодня.		
	Самостоятельная работа: изучение литературы по теме.	2	2
Тема 2.10 Послевоенный дизайн в США и Европе	Факторы развития и основные направления развития дизайна после Второй мировой войны: в США, Великобритании, Италии, Японии, Германии.	2	2
	Творческое задание: нарисовать эскиз дома мечты (интерьер или экстерьер на выбор) в стиле 50х.	3	3
Тема 2.11 Тенденции развития дизайна в 60-80х годах 20 века. Постмодернизм.	Факторы развития дизайнерской мысли в 60е годы 20 века: «Холодная война», «Сердитое поколение», развитие поп-культуры, сексуальная революция, психоделия, «космические грезы». Основные черты дизайна 70х: хайтек, зарождение экодизайна, эргономика, возрождение ремесел. Панк-культура и «электронный век». Постмодернизм: зарождение и основные черты. Дизайн-группа «Мемфис». Постмодернизм в рекламном дизайне.	4	2
	Самостоятельная работа: изучение литературы по теме, подготовка сообщений по теме.	2	2
Раздел 3.	Дизайн сегодня. Проблемы и перспективы развития.		
Тема 3.1. Эргономика и дизайн.	Понятие эргономики. Составляющие средовых объектов и систем. Предпосылками возникновения и развития эргономики и инженерной психологии. Понятие и виды человеческих факторов. Эргономика в рекламе и веб-дизайне.	2	1, 2
	Самостоятельная работа: анализ продуктов веб-дизайна с точки зрения эргономики.	1	2, 3
Тема 3.2. Дизайн и экология	Экологический дизайн и его задачи. Джон и Нэнси Тодд – пионеры эко-дизайна. Энергосбережение и уменьшение энергопотребления. Ресайклинг. Устойчивое развитие. Дизайн природной среды. Биомимикрия. Экомаркетинг. Гринвошинг как негативная сторона экомаркетинга.	2	1, 2
	Самостоятельная работа: изучение литературы по теме	8	2
Тема 3.3. Взаимодействие	Критерии определения высоких технологий. Роль открытия графена. Возможности ДНК. «Большие данные» и дизайн. Возрождение ремесел. Технокрафт.	2	1,2

высоких технологий и ремесла в современном дизайне. Технокрафт.			
	Творческое задание: предложить возможные варианты использования высокотехнологичных материалов в рекламном дизайне.	1	2
Тема 3.4. Коммерческий дизайн	Определение коммерческого дизайна. Независимый дизайн. Стафф-дизайн. Нон-дизайн.	2	1,2
	Контрольная работа в виде теста по разделу.	2	2,3

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)

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Материально-техническое обеспечение

Реализация программы дисциплины требует наличия кабинета (или закрепленной аудитории).

Оборудование учебного кабинета (аудитории):

- учебные места по количеству обучающихся;
- рабочее место преподавателя;
- комплект учебно-методической документации;
- учебные фильмы и презентации по разделам дисциплины.

Технические средства обучения: компьютер (ноутбук), проектор, экран.

3.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

а) основная литература:

1. История дизайна [Электронный ресурс] : учебно-методическое пособие : [для студентов направлений "Издательское дело", "Искусства и гуманитарные науки", специалистов в области дизайна и всех, интересующихся историей искусства и дизайна] / Воронеж. гос. ун-т ; сост. О.В. Позднякова .— Электрон. текстовые дан. — Воронеж : Издательский дом ВГУ, 2019 .— Загл. с титул. экрана .— Свободный доступ из интрасети ВГУ .— Текстовый файл .— <URL:<http://www.lib.vsu.ru/elib/texts/method/vsu/m19-162.pdf>>.

2. Эргономика и оборудование жилой среды [Электронный ресурс] : учебно-методическое пособие : [студ. бакалавриата филолог. фак. направления 50.03.01 - Искусства и гуманитарные науки] / Воронеж. гос. ун-т ; сост. Н.В. Фролова .— Электрон. текстовые дан. — Воронеж : Издательский дом ВГУ, 2016 .— Загл. с титула экрана .— Свободный доступ из интрасети ВГУ .— Текстовый файл .— Windows 2000 ; Adobe Acrobat Reader .— <URL:<http://www.lib.vsu.ru/elib/texts/method/vsu/m16-78.pdf>>.

б) дополнительная литература:

1. Аникаева А.А. Конструктивизм как концепция стилеобразования в дизайне печатной рекламы // Вестник КГУ. 2011. №2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/konstruktivizm-kak-kontsepsiya-stileobrazovaniya-v-dizayne-pechatnoy-reklamy> (дата обращения: 03.01.2023).
2. Бронзино Л.Ю., Свиридов Р.А. «Протодизайн»: генезис дизайна, или несколько вещей, которые изменили мир // Вестник РУДН. Серия: Социология. 2014. №4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/protodizayn-genezis-dizayna-ili-neskolko-veschey-kotorye-izmenili-mir> (дата обращения: 10.07.2020).
3. Ермилова Д.Ю. Советский конструктивизм как творческая концепция в дизайне XX века // Сервис+. 2017. №3. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sovetskiy-konstruktivizm-kak-tvorcheskaya-kontsepsiya-v-dizayne-hh-veka> (дата обращения: 03.01.2023).
4. Ковешникова Н.А.. Дизайн: история и теория : учебное пособие для студ. архитектур. и дизайнер. специальностей / Н.А. Ковешникова .— 4-е изд., стер. — М. : Омега-Л, 2008 .— 223 с.
5. Лаврентьев А.Н.. История дизайна : учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по специальности 052400 Дизайн / А.Н. Лаврентьев .— М. : Гардарики, 2008 .— 303 с.

1. [Лебедева, Татьяна Васильевна](#). Русский плакат / Татьяна Лебедева .— Воронеж : Изд-во факультета журналистики ВГУ, 2018 .— 239 с.
2. Макотина С. А. Первая Всемирная промышленная выставка Лондон 1851 год. Развитие и эксплуатация поствыставочного пространства всемирных промышленных выставок XIX начала XX веков // Известия вузов. Инвестиции. Строительство. Недвижимость. 2011. №1 (1). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/pervaya-vsemirnaya-promyshlennaya-vystavka-london-1851-god-razvitie-i-ekspluatatsiya-postvystavochnogo-prostranstva-vsemirnyh> (дата обращения: 22.07.2020).
3. Михайлов С.Н.. История дизайна : учебник для вузов / С. Михайлов .— 2-е изд., испр. и доп. — М. : Союз Дизайнеров России, 2004-.Т. 1: Становление дизайна как самостоятельного вида проектно-художественной деятельности .— 2004 .— 261,.
4. Немировский Е.Л. Уильям Моррис: поиск гармонии оформления книги // Е.Л. Немировский. – «Компарт», №5-6, 2004., URL: <https://compuart.ru/article/8786>, <https://compuart.ru/article/8886>
5. [Рожнова, Ольга Игоревна](#). История журнального дизайна : [учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по специальности 052400 Дизайн] / О.И. Рожнова .— М. : Университетская книга, 2009 .— 271
6. Субботина Н.О., Тимофеева М.С., Марусева И.В. Феномен искусства: «Модерн как источник вдохновения в современной рекламе» // Альманах теоретических и прикладных исследований рекламы. 2014. №2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/fenomen-iskusstva-modern-kak-istochnik-vдохновения-v-sovremennoy-reklame>.
7. Филл. Ш.и П. История дизайна / Шарлотта и Питер Филл. – М.: КоЛибри, Азбука-Аттикус, 2020 – 512 с.

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Контроль и оценка результатов освоения дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения занятий, тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий (фотопроектов, докладов, рефератов).

Итоговый контроль: дифференцированный зачет

Критерии оценки экзамена по итогам освоения дисциплины:

- **отлично**: выполнение всех творческих заданий, знание основного материала дисциплины, умение самостоятельно использовать его для решения прикладных задач, успешное выполнение теста и контрольной работы;
- **хорошо**: выполнение основной части творческих заданий, знание большей части материала дисциплины и методов его использования, умение решать типовые задачи, успешное выполнение теста и контрольной работы;
- **удовлетворительно**: выполнение части творческих заданий, наличие представления об основных положениях материала дисциплины, умение использовать его для решения простейших задач, неполное выполнение тестов;
- **неудовлетворительно**: невыполнение творческих заданий, отсутствие практических навыков при слабом представлении о содержании дисциплины, невыполнение тестов.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
<p style="text-align: center;">УМЕНИЯ</p> <ul style="list-style-type: none"> - обосновывать свою мировоззренческую и социальную позицию, применять полученные знания при решении профессиональных задач, а также в практической жизни. <p style="text-align: center;">ЗНАНИЯ</p> <ul style="list-style-type: none"> - выявлять особенность дизайна как вида деятельности; - определять функции дизайна; - ориентироваться в основных исторических этапах становления дизайна; - различать различные дизайнерские стили и течения; - знать основные тенденции развития современного дизайна; - знать и уметь применять основные требования к продуктам дизайна на современном рынке. <p>Итоговая аттестация усвоенных знаний и освоенных умений</p>	<p><i>Тестирование, выполнение творческих заданий</i></p> <p><i>Опрос</i> <i>Выполнение практических заданий</i> <i>Тестирование</i></p> <p><i>Дифференцированный зачет в устной форме</i></p>

Результаты обучения (освоенные общие компетенции)	Основные показатели оценки результата (показатели достижения заданного уровня освоения компетенции посредством формирования знаний, умений, навыков)
<p>ОК-1 Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.</p>	<p>Знать: характеристики и функции дизайна, как особого вида творческой деятельности</p> <p>Уметь: выявлять и определять основные требования и тенденции современного рынка дизайна.</p> <p>Владеть: навыками определения и подбора стилевого решения для разработки конкретного продукта.</p>
<p>ОК 2. Организовывать собственную деятельность, определять методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.</p>	<p>Знать: основные принципы эргономики</p> <p>Уметь: использовать принципы эргономики для рекламного дизайна</p> <p>Владеть: приемами привлечения внимания к рекламному продукту</p>
<p>ОК 3. Решать проблемы, оценивать</p>	<p>Знать: основные ошибки в создании</p>

риски и принимать решения в нестандартных ситуациях.	дизайн-продукта; Уметь: избегать ошибок в создании дизайн-продукта; Владеть: методами доработки дизайн-продукта
ОК-11 Обладать экологической, информационной и коммуникативной культурой, базовыми знаниями общения на иностранном языке.	Знать: основные требования к дизайну, для того чтобы он соответствовал концепции устойчивого развития. Уметь: собирать, обрабатывать и применять информацию об инновационных разработках в сфере дизайна рекламы. Владеть: навыками усвоения передового, в том числе зарубежного опыта, в создании современного рекламного продукта, соответствующего экологическим, эргономическим и другим потребностям общества.
ПК-1.1 Осуществлять поиск рекламных идей	Знать: принципы и методы планирования, подготовки и разработки рекламной продукции; Уметь: разрабатывать концепцию дизайн-проекта рекламного продукта Владеть: навыками осуществления поиска рекламных идей, с применением основных принципов дизайна.
ПК-1.2 Осуществлять художественное эскизирование и выбор оптимальных изобразительных средств рекламы	Знать: основные методы и средства создания дизайн-проекта рекламного продукта Уметь: применять оптимальные изобразительные средства рекламы при осуществлении рекламной идеи, используя знания о различных стилях и направлениях дизайна. Владеть: навыками создания художественного эскиза
ПК-2.1 Выбирать и использовать инструмент, оборудование, основные изобразительные средства и материалы	Знать: технические свойства инструментов и материалов для создания продукта дизайна Уметь: выбирать и использовать инструмент, оборудование, основные изобразительные средства и материалы Владеть: навыками использования технических и программных средств для компьютерной обработки графики.

ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЙ

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Специальность 42.02.01 «Реклама»
шифр и наименование специальности

Дисциплина ОП.07 История и теория дизайна
код и наименование дисциплины

Профиль подготовки гуманитарный
в соответствии с Учебным планом

Форма обучения очная

Учебный год 2024-2025

Ответственный составитель

Преп. каф. связей с общественностью,

рекламы и дизайна _____ Осенкова Т.А. ____ 20__

должность, подразделение

подпись

расшифровка подписи

СОГЛАСОВАНО

Куратор ОПОП СПО

по специальности 42.02.01 «Реклама» _____ Осенкова Т.А. ____ 20__

подпись

расшифровка подписи

Зав. отделом обслуживания ЗНБ _____ Шалина И.П. ____ 20__

подпись

расшифровка подписи

РЕКОМЕНДОВАНА НМС факультета журналистики

протокол от 18.05.2023 г. № 8