

Министерство культуры и туризма Калужской области
ГБПОУ КО «Калужский областной колледж культуры и искусств»

УТВЕРЖДЕНО:

Приказом № 103/д от «01» сентября 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОП. 02 «ИСТОРИЯ ДИЗАЙНА»

для специальностей СПО

54.02.01 Дизайн

Учебная дисциплина «История дизайна» является обязательной частью общепрофессионального цикла примерной основной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по специальностям среднего профессионального образования (далее СПО) **54.02.01 Дизайн**

Организация-разработчик: ГБПОУ КО «Калужский областной колледж культуры и искусств»

Разработчик: Кузнецова Ирина Леонидовна, преподаватель ГБПОУ КО «Калужский областной колледж культуры и искусств»

Рассмотрена на заседании ПЦК
ГБПОУ КО «Калужский областной
колледж культуры и искусств»
Протокол № 1 от 30.08.2023 г.

Одобрена Педагогическим советом
ГБПОУ КО «Калужский областной
колледж культуры и искусств»
протокол № 1 от 31.08.2023 г.

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

«История дизайна»

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

учебная дисциплина «История дизайна» является обязательной частью общепрофессионального цикла основной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по специальности.

1.2. Цель и планируемые результаты освоения учебной дисциплины:

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания.

знать:

1. Основные этапы развития мирового дизайна, стили и направления.
2. Характерные особенности изобразительного языка стилей и направлений в дизайне.
3. Имена и основные произведения ведущих дизайнеров, представляющих эти стили.
4. Основные закономерности создания формы, композиции, колорита и других основ изобразительного языка в произведениях искусства.

уметь:

1. Охарактеризовать особенности каждого стиля в дизайне.
2. Определять особенности стиля на примере творчества дизайнеров.
3. Проводить анализ работ дизайнеров, с точки зрения изобразительного языка конкретного стиля или направления.
4. Использовать натурные зарисовки и этюды как основу для художественного образа в стилизации объектов живой и неживой природы в графике и макетировании.
5. Использовать натурные зарисовки и этюды как основу для разработки графического приёма изображения открытого пространства в проектной графике.
6. Охарактеризовать специфику выразительных средств различных видов изобразительного искусства.

Коды ОК и ПК, которые актуализируются при изучении учебной дисциплины:

- 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 4. Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.
- ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности.
- ОК 6. Работать в коллективе, обеспечивать его сплочение, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.
- ОК 7. Ставить цели, мотивировать деятельность подчиненных, организовывать и контролировать их работу с принятием на себя ответственности за результат выполнения заданий.
- ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.
- ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.
- ОК 11. Использовать умения и знания профильных дисциплин федерального государственного образовательного стандарта в профессиональной деятельности.
- ПК 1.1. Изображать человека и окружающую предметно-пространственную среду средствами академического рисунка и живописи.
- ПК 1.2. Применять знания о закономерностях построения художественной формы и особенностях ее восприятия.
- ПК 1.3. Проводить работу по целевому сбору, анализу исходных данных, подготовительного материала, выполнять необходимые предпроектные исследования.
- ПК 1.4. Владеть основными принципами, методами и приемами работы над дизайн-проектом.
- ПК 1.5. Владеть классическими изобразительными и техническими приемами, материалами и средствами проектной графики и макетирования.

ПК 1.6. Учитывать при проектировании особенности материалов, технологии изготовления, особенности современного производственного оборудования.

ПК 1.8. Находить художественные специфические средства, новые образно-пластические решения для каждой творческой задачи.

ПК 1.9. Осуществлять процесс дизайн-проектирования.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объём учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объём часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	36
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	36
в том числе:	
теоретические занятия	30
практические занятия	6
контрольные работы	-
курсовые работы (проект) (не предусмотрено)	
Самостоятельная работа обучающегося (всего)	
в том числе:	
Самостоятельная работа над курсовой работой (проектом) <i>(не предусмотрено)</i>	
<i>Итоговая аттестация в форме дифференцированного зачета (6 семестр)</i>	

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

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные и практические работы, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работ (проект) (если предусмотрены)		Объем часов	Уровень освоения
1	2		3	4
Раздел 1				
Тема 1.1. Основные понятия истории дизайна	Содержание учебного материала		2	1
	1.	Основные виды дизайна. Основные понятия в истории дизайна.		
	2.	Особенности и изобразительный язык дизайна.		
	3.	Основные периоды развития дизайна.		
	<i>Самостоятельная работа обучающихся.</i> Назвать основные виды дизайна. Перечислить основные особенности каждого.			
Тема 1.2. Дизайн во 2 половине 19 в.	Содержание учебного материала		2	1
	1.	Развитие промышленности во 2 пол. 19 в.		
	2.	Творчество Эйфеля. Пекстона. Шухова.		
	3.	Движение «Искусство и ремесла»		

	4.	Школа дизайна Глазго.		
	<i>Самостоятельная работа обучающихся:</i> Основные предпосылки развития дизайна. Особенности изобразительности движения «Искусства и ремесла». Особенности художественного языка школы Глазго. Творчество Ч.Р. Макинтоша.		1	
Тема 1.3. Объединения дизайнеров. Стиль Модерн	Содержание учебного материала		2	1
	1.	Венские мастерские.		
	2.	Немецкий Векбундт.		
	3.	Стиль Модерн. Разновидности стиля. Национальный модерн.		
	<i>Самостоятельная работа обучающихся:</i> Назвать основных мастеров и их работы. Особенности изобразительного языка стиля модерн.		1	
Тема 1.4. Стиль модерн. Стиль «Ар деко»	Содержание учебного материала		4	1
	1.	Персональный модерн. Гауди. Гимар. Климт		
	2	Особенности стиля «Ар деко».		
	<i>Самостоятельная работа обучающихся:</i> Перечислить основные особенности изобразительного языка названных художников. Перечислить основные особенности стиля «Ар деко».		2	

Тема 1.5. Конструк- тивизм. Функцио- нализм. Группа» Де Стайл»	Содержание учебного материала		4	1
	1.	Особенности конструктивизма в архитектуре и дизайне. Творчество Ле Карбю- зье.		
	2.	Особенности функционализма в архитектуре и дизайне.		
	3.	Группа «Де стайл». Г. Ритвелд.	2	
<i>Самостоятельная работа обучающихся.</i> Перечислить основные работы Ле Карбюзье. Перечислить основные работы Г. Ритвелда.				
Тема1.6. Школа ди- зайна «Ба- ухауз».	Содержание учебного материала		2	1
	1.	История школы дизайна «Баухауз».		
	2.	Основные особенности стиля баухауз в дизайне.		
	3	Основные мастера Баухауза. Итен. Брейер. Гроппиус.	1	
<i>Самостоятельная работа обучающихся</i> Особенности художественного языка школы Баухауза. Основные работы М. Брейера, В. Гроппиуса.				
Тема 1.7. Советский дизайн в 20-	Содержание учебного материала		2	1
	1.	ВХУТЕМАС - ВХУТЕИН. Школа дизайна в Советской России.		
	2.	Русский авангард. Особенности направления в дизайне.		

30х годах.	3.	Творчество К.С. Мельникова. А.М. Родченко и др.		
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i> Особенности художественного языка русского авангарда. Основные работы главных мастеров авангарда. Перечислить основные направления в искусстве авангарда.		1	
Тема 1.8.	Содержание учебного материала			
Интернациональный дизайн.	1.	Особенности интернационального стиля в архитектуре и дизайне.	2	1
	2.	Творчество Л. Миса ван дер Роэ.		
Органический дизайн.	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i> Главные работы Л. Миса ван дер Роэ. Особенности органического дизайна. Имена дизайнеров и их основные работы.		1	
Тема 1.9.	Содержание учебного материала			
Стили в дизайне 20 в. Характерные особенности	1.	Сюрреализм. С. Дали и др.	4	1
	2.	Поп-арт. Э. Уорхол и др.		
	3.	Оп-арт. В. Вазарелли и др.		
	4.	Деконструктивизм. Ф. Гери. Д. Либескинд.		
	5.	Минимализм. Хай-тек		

	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>			
	Перечислить основные особенности сюрреализма. Перечислить осн.особенности поп-арта. Перечислить основные особенности оп-арта.		2	
Тема 1.10. Итальян- ский ди- зайн.	Содержание учебного материала		2	1
	1.	Группа «Мемфис». Э. Сотсасс и др.		
	2.	Группа «Алхимия». А. Мендини и др.		
	<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>		1	
Назвать особенности изобразительности группы «Алхимия»				
Назвать особенности изобразительности группы «Мемфис»				
Тема 1.11. Скандинав- ский ди- зайн.	Содержание учебного материала		2	1
	1.	Творчество А. Аалто, В Пантона. Особенности скандинавского дизайна.		
	2.	Творчество А. Якобсена, Х. Вагнера		
	3.	Творчество Э. Сааренена, Г. Хеннигсена.		
<i>Самостоятельная работа обучающихся</i>		1		
Перечислить главные работы мастеров скандинавского дизайна				
Тема 1.12. Американ-	Содержание учебного материала		2	1
	1.	Творчество Ч. и Р. Имз.		

ский дизайн.	2.	Творчество Я. Нельсена.		
	3.	Французский дизайн. Творчество П. Полена.		
	<i>Самостоятельная работа обучающихся.</i>			
		Перечислить главные работы мастеров американского дизайна	1	
		Перечислить основные работы П. Полена.		
Тема 1.13. Понятия и стили в дизайне 20 в.	Содержание учебного материала.			
	1.	Фирменный стиль. Брендинг.	2	
	2.	Ретро-дизайн. Кич.		
	<i>Самостоятельная работа обучающихся.</i>		1	1
		Перечислить особенности понятий. Привести примеры.		
Тема 1.14. Авторский дизайн.	Содержание учебного материала.			
	1.	Творчество архитекторов – дизайнеров. З. Хадид. Ф. Гери. О. Нимейера.	2	
	2.	Творчество Ф. Старка, Ф. Новембе, Х. Айон, М. Вендерс, К. Рашида и др.		1
	<i>Самостоятельная работа обучающихся.</i>		1	
		Перечислить основные работы дизайнеров.		
Дифференцированный зачет			2	

	Всего:	<i>36 ч.</i>	
--	---------------	--------------	--

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечения

Реализация программы дисциплины требует наличия оборудованного учебного кабинета.

Технические средства обучения: мультимедийный проектор, компьютер.

3.2. Информационное обеспечение обучения.

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Основные источники:

1. Михайлов. С.М. История дизайна: учебник для вузов. - М., 2002.
2. Рунге В.Ф. История дизайна, науки и техники: учебное пособие. В 2 кн. - М.: Архитектура, 2007.
3. Лаврентьев А.Н. История дизайна: учебное пособие. - М., 2006.

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Контроль и оценка результатов освоения дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения самостоятельных работ, тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов, исследований.

Результаты (освоенные профессиональные компетенции)	Основные показатели оценки результата	Формы и методы контроля и оценки
<p>Иметь представление об истории развития дизайна.</p> <p>Иметь представление об основных этапах развития дизайна и их особенностях.</p> <p>Знать основные стили и направления в дизайне</p>	<p>- определение конкретного стиля и направления в дизайне в контексте истории развития этого вида художественной деятельности.</p> <p>-использование знаний о стилях и направлениях в характеристике творчества конкретных мастеров дизайна;</p> <p>-применение знаний о художественной выразительности и изобразительных приемах в анализе работ дизайнеров.</p> <p>-уметь делать выводы об особенностях изобразительного языка дизайнера на примере его работ.</p>	<p>Оценка знаний по разделам и темам курса.</p> <p>Промежуточный контроль в виде письменных работ и тестов.</p> <p>Итоговый контроль в форме дифференцированного зачета.</p>
<p>Применять знания об истории дизайна в учебе и в работе над практическими учебными работами по своей специальности.</p>	<p>-применение законов выразительности формы и функциональности предмета.</p> <p>-использование законов единства, равновесия и соподчинения в композиции для создания конкретной работы</p> <p>-использование знаний о проектировании предметов в своей</p>	

	<p>учебной работе</p> <ul style="list-style-type: none"> - знание принципов и особенностей изобразительных средств стилей, направлений в дизайне, почерка отдельных мастеров и использование их в своей работе. 	
<p>Проводить работу по целевому сбору, анализу исходных данных, подготовительного материала, выполнять необходимые предпроектные исследования.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -определение оптимально выразительного мотива для использования в дизайн-проектировании; -выполнение вариативного ряда на заданную тему. 	
<p>Владеть классическими изобразительными и техническими приёмами.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -определение технического приема для выражения художественного образа проекта; -применение приёмов проектной графики для выполнения дизайн-проекта. -применение приёмов макетирования для выполнения дизайн-проекта. 	
<p>Использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -определение соответствия технических характеристик графической программы для реализации замысла; -выполнение композиционных поисков в графических программах; 	

	-выполнение поиски колористического решения в графических программах.	
Владеть культурой устной и письменной речи, профессиональной терминологией.	-определение жанра произведения искусства; -определение технического приёма выполнения; -определение материалов и инструментов;	