

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

**Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования "Пермский
государственный национальный исследовательский
университет"**

Кафедра культурологии и социально-гуманитарных технологий

**Авторы-составители: Березина Елена Михайловна
Манторова Анна Владимировна**

Рабочая программа дисциплины

ИСКУССТВО ДИЗАЙНА

Код УМК 93164

Утверждено
Протокол №7
от «12» апреля 2021 г.

Пермь, 2021

1. Наименование дисциплины

Искусство дизайна

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина входит в вариативную часть Блока « Б.1 » образовательной программы по направлениям подготовки (специальностям):

Направление: **50.03.01** Искусства и гуманитарные науки
направленность Программа широкого профиля

3. Планируемые результаты обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины **Искусство дизайна** у обучающегося должны быть сформированы следующие компетенции:

50.03.01 Искусства и гуманитарные науки (направленность : Программа широкого профиля)

ПК.4 Способен применять полученные знания в области искусств и гуманитарных наук в собственной научно-исследовательской деятельности

Индикаторы

ПК.4.3 Проводит под научным руководством локальные исследования на основе существующих методик в конкретной области искусств и гуманитарных наук с формулировкой аргументированных умозаключений и выводов

4. Объем и содержание дисциплины

Направления подготовки	50.03.01 Искусства и гуманитарные науки (направленность: Программа широкого профиля)
форма обучения	очная
№№ триместров, выделенных для изучения дисциплины	7
Объем дисциплины (з.е.)	3
Объем дисциплины (ак.час.)	108
Контактная работа с преподавателем (ак.час.), в том числе:	42
Проведение практических занятий, семинаров	42
Самостоятельная работа (ак.час.)	66
Формы текущего контроля	Итоговое контрольное мероприятие (2) Письменное контрольное мероприятие (1)
Формы промежуточной аттестации	Зачет (7 триместр)

5. Аннотированное описание содержания разделов и тем дисциплины

«Искусство дизайна»

Тема 1. История предметной культуры с древнейших времен до нашего времени: факторы развития и тенденции

Античные представления о прекрасном в архитектуре. «Дизайн» в Древней Греции. Предметная культура Европы XIX века как отражение промышленной революции и социальных изменений. Бидермейер и академизм (историзм, эклектизм). А. Лабруст и Дж. Пакстон. Ж. Осман и Г. Коул. Практическая эстетика Земпера. Промышленный переворот XIX в. Промышленные выставки XIX в. и их вклад в развитие дизайна. Дж. Рёскин и У. Моррис. Особенности традиционного японского дизайна; принципы «сибуй», «ваби», «саби», «югэн». Самобытность американского дизайна XIX века. Чикагская школа; Л. Салливен и его принципы. Русский дизайн 1880-1914 годов (Абрамцево и Талашкино). Модерн в архитектуре и дизайне.

О. Шуази, О. Перре, Т. ван Дусбург, Г. Ритвельд и их роль в становлении дизайна XX века. Первые идеи функционализма в Европе. Ф. Л. Райт, его вклад в архитектуру и дизайн XX века. А. Аалто, его вклад в архитектуру и дизайн XX века. Немецкий дизайн 1896-1914 годов. Немецкий Веркбунд до 1914 года. Немецкий дизайн 1919-1939. Дизайн Третьего Рейха. Советский дизайн 1918-1932 годов. Советский дизайн 1932-1941 годов). Американский модернизм. Американский дизайн 1929-1939 годов. Модернизм в архитектуре и дизайне. Ч. Имз и «Гуд дизайн». «Хороший дизайн». Отечественный дизайн после Великой Отечественной войны. Отечественный дизайн после 1962 г. Постмодернизм в архитектуре и дизайне. Поиски и эксперименты в современном дизайне.

Тема 2. Методы решения простых проектных задач

Выполнение различных заданий, направленных на развитие нешаблонного мышления, расширения творческого потенциала, генерирования идей в режиме цейтнот. Основные инструменты решения простых графических задач. Композиция. Форма. Цвет. Подача материала.

Тема 3. Методы решения сложных проектных задач

Выполнение различных заданий, направленных на развитие нешаблонного мышления, расширения творческого потенциала, генерирования идей в режиме цейтнот. Основные инструменты решения сложных графических задач. Композиция. Форма. Цвет. Подача материала.

6. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Освоение дисциплины требует систематического изучения всех тем в той последовательности, в какой они указаны в рабочей программе.

Основными видами учебной работы являются аудиторские занятия. Их цель - расширить базовые знания обучающихся по осваиваемой дисциплине и систему теоретических ориентиров для последующего более глубокого освоения программного материала в ходе самостоятельной работы. Обучающемуся важно помнить, что контактная работа с преподавателем эффективно помогает ему овладеть программным материалом благодаря расстановке необходимых акцентов и удержанию внимания интонационными модуляциями голоса, а также подключением аудио-визуального механизма восприятия информации.

Самостоятельная работа преследует следующие цели:

- закрепление и совершенствование теоретических знаний, полученных на лекционных занятиях;
- формирование навыков подготовки текстовой составляющей информации учебного и научного назначения для размещения в различных информационных системах;
- совершенствование навыков поиска научных публикаций и образовательных ресурсов, размещенных в сети Интернет;
- самоконтроль освоения программного материала.

Обучающемуся необходимо помнить, что результаты самостоятельной работы контролируются преподавателем во время проведения мероприятий текущего контроля и учитываются при промежуточной аттестации.

Обучающимся с ОВЗ и инвалидов предоставляется возможность выбора форм проведения мероприятий текущего контроля, альтернативных формам, предусмотренным рабочей программой дисциплины. Предусматривается возможность увеличения в пределах 1 академического часа времени, отводимого на выполнение контрольных мероприятий.

Процедура оценивания результатов обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья по дисциплине предусматривает предоставление информации в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации.

При проведении текущего контроля применяются оценочные средства, обеспечивающие передачу информации, от обучающегося к преподавателю, с учетом психофизиологических особенностей здоровья обучающихся.

7. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

При самостоятельной работе обучающимся следует использовать:

- конспекты лекций;
- литературу из перечня основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля);
- текст лекций на электронных носителях;
- ресурсы информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", необходимые для освоения дисциплины;
- лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение из перечня информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине;
- методические указания для обучающихся по освоению дисциплины.

8. Перечень основной и дополнительной учебной литературы

Основная:

1. Кухта, М. С. История дизайна : учебное пособие для СПО / М. С. Кухта. — Саратов : Профобразование, Ай Пи Ар Медиа, 2019. — 100 с. — ISBN 978-5-4488-0076-4, 978-5-4497-0172-5. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. <http://www.iprbookshop.ru/86508.html>

2. Дизайн-проектирование. Термины и определения : терминологический словарь / составители М. В. Дараган, Б. К. Жаксыбергенов, А. И. Калугин, под редакцией Т. Т. Фомина. — Москва : Московский городской педагогический университет, 2011. — 212 с. — ISBN 2227-8397. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. <http://www.iprbookshop.ru/26469>

Дополнительная:

1. Дизайн. Материалы. Технологии : энциклопедический словарь / под редакцией В. И. Куманин, М. С. Кухт. — Томск : Томский политехнический университет, 2011. — 320 с. — ISBN 978-5-98298-774-7. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. <http://www.iprbookshop.ru/34664>

9. Перечень ресурсов сети Интернет, необходимых для освоения дисциплины

www.countries.ru Культурология: Теория. История. Школы. Практика

www.biblioclub.ru Универсальные базы данных изданий

<https://say-hi.me/design/11-lekcij-po-istorii-dizajna.html> 11 лекций по истории дизайна

<https://designcollector.net/> Designcollector

<http://www.behance.net> Behance :: Best of Behance

10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине

Образовательный процесс по дисциплине **Искусство дизайна** предполагает использование следующего программного обеспечения и информационных справочных систем:

При освоении материала и выполнения заданий по дисциплине рекомендуется использование материалов, размещенных в Личных 1) презентационные материалы (слайды по темам лекционных и практических занятий);

2) доступ в режиме on-line в Электронную библиотечную систему (ЭБС);

3) доступ в электронную информационно-образовательную среду университета;

4) интернет-сервисы и электронные ресурсы (поисковые системы, электронная почта);

Перечень необходимого лицензионного и (или) свободно распространяемого программного обеспечения:

1) офисный пакет приложений (текстовый процессор, программа для подготовки электронных презентаций);

2) программа демонстрации видеоматериалов (проигрыватель);

3) приложение, позволяющее просматривать и воспроизводить медиаконтент PDF-файлов.

При освоении материала и выполнения заданий по дисциплине рекомендуется использование материалов, размещенных в Личных кабинетах обучающихся ЕТИС ПГНИУ (student.psu.ru).

При организации дистанционной работы и проведении занятий в режиме онлайн могут использоваться:

система видеоконференцсвязи на основе платформы BigBlueButton (<https://bigbluebutton.org/>).

система LMS Moodle (<http://e-learn.psu.ru/>), которая поддерживает возможность использования текстовых материалов и презентаций, аудио- и видеоконтент, а так же тесты, проверяемые задания, задания для совместной работы.

система тестирования Indigo (<https://indigotech.ru/>).

11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

1. Для проведения лабораторных занятий – аудитория, оснащенная презентационной техникой (проектор, экран, компьютер/ноутбук) с соответствующим программным обеспечением, меловой (и) или маркерной доской или компьютерный класс, оснащенный персональными ЭВМ и соответствующим программным обеспечением. Состав оборудования определен в Паспорте компьютерного класса.

2. Для самостоятельной работы - аудитория для самостоятельной работы, оснащенный компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет», обеспеченный доступом в электронную информационно-образовательную среду университета.

3. Для проведения групповых (индивидуальных) консультаций - аудитория, оснащенная презентационной техникой (проектор, экран, компьютер/ноутбук) с соответствующим программным обеспечением, меловой (и) или маркерной доской.

4. Для проведения мероприятий текущего контроля и промежуточной аттестации - аудитория, оснащенная презентационной техникой (проектор, экран, компьютер/ноутбук) с соответствующим программным обеспечением, меловой (и) или маркерной доской. Компьютерный класс. Состав оборудования определен в Паспорте компьютерного класса.

Помещения научной библиотеки ПГНИУ для обеспечения самостоятельной работы обучающихся:

1. Научно-библиографический отдел, корп.1, ауд. 142. Оборудован 3 персональными компьютера с доступом к локальной и глобальной компьютерным сетям.

2. Читальный зал гуманитарной литературы, корп. 2, ауд. 418. Оборудован 7 персональными компьютерами с доступом к локальной и глобальной компьютерным сетям.

3. Читальный зал естественной литературы, корп.6, ауд. 107а. Оборудован 5 персональными компьютерами с доступом к локальной и глобальной компьютерным сетям.

4. Отдел иностранной литературы, корп.2 ауд. 207. Оборудован 1 персональным компьютером с доступом к локальной и глобальной компьютерным сетям.

5. Библиотека юридического факультета, корп.9, ауд. 4. Оборудована 11 персональными компьютерами с доступом к локальной и глобальной компьютерным сетям.

6. Читальный зал географического факультета, корп.8, ауд. 419. Оборудован 6 персональными компьютерами с доступом к локальной и глобальной компьютерным сетям.

Все компьютеры, установленные в помещениях научной библиотеки, оснащены следующим программным обеспечением:

Операционная система ALT Linux;

Офисный пакет Libreoffice.

Справочно-правовая система «КонсультантПлюс»

**Фонды оценочных средств для аттестации по дисциплине
Искусство дизайна**

**Планируемые результаты обучения по дисциплине для формирования компетенции.
Индикаторы и критерии их оценивания**

ПК.4

Способен применять полученные знания в области искусств и гуманитарных наук в собственной научно-исследовательской деятельности

Компетенция (индикатор)	Планируемые результаты обучения	Критерии оценивания результатов обучения
<p>ПК.4.3 Проводит под научным руководством локальные исследования на основе существующих методик в конкретной области искусств и гуманитарных наук с формулировкой аргументированных умозаключений и выводов</p>	<p>Знать тенденции развития мирового дизайна; Уметь применять дизайн-мышление в проектной деятельности; Владеть навыками анализа дизайн-объектов;</p>	<p align="center">Неудовлетворител</p> <p>Не знает тенденции развития мирового дизайна; Не умеет применять дизайн-мышление в проектной деятельности; Не владеет навыками анализа дизайн-объектов;</p> <p align="center">Удовлетворительн</p> <p>Знает некоторые тенденции развития мирового дизайна; При консультативной поддержке может применять дизайн-мышление в проектной деятельности; Демонстрирует частично сформированное владение навыками анализа дизайн-объектов;</p> <p align="center">Хорошо</p> <p>Имеет общее представление о тенденциях развития мирового дизайна; В целом успешное, но содержащее отдельные проблемы применение дизайн-мышления в проектной деятельности; В целом успешное, но содержащее отдельные проблемы владение навыками анализа дизайн-объектов;</p> <p align="center">Отлично</p> <p>Сформированные систематические знания тенденций развития мирового дизайна; Сформированное умение применять дизайн-мышление в проектной деятельности; Сформированное владение навыками анализа дизайн-объектов;</p>

Оценочные средства текущего контроля и промежуточной аттестации

Схема доставки : СУОС 2020

Вид мероприятия промежуточной аттестации : Зачет

Способ проведения мероприятия промежуточной аттестации : Оценка по дисциплине в рамках промежуточной аттестации определяется на основе баллов, набранных обучающимся на контрольных мероприятиях, проводимых в течение учебного периода.

Максимальное количество баллов : 100

Конвертация баллов в отметки

«отлично» - от 81 до 100

«хорошо» - от 61 до 80

«удовлетворительно» - от 43 до 60

«неудовлетворительно» / «незачтено» менее 43 балла

Компетенция (индикатор)	Мероприятие текущего контроля	Контролируемые элементы результатов обучения
ПК.4.3 Проводит под научным руководством локальные исследования на основе существующих методик в конкретной области искусств и гуманитарных наук с формулировкой аргументированных умозаключений и выводов	Тема 1. История предметной культуры с древнейших времен до нашего времени: факторы развития и тенденции Итоговое контрольное мероприятие	Знает ключевые особенности различных теорий формообразования в дизайне; Умеет применять различные методики анализа с целью выявления связей в историко-культурном контексте;
ПК.4.3 Проводит под научным руководством локальные исследования на основе существующих методик в конкретной области искусств и гуманитарных наук с формулировкой аргументированных умозаключений и выводов	Тема 2. Методы решения простых проектных задач Письменное контрольное мероприятие	Умеет сформулировать оригинальный и точный графический вывод при решении простых проектных задач, используя дизайн-мышление; Владеет навыками грамотной ручной подачи-презентации;

Компетенция (индикатор)	Мероприятие текущего контроля	Контролируемые элементы результатов обучения
ПК.4.3 Проводит под научным руководством локальные исследования на основе существующих методик в конкретной области искусств и гуманитарных наук с формулировкой аргументированных умозаключений и выводов	Тема 3. Методы решения сложных проектных задач Итоговое контрольное мероприятие	Умеет сформулировать оригинальный и точный графический вывод при решении сложных проектных задач, используя дизайн-мышление; Владеет навыками грамотной ручной подачи-презентации;

Спецификация мероприятий текущего контроля

Тема 1. История предметной культуры с древнейших времен до нашего времени: факторы развития и тенденции

Продолжительность проведения мероприятия промежуточной аттестации: **2 часа**

Условия проведения мероприятия: **в часы аудиторной работы**

Максимальный балл, выставляемый за мероприятие промежуточной аттестации: **40**

Проходной балл: **17**

Показатели оценивания	Баллы
20 составленных описаний культурных образцов дизайна, каждое оценивается по двум показателям: Верно определены и сформулированы наиболее значимые виды факторов формообразования в культурно-историческом контексте с точки зрения специфики теории Готфрида Земпера - 1 балл. Верно сформулирована "идея" с точки зрения специфики теории Готфрида Земпера - 1 балл; Максимальный балл за одну решенную задачу составляет 2 балла.	40

Тема 2. Методы решения простых проектных задач

Продолжительность проведения мероприятия промежуточной аттестации: **2 часа**

Условия проведения мероприятия: **в часы аудиторной работы**

Максимальный балл, выставляемый за мероприятие промежуточной аттестации: **30**

Проходной балл: **13**

Показатели оценивания	Баллы
15 простых графических задач на разные темы, каждое оценивается по двум показателям: Умеет применять дизайн-мышление для систематизации графической ситуации - 1 балл; Владеет навыками грамотной ручной подачи-презентации - 1 балл. Максимальный балл за одну решенную задачу составляет 2 балла.	30

Тема 3. Методы решения сложных проектных задач

Продолжительность проведения мероприятия промежуточной аттестации: **2 часа**

Условия проведения мероприятия: **в часы аудиторной работы**

Максимальный балл, выставляемый за мероприятие промежуточной аттестации: **30**

Проходной балл: **13**

Показатели оценивания	Баллы
15 сложных графических задач на разные темы, каждое оценивается по двум показателям: Умеет применять дизайн-мышление для систематизации графической ситуации - 1 балл; Владеет навыками грамотной ручной подачи-презентации - 1 балл. Максимальный балл за одну решенную задачу составляет 2 балла.	30