



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

«УЧЕБНО-ПРОГРАММНЫЕ ИЗДАНИЯ»

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ ЦИКЛ

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

ОП.03 История дизайна

Для студентов, обучающихся по профессии

54.01.20 Графический дизайнер

Сыктывкар, 2020

Рабочая программа учебной дисциплины разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта по специальности среднего профессионального образования

код	наименование профессии
54.01.20	Графический дизайнер

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

2	мая	2020
[число]	[месяц]	[год]

Рекомендована

ПЦК преподавателей естественных и социально-гуманитарных дисциплин

Протокол № 5 от «4» мая 2020 г.

Председатель ПЦК



Тырина Л.А.

Рассмотрена

научно-методическим советом ГПОУ

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

Протокол № 5 от «5» июня 2020г.

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

Изобразительное и прикладные виды искусств

специальностей

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

+

в вариативную часть циклов ОП

+

[наименование цикла 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,

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

Код	Наименование результата обучения
Общие компетенции	
ОК 1.	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.
Профессиональные компетенции	
ПК 4.1.	Анализировать современные тенденции в области графического дизайна для их адаптации и использования в своей профессиональной деятельности.
ПК 4.2.	Проводить мастер-классы, семинары и консультации по современным технологиям в области графического дизайна.
ПК 4.3.	Разрабатывать предложения по использованию новых технологий в целях повышения качества создания дизайн-продуктов и обслуживания заказчиков.

1.4. Рекомендуемое количество часов на освоение программы учебной дисциплины:

всего часов 57 в том числе

максимальной учебной нагрузки обучающегося 57 часов, в том числе

обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося 53 часов,

самостоятельной работы обучающегося 4 часов;

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:		
	Промежуточная аттестация в форме дифференцированный зачет	6 семестр
	Итого	57

2.2. Примерный тематический план и содержание учебной дисциплины

История дизайна

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				ОК 01, ПК 4.1.4.2.4.3
	Лекции		1	1	
	1	Цель и задачи учебной дисциплины. Роль учебной дисциплины «История дизайна» в подготовке графического дизайнера			
Раздел 1.	Раздел 1. Развитие дизайна в XVIII-XIX вв.				
Тема 1.1.	Эпоха промышленной революции в Европе				ОК 01, ПК 4.1.4.2.4.3
	Лекции		4	1	
	Содержание учебного материала				
	1	Научно-технические открытия и изобретения XVIII-XIX вв..			
	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			
	Самостоятельная работа студентов	Подготовка сводной информационной таблицы «Эпоха промышленной революции в Европе»	1		
Тема 1.2.	Первые всемирные промышленные выставки				ОК 01, ПК 4.1.4.2.4.3
	Лекции		3	1	
	Содержание учебного материала				
	1	Техника как искусство			
	2	Первые выставки: Лондон (1761, 1767), Париж (1763), Дрезден (1765), Берлин (1786), Мюнхен (1788), Санкт-Петербург (1828).			
	3	Первая всемирная промышленная выставка в Лондоне (1851)			
	Самостоятельная работа студентов	Доклад по теме: творческие деятели Первых всемирных промышленных выставок	1		
Тема 1.3.	Первые теории дизайна				ОК 01, ПК 4.1.4.2.4.3
	Содержание учебного материала				

	Лекции	2	1	
	1 Первые теории дизайна: Готфрид Земпер, Джон Рескин, Уильям Моррис			
	2 Первые промышленные дизайнеры: Дрессер, Петер Беренс, Михаэль Тонет			
Тема 1.4.	Русская инженерная школа на рубеже XIX–XX вв.			ОК 01, ПК 4.1.4.2.4.3
	Лекции	3	1	
	Содержание учебного материала			
	1 Расцвет русской инженерной школы на фоне художественного упадка архитектуры во второй половине XIX в.			
	2 Формирование стилистики русского авангарда – конструктивизма			
Раздел 2	Зарождение нового стиля на рубеже XIX–XX вв.			
Тема 2.1.	Поиск нового стиля в Европе. Ар-нуво. Модерн			ОК 01, ПК 4.1.4.2.4.3
	Лекции	2	1	
	Содержание учебного материала			
	1 Возникновение нового стиля на рубеже XIX–XX вв. во многих европейских странах			
	2 Главные черты нового стиля: возврат к функциональности, освобождение от излишков декора, обращение к национальным традициям			
Тема 2.2.	Ранний американский функционализм			ОК 01, ПК 4.1.4.2.4.3
	Лекции	4	1	
	Содержание учебного материала			
	1 Чикагская архитектурная школа			
	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			
	3 Первое поколение дизайнеров США. Пионеры дизайна рекламы			
6 семестр				
Раздел 2	Зарождение нового стиля на рубеже XIX–XX вв.			
Тема 2.3.	Первые идеи функционализма в Европе			ОК 01, ПК 4.1.4.2.4.3
	Лекции	3	1	
	Содержание учебного материала			
	1 Немецкий Веркбунд – немецкий производственный союз			
	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				ОК 01, ПК 4.1.4.2.4.3
	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.		2	3	
	Практические занятия № 3-4. Творчество в Советской России. Вопросы: Творчество К. Малевича. Копия работ. Разработка серии эскизов по мотивам К.Малевича.		2		
	Практические занятия № 5-6. Творчество в Советской России. Вопросы: Творчество А.Родченко. Копия работ. Разработка серии эскизов по мотивам А. Родченко		2		
	Самостоятельная работа студентов	Проектное задание (с использованием информационных технологий)	1		
Раздел 3	Первые школы дизайна				
Тема 3.1.	Основные течения в полиграфии начала XX века				ОК 01, ПК 4.1.4.2.4.3
	Лекции		2	1	
	Содержание учебного материала				
	1	Новые материалы и современные технологии в материаловедении			
	2	Конструктивизм в полиграфическом дизайне			
	3	Агитационно-массовое искусство. Зарождение политической рекламы. Плакат			
	5	Отечественные школы промышленного дизайна			
	6	Роль знаний по истории дизайна для участников международных конкурсов WorldSkills Russia/ WorldSkills International по графическому дизайну			
Практические занятия	Практическое занятие № 7-8. Основные течения в полиграфии начала XX века. Вопросы: Виды материалов. Печатная продукция. Объект в материале Виды материалов. Печатная продукция. Объект в материале		2	3	
	Практическое занятие № 9-10. Основные течения в полиграфии начала XX века. Вопросы: Шрифтовой дизайн для печатной продукции		2		
	Практическое занятие № 11-12. Основные течения в полиграфии начала XX века. Вопросы: Дизайн и разработка плаката и сопутствующей продукции		2		
	Практическое занятие № 13-14. Основные течения в полиграфии начала XX века. Вопросы: Знаки и		2		

	символы и их использование в коммуникативной среде				
Тема 3.2.	Архитектурно-художественная школа БАУХАУЗ (1919–1933)				ОК 01, ПК 4.1.4.2.4.3
	Лекции		2	2	
	1	Педагогические принципы. Вальтер Гропиус – основатель школы БАУХАУЗ			
	2	Продвижение теорий простоты и рациональности форм, основанных на их практической полезности			
Практические занятия	Практическое занятие № 15-16. Создание агитационного плаката в творческой манере Кандинского		2		
Тема 3.3.	Высшие художественно-технические мастерские ВХУТЕМАС (1920–1930)				ОК 01, ПК 4.1.4.2.4.3
	Лекции		1	1	
	1	Высшие художественно-технические мастерские (ВХУТЕМАС) и Высший художественно-технический институт (ВХУТЕИН) (1920–1930)			
	2	Роль ВХУТЕМАСа в формировании дизайна (производственного искусства) в Советской России			
	3	Учебные цели и структура мастерских			
Практические занятия	Практическое занятие № 17-18. Создание архитектурной композиции в творческой манере Татлина		2		
Самостоятельная работа студентов	Доклад по теме: творческие деятели Высших художественно-технических мастерских ВХУТЕМАС		1		
Раздел 4	Дизайн в современном мире				
Тема 4.1.	Современный дизайн				ОК 01, ПК 4.1.4.2.4.3
	Лекции		1	2	
	Содержание учебного материала				
	1	Современный дизайн в различных областях проектной деятельности			
	2	Современный подход к функционализму			
	3	Роль новых технологий в дизайне			
Практические занятия	Практическое занятие № 19-20. Современный дизайн Дизайн и разработка готового дизайн продукта по техническому заданию в зависимости от материала		2		
	Практическое занятие № 21. Современный дизайн Коммерческий дизайн.		1		
	Практическое занятие № 22-23. Современный дизайн Разработка дизайна		2		

	Макетирование продукции				
Тема 4.2.	Место графического дизайна в современном мире				ОК 01, ПК 4.1.4.2.4.3
	Лекции		2	2	
	Содержание учебного материала				
	1	Термин «графический дизайн» и его место в системе дизайна			
	2	Развитие полиграфии XXI века			
	Дифференцированный зачет				
<i>Всего</i>			57		

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация профессионального модуля предполагает наличие

3.1.1 учебного кабинета

[указывается наименование кабинетов, связанных с реализацией дисциплины]

3.1.2 лаборатории

№96, лаборатория живописи и дизайна

3.1.3 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	Пендикова И.Г. Концептуализм как творческий метод дизайна и рекламы. 2016	

3.3. ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ

В целях реализации компетентного подхода в образовательном процессе используются следующие активные и интерактивные формы проведения занятий: компьютерные симуляции, деловые и ролевые игры, анализ конкретных ситуаций, кейс метод, психологические и иные тренинги, круглый стол (групповые дискуссии и дебаты), проблемное обучение, мозговой штурм или брейнсторминг, интеллект-карты, интернет-экскурсии (интерактивная экскурсия), экскурсионный практикум, мастер-класс, знаково-контекстное обучение, проектное обучение, олимпиада, лабораторные опыты, конференция, дистанционное обучение, работа в малых группах, социальные проекты (внеаудиторные формы - соревнования, фильмы, спектакли, выставки и др.), интерактивные лекции (применением видео- и аудиоматериалов) и др.

3.4. 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

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. – 144 с. [Электронный ресурс] // ozon.ru.	свободный	04.05.2020
2.	Государственный Эрмитаж. – Режим доступа: http://www.hermitage-museum.org/html_Ru/index.html	свободный	04.05.2020
3.	История мирового дизайна. - Режим доступа: http://design-history.ru	свободный	04.05.2020
4.	Лувр: музей. – Режим доступа: http://louvre.historic.ru/ ББК30.80я723	свободный	04.05.2020
5.	Мастера современной архитектуры. Знаменитые архитекторы и дизайнеры [Электронный ресурс]. – Режим доступа:	свободный	04.05.2020

	http://famous.totalarch.com/taxonomy/term/4 .		
6.	Московский музей современного искусства [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.mmoma.ru/exhibitions .	свободный	04.05.2020
7.	The Metropolitan Museum of Art [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.metmuseum.org .	свободный	04.05.2020

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.	ЭБС	04.05.2020
2.	Арсланов, В.Г. Теория и история искусствознания. 20 век. Формальная школа.	ЭБС	04.05.2020
3.	Арсланов, В.Г. Теория и история искусствознания. Античность. Средние века. Возрождение.	ЭБС	04.05.2020
4.	Арсланов, В.Г. Теория и история искусствознания. Просвещение.	ЭБС	04.05.2020
5.	Бесчастнов, Н.П. Изображение растительных мотивов.	ЭБС	04.05.2020
6.	Головко, С.Б. Дизайн деловых периодических изданий.	ЭБС	04.05.2020
7.	Муртазина, С.А. История графического дизайна и рекламы.	ЭБС	04.05.2020
8.	Овчинникова, Р.Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования.	ЭБС	04.05.2020
9.	Пендикова, И.Г. Концептуализм как творческий метод дизайна и рекламы.	ЭБС	04.05.2020
10.	Головко, С.Б. Дизайн деловых периодических изданий. [Электронный ресурс] // http://padaread.com/?book=74007 .	свободный	04.05.2020
11.	Дизайн: история и теория : учеб. пособие для студентов архитектурных и дизайнерских специальностей / Н. А. Ковешникова. — 5-е изд., стер. - М. : Издательство «Омега-Л», - 224 с. : ил. - (Университетский учебник). [Электронный ресурс] // http://www.studmed.ru/view/koveshnikova-na-dizayn-istoriya-i-teoriya_6dac80b7211.html .	свободный	04.05.2020
12.	Муртазина, С.А. История графического дизайна и рекламы. [Электронный ресурс] // http://yandex.ru/clck .	свободный	04.05.2020
13.	Овчинникова, Р.Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования. [Электронный ресурс] // http://gold.smaiksoft.ru/knigi/11929-ovchinnikova-ryu-dizayn-v-reklame-osnovy-graficheskogo-proektirovaniya.html	свободный	04.05.2020
14.	Рунге, В. Ф. История дизайна, науки и техники. Книга 1. - М: Архитектура-С. – 368 с. [Электронный ресурс] // http://www.studmed.ru/runge-vf-istoriya-dizayna-nauki-i-	свободный	04.05.2020

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 компет	Наименование результата обучения	Основные показатели оценки результата	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
	Освоенные умения		
У 1	Ориентироваться в исторических эпохах и стилях;	Способность ориентироваться в исторических эпохах и стилях;	Текущий контроль. устный опрос, тестирование, оценка решения ситуационных задач подготовка сообщений, подготовка к семинарским и практическим занятиям. Создание компьютерных презентаций. Промежуточная аттестация.
У 2	проводить анализ исторических объектов для целей дизайн-проектирования;	Способность проводить анализ исторических объектов для целей дизайн-проектирования;	
У 3	собирать, обобщать и структурировать информацию;	Способность собирать, обобщать и структурировать информацию;	
У 4	понимать сочетание в дизайн-проекте собственного художественного вкуса и требований заказчика;	Способность понимать сочетание в дизайн-проекте собственного художественного вкуса и требований заказчика;	
У 5	защищать разработанные дизайн-макеты;	Способность защищать разработанные дизайн-макеты;	
У 6	осуществлять консультационное или прямое сопровождение печати, публикации;	Способность осуществлять консультационное или прямое сопровождение печати, публикации;	
У 7	применять логические и интуитивные методы поиска новых идей и решений;	Способность применять логические и интуитивные методы поиска новых идей и решений;	
У 8	осуществлять повышение квалификации посредством стажировок и курсов;	Способность осуществлять повышение квалификации посредством стажировок и курсов;	
У 9	организовывать и проводить мероприятия профориентационного	Способность организовывать и проводить мероприятия профориентационного и	

	и мотивационного характера.	мотивационного характера.	
	Усвоенные знания		
3 1	Основные характерные черты различных периодов развития предметного мира;	Способность определять основные характерные черты различных периодов развития предметного мира;	Текущий контроль. устный опрос, тестирование, оценка решения ситуационных задач.
3 2	современное состояние дизайна в различных областях экономической деятельности.	Способность определять современное состояние дизайна в различных областях экономической деятельности.	
	Общие компетенции		
ОК 1	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.	Способность распознавать сложные проблемные ситуации 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 полученного результата, своего плана и его реализации, предложение критериев оценки и рекомендаций по улучшению плана.	Текущий контроль. устный опрос, тестирование, оценка решения ситуационных задач.
	Профессиональные компетенции		
ПК 4.1.	Анализировать современные тенденции в области графического дизайна для их адаптации и использования в своей профессиональной деятельности.	Способность самоорганизации; обеспечение процессов анализа рынка продукции и требований к ее разработке. Уметь применять логические и интуитивные методы поиска новых идей и решений; осуществлять повышение квалификации посредством стажировок и курсов.	Текущий контроль. устный опрос, тестирование, оценка решения ситуационных задач.
ПК 4.2.	Проводить мастер-классы, семинары и консультации по современным технологиям в области графического дизайна.	Умение обеспечить рекламу профессии и демонстрацию профессиональности. Умение организовывать и проводить мероприятия профориентационного и мотивационного характера.	

ПК 4.3.	Разрабатывать предложения по использованию новых технологий в целях повышения качества создания дизайн-продуктов и обслуживания заказчиков.	Способность саморазвиваться и развиваться в профессии; Осуществлять поиск предложений развития с учетом новых технологий. Уметь принимать самостоятельные решения по вопросам совершенствования организации работы.	
------------	---	---	--

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 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.

