

УТВЕРЖДАЮ

Первый проректор, проректор по
УР

_____ А.Е. Рудин

« 29 » __ 06 ____ 2021 года

Рабочая программа дисциплины

Б1.В.01

Введение в историю дизайна и искусств

Учебный план: ФГОС3+_2021-2022_42.03.01_ИБК_ОО_РИСО №1-1-129.plx

Кафедра: **37** Рекламы и связей с общественностью

Направление подготовки:
(специальность) 42.03.01 Реклама и связи с общественностью

Профиль подготовки: Реклама и связи с общественностью в отрасли (в дизайне и моде)
(специализация)

Уровень образования: бакалавриат

Форма обучения: очная

План учебного процесса

Семестр (курс для ЗАО)		Контактная работа обучающихся		Сам. работа	Контроль, час.	Трудоёмкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
		Лекции	Практ. занятия				
5	УП	34	34	40	36	4	Экзамен
	РПД	34	34	40	36	4	
Итого	УП	34	34	40	36	4	
	РПД	34	34	40	36	4	

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 42.03.01 Реклама и связи с общественностью, утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 08.06.2017 г. № 512

Составитель (и):

кандидат философских наук, Заведующий кафедрой

Степанов Михаил
Александрович

От кафедры составителя:
Заведующий кафедрой рекламы и связей с
общественностью

Степанов Михаил
Александрович

От выпускающей кафедры:
Заведующий кафедрой

Степанов Михаил
Александрович

Методический отдел: Макаренко С.В.

1 ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 Цель дисциплины: Сформировать компетенции обучающегося в области истории и теории дизайна и искусств в контексте открытого общества и профессиональной специфики.

1.2 Задачи дисциплины:

познакомить обучающихся с основными этапами и тенденциями развития дизайна и искусств в контексте современной культуры и социальных процессов;

создать теоретическую базу для понимания особенностей и тенденций развития дизайна и искусств в современном мире;

охарактеризовать основные направления, течения и школы в отечественной и зарубежной художественно-проектной деятельности;

дать обучающимся базовые знания в области истории дизайна и искусства, благодаря которым он сможет ориентироваться в современной культуре и её экспликациях в профессиональной сфере.

1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Предварительная подготовка предполагает создание основы для формирования компетенций, указанных в п. 2, при изучении дисциплин:

История рекламы и связей с общественностью

Информационно-коммуникационные технологии

Философия

Учебная практика (профессионально-ознакомительная практика)

Введение в коммуникационные специальности

Деловые коммуникации в профессиональной деятельности

Основы теории коммуникации

Теория и практика рекламы

История литературы и искусства

Теория и практика массмедиа

Фирменный стиль и основы дизайна

2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-2: Способен организовать работы по созданию и редактированию контента в сфере дизайна и моды

Знать: основные этапы развития художественного проектирования, историческую специфику искусств и дизайна в контексте коммуникационной деятельности

Уметь: ориентироваться в теориях и практиках дизайна и искусств с учетом специфики создания медиа и (или) коммуникационного продукта

Владеть: навыками управления информационными ресурсами при создании и редактировании контента с использованием достижений мирового и отечественного художественного опыта

3 РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Наименование и содержание разделов, тем и учебных занятий	Семестр (курс для ЗАО)	Контактная работа		СР (часы)	Инновац. формы занятий	Форма текущего контроля	
		Лек. (часы)	Пр. (часы)				
Раздел 1. Теоретико-методологическое основание дисциплины.	5					О,Д	
Тема 1. Ключевые понятия дисциплины. Дизайн в системе культуры. Место дизайна в системе искусств. Дизайн как категория эстетической деятельности и художественная коммуникация. Дизайн как средство гуманизации техники. Практическое занятие: ремесла, искусства, дизайн и зарождение проектной деятельности.		5	5	4	ИЛ		
Тема 2. История становления и эволюции дизайна. Промышленная революция: массовое производство и эстетика машин. Первые теоретики дизайна (2-я пол. XIX – XX вв.) Новый художественный стиль в Европе и России на рубеже XIX – XX вв. Практическое занятие: открытия и изобретения в кон. XVIII – начало XX вв. Эпоха Всемирных промышленных выставок (XIX в.). Постановка проблемы связи искусства с жизнью в условиях научно-технического прогресса. «Практическая эстетика» Г. Земпера (1803 – 1879). Движение «Искусства и ремесла».		4	4	4	ГД		
Раздел 2. История искусств сквозь призму технологий.							
Тема 3. Технологии: эволюция и революция видения. От классического искусства к дизайну. Первые школы дизайна. Баухауз – художественно-промышленная школа нового типа (1919 – 1933). ВХУТЕМАС-ВХУТЕИИ (1920 – 1930). Художественное творчество в Советской России. Практическое занятие: подбор иллюстративного материала для к докладу о первых школах дизайна.		4	4	4	ИЛ		Пр
Тема 4. Авангардное искусство и дизайн. Производственное искусство - теория и практика. Новое общество - новые искусства. Практическое занятие: подбор иллюстративного материала по авангардным практикам видения и взаимодействия.		4	4	4	ИЛ		
Раздел 3. Искусства и дизайн индустриального и постиндустриального общества.						Пр,КПр	

Тема 5. Неоавангард и культурные индустрии. Поиски и эксперименты в искусстве и дизайне 1950 – 1970-х гг. Институализация дизайна как области профессионального творчества. ИКСИД (1957). Практические и теоретические концепции дизайна в СССР 1960 - 1980-х гг. Практическое занятие: Протестное искусство и Культурные индустрии после 2й мировой войны. Бум дизайна: Американская модель «дизайна для всех», Дизайн Скандинавии, Дизайн как части культуры. Ульмская школа дизайна.	4	4	6	ГД	
Тема 6. Постиндустриальное общество и постмодерн. Поп-культура и поп-дизайн. Изменения в философии промышленного производства и дизайне, распространение «культуры недолговечности». Стримлайн. Альтернативный дизайн. Движение радикального дизайна. Эксперименты с анти-дизайном. Практическое занятие: подбор и анализ иллюстративного материала	4	4	6	ГД	
Раздел 4. Критика искусств: дизайн, социальные медиа, коммерция					
Тема 7. Критическая теория искусств. Наука, технологии, коммерция. Практическое занятие: Критика - сущность, термины, определения.	5	5	4	ИЛ	
Тема 8. Коммодификация как форма коммуникации производителя и потребителя. Тенденции развития дизайна и искусств в контексте медиатехнологий. Практическое занятие: тактические медиа и реляционная эстетика современного искусства и дизайна.	4	4	8	ГД	О,Пр
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)	34	34	40		
Консультации и промежуточная аттестация (Экзамен)		2,5	33,5		
Всего контактная работа и СР по дисциплине		70,5	73,5		

4 КУРСОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Курсовое проектирование учебным планом не предусмотрено

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

5.1 Описание показателей, критериев и системы оценивания результатов обучения

5.1.1 Показатели оценивания

Код компетенции	Показатели оценивания результатов обучения	Наименование оценочного средства
ПК-2	характеризует и описывает основные этапы развития художественного проектирования в контексте коммуникаций; описывает коммуникационные особенности медиапроектов в контексте теорий и практик дизайна и искусств; демонстрирует инструменты управления информационными ресурсами при создании и редактировании контента	Вопросы для устного собеседования. Практико-ориентированные задания.

5.1.2 Система и критерии оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций	
	Устное собеседование	Письменная работа

5 (отлично)	Полный, исчерпывающий ответ, явно демонстрирующий глубокое понимание предмета и широкую эрудицию в оцениваемой области. Критический, оригинальный подход к материалу.	
4 (хорошо)	Ответ полный, стандартный, основанный на проработке всех обязательных источников информации. В целом ответ демонстрирует качественные знания, основанные на всех обязательных источниках информации. Присутствуют небольшие пробелы в знаниях или несущественные ошибки.	
3 (удовлетворительно)	Ответ демонстрирует понимание предмета в целом, без углубления в детали. Присутствуют существенные ошибки или пробелы в знаниях по некоторым темам. При понимании сущности предмета в целом – существенные ошибки или пробелы в знаниях сразу по нескольким темам, незнание (путаница) важных терминов.	
2 (неудовлетворительно)	Задание или не сделано, или допущено много ошибок, классифицируемых как грубые. Очевидны или непонимание заданного вопроса, или неспособность ответить на вопрос без помощи экзаменатора. Обнаруживаются незнание значительной части принципиально важных элементов дисциплины, неумение сформулировать хотя бы отдельные концепции дисциплины, многочисленные грубые ошибки. Попытка списывания, использования неразрешенных технических устройств или пользования подсказкой другого человека (вне зависимости от успешности такой попытки).	

5.2 Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

5.2.1 Перечень контрольных вопросов

№ п/п	Формулировки вопросов
Семестр 5	
1	Основные направления дизайн-проектирования.
2	Промышленная революция: ключевые открытия и изобретения в кон. XVIII – нач. XX вв.
3	XIX в. нач. XX в. – эпоха Всемирных торгово-промышленных выставок. Их значение для развития промышленного дизайна.
4	Первые теоретики дизайна
5	Немецкий ВЕРКБУНД – национальное объединение дизайнеров, предпринимателей и торговцев.
6	Немецкий БАУХАУЗ. История создания школы, новое направление, три периода развития, личности, влияние.
7	Дизайн США: искусство, наука, технология. 1950-е годы: «Золотой век» дизайна.
8	Дизайн постмодерна: (Алхимия, Мемфис и др.).
9	Абрамцево и Талашкино. Художественное объединение в России конца XIX в.
10	Школы советского дизайна 1920 - 1930-х гг. ВХУТЕМАС и ВХУТЕИН.
11	Пионеры советского дизайна.
12	Германия – страна функционализма. Ульмская школа. Дитер Рамс и стиль компании «Браун».
13	Французский дизайн 1950-х гг. Филипп Старк и его философия дизайна.
14	Итальянский дизайн как национальный вид спорта. «Оливетти», «Фиат» и др. Две стратегии проектирования в итальянском дизайне.

15	Японский дизайн: традиционная и актуальная проектная культура.
16	Критическая теория искусства
17	Постиндустриальное общество и его художественная культура
18	Поп-культура: коммодификация и инновации
19	Реляционная эстетика и открытое общество
20	Тактические медиа: прошлое и настоящее
21	Проектное творчество дизайнеров XX и нач. XXI вв. (2-3 примера на выбор).
22	Художник новых медиа (2-3 примера на выбор с анализом произведений).
23	Авангард и неоавангард
24	Медиаарт и медиаархеология
25	Искусство новых медиа и дизайн
26	Культурные индустрии

5.2.2 Типовые тестовые задания

Не предусмотрено

5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

Иллюстративный кейс: Поп-культура и геймификация.

Поворот современного искусства в сторону геймификации и видеоинсталляций сказывается на интересе дизайнеров к соединению вещественного, предметного и виртуального.

Задание. Рассмотрите иллюстративный ряд. Назовите основные тренды в дизайне и искусствах в указанный период?

5.3 Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, владений (навыков и (или) практического опыта деятельности)

5.3.1 Условия допуска обучающегося к промежуточной аттестации и порядок ликвидации академической задолженности

Проведение промежуточной аттестации регламентировано локальным нормативным актом СПбГУПТД «Положение о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся»

5.3.2 Форма проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Устная Письменная Компьютерное тестирование Иная

5.3.3 Особенности проведения промежуточной аттестации по дисциплине

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1 Учебная литература

Автор	Заглавие	Издательство	Год издания	Ссылка
6.1.1 Основная учебная литература				
Пигулевский, В. О., Стефаненко, А. С.	История дизайна. Вещи и бренды	Саратов: Вузовское образование	2018	http://www.iprbookshop.ru/75952.html
6.1.2 Дополнительная учебная литература				
Вишневская Е.В.	История дизайна, науки и техники. Ретроспектива развития графического дизайна	СПб.: СПбГУПТД	2017	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2017895
Смирнов А. В.	История дизайна. Конспект лекций	СПб.: СПбГУПТД	2017	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=20179060
Лобанов Е. Ю.	История дизайна, науки и техники	СПб.: СПбГУПТД	2015	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2470
Лобанов Е. Ю.	История дизайна, науки и техники. Ч. 2	СПб.: СПбГУПТД	2016	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=3318

6.2 Перечень профессиональных баз данных и информационно-справочных систем

Электронная библиотека учебных изданий СПбГУПТД: <http://publish.sutd.ru>

Видеохостинг, предоставляющий пользователям услуги хранения, доставки, показа и монетизации видео YouTube [Электронный ресурс]. URL: <http://youtube.com>

Интегрированный информационный ресурс электронной научной библиотеки «КиберЛенинка» [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru>

Комплексные исследования информационного агентства InterMedia [Электронный ресурс]. URL: <https://www.intermedia.ru/content/222>

Федеральный образовательный портал «Экономика Социология Менеджмент» [Электронный ресурс]. URL: <http://ecsocman.hse.ru>

Информационный ресурсный центр по научной и практической психологии «ПСИ-ФАКТОР» [Электронный ресурс]. URL: <http://psyfactor.org/>

Базы данных информационного портала Restko.ru (Информационные системы рынка рекламы, маркетинга, PR – Базы рынка рекламы [Электронный ресурс]. URL: <https://www.restko.ru/>

Портал для официального опубликования стандартов Федерального агентства по техническому регулированию и метрологии [Электронный ресурс]. URL: <http://standard.gost.ru/wps/portal/>

Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: <http://www.iprbookshop.ru/>

6.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

MicrosoftOfficeProfessional

Microsoft Windows

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

Аудитория	Оснащение
Лекционная аудитория	Мультимедийное оборудование, специализированная мебель, доска
Учебная аудитория	Специализированная мебель, доска
Компьютерный класс	Мультимедийное оборудование, компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду