

УТВЕРЖДАЮ
Первый проректор, проректор
по УР

_____ А.Е. Рудин

Рабочая программа дисциплины

Б1.В.01

Введение в историю дизайна и искусств

Учебный план: 2025-2026 42.03.01 ИБК РиСО ЗАО №1-3-129.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: заочная

План учебного процесса

Семестр (курс для ЗАО)	Контактная работа обучающихся		Сам. работа	Контроль, час.	Трудоём- кость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
	Лекции	Практ. занятия				
3	УП	8	28		1	
	РПД	8	28		1	
4	УП	8	91	9	3	Экзамен
	РПД	8	91	9	3	
Итого	УП	8	119	9	4	
	РПД	8	119	9	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 Минобрнауки России 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:

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

Деловые коммуникации в профессиональной деятельности

Введение в коммуникационные специальности

Философия

Основы теории коммуникации

Искусство и культура Санкт-Петербурга

Фирменный стиль и основы дизайна

История литературы и искусства

Теория и практика массмедиа

Теория и практика рекламы

Учебная практика (профессионально-ознакомительная практика)

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
		Лек. (часы)	Пр. (часы)		
Раздел 1. Теоретико-методологическое основание дисциплины.	3				
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.		2		8	ИЛ
Тема 2. История становления и эволюции дизайна. Промышленная революция: массовое производство и эстетика машин. Первые теории дизайна (2-я пол. XIX – XX вв.) Новый художественный стиль в Европе и России на рубеже XIX – XX вв. Постановка проблемы связи искусства с жизнью в условиях научно-технического прогресса. «Практическая эстетика» Г. Земпера (1803 – 1879). Движение «Искусства и ремесла».		2		6	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-ВХУТЕИН (1920 – 1930). Художественное творчество в Советской России.		2		8	ИЛ
Тема 4. Авангардное искусство и дизайн. Производственное искусство - теория и практика. Новое общество - новые искусства.		2		6	ИЛ
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		8		28	
Консультации и промежуточная аттестация - нет		0			
Раздел 3. Искусства и дизайн индустриального и постиндустриального общества.	4				
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.			2	16	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.		2	23	ГД
Раздел 4. Критика искусств: дизайн, социальные медиа, коммерция				
Тема 7. Критическая теория искусств. Наука, технологии, коммерция. Практическое занятие: Критика - сущность, термины, определения.		2	24	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.		2	28	ГД
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		8	91	
Консультации и промежуточная аттестация (Экзамен)		2,5	6,5	
Всего контактная работа и СР по дисциплине		18,5	125,5	

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)	<p>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.</p>	
2 (неудовлетворительно)	<p>Задание или не сделано, или допущено много ошибок, классифицируемых как грубые.</p> <p>Очевидны или непонимание заданного вопроса, или неспособность ответить на вопрос без помощи экзаменатора.</p> <p>Обнаруживаются незнание значительной части принципиально важных элементов дисциплины, неумение сформулировать хотя бы отдельные концепции дисциплины, многочисленные грубые ошибки.</p> <p>Попытка списывания, использования неразрешенных технических устройств или пользования подсказкой другого человека (вне зависимости от успешности такой попытки).</p>	

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
Курс 4	
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

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

В течении семестра выполняются контрольные работы.

Ответ на один вопрос и решение одного кейса.

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**6.1 Учебная литература**

Автор	Заглавие	Издательство	Год издания	Ссылка
6.1.1 Основная учебная литература				
Томасова, Д. А.	Развитие и применение дизайн-мышления в маркетинговых исследованиях	Саратов: Вузовское образование	2021	http://www.iprbookshop.ru/110122.html
6.1.2 Дополнительная учебная литература				
Ульяновский, А. В.	Мифодизайн	Москва: Ай Пи Ар Медиа	2021	https://www.iprbookshop.ru/101353.html
Ульяновский, А. В.	Мифодизайн	Москва: Ай Пи Ар Медиа	2021	http://www.iprbookshop.ru/101353.html
Медведева, Е. И.	Мифодизайн в рекламе технических инноваций	Саратов: Вузовское образование	2021	http://www.iprbookshop.ru/102240.html
Гаврилов, В. А., Игнатов, В. А.	Арт-дизайн	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна	2019	http://www.iprbookshop.ru/102606.html

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://ecsosman.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