

Министерство науки и высшего образования РФ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Национальный исследовательский университет «МЭИ»

Направление подготовки/специальность: 54.03.01 Дизайн

Наименование образовательной программы: Графический дизайн

Уровень образования: высшее образование - бакалавриат

Форма обучения: Очная

Рабочая программа дисциплины
ИСТОРИЯ И СТИЛЕВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ДИЗАЙНА

Блок:	Блок 1 «Дисциплины (модули)»
Часть образовательной программы:	Обязательная
№ дисциплины по учебному плану:	Б1.О.08
Трудоемкость в зачетных единицах:	3 семестр - 6;
Часов (всего) по учебному плану:	216 часов
Лекции	3 семестр - 32 часа;
Практические занятия	3 семестр - 16 часов;
Лабораторные работы	не предусмотрено учебным планом
Консультации	3 семестр - 2 часа;
Самостоятельная работа	3 семестр - 165,5 часа;
в том числе на КП/КР	не предусмотрено учебным планом
Иная контактная работа	проводится в рамках часов аудиторных занятий
включая: Контрольная работа Доклад Эссе Творческая задача Ярмарка идей Домашнее задание	
Промежуточная аттестация:	
Экзамен	3 семестр - 0,5 часа;

Москва 2023

ПРОГРАММУ СОСТАВИЛ:

Преподаватель

(должность)

	Подписано электронной подписью ФГБОУ ВО «НИУ «МЭИ»	
	Сведения о владельце ЦЭП МЭИ	
	Владелец	Панкратова А.В.
	Идентификатор	R4ddd5d33-PankratovaAIV-dc422e7

(подпись)

А.В. Панкратова

(расшифровка подписи)

СОГЛАСОВАНО:

Руководитель
образовательной
программы

(должность, ученая степень, ученое
звание)

	Подписано электронной подписью ФГБОУ ВО «НИУ «МЭИ»	
	Сведения о владельце ЦЭП МЭИ	
	Владелец	Панкратова А.В.
	Идентификатор	R4ddd5d33-PankratovaAIV-dc422e7

(подпись)

А.В. Панкратова

(расшифровка подписи)

Заведующий выпускающей
кафедры

(должность, ученая степень, ученое
звание)

	Подписано электронной подписью ФГБОУ ВО «НИУ «МЭИ»	
	Сведения о владельце ЦЭП МЭИ	
	Владелец	Панкратова А.В.
	Идентификатор	R4ddd5d33-PankratovaAIV-dc422e7

(подпись)

А.В. Панкратова

(расшифровка подписи)

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель освоения дисциплины: состоит в изучении генезиса дизайна как феномена культуры и социальной практики, а также в изучении основных периодов, направлений, школ и стилей, которые формируют стилевые характеристики дизайна

Задачи дисциплины

- изучение основных периодов становления дизайна как социальной практики;
- изучение стилей и направлений, сформировавших дизайн как феномен культуры;
- изучение персоналий, внесших существенный вклад в развитие истории дизайна.

Формируемые у обучающегося **компетенции** и запланированные **результаты обучения** по дисциплине, соотнесенные с **индикаторами достижения компетенций**:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Запланированные результаты обучения
УК-5 Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах	ИД-3 _{УК-5} Демонстрирует понимание общего и особенного в развитии цивилизаций, религиозно-культурных отличий локальных цивилизаций, традиций и ценностей российской цивилизации	знать: - стили и направления, сформировавшие дизайн как феномен культуры и являющиеся фундаментом для решения дизайн-задач, персоналии, внесшие существенный вклад в развитие дизайна. уметь: - выделять в современных объектах дизайна влияние конкретных исторических направлений.
ОПК-1 Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи в религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода	ИД-2 _{ОПК-1} Применяет знания истории и теории дизайна в профессиональной деятельности	знать: - исторические этапы становления и развития дизайна, необходимые для создания комплексного объекта дизайна и концептуального обоснования проектной идеи. уметь: - предложить ряд решений дизайн-задачи на основе знаний закономерностей развития дизайна; - стилистически обосновывать свои разработки в проектировании.
ОПК-1 Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности;	ИД-3 _{ОПК-1} Рассматривает произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными,	знать: - основные стили, формирующие предметный мир человека в разные исторические периоды. уметь: - использовать стилистические цитаты в

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Запланированные результаты обучения
рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи в религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода	философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода	собственных дизайн-проектах.
ОПК-2 Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях	ИД-3 _{ОПК-2} Демонстрирует способность проводить научно-исследовательскую работу и участвовать в научно-практических конференциях	уметь: - научно-исторически обосновывать новизну собственных концептуальных решений.
ОПК-8 Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации	ИД-1 _{ОПК-8} Демонстрирует способность ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации	знать: - особенности дизайна современного периода, актуальные тенденции моды и культурные коды современности, проблематику современной культурной политики Российской Федерации. уметь: - использовать актуальные тенденции моды и дизайна и проблематику современной культурной политики Российской Федерации в собственных дизайн-проектах.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВО

Дисциплина относится к основной профессиональной образовательной программе Графический дизайн (далее – ОПОП), направления подготовки 54.03.01 Дизайн, уровень образования: высшее образование - бакалавриат.

Требования к входным знаниям и умениям:

- знать движущие силы, основные закономерности и особенности мирового исторического процесса, место и роль России в истории человечества и в современном мире
- знать основные этапы и закономерность развития мировой культуры

- знать о видах и жанрах искусства и их специфике
- знать о важнейших художественных направлениях, стилях и тенденциях мирового искусства
- уметь применять исторические знания при рассмотрении современных общественных процессов, выявляя общность и различия, причинно-следственные связи важнейших исторических событий с явлениями современности
- уметь ориентироваться в разнообразных исторических эпохах, направлениях, течениях мирового искусства

Результаты обучения, полученные при освоении дисциплины, необходимы при выполнении выпускной квалификационной работы.

3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1 Структура дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 6 зачетных единиц, 216 часов.

№ п/п	Разделы/темы дисциплины/формы промежуточной аттестации	Всего часов на раздел	Семестр	Распределение трудоемкости раздела (в часах) по видам учебной работы										Содержание самостоятельной работы/ методические указания
				Контактная работа							СР			
				Лек	Лаб	Пр	Консультация		ИКР		ПА	Работа в семестре	Подготовка к аттестации /контроль	
КПР	ГК	ИККП	ТК											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	Истоки дизайна	22	3	4	-	2	-	-	-	-	-	16	-	<p><u>Подготовка доклада, выступления:</u> Тематика докладов: Первые орудия труда человека Первые изобретения: колесо, керамика, ткачество, литьё металла Древнее оружие, древняя военная техника Ремесло Древних царств (на выбор) Ремёсла в Древней Греции Древнегреческая вазопись Косметика Древнего Рима Одежда в Древней Греции и Древнем Риме Римские термы и водопровод Древнего Рима Архитектура Древней Греции Архитектура Древнего Рима Быт Древнего Рима Изобретение бумаги и книгопечатания Изобретение огнестрельного оружия Готическая архитектура Готическая мода Титаны Возрождения как «дизайнеры» Стиль барокко Стиль рококо <u>Изучение материалов литературных источников:</u> [2], стр. 6-17 [6], с. 10-42</p>
1.1	Истоки дизайна в Древнем мире	11		2	-	1	-	-	-	-	-	8	-	
1.2	Предпосылки зарождения дизайна в Средневековой культуре и в Новое время	11		2	-	1	-	-	-	-	-	8	-	
2	Становление дизайна как социальной практики. Дизайн в проекте модерна	22		4	-	2	-	-	-	-	-	16	-	
2.1	Промышленная революция и возникновение дизайна	11	2	-	1	-	-	-	-	-	8	-	<p><u>Подготовка доклада, выступления:</u> Тематика докладов: Открытия XIX века в области физики Изобретение паровой машины Появление радио и телефона Россия на международных промышленных выставках У. Моррис: первый человек, назвавший себя дизайнером Альфонс Муха. Отличие рекламы XIX века от современной</p>	

2.2	Модерн – первый дизайнерский стиль	11		2	-	1	-	-	-	-	-	8	-	рекламы Обри Бердслей и его влияние на книжную графику Густав Климт. Дизайнерский подход к живописи Архитектура Антонио Гауди (революция в архитектуре) Русский модерн на примерах архитектуры Москвы Эстетизация поведения. Оскар Уайльд как дизайнер собственной жизни <u>Изучение материалов литературных источников:</u> [1], стр. 82-165 [5], с. 5-54
3	Развитие дизайна: модернизм	55		10	-	5	-	-	-	-	-	40	-	<u>Подготовка доклада, выступления:</u> Тематика докладов: Проекты Луиса Салливена Проекты Уильяма Ле Барон Дженни Дизайн-проекты Адольфа Лооса
3.1	Зарождение функционализма	11		2	-	1	-	-	-	-	-	8	-	Деятельность Германского Веркбунда и его роль в развитии дизайна Трансформации фирменного стиля компании АЭГ Роль Вальтера Гропиуса в развитии дизайна
3.2	Баухауз. Первая зарубежная школа дизайна. Модернизм	11		2	-	1	-	-	-	-	-	8	-	Проекты Людвиг Мисс Ван дер Роэ Проекты Ханса Маера Деятели Баухауза и их идеи Дадаизм как явление Влияние П. Пикассо на искусство и дизайн XX века.
3.3	Становление Советского дизайна. ВХУТЕМАС и ВХУТЕИН	11		2	-	1	-	-	-	-	-	8	-	Сюрреализм. Влияние и последствия. Окна Роста как средство массовой информации
3.4	Предвоенный дизайн 20, 30-40 годов XX века. Ар-деко	11		2	-	1	-	-	-	-	-	8	-	Революционное оформление жизни
3.5	Массовый дизайн 50-60-х годов XX века	11		2	-	1	-	-	-	-	-	8	-	Супрематизм Казимира Малевича Конструктивизм Владимира Татлина Деятели ВХУТЕМАСА и их идеи В. Маяковский – гениальный крейтор. Поль Пуаре: уходящий век или дизайн будущего? Коко Шанель и её влияние на мировую моду Генри Форд и прогресс его автомобиля Уолтер Дорвин Тиг: дизайн-проекты Норманн Бел Геддес: дизайн-проекты Раймонд Лоуи: от Лаки Страйк до Студебеккера Московский метрополитен: дизайн-процесс Чарльз и Рей Имз: новости в

													дизайне мебели Кукла Барби: открытие XX века Скандинавские дизайнеры 50-х (Арне Якобсен, Тапио Виркалла, Ханс Вагнер, Кай Франк и др.) и их идеи Кристиан Диор и его подарок женщинам Идеология Оливетти <u>Изучение материалов литературных источников:</u> [1], стр. 165-316 [3], стр. 18-25 [4], с.5-65	
4	Расцвет дизайна в постмодерне	33	6	-	3	-	-	-	-	-	-	24	-	<u>Подготовка доклада, выступления:</u> Тематика докладов: Энди Уорхолл как знаковая фигура постмодерна Поп-дизайнеры и их идеи (Петер Мурдок, Ален Джонс и др.) Оп-арт и его влияние на дизайн Мода 60-х: Chelsea girl Отражение эпохи космических полётов в моде, дизайне и кинематографе Купол Ричарда Фуллера: утопия или архитектура будущего? Влияние субкультур хиппи и панков на моду и дизайн. Влияние глэм-рока на стиль жизни 70-х. Мебель Гаэтано Пеше Идеи группы Архизум Идеи группы Суперстудии Школа-лаборатория Global tools Студия Алхимия и Алессандро Мендини Роберт Вентури и его идеи Майкл Грейвз, Ханс Холляйн, Альдо Росси и их создания Широ Курамата: восточный взгляд на мебель постмодерна Этторе Соттсас и его идеи Жан-Поль Готье: революция в моде Хармут Эслингер и Frogdesign Рон Арад, Джаспер Моррисон: «новый дизайн» в Англии Стиль яппи. <u>Изучение материалов литературных источников:</u> [2], стр. 46-73 [3], стр. 29-39 [7], с.10-100
4.1	Постмодерн как новый период в культуре	11	2	-	1	-	-	-	-	-	-	8	-	
4.2	Дизайн постиндустриального общества. «Новый дизайн» 80-х. Архитектура постмодерна	11	2	-	1	-	-	-	-	-	-	8	-	
4.3	Дизайнизация общества в эпоху постмодерна	11	2	-	1	-	-	-	-	-	-	8	-	
5	Современный дизайн: особенности и	22	4	-	2	-	-	-	-	-	-	16	-	<u>Подготовка к контрольной работе:</u> Подобрать мудборд-презентацию

	проблемы														современных дизайн проектов со стилистическими реминисценциями
5.1	Дизайн на рубеже тысячелетий	11	2	-	1	-	-	-	-	-	8	-			<u><i>Изучение материалов литературных источников:</i></u>
5.2	Дизайн гипермодерна	11	2	-	1	-	-	-	-	-	8	-			[3], стр. 56-68
6	Дизайн, гиперреальность и симуляция	26	4	-	2	-	-	-	-	-	20	-			<u><i>Подготовка к контрольной работе:</i></u>
6.1	Дизайн как семиотический феномен	13	2	-	1	-	-	-	-	-	10	-			Подготовить предложение по объекту проектирования: 1. Три дизайн-задачи, которые могут быть решены использованием реминисценции 2. Три дизайн-задачи, которые могут быть решены использованием современного тренда
6.2	Дизайн и процесс симуляции	13	2	-	1	-	-	-	-	-	10	-			<u><i>Изучение материалов литературных источников:</i></u>
	Экзамен	36.0	-	-	-	-	2	-	-	0.5	-	-	33.5		[3], стр. 39-51
	Всего за семестр	216.0	32	-	16	-	2	-	-	0.5	132	-	33.5		
	Итого за семестр	216.0	32	-	16	-	2	-	-	0.5	165.5	-			

Примечание: Лек – лекции; Лаб – лабораторные работы; Пр – практические занятия; КПР – аудиторные консультации по курсовым проектам/работам; ИККП – индивидуальные консультации по курсовым проектам/работам; ГК- групповые консультации по разделам дисциплины; СР – самостоятельная работа студента; ИКР – иная контактная работа; ТК – текущий контроль; ПА – промежуточная аттестация

3.2 Краткое содержание разделов

1. Истоки дизайна

1.1. Истоки дизайна в Древнем мире

Понятие "Дизайн". Определение дизайна как формальной деятельности и как составного элемента экономической системы. Условия возникновения дизайна. Первые орудия труда и механизмы. Понятие «Ремесло», отличие ремесла от дизайна. Ремесло в традиционном типе цивилизации (Египет, Персия, Древний Восток). Сакрализация вещи. Понятие «техне» в античной культуре. Появление массового искусства в эпоху эллинизма..

1.2. Предпосылки зарождения дизайна в Средневековой культуре и в Новое время

Ремесленное производство в Средние века. Цеховые объединения. Мануфактурное производство. Предпосылки создания машинной техники. Готический стиль как выражение атектонической эстетики. Теоретические труды Ренессанса. Рококо – первый опыт комплексного дизайна среды..

2. Становление дизайна как социальной практики. Дизайн в проекте модерна

2.1. Промышленная революция и возникновение дизайна

Промышленная революция. Научно-технические открытия и изобретения н. XIX века. Международные промышленные выставки. Поиски в области теории формы машин и промышленных изделий. Технический прогресс XIX – начала XX веков и примитивность форм промышленной продукции. Особенности промышленного развития России и проблемы художественно-промышленного образования. Россия в международных промышленных выставках. Появление проблематики дизайна при разделении искусства, ремесла, техники и зарождение промышленного производства. Поиски в области теории формы машин и промышленных изделий. Уолтер Пейтер. Джон Рескин. Уильям Моррис. Движение «За связь искусств и ремёсел»..

2.2. Модерн – первый дизайнерский стиль

Характерные черты модерна. Идеология модерна. Бельгийский модерн: Виктор Орта и Анри Ван де Вельде. Ар Нуво во Франции: Эктор Гимар и Альфонс Муха. Модерн в Великобритании (либерти): Обри Бердслей. Чарльз Макинтош и школа в Глазго. Венский Сецессион. Испанский модерн: Антонио Гауди. Русский модерн: О.Ф.Шехтель, Л. Бакст..

3. Развитие дизайна: модернизм

3.1. Зарождение функционализма

Возникновение промышленного дизайна в США; пионеры американского дизайна, становление организационных форм; школы дизайна. Ранний американский функционализм. Чикагская архитектурная школа (У. Ле Барон Дженни, Л. Салливан, Ф. Ллойд Райт). Первые идеи функционализма в Европе. Адольф Лоос – предтеча германского функционализма. Германский Веркбунд. Петер Беренс и фирменный стиль компании АЭГ Русская инженерная школа на рубеже XIX-XX века..

3.2. Баухауз. Первая зарубежная школа дизайна. Модернизм

Становление дизайна после первой мировой войны; Германия, Баухауз и его вклад в развитие мирового дизайна. Исторические условия возникновения школы Баухауз. Педагогические принципы школы Баухауз. Вальтер Гропиус. Людвиг Мисс Ван дер Роэ. Ханс Майер. Попытки создания «всемирного стиля» в рамках модернизма. Архитектура

модернизма. Деятельность Ле Корбюзье. Художественный авангард в Европе н. XX века (кубизм, абстракционизм, футуризм, дадаизм)..

3.3. Становление Советского дизайна. ВХУТЕМАС и ВХУТЕИН

Архитектурно-художественное творчество в послереволюционной России. Супрематизм Казимира Малевича. Конструктивизм В.Татлина. Производственное искусство. Оформление революционных праздников. Окна РОСТА. Левый фронт искусства. Советский политический плакат. Реформы художественного образования в Советской России; ВХУТЕМАС – ВХУТЕИН, разработки принципов промышленного искусства. Система дизайн-образования ВХУТЕМАСА и ВХУТЕИНа. Макетный метод проектирования..

3.4. Предвоенный дизайн 20, 30-40 годов XX века. Ар-деко

Стилевые направления в европейском дизайне перед Второй Мировой войной. Арт-деко как интернациональный стиль. Новаиии в области моды (П. Пуаре, Г. Шанель). Художественное формообразование в нацистской Германии. Всемирный экономический кризис. Американская модель «дизайна для всех». Предвоенный дизайн в СССР..

3.5. Массовый дизайн 50-60-х годов XX века

Особенности развития дизайна после второй мировой войны; страны Скандинавии, Италии, Германии, Японии и др. Роль дизайна в обеспечении коммерческого успеха. Развитие дизайна в странах Восточной Европы; ориентация на обеспечение качества продукции в условиях замкнутого рынка. Американский дизайн 50-х – н. 60-х годов. Послевоенный дизайн в Европе. Развитие профессии «дизайнер». Р. Лоуи, Р. и Ч. Имз, Э. Сааринен. Стиль молодых: прет-а-порте. Кристиан Диор. Органический дизайн. Скандинавский дизайн. Итальянское экономическое чудо. Стиль Оливетти. Неофункционализм. «Хорошая форма». Ульмская школа дизайна. Стиль Браун..

4. Расцвет дизайна в постмодерне

4.1. Постмодерн как новый период в культуре

Новые направления авангарда: поп-арт, концептуальное искусство, хэппенинг, боди-арт, граффити, оп-арт. «Эпоха 60-х»: массовые студенческие выступления, рок-н-ролл, движение хиппи. Поп-арт. Энди Уорхолл, Р. Лихтенштейн, Р. Хамилтон. Поп-дизайн. П. Мурдок, Э. Мари и др. Мода 60-х.: М. Куант, П. Карден, образ «Chelsea girl». Футуристические проекты и предметная среда эпохи космических полётов. Архитектурные утопии 60-х. Панк-культура. Радикальный дизайн. Антидизайн: Г. Пеше, «Архизум», «Суперстудио», «Штрум», «Global tools». Вторая волна антидизайна - студия «Алхимия». Особенности развития отечественного художественного конструирования: организационные формы, системы подготовки дизайнеров, ориентация на региональные отрасли промышленности. Концептуальные поиски советских дизайнеров. Образование ВНИИТЭ. Признаки эпохи постмодерна. Теоретики постмодернистского дизайна: Ч. Дженкс, Р. Вентури..

4.2. Дизайн постиндустриального общества. «Новый дизайн» 80-х. Архитектура постмодерна

Дизайнеры постиндустриального общества: М. Грейвз, Ш. Курамата, Б. Чипек и др. Группа «Мемфис». Этторе Соттсас. «Новый дизайн» в Германии (Х. Эслингер), в Великобритании (Ж. Моррисон, Р. Арад), в Испании (Д. Марискал), во Франции (Ж.-П. Готье, Ф. Старк). Архитектура постмодерна. Ф. Джонсон, Р. Пьяно, Ф. Роджерс, Е Минь Пей и др. Деконструктивизм..

4.3. Дизайнизация общества в эпоху постмодерна

Дизайнизация общества в эпоху постмодерна. Интеллектуальный разрыв человека и человечества, кибернизация общества. «Хай-тек» - стиль высоких технологий в дизайне (Ш. Веверка, Н. Фостер, М. Ботта). Миниатюризация изделий. Исчезновение предметов. Бестелесный дизайн. Семиотическая функция дизайна. Дизайн, менеджмент и маркетинг. Дизайн и экология..

5. Современный дизайн: особенности и проблемы

5.1. Дизайн на рубеже тысячелетий

Дизайн начала XXI века. Проблема Y2K в дизайне. Y2K-эстетика. Скевоморфизм как стиль в графическом дизайне..

5.2. Дизайн гипермодерна

Дизайн эпохи техновитализма. Гипермодерн в дизайне. Плоский дизайн как маркер гипермодерна. Геронтологический дизайн. Метамодерн в дизайне. Проблематика современной культурной политики Российской Федерации.

6. Дизайн, гиперреальность и симуляция

6.1. Дизайн как семиотический феномен

Дизайн как семиотический феномен. Три вида знаков в дизайне: иконический знак, знак-индекс и знак-символ. Структура знака..

6.2. Дизайн и процесс симуляции

Проблема симулякра в культуре. Симулякр как четвертый вид знака в дизайне. Гиперреальность как новая сфера дизайн-деятельности. Плоский дизайн как симулякр четвертого порядка в дизайне. Перспективы развития дизайна.

3.3. Темы практических занятий

1. Дизайн постиндустриального общества. «Новый дизайн» 80-х. Архитектура постмодерна;
2. Зарождение функционализма;
3. Становление Советского дизайна. ВХУТЕМАС и ВХУТЕИИ;
4. Предвоенный дизайн 20, 30-40 годов XX века;
5. Поп-культура и поп-дизайн 60-х годов;
6. Дизайн в проекте модерна;
7. Дизайн на рубеже тысячелетий;
8. Современный дизайн;
9. Предпосылки зарождения дизайна в Средневековой культуре и в Новое время;
10. Массовый дизайн 50-60-х годов XX века;
11. Истоки дизайна;
12. Дизайн 70-х годов. Радикальный дизайн. Антидизайн;
13. Становление дизайна как социальной практики.

3.4. Темы лабораторных работ

не предусмотрено

3.5 Консультации

Групповые консультации по разделам дисциплины (ГК)

1. Обсуждение материалов раздела "Становление дизайна как социальной практики. Дизайн в проекте модерна"
2. Подготовка к написанию научной статьи «Проектирование объекта дизайна»
Текущий контроль (ТК)

1. Контрольная работа «Стили в искусстве, архитектуре и дизайне»
2. Контрольная работа «Знаменитые дизайнеры прошлого»
3. Контрольная работа «Сравнительная характеристика модерна, модернизма и постмодерна»
4. Эссе «Тенденции современного дизайна»
5. Контрольная работа «Концепция дизайн-проекта»
6. Контрольная работа «Дизайнерские реминисценции»
7. Контрольная работа «Объект в стиле модерн / модернизм / постмодерн»
8. Контрольная работа «Проект с гиперссылкой»
9. Контрольная работа «Использовать тренд»

3.6 Тематика курсовых проектов/курсовых работ

Курсовой проект/ работа не предусмотрены

3.7. Соответствие разделов дисциплины и формируемых в них компетенций

Запланированные результаты обучения по дисциплине (в соответствии с разделом 1)	Коды индикаторов	Номер раздела дисциплины (в соответствии с п.3.1)						Оценочное средство (тип и наименование)
		1	2	3	4	5	6	
Знать:								
стили и направления, сформировавшие дизайн как феномен культуры и являющиеся фундаментом для решения дизайн-задач, персоналии, внесшие существенный вклад в развитие дизайна	ИД-3ук-5	+	+	+	+	+	+	Доклад/Контрольная работа «Знаменитые дизайнеры прошлого»
исторические этапы становления и развития дизайна, необходимые для создания комплексного объекта дизайна и концептуального обоснования проектной идеи	ИД-2опк-1	+	+	+	+	+	+	Контрольная работа/Контрольная работа «Сравнительная характеристика модерна, модернизма и постмодерна»
основные стили, формирующие предметный мир человека в разные исторические периоды	ИД-3опк-1	+	+	+	+	+	+	Контрольная работа/Контрольная работа «Стили в искусстве, архитектуре и дизайне»
особенности дизайна современного периода, актуальные тенденции моды и культурные коды современности, проблематику современной культурной политики Российской Федерации	ИД-1опк-8				+	+	+	Эссе/Эссе «Тенденции современного дизайна»
Уметь:								
выделять в современных объектах дизайна влияние конкретных исторических направлений	ИД-3ук-5	+	+	+	+	+	+	Доклад/Контрольная работа «Дизайнерские реминисценции»
стилистически обосновывать свои разработки в проектировании	ИД-2опк-1	+	+	+	+	+	+	Творческая задача/Контрольная работа «Концепция дизайн-проекта»
предложить ряд решений дизайн-задачи на основе знаний закономерностей развития дизайна	ИД-2опк-1	+	+	+	+	+	+	Творческая задача/Контрольная работа «Объект в стиле модерн / модернизм / постмодерн»
использовать стилистические цитаты в собственных дизайн-проектах	ИД-3опк-1	+	+	+	+	+	+	Ярмарка идей/Контрольная работа «Проект с гиперссылкой»
научно-исторически обосновывать новизну	ИД-3опк-2	+	+	+	+	+	+	Домашнее задание/Написание научной

собственных концептуальных решений								статьи о дизайне «Проектирование объекта дизайна»
использовать актуальные тенденции моды и дизайна и проблематику современной культурной политики Российской Федерации в собственных дизайн-проектах	ИД-1 _{ОПК-8}				+	+	+	Ярмарка идей/Контрольная работа «Использовать тренд»

4. КОМПЕТЕНТНОСТНО-ОРИЕНТИРОВАННЫЕ ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСВОЕНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (ТЕКУЩИЙ КОНТРОЛЬ УСПЕВАЕМОСТИ, ПРОМЕЖУТОЧНАЯ АТТЕСТАЦИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ)

4.1. Текущий контроль успеваемости

3 семестр

Форма реализации: Выступление (доклад)

1. Контрольная работа «Дизайнерские реминисценции» (Доклад)
2. Контрольная работа «Знаменитые дизайнеры прошлого» (Доклад)

Форма реализации: Письменная работа

1. Контрольная работа «Концепция дизайн-проекта» (Творческая задача)
2. Контрольная работа «Проект с гиперссылкой» (Ярмарка идей)
3. Контрольная работа «Сравнительная характеристика модерна, модернизма и постмодерна» (Контрольная работа)
4. Контрольная работа «Стили в искусстве, архитектуре и дизайне» (Контрольная работа)
5. Написание научной статьи о дизайне «Проектирование объекта дизайна» (Домашнее задание)
6. Эссе «Тенденции современного дизайна» (Эссе)

Форма реализации: Проверка задания

1. Контрольная работа «Объект в стиле модерн / модернизм / постмодерн» (Творческая задача)

Форма реализации: Смешанная форма

1. Контрольная работа «Использовать тренд» (Ярмарка идей)

Балльно-рейтинговая структура дисциплины является приложением А.

4.2 Промежуточная аттестация по дисциплине

Экзамен (Семестр №3)

Итоговая оценка по курсу выставляется на основании экзаменационной с учетом работы студента в течение семестра, результатов контрольных мероприятий и мероприятий текущего контроля.

В диплом выставляется оценка за 3 семестр.

Примечание: Оценочные материалы по дисциплине приведены в фонде оценочных материалов ОПОП.

5. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

5.1 Печатные и электронные издания:

1. Рунге, В. Ф. История дизайна, науки и техники. В 2 кн. Кн.1 : учебное пособие для архитектурных и дизайнерских специальностей / В. Ф. Рунге . – М. : Архитектура-С, 2006 . – 368 с. - ISBN 5-9647009-0-X .;
2. Панкратова, А. В. История графического дизайна и стилевые характеристики символического удваивания : учебное пособие по курсу "История и стилевые характеристики дизайна" для направления 54.03.01 "Дизайн" / А. В. Панкратова, Нац. исслед.

ун-т "МЭИ" (НИУ"МЭИ") . – М. : Изд-во МЭИ, 2019 . – 76 с. - ISBN 978-5-7046-2100-3 .
http://elib.mpei.ru/action.php?kt_path_info=ktcore.SecViewPlugin.actions.document&fDocumentId=10687;

3. Панкратова, А. В. Миф и симулякр в дизайне : монография / А. В. Панкратова, Нац. исслед. ун-т "МЭИ" (НИУ"МЭИ") . – М. : Изд-во МЭИ, 2018 . – 76 с. - ISBN 978-5-7046-2072-3 .

http://elib.mpei.ru/action.php?kt_path_info=ktcore.SecViewPlugin.actions.document&fDocumentId=10397;

4. Захарченко Т. Ю.- "История дизайна, науки и техники: в 4 ч. Ч. III" Ч. 3, (3-е изд., стер.), Издательство: "ФЛИНТА", Москва, 2019 - (71 с.)

<https://e.lanbook.com/book/125333>;

5. Захарченко Т. Ю.- "История дизайна, науки и техники: в 4 ч. Ч. II" Ч. 2, (3-е изд., стер.), Издательство: "ФЛИНТА", Москва, 2019 - (60 с.)

<https://e.lanbook.com/book/125332>;

6. Захарченко Т. Ю.- "История дизайна, науки и техники: в 4 ч. Ч. I." Ч. 1, (3-е изд., стер.), Издательство: "ФЛИНТА", Москва, 2019 - (44 с.)

<https://e.lanbook.com/book/125331>;

7. Захарченко Т. Ю.- "История дизайна, науки и техники: в 4 ч. Ч. IV" Ч. 4, (3-е изд., стер.), Издательство: "ФЛИНТА", Москва, 2019 - (104 с.)

<https://e.lanbook.com/book/125334>.

5.2 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:

1. СДО "Прометей";
2. Office / Российский пакет офисных программ;
3. Windows / Операционная система семейства Linux;
4. Майнд Видеоконференции.

5.3 Интернет-ресурсы, включая профессиональные базы данных и информационно-справочные системы:

1. ЭБС Лань - <https://e.lanbook.com/>
2. ЭБС "Университетская библиотека онлайн" - http://biblioclub.ru/index.php?page=main_ub_red
3. Научная электронная библиотека - <https://elibrary.ru/>
4. База данных Web of Science - <http://webofscience.com/>
5. База данных Scopus - <http://www.scopus.com>
6. Национальная электронная библиотека - <https://rusneb.ru/>
7. ЭБС "Консультант студента" - <http://www.studentlibrary.ru/>
8. Электронная библиотека МЭИ (ЭБ МЭИ) - <http://elib.mpei.ru/login.php>
9. Портал открытых данных Российской Федерации - <https://data.gov.ru>
10. База открытых данных Министерства труда и социальной защиты РФ - <https://rosmintrud.ru/opendata>
11. База открытых данных профессиональных стандартов Министерства труда и социальной защиты РФ - <http://profstandart.rosmintrud.ru/obshchiy-informatsionnyy-blok/natsionalnyy-reestr-professionalnykh-standartov/>
12. База открытых данных Министерства экономического развития РФ - <http://www.economy.gov.ru>
13. База открытых данных Росфинмониторинга - <http://www.fedsfm.ru/opendata>
14. Электронная открытая база данных "Polpred.com Обзор СМИ" - <https://www.polpred.com>
15. Национальный портал онлайн обучения «Открытое образование» - <https://openedu.ru>

6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Тип помещения	Номер аудитории, наименование	Оснащение
Учебные аудитории для проведения лекционных занятий и текущего контроля	С-610, Лекционная аудитория	стол учебный, стул, шкаф для документов, вешалка для одежды, компьютерная сеть с выходом в Интернет, мультимедийный проектор, экран, доска маркерная передвижная, компьютер персональный
	Ж-120, Машинный зал ИВЦ	сервер, кондиционер
Учебные аудитории для проведения практических занятий, КР и КП	С-610, Лекционная аудитория	стол учебный, стул, шкаф для документов, вешалка для одежды, компьютерная сеть с выходом в Интернет, мультимедийный проектор, экран, доска маркерная передвижная, компьютер персональный
	Ж-120, Машинный зал ИВЦ	сервер, кондиционер
Учебные аудитории для проведения промежуточной аттестации	С-610, Лекционная аудитория	стол учебный, стул, шкаф для документов, вешалка для одежды, компьютерная сеть с выходом в Интернет, мультимедийный проектор, экран, доска маркерная передвижная, компьютер персональный
	Ж-120, Машинный зал ИВЦ	сервер, кондиционер
Помещения для самостоятельной работы	НТБ-303, Компьютерный читальный зал	стол компьютерный, стул, стол письменный, вешалка для одежды, компьютерная сеть с выходом в Интернет, компьютер персональный, принтер, кондиционер
	С-705, Компьютерный класс	стол компьютерный, стол учебный, стул, шкаф, вешалка для одежды, компьютерная сеть с выходом в Интернет, доска маркерная, компьютер персональный
	С-703, Компьютерный класс	стол компьютерный, стол учебный, стул, шкаф, вешалка для одежды, компьютерная сеть с выходом в Интернет, экран, компьютер персональный, принтер
	С-701, Компьютерный класс	стол компьютерный, стул, вешалка для одежды, компьютерная сеть с выходом в Интернет, экран, компьютер персональный
Помещения для консультирования	С-610, Лекционная аудитория	стол учебный, стул, шкаф для документов, вешалка для одежды, компьютерная сеть с выходом в Интернет, мультимедийный проектор, экран, доска маркерная передвижная, компьютер персональный
	С-609, Учебная аудитория	стеллаж, стол преподавателя, стол учебный, стул, вешалка для одежды, компьютерная сеть

		с выходом в Интернет, доска маркерная, телевизор
	С-605, Кабинет кафедры дизайна	кресло рабочее, рабочее место сотрудника, стол для оргтехники, стул, шкаф для документов, шкаф для одежды, вешалка для одежды, тумба, компьютерная сеть с выходом в Интернет, доска пробковая, ноутбук, компьютер персональный, принтер, кондиционер, документы
Помещения для хранения оборудования и учебного инвентаря	С-600, Натюрмортный фонд	стеллаж для хранения инвентаря, стол, холодильник, учебно-наглядное пособие

БАЛЛЬНО-РЕЙТИНГОВАЯ СТРУКТУРА ДИСЦИПЛИНЫ

История и стилевые характеристики дизайна

(название дисциплины)

3 семестр

Перечень контрольных мероприятий текущего контроля успеваемости по дисциплине:

- КМ-1 Контрольная работа «Стили в искусстве, архитектуре и дизайне» (Контрольная работа)
- КМ-2 Контрольная работа «Знаменитые дизайнеры прошлого» (Доклад)
- КМ-3 Контрольная работа «Сравнительная характеристика модерна, модернизма и постмодерна» (Контрольная работа)
- КМ-4 Эссе «Тенденции современного дизайна» (Эссе)
- КМ-5 Контрольная работа «Концепция дизайн-проекта» (Творческая задача)
- КМ-6 Контрольная работа «Дизайнерские реминисценции» (Доклад)
- КМ-7 Контрольная работа «Объект в стиле модерн / модернизм / постмодерн» (Творческая задача)
- КМ-8 Контрольная работа «Проект с гиперссылкой» (Ярмарка идей)
- КМ-9 Контрольная работа «Использовать тренд» (Ярмарка идей)
- КМ-10 Написание научной статьи о дизайне «Проектирование объекта дизайна» (Домашнее задание)

Вид промежуточной аттестации – Экзамен.

Номер раздела	Раздел дисциплины	Индекс с КМ:	КМ -1	КМ -2	КМ -3	КМ -4	КМ -5	КМ -6	КМ -7	КМ -8	КМ -9	КМ -10
		Неделя КМ:	2	4	6	8	8	10	10	12	12	14
1	Истоки дизайна											
1.1	Истоки дизайна в Древнем мире		+	+	+		+	+	+	+		+
1.2	Предпосылки зарождения дизайна в Средневековой культуре и в Новое время		+	+	+		+	+	+	+		+
2	Становление дизайна как социальной практики. Дизайн в проекте модерна											
2.1	Промышленная революция и возникновение дизайна		+	+	+		+	+	+	+		+
2.2	Модерн – первый дизайнерский стиль		+	+	+		+	+	+	+		+
3	Развитие дизайна: модернизм											

3.1	Зарождение функционализма	+	+	+		+	+	+	+		+
3.2	Баухауз. Первая зарубежная школа дизайна. Модернизм	+	+	+		+	+	+	+		+
3.3	Становление Советского дизайна. ВХУТЕМАС и ВХУТЕИН	+	+	+		+	+	+	+		+
3.4	Предвоенный дизайн 20, 30-40 годов XX века. Ар-деко	+	+	+		+	+	+	+		+
3.5	Массовый дизайн 50-60-х годов XX века	+	+	+		+	+	+	+		+
4	Расцвет дизайна в постмодерне										
4.1	Постмодерн как новый период в культуре	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
4.2	Дизайн постиндустриального общества. «Новый дизайн» 80-х. Архитектура постмодерна	+	+	+		+	+	+	+		+
4.3	Дизайнизация общества в эпоху постмодерна	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
5	Современный дизайн: особенности и проблемы										
5.1	Дизайн на рубеже тысячелетий	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
5.2	Дизайн гипермодерна	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
6	Дизайн, гиперреальность и симуляция										
6.1	Дизайн как семиотический феномен	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
6.2	Дизайн и процесс симуляции	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Вес КМ, %:		10	10	10	10	10	10	10	10	10	10