



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Магнитогорский государственный технический университет им. Г.И. Носова»



УТВЕРЖДАЮ  
Директор ИСАИ  
О.С. Логунова

17.02.2020 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

***СОВРЕМЕННЫЕ ПРОБЛЕМЫ ДИЗАЙНА***

Направление подготовки (специальность)  
54.04.01 Дизайн

Направленность (профиль/специализация) программы  
Интерьер и оборудование

Уровень высшего образования - магистратура  
Программа подготовки - академический магистратура

Форма обучения  
очная

Институт/ факультет	Институт строительства, архитектуры и искусства
Кафедра	Дизайна
Курс	1, 2
Семестр	2, 3

Магнитогорск  
2019 год

Рабочая программа составлена на основе ФГОС ВО по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн (уровень магистратуры) (приказ Минобрнауки России от 21.03.2016 г. № 255)

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры Дизайна 07.02.2020, протокол № 5

Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ А.Д. Григорьев

Рабочая программа одобрена методической комиссией ИСАИИ 17.02.2020 г. протокол № 5

Председатель \_\_\_\_\_ О.С. Логунова

Рабочая программа составлена:  
доцент кафедры Дизайна, канд. пед. наук \_\_\_\_\_ А.В. Екатеринушкина

Рецензент:  
директор ООО ПКФ "Статус", \_\_\_\_\_ А.Н. Кустов



### **1 Цели освоения дисциплины (модуля)**

1. Формирование у студентов аналитического дизайнерского мышления, овладение теоретическими и методологическими основами проектирования среды.
2. Формирование творческой личности, способной к деятельности в области дизайна, развитие представления о месте, целях и задачах дизайна в современном мире.
3. Овладение на практике в единстве методом и предметом профессиональной деятельности, развитие навыков проектного анализа.
4. Формирование у студентов необходимого уровня осознания места и целей дизайнерского творчества, приобретение практических навыков анализа распространенных проблем дизайна, освоение основных алгоритмов дизайн-проектирования.

### **2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Дисциплина Современные проблемы дизайна входит в вариативную часть учебного плана образовательной программы.

Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик:

Основы научной коммуникации

Философские проблемы науки и техники

Организация деятельности дизайнерских предприятий

Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для изучения дисциплин/практик:

Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена

Подготовка к защите и защита выпускной квалификационной работы

Производственная-преддипломная практика

### **3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения**

В результате освоения дисциплины (модуля) «Современные проблемы дизайна» обучающийся должен обладать следующими компетенциями:

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения
ОК-1	способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу
Знать	<input type="checkbox"/> теоретические положения методов исследований в дизайн-проектировании; <input type="checkbox"/> аспекты проявления абстрактного мышления в профессиональной деятельности <input type="checkbox"/> взаимосвязи современного дизайна, искусства и культуры
Уметь	<input type="checkbox"/> анализировать и синтезировать проектные проблемы; <input type="checkbox"/> проводить различия между дизайном и художественным творчеством; <input type="checkbox"/> формировать методику решения проблемы дизайнерскими методами

Владеть	<input type="checkbox"/> методами анализа, синтеза и гармонизации проектных решений; <input type="checkbox"/> логикой дизайнерского исследования; <input type="checkbox"/> абстрактным мышлением, пространственным воображением, развитым художественным вкусом
ОПК-8 готовностью следить за предотвращением экологических нарушений	
Знать	<input type="checkbox"/> пути и способы решения экологических проблем; <input type="checkbox"/> категории экологии (сохранение, утилизация, вторичное использование); <input type="checkbox"/> мировой опыт решения экологических проблем.
Уметь	<input type="checkbox"/> использовать в проектном решении более экологически чистые варианты технологических процессов; <input type="checkbox"/> использовать зарубежный опыт в этой области; <input type="checkbox"/> предлагать альтернативные варианты в процессе профессиональной деятельности
Владеть	<input type="checkbox"/> информацией о методах сохранения ресурсов, утилизации промышленных отходов или их вторичного использования; <input type="checkbox"/> навыками использования этих методов в дизайн-проектировании
ОПК-9 способностью социального взаимодействия, самоорганизации и самоуправления системно-деятельностного характера, к активному общению в творческой, научной, производственной и художественной жизни	
Знать	<input type="checkbox"/> современную ситуацию в области дизайн-проектирования; <input type="checkbox"/> причины и методы разрешения возможных проблем в проектировании
Уметь	<input type="checkbox"/> работать в команде, выполнять любую часть командной проектной работы, в том числе брать на себя ответственность за проектные решения;
Владеть	<input type="checkbox"/> методами реализации интеграционных процессов; <input type="checkbox"/> методикой организации работы, в том числе командной; <input type="checkbox"/> методикой и методологией организации производства.
ПК-6 готовностью демонстрировать наличие комплекса информационно-технологических знаний, владением приемами компьютерного мышления и способность к моделированию процессов, объектов и систем используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач	
Знать	<input type="checkbox"/> методы и средства сбора, обработки, хранения, передачи и накопления информации; <input type="checkbox"/> основы компьютерного дизайна, методы моделирования и визуализации проектных процессов
Уметь	<input type="checkbox"/> моделировать и визуализировать проектные процессы; <input type="checkbox"/> обрабатывать и анализировать информацию с применением программных средств;
Владеть	<input type="checkbox"/> навыками использования комплекса современных информационных технологий для решения профессиональных задач

#### 4. Структура, объём и содержание дисциплины (модуля)

Общая трудоемкость дисциплины составляет 5 зачетных единиц 180 акад. часов, в том числе:

- контактная работа – 120,95 акад. часов;
- аудиторная – 117 акад. часов;
- внеаудиторная – 3,95 акад. часов
- самостоятельная работа – 23,35 акад. часов;
- подготовка к экзамену – 35,7 акад. часа

Форма аттестации - зачет, экзамен

Раздел/ тема дисциплины	Семестр	Аудиторная контактная работа (в акад. часах)			Самостоятельная работа студента	Вид самостоятельной работы	Форма текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации	Код компетенции
		Лек.	лаб. зан.	практ. зан.				
1. Эволюция дизайна XX века								
1.1 Дизайн в противоречиях культуры и природы	2	2			1	Изучение теоретического материала по теме Анализ источника	Оценка письменного анализа доклада К. Кантора «Дизайн в противоречиях культуры и дизайна»	ОК-1, ПК-6
1.2 Изменение видов дизайна в XX веке		4/4И		8	2	Изучение теоретического материала по теме Подготовка выступления к семинару	Обсуждение и оценка выступления студента	ОК-1, ОПК-9, ПК-6
1.3 Интеграция дизайна в социокультурную среду		2/4И		4	2	Изучение теоретического материала по теме Анализ источников	Устный опрос (собеседование)	ОК-1, ОПК-8, ОПК-9
1.4 Миграция и симбиоз дизайна и ДПИ		2		8	2,95	Изучение теоретического материала по теме. Анализ источников. Определение объектов дизайна, ДПИ, арт-дизайна	Коллективное обсуждение. Практическая работа «Сравнительный анализ объектов»	ОК-1, ОПК-9, ПК-6
Итого по разделу		10/8И		20	7,95			
2. Дизайн и культура потребления								

2.1 Культурный уровень потребления и зависимость дизайнера от данного процесса	2	4/2И		6/2И	2	Изучение теоретического материала по теме. Анализ источников. Подготовка к дискуссии.	Выступление, обсуждение, дискуссия.	ОК-1, ПК-6
2.2 Методы формирования культуры потребления дизайнером		4/2И		6	4	Изучение теоретического материала по теме. Анализ источников. Подготовка к дискуссии.	Выступление с докладом, обсуждение, дискуссия.	ОК-1, ОПК-8, ОПК-9, ПК-6
2.3 Экологические аспекты культуры потребления		1		6		Изучение теоретического материала по теме. Анализ источников. Подготовка к дискуссии.	Выступление с докладом, обсуждение, дискуссия.	ОК-1, ОПК-8, ОПК-9, ПК-6
Итого по разделу		9/4И		18/2И	6			
Итого за семестр		19/12И		38/2И	13,95		зачёт	
3. Пути решения современных проблем								
3.1 Влияние информатизации общества на развитие видов дизайна	3	2/2И		2		Влияние информатизации общества на развитие видов дизайна	Устный опрос (собеседование)	ОК-1, ОПК-8, ОПК-9
3.2 Технологизация творческих процессов как фактор преобразования дизайна		2/2И		2		Повторение материала по теме	Устный опрос	ОК-1, ОПК-8
3.3 Влияние станковых и монументальных видов искусств на облик современных интерьеров				4/2И	1,4	Повторение материала по теме Подготовка иллюстративного материала	Коллективное обсуждение. Проверка презентации по теме	ОК-1, ОПК-9, ПК-6
Итого по разделу		4/4И		8/2И	1,4			
4. Проблемы визуальной экологии и дизайна								
4.1 Визуальная экология среды как первичный определяющий критерий качества и уровня жизни	3	2		6	2	Повторение материала. Изучение теорий Филина, Линча	Проверка заданий. Практическая работа с иллюстрациями	ОК-1, ОПК-8, ОПК-9, ПК-6
4.2 Унификация и стандартизация в архитектуре и дизайне				6	2	Изучение ГОСТ на проектирование мебели и оборудования	Проверка заданий. Практическая работа	ОК-1, ОПК-8, ОПК-9, ПК-6
4.3 Серийное производство и проблемы восприятия		2/2И		4		Повторение материала	Устный опрос (собеседование)	ОК-1, ОПК-8, ОПК-9
4.4 Нехудожественные материалы - современный подход к проектированию в дизайне				6/2И	4	Повторение материала по теме Подготовка иллюстративного материала	Коллективное обсуждение и оценка выступления с презентацией.	ОК-1, ОПК-8, ОПК-9, ПК-6
Итого по разделу		4/2И		22/2И	8			

5. Постмодернизм и дизайн: поиск новой эстетики								
5.1 Культура и постмодернизм.	3	2		4		Повторение материала по теме	Устный опрос (собеседование)	ОК-1, ОПК-9
5.2 Неоклассическая эстетика XX века		2/2И		4		Повторение материала по теме	Устный опрос (собеседование)	ОК-1, ОПК-9
5.3 Эстетические возможности компьютерного искусства				6/4И		Повторение материала по теме. Подготовка материалов к реферату	Реферат	ОК-1, ОПК-8, ОПК-9, ПК-6
5.4 Массовая культура и дизайн				4/2И		Подготовка материалов к реферату	Оценка выступления студента. Проверка реферата.	ОК-1, ОПК-9, ОПК-8, ПК-6
Итого по разделу		4/2И		18/6И				
Итого за семестр		12/8И		48/10И	9,4		экзамен	
Итого по дисциплине		31/20 И		86/12И	23,35		зачет, экзамен	ОК-1,ПК- 6,ОПК- 9,ОПК-8

## 5 Образовательные технологии

Реализация компетентностного подхода предусматривает использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся.

В дисциплине «Теория и методика преподавания дизайна» используются следующие образовательные и информационные технологии:

1. Традиционные образовательные технологии ориентируются на организацию образовательного процесса, предполагающую прямую трансляцию знаний от преподавателя к студенту (преимущественно на основе объяснительно-иллюстративных методов обучения). Учебная деятельность студента носит в таких условиях, как правило, репродуктивный характер.

Формы учебных занятий с использованием традиционных технологий:

Информационная лекция – последовательное изложение материала в дисциплинарной логике, осуществляемое преимущественно вербальными средствами (монолог преподавателя).

Практическое занятие в форме семинара – беседа преподавателя и студентов, обсуждение заранее подготовленных сообщений по каждому вопросу плана занятия с единым для всех перечнем рекомендуемой обязательной и дополнительной литературы.

Практическое занятие, посвященное освоению конкретных умений и навыков по предложенному алгоритму.

2. Технологии проблемного обучения – организация образовательного процесса, которая предполагает постановку проблемных вопросов, создание учебных проблемных ситуаций для стимулирования активной познавательной деятельности студентов.

Формы учебных занятий с использованием технологий проблемного обучения:

Практическое занятие в форме практикума – организация учебной работы, направленная на решение комплексной учебно-познавательной задачи, требующей от студента применения как научно-теоретических знаний, так и практических навыков.

5. Интерактивные технологии – организация образовательного процесса, которая предполагает активное и нелинейное взаимодействие всех участников, достижение на этой основе лично значимого для них образовательного результата. Интерактивность подразумевает субъект-субъектные отношения в ходе образовательного процесса и, как следствие, формирование саморазвивающейся информационно-ресурсной среды.

Формы учебных занятий с использованием специализированных интерактивных технологий:

Семинар-дискуссия – коллективное обсуждение какого-либо спорного вопроса, проблемы, выявление мнений в группе.

6. Информационно-коммуникационные образовательные технологии – организация образовательного процесса, основанная на применении специализированных программных сред и технических средств работы с информацией.

Формы учебных занятий с использованием информационно-коммуникационных технологий:

Лекция-визуализация – изложение содержания сопровождается презентацией (демонстрацией учебных материалов, представленных в различных знаковых системах, в т.ч. иллюстративных, графических, аудио- и видеоматериалов).

Практическое занятие в форме презентации – представление результатов проектной или исследовательской деятельности с использованием специализированных программных сред.

## **6 Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся**

Представлено в приложении 1.

## **7 Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации**

Представлены в приложении 2.

## **8 Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля)**

### **а) Основная литература:**

1. Архитектура и дизайн в современном обществе: российский опыт и мировые тенденции [Электронный ресурс] / Екатеринбург: Архитектон, 2012. - 256 с. –URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=24773317>

2. Жданова, Н.С. Электронный учебно-методический комплекс «Теория и история дизайна». М.: ИНИПИ РАО №50201450479 от 11.06.2014 Свидетельство о регистрации электронного ресурса №20201 от 11.06.2014. – URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=23613774>

3. Жданова, Н. С. Методика проведения магистерских научных исследований в области дизайна интерьера : учебное пособие [для вузов] / Н. С. Жданова ; Магнитогорский гос. технический ун-т им. Г. И. Носова. - Магнитогорск : МГТУ им. Г. И. Носова, 2019. - 1 CD-ROM. - ISBN 978-5-9967-1569-5. - Загл. с титул. экрана. - URL : <https://magtu.informsystema.ru/uploader/fileUpload?name=3931.pdf&show=dcatalogues/1/1530504/3931.pdf&view=true> (дата обращения: 25.09.2020). - Макрообъект.

4. Ковешникова Н.А. Дизайн история и теория: Учебное пособие для студентов архитектур-ных и дизайнерских специальностей. — 5-е изд., стер. - М.: Издательство «Омега-Л», 2009. -224 с.: ил. - (Университетский учебник). ISBN 978-5-370-01250-1 – [Электронный ресурс] - URL: [http://www.studmed.ru/view/koveshnikova-na-dizayn-istoriya-i-teoriya\\_6dac80b7211.html](http://www.studmed.ru/view/koveshnikova-na-dizayn-istoriya-i-teoriya_6dac80b7211.html)

### **б) Дополнительная литература:**

1. Быстрова Т.Ю. Философия дизайна: учебно-методическое пособие. – URL: <http://elar.urfu.ru/bitstream/10995/34742/1/978-5-7996-1559-8.pdf>

2. Абдуллина, Л. Ш. Экология : учебное пособие / Л. Ш. Абдуллина. - Магнитогорск : МГТУ, 2014. - 65 с. : ил., табл. - URL: <https://magtu.informsystema.ru/uploader/fileUpload?name=872.pdf&show=dcatalogues/1/1118364/872.pdf&view=true> (дата обращения: 25.09.2020). - Макрообъект.

3. Вторушина, Ю. Л. Введение в межкультурную коммуникацию : практикум [для вузов] / Ю. Л. Вторушина, О. В. Михина, Г. А. Овсянникова ; Магнитогорский гос. технический ун-т им. Г. И. Носова. - Магнитогорск : МГТУ им. Г. И. Носова, 2020. - 1 CD-ROM. - Загл. с титул. экрана. - URL : <https://magtu.informsystema.ru/uploader/fileUpload?name=4136.pdf&show=dcatalogues/1/1535281/4136.pdf&view=true> (дата обращения: 25.09.2020). - Макрообъект.

4. Глазычев В.Л. /Дизайн как он есть. – М.: «Европа», 2006. – 320 с.

5. Григорьев А.Д., Чернышова Э.П., Жданова Н.С., Усатая Т.В. Эстетика компьютерного искусства. – Магнитогорск: МГТУ, 2015. – 324 с.

6. Жданов, А. А. Организация научных исследований студентов в области формообразова-ния мебели : учебно-методическое пособие / А. А. Жданов, Н. С. Жданова ; МГТУ. - Магнитогорск : МГТУ, 2017. - 1 электрон. опт. диск (CD-ROM). - Загл. с титул. экрана. - URL: <https://magtu.informsystema.ru/uploader/fileUpload?name=2959.pdf&show=dcatalogues/1/1134849/2959.pdf&view=true> (дата обращения: 25.09.2020). - Макрообъект.

7. Рунге В.Ф., Сеньковский В. В. Основы теории и методологии дизайна: учебное пособие. – М.: «Социально-политическая мысль», 2005. – 368 с.

8. Чижов В.В. Дизайн и культура: монография. М.: МГУКИ, 2006. – 361 с. – URL: <http://www.studfiles.ru/preview/5569536/>

**в) Методические указания:**

1. Жданова, Н.С. Электронный учебно-методический комплекс «Теория и история дизайна». М.: ИНИПИ РАО №50201450479 от 11.06.2014

2. Жданова Н.С., Екатеринушкина А.В. Организация эксперимента в дизайне: Методические рекомендации для магистрантов направления подготовки 54.04.01. «Дизайн». – Магнитогорск, 2020.

**г) Программное обеспечение и Интернет-ресурсы:**

**Программное обеспечение**

Наименование ПО	№ договора	Срок действия лицензии
MS Office 2007 Professional	№ 135 от 17.09.2007	бессрочно
MS Windows 7 Professional(для классов)	Д-1227-18 от 08.10.2018	11.10.2021
7Zip	свободно распространяемое	бессрочно
FAR Manager	свободно распространяемое	бессрочно

**Профессиональные базы данных и информационные справочные системы**

Название курса	Ссылка
Национальная информационно-аналитическая система – Российский индекс научного цитирования (РИНЦ)	URL: <a href="https://elibrary.ru/project_risc.asp">https://elibrary.ru/project_risc.asp</a>
Поисковая система Академия Google (Google Scholar)	URL: <a href="https://scholar.google.ru/">https://scholar.google.ru/</a>
Информационная система - Единое окно доступа к информационным ресурсам	URL: <a href="http://window.edu.ru/">http://window.edu.ru/</a>
Российская Государственная библиотека. Каталоги	<a href="https://www.rsl.ru/ru/4readers/catalogues/">https://www.rsl.ru/ru/4readers/catalogues/</a>
Электронные ресурсы библиотеки МГТУ им. Г.И. Носова	<a href="http://magtu.ru:8085/marcweb2/Default.asp">http://magtu.ru:8085/marcweb2/Default.asp</a>

**9 Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля)**

Материально-техническое обеспечение дисциплины включает:

Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа: мультимедийные средства хранения, передачи и представления информации

Учебная аудитория для проведения практических занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации: доска, наглядно-демонстрационные материалы

Аудитория для самостоятельной работы обучающихся: персональные компьютеры с пакетом MS Office, выходом в Интернет и доступом в электронную информационно-образовательную среду

Помещение для хранения и профилактического обслуживания оборудования: стеллажи для хранения материалов для учебного процесса, стеллажи для хранения учебных работ

### 6 Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся

По дисциплине «Современные проблемы дизайна» предусмотрена аудиторная и внеаудиторная самостоятельная работа обучающихся.

Аудиторная самостоятельная работа студентов предполагает выполнение практических заданий.

Примерные аудиторные практические задания (АПЗ):

Раздел 1.

АПЗ №1 «Анализ научных публикаций»

1. Прочитать и произвести анализ доклада К. Кантора «Дизайн в противоречиях культуры и природы» <http://artdosug.ru/archives/9986>.
2. Выделить ключевые понятия и высказывания в докладе, сделать обобщение.
3. Написать аннотацию 8-10 стр.

Семинар «Виды дизайна».

1. Выбрать тему выступления на семинар.
2. Выстроить план выступления.
3. Написать текст выступления (содержание должно отразить ключевые моменты темы) с изложением собственной точки зрения на выбранную тему.
4. Выступление можно дополнить иллюстративным материалом (презентацией).  
Результаты выносятся на коллективное обсуждение возможностей использования видов искусств в современных интерьерах.

Устный опрос (собеседование)

Предполагает проверку знаний по разделу (теме) в форме диалога, обсуждения темы «Интеграция дизайна в социокультурную среду».

Примерный перечень вопросов для обсуждения:

1. Социотехническая среда: понятие, функциональные процессы
2. Интеграция: понятие, категории, виды.
3. Роль дизайна в формировании среды обитания человека
4. Идеи В. Папанека о социальном дизайне.
5. Тенденции и перспективы развития социотехнической среды.

АПЗ №2 «Сравнительный анализ объектов»

1. Проанализировать понятия «Дизайн-объект», «Объект ДПИ», «Арт-объект».
2. Произвести сравнение и выделить характерные черты, свойственные каждому понятию.
3. Изучить и структурировать иллюстративный материал.

Раздел 2.

Устный опрос (собеседование)

Предполагает проверку знаний по разделу (теме) в форме диалога, обсуждения по теме «Культурный уровень потребления и зависимость дизайнера от данного процесса».

Примерный перечень вопросов для обсуждения:

1. Культура потребления: понятие, виды.
2. Социальные группы и процессы культуры потребления.
3. Формирование потребительских качеств продукции в известных школах дизайна.

Семинар «Методы формирования культуры потребления дизайнером»

5. Выбрать тему выступления на семинар.
6. Выстроить план выступления.

7. Написать текст выступления (содержание должно отразить ключевые моменты темы) с изложением собственной точки зрения на выбранную тему.
8. Выступление можно дополнить иллюстративным материалом (презентацией).  
Результаты выносятся на коллективное обсуждение возможностей использования видов искусств в современных интерьерах.

Устный опрос (собеседование)

Предполагает проверку знаний по разделу (теме) в форме диалога, обсуждения по теме «Экологические аспекты культуры потребления»

Примерный перечень вопросов для обсуждения:

1. Культура потребления: понятие, виды.
2. Экологическое направление в дизайн-проектировании.
3. Отношение потребительских групп к нехудожественным материалам.
4. Изделия из вторичного сырья.

Раздел 3.

Устный опрос (собеседование)

Предполагает проверку знаний по разделу (теме) в форме диалога, обсуждения по теме «Влияние информатизации общества на развитие видов дизайна»

Примерный перечень вопросов для обсуждения:

1. Информатизация общества: понятия характеристики.
2. Изменение видов дизайна
3. Появление новых направлений в дизайне.

Устный опрос (собеседование)

Предполагает проверку знаний по разделу (теме) в форме диалога, обсуждения по теме «Технологизация творческих процессов как фактор преобразования дизайна»

Примерный перечень вопросов для обсуждения:

1. Условия перехода от ремесленничества к промышленному производству.
2. Машинное производство как фактор появления и развития дизайна.
3. Современные технологии и материалы, их использование в дизайн-проектировании.

АПЗ №3 «Виды искусств в современном интерьере»

1. Изучить и проанализировать станковые виды искусства.
2. Изучить и проанализировать монументальные виды искусства.
3. Выявить возможности использования станковых и монументальных искусств в современном интерьере (на примере общественных интерьеров г. Магнитогорска и других городов)

Результаты выносятся на коллективное обсуждение возможностей использования видов искусств в современных интерьерах.

Раздел 4.

АПЗ №4 «Теории визуальной экологии».

1. Изучить теорию В.А. Филина «Визуальная экология».
2. Изучить теорию К. Линча «Образ города»
3. Определить основные характеристики данных теорий и произвести их сравнительный анализ.

Устный опрос (собеседование)

Предполагает проверку знаний по разделу (теме) в форме диалога, обсуждения по теме «Серийное производство и проблемы восприятия»

Примерный перечень вопросов для обсуждения:

1. Отличия серийного и массового производства.
2. Особенности восприятия товаров потребителем.
3. Стайлинг как форма увеличения потребительских качеств изделия

АПЗ №5 «Нехудожественные материалы в современном дизайне»

1. Выявить виды нехудожественных материалов.
2. Подобрать примеры использования нехудожественных материалов в проектировании мебели и интерьера.

Раздел 5.

Устный опрос (собеседование)

Предполагает проверку знаний по разделу (теме) в форме диалога, обсуждения по теме «Культура и постмодернизм»

Примерный перечень вопросов для обсуждения:

1. Явления в общественной и культурной жизни второй половины XX – начала XXI века.
2. Концепции постмодернизма.
3. Яркие представители постмодернизма.

Устный опрос (собеседование)

Предполагает проверку знаний по разделу (теме) в форме диалога, обсуждения по теме «Неоклассическая эстетика XX века»

Примерный перечень вопросов для обсуждения:

1. Традиции античности и классицизма.
2. Яркие представители неоклассицизма.
3. Неоклассика в России и Европе.

Устный опрос (собеседование)

Предполагает проверку знаний по разделу (теме) в форме диалога, обсуждения по теме «Эстетические возможности компьютерного искусства»

Примерный перечень вопросов для обсуждения:

1. Информационные и компьютерные технологии.
2. Изменения видов дизайна.
3. Виды цифровых технологий.
4. Возможности применения цифрового искусства в интерьере.

Внеаудиторная самостоятельная работа обучающихся осуществляется в виде изучения литературы по соответствующему разделу с проработкой материала; выполнения домашних заданий.

Примерные индивидуальные домашние задания (ИДЗ):

Раздел 1.

ИДЗ №1 «Виды дизайна» - подготовка выступления к семинару.

Примерный перечень тем выносимых на занятие семинара:

- «Изменение дизайна среды в XX веке»
- «Развитие графического дизайна: специфика, условия появления новых направлений»
- «Особенности развития дизайна мебели в XX веке»
- «Условия изменения архитектурного дизайна»
- «Появление новых видов дизайна в XX-XXI веке: условия, предпосылки»

– «Цифровое искусство – современное направление дизайн-индустрии»

ИДЗ №2 «Сравнительный анализ объектов»

1. Подобрать иллюстративный материал: объекты дизайна, объекты ДПИ, арт-объекты. дать краткое описание их характеристик.
2. Оформить материал в таблицу

Сравнительный анализ объектов дизайна, арт-объектов, объектов ДПИ

Объекты дизайна	Объекты ДПИ	Арт-объекты
характеристика	характеристика	характеристика
иллюстрация	иллюстрация	иллюстрация

Образец выполнения задания

Ф.И.О Иванов И.И.

Группа СДм-17

Сравнительный анализ объектов дизайна, арт-объектов, объектов ДПИ

ОБЪЕКТ ДИЗАЙНА	АРТ-ОБЪЕКТ	ОБЪЕКТ ДПИ
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ обладает потребительскими и эстетическими свойствами</li> <li>✓ проектный принцип создания</li> <li>✓ промышленное производство</li> <li>✓ проектная концепция</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ обладает художественными свойствами</li> <li>✓ синтетический принцип создания</li> <li>✓ ручной труд (возможно комбинирование с машинным)</li> <li>✓ художественная концепция</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ обладает художественными и потребительскими свойствами</li> <li>✓ художественный принцип создания</li> <li>✓ ручной труд</li> <li>✓ художественно-образное мышление, творческая идея</li> </ul>
		

Раздел 2.

ИДЗ №3 «Методы формирования культуры потребления дизайнером» – подготовка выступления к семинару.

Примерные темы, выносимые на семинар:

1. Культура потребления – специфика, структура, условия развития»
2. Профессиональная деятельность дизайнера как фактор формирования культуры потребления
3. Зависимость дизайнера от культурного уровня потребления.

ИДЗ №4 «Дизайнерские школы и направления»

1. Произвести анализ направлений в дизайне, школ дизайна Европы и России.
2. Выявить специфику потребительских качеств дизайн-объектов и отношение к потребителю.
3. Задание оформить на формате А4. Можно добавлять иллюстративный материал.

Образец оформления задания

«Культура потребления и дизайн»

Ульмская школа дизайна. Продолжатель идей Баухауза. Образец, по которому строились другие центры дизайн-образования во всем мире. Основа концепции - идея подготовки кадров, способных строить обновленную демократическую Германию: «Дизайн не может ни отменить, ни заменить собой искусство. Он - не что иное, как проектирование промышленных продуктов» Глава школы Макс Билль (род. 1908 г.) - крупнейший швейцарский художник, дизайнер, архитектор, теоретик искусства, педагог. Концепция Билля: «Мы рассматриваем искусство как высшую степень выражения жизни и стремимся организовать жизнь как произведение искусства. Мы хотим, подобно тому, как это декларировал в свое время Ван дер Вельде, бороться против уродства с помощью красоты, добра и практичности. Баухауз как наследник Веймарской художественной школы Ван дер Вельде преследовал ту же цель. Если мы идем несколько дальше, чем тогда, придавая в Ульме еще большее значение дизайну вещей, расширяя понятие градостроения и архитектурной планировки, поднимая визуальный дизайн на современный уровень...».

Томас Мальдонадо (род. 1922 г.) - итальянский теоретик дизайна, педагог и живописец. Концепция Мальдонадо: цель дизайна в моделировании новой реальности, активно воздействующей на повседневную жизнь. Большое внимание уделять соединению в дизайне научно-технического прогресса и эстетики. Выявить особенности дизайна как общественного явления, активной социальной силы, воздействующей на сознание людей и на организацию окружающей среды. Чтобы повлиять на жизнь, дизайнеры должны использовать прежде всего возможности большой индустрии, укрупнять цели дизайна. Отсюда вытекает и тактика дизайнерской деятельности: сталкиваясь с требованиями конкуренции и другими особенностями капиталистического производства и потребления, дизайнер должен освоить все инструменты воздействия на них - прагматические, коммерческие, эстетические - и подчинить их главной, культурно-гуманистической цели. Потребительские свойства дизайн-объектов – Браунистиль. Понятие появилось благодаря фирме «Braun». Это один из примеров того, как с помощью дизайна можно было превратить небольшое производство в фирму с мировой известностью. Первыми дизайнерами были Ф. Эйхлер и Г. Кирхе, Дитер Рамс - руководитель дизайнерской группы. Почти все ведущие дизайнеры «Брауна» были связаны с проектированием мебели, что несомненно, наложило отпечаток на стиль выпускаемой продукции и в какой-то мере определило его основные черты. «Braun» стал руководствоваться единой концепцией формообразования в дизайне. Из небольшого предприятия он превратился в одну из крупнейших фирм, определивших лицо всей мировой электротехнической промышленности.

Отношение к потребителю: ориентация на так называемого «дискриминированного» покупателя, среднеобеспеченного интеллигента, которому претила вульгарная подделка под роскошные вещи - обобщенный образ среднего скромного потребителя. Изделия должны были быть незаметными инструментами, помощниками, проектировались не вещи, а функции.

## ИДЗ №5 «Виды искусств в современном интерьере»

Подготовка презентации.

1. Изучить станковые и монументальные виды искусств.
2. Выявить возможности применения данных видов искусств в современном интерьере.
3. Подобрать иллюстративный материал.

### Образец слайда презентации

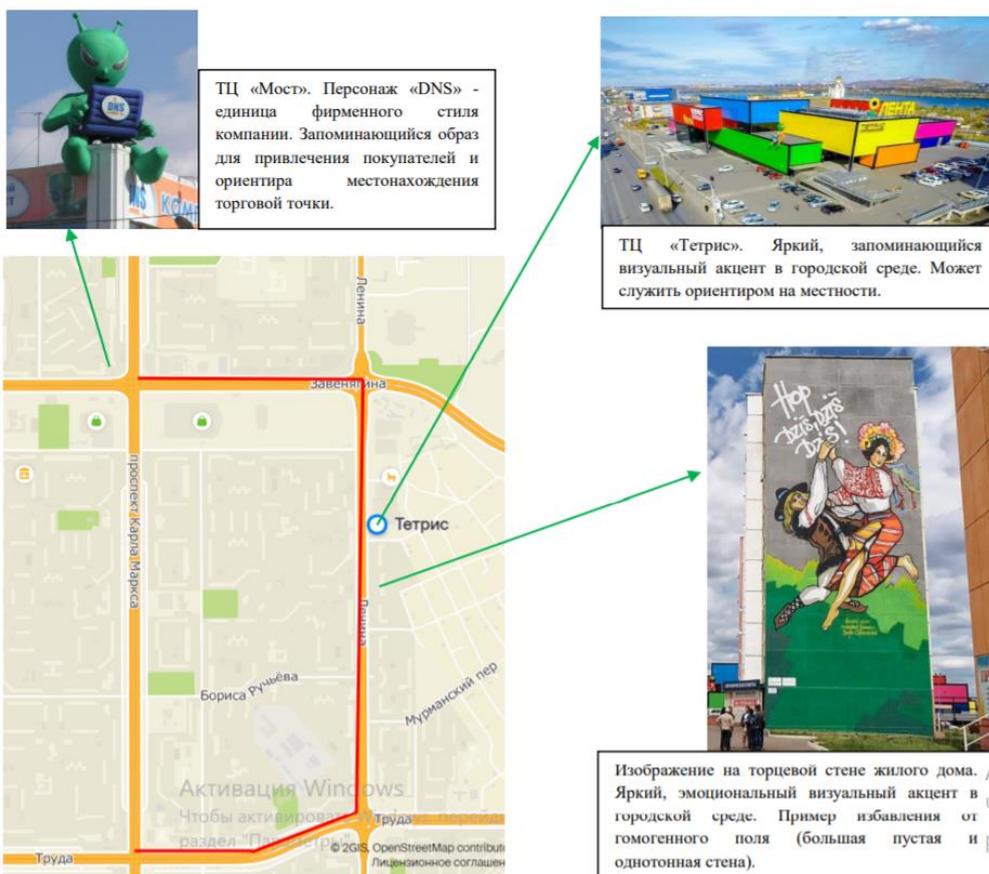


#### Раздел 4.

#### Пример ИДЗ №6 «Визуальная экология»

##### Практическая работа:

1. Анализ городского маршрута с выявлением визуальных акцентов:
  - а) подобрать постоянный маршрут и обозначить его на карте;
  - б) выявить на маршруте визуальные акценты (яркие вывески, скульптуры, фонари, фасады зданий и др) и дать им обоснование. выполнения задания



ТЦ «Мост». Персонаж «DNS» - единица фирменного стиля компании. Запоминающийся образ для привлечения покупателей и ориентира местонахождения торговой точки.

ТЦ «Тетрис». Яркий, запоминающийся визуальный акцент в городской среде. Может служить ориентиром на местности.

Изображение на торцевой стене жилого дома. Яркий, эмоциональный визуальный акцент в городской среде. Пример избавления от однородного поля (большая пустая и однотонная стена).

2. Анализ понятий «Гомогенное поле», «Агрессивное поле»:

- а) дать характеристику понятиям;
- б) подобрать иллюстративный материал (городская среда, интерьер по 5 илл).

##### Пример выполнения задания

<p><b>Бизнес-центр «Альфа»:</b></p> <p>обилие однотонного стекла с обрешеткой создают большую однородную вертикальную плоскость в которой нет возможности сфокусировать взгляд; торцевая стена также монотонна, весь внешний облик представляет собой гомогенное поле.</p>	
--	--

#### ИДЗ №7 «Унификация и стандартизация»

1. Изучить ГОСТЫ на мебель. <https://standartgost.ru/0/1425-mebel>
2. Изучить эргономические характеристики мебели.
3. Составить технический паспорт изделия мебели в соответствии с ГОСТ и эргономическими характеристиками с определением числа унифицированных элементов (*выбор изделия осуществляется в соответствии с темой научной работы и проектным предложением*).

Задание выполняется на формате А4 и состоит из двух частей:

- 1) теоретическая часть (анализ существующих ГОСТов на мебель, эргономические характеристики мебели);
- 2) технический паспорт изделия (название и изображение изделия; требования ГОСТ к изделию; эргономические показатели изделия).

#### ИДЗ №8 «Нехудожественные материалы в дизайне»

Подготовка презентации.

1. Выбрать один из видов нехудожественных материалов и дать его описание
2. Выявить возможности материала в проектировании мебели и интерьера.
3. Подобрать иллюстративный материал.

Образец слайда презентации



#### Раздел 5.

#### ИДЗ №9 «Поиск новой эстетики» - реферат.

Примерный перечень тем реферата:

1. Культура и постмодернизм
2. Неоклассическая эстетика XX века
3. Эстетические возможности цифрового искусства
4. Массовая культура и дизайн
5. Потребительская культура и дизайн
6. Постмодернизм: истоки, появление, специфика проявления в дизайне

Указания к выполнению задания:

1. Выбрать тему реферата.
2. Определить структуру реферата по пунктам.
3. Написать реферат (содержание должно максимально полно отразить тему) – 10-15 стр.
4. Текст реферата дополнить иллюстративным материалом.
5. Список литературы должен содержать не менее 5 научных источников.
6. Библиографический список оформляется в соответствии с ГОСТ 7.1 – 2003 Библиографическая запись. Библиографическое описание.

7 Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
<b>ОК-1:</b> способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу		
Знать	<ul style="list-style-type: none"> <li>– теоретические положения методов исследований в дизайн-проектировании;</li> <li>– аспекты проявления абстрактного мышления в профессиональной деятельности;</li> <li>– взаимосвязи современного дизайна, искусства и культуры</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Назовите предпосылки появления дизайна</li> <li>2. Определите основные критерии эволюции дизайна в XX веке.</li> <li>3. Перечислите основные функции дизайна.</li> <li>4. Определите виды культур и дайте их характеристики.</li> <li>5. Назовите основные виды дизайна XX века.</li> <li>6. Дайте характеристику новым видам современного дизайна.</li> <li>7. Дайте определение понятию «цифровое искусство»</li> <li>8. Назовите виды цифрового дизайна.</li> <li>9. Определите основные направления визуальной экологии.</li> <li>10. Определите характер появления агрессивных полей в городской среде и интерьере.</li> <li>11. Определите характер появления гомогенных полей в городской среде и интерьере.</li> </ol>
Уметь	<ul style="list-style-type: none"> <li>– анализировать и синтезировать проектные проблемы;</li> <li>– проводить различия между дизайном и художественным творчеством;</li> <li>– формировать методику решения проблемы дизайнерскими методами</li> </ul>	<p>Выполнение аудиторных практических работ.</p> <p>При выполнении практических работ необходимо:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– производить анализ теоретического материала и определять его связи с практикой проектирования;</li> <li>– разрабатывать алгоритм или методику выполнения задания;</li> <li>– выявлять значение изучаемой темы в современном проектировании;</li> <li>– выявлять несоответствия и ошибки в изучаемой теме, анализировать пути их исправления.</li> </ul> <p><b>ПРИМЕР:</b></p> <p>АПЗ №1 «Анализ научных публикаций»</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Прочитать доклад К. Кантора «Дизайн в противоречиях культуры и природы».</li> <li>2. Написать аннотацию 8-10 стр.</li> <li>3. Выделить ключевые понятия и высказывания в докладе.</li> </ol>

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
		<p>АПЗ №2 «Сравнительный анализ объектов»</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Изучить иллюстративный материал.</li> <li>2. Проанализировать понятия «Объекты дизайна, ДПИ, арт-объекты» выделить их характеристики и специфику.</li> </ol>
Владеть	<ul style="list-style-type: none"> <li>– методами анализа, синтеза и гармонизации проектных решений;</li> <li>– логикой дизайнерского исследования;</li> <li>– абстрактным мышлением, пространственным воображением, развитым художественным вкусом</li> </ul>	<p><i>Выполнение комплексных заданий: докладов, презентаций, рефератов.</i></p> <p><i>При выполнении практических работ необходимо:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– <i>разрабатывать структуру выполнения задания;</i></li> <li>– <i>анализировать современное состояние изучаемой проблемы;</i></li> <li>– <i>подбирать иллюстративный материал и другие художественные средства для теории;</i></li> <li>– <i>прорабатывать этапы выполнения задания.</i></li> </ul> <p><i>ПРИМЕР:</i></p> <p>ИДЗ №1 «Виды дизайна» - семинар.</p> <p>Примерный перечень тем для подготовки:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. «Изменение дизайна среды в XX веке»</li> <li>2. «Развитие графического дизайна: специфика, условия появления новых направлений»</li> <li>3. «Особенности развития дизайна мебели в XX веке»</li> <li>4. «Условия изменения архитектурного дизайна»</li> <li>5. «Появление новых видов дизайна в XX-XXI веке: условия, предпосылки»</li> <li>6. «Цифровое искусство – современное направление дизайн-индустрии»</li> </ol>
<b>ОПК-8:</b> готовностью следить за предотвращением экологических нарушений		
Знать	<ul style="list-style-type: none"> <li>– пути и способы решения экологических проблем;</li> <li>– категории экологии (сохранение, утилизация, вторичное использование);</li> <li>– мировой опыт решения экологических проблем.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Назовите предпосылки появления экологической проблемы в мире.</li> <li>2. Назовите категории сохранения экологии.</li> <li>3. Перечислите и обоснуйте факторы нарушения экологии в предметно-пространственной среде.</li> <li>4. Обоснуйте основное направление теории В.А. Филина «Визуальная экология».</li> <li>5. Обоснуйте основное направление теории К. Линча «Образ города».</li> </ol>

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
		<p>6. <i>Обоснуйте значение визуального восприятия в проектировании.</i></p> <p>7. <i>Назовите принципы экологического дизайна.</i></p> <p>8. <i>Обоснуйте возможности бионического подхода в дизайне.</i></p>
Уметь	<ul style="list-style-type: none"> <li>– использовать в проектном решении более экологически чистые варианты технологических процессов;</li> <li>– использовать зарубежный опыт в этой области;</li> <li>– предлагать альтернативные варианты в процессе профессиональной деятельности</li> </ul>	<p><i>Выполнение аудиторных практических работ.</i></p> <p><i>При выполнении практических работ необходимо:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– <i>анализировать мировой опыт изменения экологической ситуации;</i></li> <li>– <i>рассматривать культуру потребления с точки зрения экологии;</i></li> <li>– <i>изучать возможности вторичного использования материалов в проектировании;</i></li> <li>– <i>использовать в проектных решениях экологически чистые материалы и технологии.</i></li> </ul> <p><i>ПРИМЕР:</i></p> <p>АПЗ №4 «Теории визуальной экологии»</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Изучить теорию В.А. Филина «Визуальная экология».</li> <li>2. Изучить теорию К. Линча «Образ города»</li> <li>3. Определить основные характеристики данных теорий и произвести их сравнительный анализ.</li> </ol> <p>АПЗ №5 «Нехудожественные материалы в современном дизайне»</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Выявить виды нехудожественных материалов.</li> <li>2. Подобрать примеры использования нехудожественных материалов в проектировании мебели и интерьера.</li> </ol>
Владеть	<ul style="list-style-type: none"> <li>– информацией о методах сохранения ресурсов, утилизации промышленных отходов или их вторичного использования;</li> <li>– навыками использования этих методов в дизайн-проектировании</li> </ul>	<p><i>Выполнение комплексных заданий: докладов, презентаций, рефератов.</i></p> <p><i>При выполнении практических работ необходимо:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– <i>изучать возможности обеспечения долговечности изделий дизайна;</i></li> <li>– <i>изучать возможности безопасной утилизации и вторичного использования различных материалов;</i></li> <li>– <i>определять в выводах изучаемых тем пути решения экологических проблем.</i></li> </ul> <p><i>ПРИМЕР:</i></p> <p>ИДЗ №6 «Визуальная экология»</p>

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
		<p>Практическая работа:            Анализ городского маршрута с выявлением визуальных акцентов:            а) подобрать постоянный маршрут и обозначить его на карте;            б) выявить на маршруте визуальные акценты (яркие вывески, скульптуры, фонари, фасады зданий и др) и дать им обоснование.            Анализ понятий «Гомогенное поле», «Агрессивное поле»:            а) дать характеристику понятиям;            б) подобрать иллюстративный материал (городская среда, интерьер по 5 илл).</p> <p>ИДЗ №8 «Нехудожественные материалы в дизайне»            Подготовка презентации.            1. Выбрать один из видов нехудожественных материалов и дать его описание            2. Выявить возможности материала в проектировании мебели и интерьера.            3. Подобрать иллюстративный материал и обосновать свой выбор.</p>
<p><b>ОПК-9:</b> способностью социального взаимодействия, самоорганизации и самоуправления системно-деятельностного характера, к активному общению в творческой, научной, производственной и художественной жизни</p>		
Знать	<ul style="list-style-type: none"> <li>– современную ситуацию в области дизайн-проектирования;</li> <li>– причины и методы разрешения возможных проблем в проектировании</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Обоснуйте взаимодействие современного дизайна и декоративно-прикладного искусства.</i></li> <li>2. <i>Определите отличительные черты объектов дизайна, ДПИ, арт-объектов.</i></li> <li>3. <i>Обоснуйте методы формирования культуры потребления дизайнером.</i></li> <li>4. <i>Определите критерии качества жизни современного потребителя.</i></li> <li>5. <i>Перечислите виды современного производства и их связи с дизайном.</i></li> <li>6. <i>Определите позиции постмодернизма в дизайне.</i></li> <li>7. <i>Сформулируйте основные характеристики цифрового искусства.</i></li> <li>8. <i>Определите концепцию социального дизайна.</i></li> <li>9. <i>Обоснуйте взаимодействие дизайна и зрелищных мероприятий в XXI веке.</i></li> <li>10. <i>Определите пути взаимодействия массовой культуры и дизайна.</i></li> </ol>
Уметь	<ul style="list-style-type: none"> <li>– работать в команде, выполнять любую часть командной проектной работы, в том числе брать на себя</li> </ul>	<p><i>Выполнение аудиторных практических работ.</i>  <i>При выполнении практических работ необходимо:</i>  <ul style="list-style-type: none"> <li>– вести обсуждение изучаемой темы с группой, со специалистами;</li> </ul> </p>

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
	ответственность за проектные решения;	<p>– <i>проводить взаимную оценку практических заданий</i>  <i>ПРИМЕР:</i>            АПЗ №3 «Виды искусств в современном интерьере»</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Изучить и проанализировать станковые виды искусства.</li> <li>2. Изучить и проанализировать монументальные виды искусства.</li> <li>3. Выявить возможности использования станковых и монументальных искусств в современном интерьере (на примере общественных интерьеров г. Магнитогорска и других городов)</li> <li>4. Результаты выносятся на коллективное обсуждение возможностей использования видов искусств в современных интерьерах.</li> </ol>
Владеть	<ul style="list-style-type: none"> <li>– методами реализации интеграционных процессов;</li> <li>– методикой организации работы, в том числе командной;</li> <li>– методикой и методологией организации производства</li> </ul>	<p><i>Выполнение комплексных заданий: докладов, презентаций, рефератов.</i>  <i>При выполнении практических работ необходимо:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– <i>применять знания и умения из смежных областей знаний;</i></li> <li>– <i>организовывать совместную работу в группе по выполнению комплексного задания;</i></li> <li>– <i>учитывать изменения в производственной среде при выполнении заданий.</i></li> </ul> <p><i>ПРИМЕР:</i>            Собеседование «Серийное производство и проблемы восприятия»            Примерный перечень вопросов для обсуждения:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Отличия серийного и массового производства.</li> <li>2. Особенности восприятия товаров потребителем.</li> <li>3. Стайлинг как форма увеличения потребительских качеств изделия</li> </ol> <p>ИДЗ №3 «Методы формирования культуры потребления дизайнером» – подготовка к семинару.</p> <p>Примерные темы выступлений:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Культура потребления – специфика, структура, условия развития»</li> <li>2. Профессиональная деятельность дизайнера как фактор формирования культуры потребления</li> <li>3. Зависимость дизайнера от культурного уровня потребления.</li> </ol>

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
<b>ПК-6:</b> готовностью демонстрировать наличие комплекса информационно-технологических знаний, владением приемами компьютерного мышления и способность к моделированию процессов, объектов и систем используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач		
Знать	<ul style="list-style-type: none"> <li>– методы и средства сбора, обработки, хранения, передачи и накопления информации;</li> <li>– основы компьютерного дизайна, методы моделирования и визуализации проектных процессов</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Назовите основные методы проектно-графического моделирования.</li> <li>2. Перечислите формы визуализации текста и проектного решения.</li> <li>3. Перечислите преимущества подготовки доклада в форме презентации.</li> <li>4. Назовите способы визуализации информации графическими средствами.</li> <li>5. Определите принципы визуализации информации с помощью специализированных компьютерных редакторов.</li> <li>6. Перечислите графические редакторы и возможности их использования</li> </ol>
Уметь	<ul style="list-style-type: none"> <li>– моделировать и визуализировать проектные процессы;</li> <li>– обрабатывать и анализировать информацию с применением программных средств</li> </ul>	<p><i>Выполнение аудиторных практических работ.</i>  <i>При выполнении практических работ необходимо:</i>  <i>обеспечивать визуализацию материалов изучаемой темы</i>  <i>составлять доклады с использованием презентаций, экспозиций</i>  <b>ПРИМЕР:</b>          АПЗ №4 «Теории визуальной экологии».</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Изучить теорию В.А. Филина «Визуальная экология».</li> <li>2. Изучить теорию К. Линча «Образ города»</li> <li>3. Определить основные характеристики данных теорий и произвести их сравнительный анализ.</li> </ol>
Владеть	<ul style="list-style-type: none"> <li>– навыками использования комплекса современных информационных технологий для решения профессиональных задач</li> </ul>	<p><i>Выполнение аудиторных практических работ.</i>  <i>При выполнении практических работ необходимо:</i>  <i>использовать средства проектно-графического моделирования</i>  <b>ПРИМЕР:</b>          ИДЗ №4 «Дизайнерские школы и направления»</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Произвести анализ направлений в дизайне, школ дизайна Европы и России.</li> <li>2. Выявить специфику потребительских качеств дизайн-объектов и отношение к потребителю.</li> <li>3. Задание оформить на формате А4. Можно добавлять иллюстративный материал.</li> </ol>

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
		<p>ИДЗ №7 «Унификация и стандартизация»</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Изучить ГОСТЫ на мебель. <a href="https://standartgost.ru/0/1425-mebel">https://standartgost.ru/0/1425-mebel</a></li> <li>2. Изучить эргономические характеристики мебели.</li> <li>3. Составить технический паспорт изделия мебели в соответствии с ГОСТ и эргономическими характеристиками с определением числа унифицированных элементов (<i>выбор изделия осуществляется в соответствии с темой научной работы и проектным предложением</i>).</li> </ol> <p>Задание выполняется на формате А4 и состоит из двух частей:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) теоретическая часть (анализ существующих ГОСТов на мебель, эргономические характеристики мебели;</li> <li>2) технический паспорт изделия (название и изображение изделия; требования ГОСТ к изделию; эргономические показатели изделия).</li> </ol>

**б) Порядок проведения промежуточной аттестации, показатели и критерии оценивания:**

Промежуточная аттестация по дисциплине «Современные проблемы дизайна» включает теоретические вопросы, позволяющие оценить уровень усвоения обучающимися знаний, и практические задания, выявляющие степень сформированности умений и владений, проводится в форме зачета во 2-м семестре, экзамена – в 3-м семестре.

Зачет студенты получают при условии выполнения необходимого объема практических аудиторных и домашних заданий по разделам курса. Экзамен по данной дисциплине проводится в устной форме по экзаменационным билетам, каждый из которых включает 2 теоретических вопроса и одно практическое задание.

**Показатели и критерии оценивания экзамена:**

– на оценку **«отлично»** – обучающийся демонстрирует высокий уровень сформированности компетенций, всестороннее, систематическое и глубокое знание учебного материала, свободно выполняет практические задания, свободно оперирует знаниями, умениями, применяет их в ситуациях повышенной сложности.

– на оценку **«хорошо»** – обучающийся демонстрирует средний уровень сформированности компетенций: основные знания, умения освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе знаний и умений на новые, нестандартные ситуации.

– на оценку **«удовлетворительно»** – обучающийся демонстрирует пороговый уровень сформированности компетенций: в ходе контрольных мероприятий допускаются ошибки, проявляется отсутствие отдельных знаний, умений, навыков, обучающийся испытывает значительные затруднения при оперировании знаниями и умениями при их переносе на новые ситуации.

– на оценку «неудовлетворительно» – обучающийся демонстрирует знания не более 20% теоретического материала, допускает существенные ошибки, не может показать интеллектуальные навыки решения простых задач.

**Примерный перечень экзаменационных вопросов:**

1. Эволюция дизайна XX века как самостоятельного вида деятельности.
2. Дизайн в противоречиях культуры и природы
3. Уникальность культур – условие плодотворности их взаимодействия
4. Культура потребления и дизайн.
5. Экологические аспекты потребления.
6. Методы формирования культуры потребления дизайнером.
7. Изменение видов дизайна, интеграция дизайна в социокультурную среду.
8. Миграция и симбиоз дизайна и декоративно-прикладного искусства.
9. Сравнительный анализ объектов дизайна, ДПИ, арт-объектов.
10. Визуальная экология среды как первичный определяющий критерий качества уровня жизни.
11. Обоснование теории В.А. Филина «Визуальная экология».
12. Обоснование теории К. Линча «Образ города».
13. Виды современного производства во взаимодействии с дизайном.
14. Серийное производство и проблемы восприятия.
15. Влияние станковых и монументальных видов искусства на облик современных интерьеров.
16. Культура и постмодернизм.
17. Неклассическая эстетика XX века и ее влияние на дизайн.
18. Цифровое компьютерное искусство – симбиоз науки и искусства.
19. Особенности произведений цифрового компьютерного искусства.
20. Виды цифрового искусства.
21. Дизайн и цифровые компьютерные технологии.
22. Массовая культура и дизайн.
23. Дизайн и культура зрелищных акций в XXI в.
24. Информативность и концептуальность социального дизайна.