

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«КУРГАНСКИЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»

«Программно-методические издания»

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ  
ОП.03 История дизайна**

для студентов, обучающихся по профессии

**54.01.20 Графический дизайнер**

**Курган, 2025**

Рабочая программа учебной дисциплины разработана на основе профессионального стандарта профессионального стандарта «Графический дизайнер», утвержденного Приказом Министерством труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 г. № 40н, примерной образовательной программы государственного реестра ПОП, на основе программы воспитания, и Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования, утвержденного Приказом Минобрнауки России от «09» декабря 2016 г. № 1543 (с изменениями от 03.07.2024 г. № 464) по профессии

код	наименование профессии
54.01.20	Графический дизайнер

(программа подготовки квалифицированных рабочих, служащих)

**Разработчики:**

	Фамилия, имя, отчество	Ученая степень (звание) [квалификационная категория]	Должность
1	Рогов Егор Алексеевич	первая	преподаватель

	Рассмотрено на заседании МО ОП «Графический дизайнер»		
	Фамилия, имя, отчество руководителя МО	Дата заседания МО	№ протокола
	Рогов Егор Алексеевич	28.08.2025 г.	1

Согласовано на заседании научно-методического совета	
Дата заседания НМС	№ протокола
29.08.2025 г	1

## **Содержание**

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ.....	4
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ .....	6
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ.....	11
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ .....	15

# 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

## ОП.03 История дизайна

### 1.1. Область применения рабочей программы учебной дисциплины

Рабочая программа учебной дисциплины является частью программы подготовки квалифицированных рабочих, служащих в соответствии с ФГОС СПО по профессии

54.01.20

Графический дизайнер

укрупненной группы профессий

54.00.00

Изобразительное и прикладные виды искусств

### 1.2 Место учебной дисциплины в структуре программы подготовки квалифицированных рабочих, служащих

Данная учебная дисциплина входит:

в обязательную часть циклов ППКРС

Общепрофессионального цикла

в вариативную часть циклов ППКРС

-

Учебная дисциплина связана с профессиональным модулем ПМ.04 Организация личного профессионального развития и обучения на рабочем месте и ОП.04 Основы дизайна и композиции.

### 1.3. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен уметь:

1. Ориентироваться в исторических эпохах и стилях.
2. Проводить анализ исторических объектов для целей дизайн-проектирования.
3. Собирать, обобщать и структурировать информацию.
4. Понимать сочетание в дизайн-проекте собственного художественного вкуса и требований заказчика.
5. Защищать разработанные дизайн-макеты.
6. Осуществлять консультационное или прямое сопровождение печати, публикации.
7. Применять логические и интуитивные методы поиска новых идей и решений.
8. Осуществлять повышение квалификации посредством стажировок и курсов.
9. Организовывать и проводить мероприятия профориентационного и мотивационного характера.
10. *Организовывать работу и управлять проектом*

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен **знать:**

1. Основные характерные черты различных периодов развития предметного мира.
2. Современное состояние дизайна в различных областях экономической деятельности.
3. *Организацию работы и управление по проекту*

Освоение дисциплины направлено на развитие общих и профессиональных компетенций:

Код	Общие компетенции
ОК 01	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.
ПК 4.1.	Анализировать современные тенденции в области графического дизайна для их адаптации и использования в своей профессиональной деятельности.
ПК 4.2.	Проводить мастер-классы, семинары и консультации по современным технологиям в области графического дизайна.
ПК 4.3.	Разрабатывать предложения по использованию новых технологий в целях повышения качества создания дизайн - продуктов и обслуживания заказчиков.

Программа способствует формированию и цифровых (ключевых) компетенций:

Код	Цифровые (ключевые) компетенции
КК. 3.	Креативное мышление

#### 1.4. Рекомендуемое количество часов на освоение программы учебной дисциплины:

максимальной учебной нагрузки обучающегося 

40
----

 часов, в том числе:  
 обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося 

40
----

 часов,

## **2. Структура и содержание учебной дисциплины**

### **2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы**

	<b>Вид учебной работы</b>	<b>Объем часов</b>
	Обязательные аудиторные учебные занятия (всего)	<b>40</b>
	в том числе:	
	лекции, уроки	30
	практические занятия	10
	Промежуточная аттестация в <b>форме дифференцированного зачёта в 3 семестре</b>	

## 2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

### ОП.03 История дизайна

наименование дисциплины

Номер разделов, тем. Результаты обучения	Наименование разделов и тем. Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем часов теор./пр.	Уровень освоения
1	2	3	4
<b>3 семестр: 40 ч. (Т-30 ч., ПЗ-10 ч.)</b>			
<b>Введение</b>		<b>1 (1/0)</b>	
	<b>Содержание учебного материала</b>		
	Цель и задачи учебной дисциплины. Роль учебной дисциплины «История дизайна» в подготовке графического дизайнера	1	1
<b>Раздел 1.</b>	<b>Развитие дизайна в XVIII- XIX вв.</b>	<b>11(10/1)</b>	
<b>Тема 1.1.</b>	<b>Эпоха промышленной революции в Европе</b>	<b>3/1</b>	
ПК 4.1	<b>Содержание учебного материала</b>		
	<b>1.</b> Научно-технические открытия и изобретения XVIII-XIX вв.	1	1
	<b>2.</b> Индустриализация и механизация производства, обусловленные промышленной революцией в Великобритании в середине XVIII — первой трети XIX в.	1	2
	<b>3.</b> Внедрение станков в процесс производства. Замена уникальных движений ремесленника воспроизводимыми повторяющимися движениями машины	1	2
	<b>Практическое занятие № 1</b> Подготовка сводной информационной таблицы «Эпоха промышленной революции в Европе»	1	
<b>Тема 1.2.</b>	<b>Первые всемирно промышленные выставки</b>	<b>3/0</b>	
ОК 01	<b>Содержание учебного материала</b>		
	<b>1.</b> Техника как искусство	1	1
	<b>2.</b> Первые выставки: Лондон (1761, 1767), Париж (1763), Дрезден (1765), Берлин (1786), Мюнхен (1788), Санкт-Петербург (1828) и др.	1	1
	<b>3.</b> Первая всемирная промышленная выставка в Лондоне (1851).	1	1
<b>Тема 1.3.</b>	<b>Первые теории дизайна</b>	<b>2/0</b>	
ОК 01	<b>Содержание учебного материала</b>		
	<b>1.</b> Первые теории дизайна: Готфрид Земпер, Джон Рескин, Уильям Моррис.	1	1
	<b>2.</b> Первые промышленные дизайнеры: Дрессер, Петер Беренс, Михаэль Тонет	1	1
<b>Тема 1.4.</b>	<b>Русская инженерная школа на рубеже XIX–XX вв.</b>	<b>2/0</b>	

ОК 01	Содержание учебного материала				
	1.	Расцвет русской инженерной школы на фоне художественного упадка архитектуры во второй половине XIX века.	1	1	
	2.	Формирование стилистики русского авангарда – конструктивизма.	1	1	
Раздел 2. Зарождение нового стиля на рубеже XIX–XX вв.			11(7/4)		
Тема 2.1.	Поиск нового стиля в Европе. Ар-нуво. Модерн		2/0		
ОК 01	Содержание учебного материала				
	1.	Возникновение нового стиля на рубеже XIX–XX вв. во многих европейских странах.	1	1	
	2.	Главные черты нового стиля: возврат к функциональности, освобождение от излишков декора, обращение к национальным традициям.	1	1	
Тема 2.2.	Ранний американский функционализм		2/1		
ОК 01	Содержание учебного материала				
	1.	Чикагская архитектурная школа. Рост промышленного производства в США с 1860 по 1895 гг. (США на втором месте в мире после Англии).	1	2	
	2.	Поиск новых форм американскими художниками и архитекторами, не обременёнными традициями в области художественных стилей.	1	2	
	Практическое занятие № 2		Первое поколение дизайнеров США. Пионеры дизайна рекламы.	1	
Тема 2.3.	Первые идеи функционализма в Европе		3/0		
ОК 01	Содержание учебного материала				
	1.	Немецкий Веркбунд – немецкий производственный союз.	1	1	
	2.	Создание в 1907 году в Мюнхене Немецкого Веркбунда в целях повышения качества промышленной продукции	1	1	
	3.	Объединение в союз ряда художественно - промышленных мастерских, небольших производственных и торговых предприятий, художников и архитекторов.	1	1	
Тема 2.4.	Творчество в Советской России.		0/3		
ОК 01	Содержание учебного материала				
	1.	Советский дизайн («Производственное искусство»). Направления беспредметного творчества в советском искусстве начала XX в.		2	
	Практическое занятие № 3		Творчество В. Кандинского. Копия работ. Разработка серии эскизов по мотивам В. Кандинского.	1	
	Практическое занятие № 4		Творчества К. Малевича. Копия работ. Разработка серии эскизов по мотивам К. Малевича.	1	
	Практическое занятие № 5		Творчества А. Родченко. Копия работ. Разработка серии эскизов по мотивам А. Родченко.	1	
Раздел 3. Первые школы дизайна			12(8/4)		



<b>Тема 3.1.</b>	<b>Основные течения в полиграфии начала XX века</b>		<b>4/3</b>	
ОК 01	<b>Содержание учебного материала</b>			
	1.	Новые материалы и современные технологии в материаловедении.	1	2
	2.	Конструктивизм в полиграфическом дизайне.	1	2
	3.	Агитационно- массовое искусство.	1	2
	4.	Зарождение политической рекламы. Плакат. Отечественные школы промышленного дизайна.	1	2
	<b>Практическое занятие № 6</b>		1	
	<b>Практическое занятие № 7</b>		1	
	<b>Практическое занятие № 8</b>		1	
			<i>Подготовка презентации: «Роль знаний по истории дизайна для участников международных конкурсов по графическому дизайну».</i>	
<b>Тема 3.2.</b>	<b>Архитектурно - художественная школа БАУХАУЗ (1919-1933)</b>		<b>2/1</b>	
ОК 01	<b>Содержание учебного материала</b>			
	1.	Педагогические принципы. Вальтер Гропиус – основатель школы БАУХАУЗ.	1	1
	2.	Продвижение теорий простоты и рационалисты форм, основанных на их практической полезности.	1	2
	<b>Практическое занятие № 9</b>		1	
			Создание агитационного плаката в творческой манере Кандинского.	
<b>Тема 3.3.</b>	<b>Высшие художественно–технические мастерские ВХУТЕМАС (1920-1930)</b>		<b>2/0</b>	
ОК 01	<b>Содержание учебного материала</b>			
	1.	Высшие художественно–технические мастерские (ВХУТЕМАС) и Высший художественно - технический институт (ВХУТЕИН) (1920 – 1930)	1	1
	2.	Роль ВХУТЕМАСа в формировании дизайна (производственного искусства) в Советской России. Учебные цели и структура мастерских. Создание архитектурной композиции в творческой манере Татлина.	1	1
<b>Раздел 4. Дизайн в современном мире</b>			<b>4/1</b>	
<b>Тема 4.1.</b>	<b>Современный дизайн</b>		<b>2/1</b>	
ОК 01, ПК 4.1, ПК 4.2, ПК 4.3	<b>Содержание учебного материала</b>			
	1.	Современный дизайн в различных областях проектной деятельности.	1	2
	2.	Современный подход к функционализму. Роль новых технологий в дизайне.	1	1
<b>Тема 4.2.</b>	<b>Место графического дизайна в современном мире</b>		<b>2/0</b>	
ОК 01, ПК 4.1, ПК 4.3	<b>Содержание учебного материала</b>			
	1.	Термин «графический дизайн» и его место в системе дизайна.	1	2

	2.	Развитие полиграфии XX1 века.	1	1
		Дифференцированный зачёт	1	
		Итого за 3 семестр	40 (30/10)	
		Всего	40 (30/10)	

### 3. Условия реализации программы учебной дисциплины

#### 3.1. Материально-техническое обеспечение

Реализация программы дисциплины предполагает наличие

3.1.1	учебного кабинета	
3.1.2	лаборатории	живописи и дизайна
3.1.3	зала	
3.1.4	мастерских	

#### 3.1.5. Оборудование учебного кабинета и рабочих мест

№	Наименования объектов и средств материально-технического обеспечения	Примечания
<b>№ 113 Лаборатория живописи и дизайна</b>		
1.	Рабочее место преподавателя: персональный компьютер – с лицензионным программным обеспечением, комплект оборудования для подключения к сети «Интернет».	1
2.	Рабочие места по количеству обучающихся	К
3.	Классная доска	1
4.	Лампы дневного освещения (настольные)	
5.	Подиумы	3
6.	Шкаф	1
7.	Кафедра	1
8.	Мольберты	16
9.	Аптечка первой медицинской помощи	1
10.	Огнетушитель углекислотный ОУ-1.	1
<b>I. Технические средства обучения</b>		
1.	Интерактивная панель	1
2.	Ноутбук	15
3.	Экраны (настенные, на штативе)	
4.	Многофункциональное устройство Canon	1
5.	Сетевой удлинитель	
	Имиджер	
<b>II. Экранно-звуковые пособия (могут быть в цифровом виде)</b>		
1.	программное обеспечение общего и профессионального назначения, Microsoft Word, Excel, Power point, Publisher, OneNote, Outlook 2010, Adobe Reader DC, Kaspersky Endpoint Security 10, Google Chrome,	
2.	проектор экран ТВ, DVD плеер	
3.	Видеофильмы - «Рисуем голову человека» - «Психология цвета в дизайне»; - «Творческий путь дизайнера А. Лебедева»; - «Встреча с дизайнером А. Лебедевым».	Д
4.	Презентации (основы рисунка и живописи): «Основы цветоведения», «Изображение гипсовых геометрических тел (куб, цилиндр, шар)», «Рисование фруктов (помидор, яблоко)», «Поэтапное изображение натюрморта из предметов быта», «Поэтапное изображение пейзажа (пастель)», «Рисование головы человека (портрет)», «Зарисовки фигуры человека», творческих портфолио	Д

<b>III.</b>	<b>Печатные пособия</b>	
1.	Альбомы и комплекты словарей и энциклопедий (для ознакомления обучающихся с шедеврами мирового изобразительного искусства и дизайна).	
2.	Тематические таблицы «Основы цветоведения», «Поэтапное изображение гипсовых геометрических тел», «Поэтапное изображение фруктов, предметов быта», «Поэтапное изображение натюрморта», «Поэтапное изображение пейзажа», «Рисование головы человека», «Зарисовки фигуры человека», «Зарисовки гипсовых частей фигуры Давида», «Зарисовка обрубочной модели», по основным видам композиции.	Ф
3.	Учебное пособие «основы изобразительного искусства».	К
<b>IV.</b>	<b>Учебно-методические материалы по модулю</b>	
1.	Материалы по теоретической части учебной дисциплины: конспекты лекций	К
2.	Материалы к практическим занятиям по учебной дисциплине: учебное пособие по основам изобразительного искусств; основам композиции, стилизации и цветоведения; демонстрационные папки по стилизации предметов окружающего мира; раздаточный материал по теоретическому и практическому курсу.	К
3.	Комплекты контрольно-оценочных средств: материалы для входного, текущего контроля, промежуточной аттестации	К
	Принадлежности, используемые в художественной деятельности: <ul style="list-style-type: none"> <li>• акриловые краски;</li> <li>• краски;</li> <li>• гуашь;</li> <li>• кисть;</li> <li>• карандаши цв.;</li> <li>• бумага для акварели в листах;</li> <li>• папка для черчения А3.</li> </ul>	
	коврики для резки макетный А2 ; – коврики для резки макетный А3; – коврик для резки макетный А4;	
	инструменты и приспособления для антропометрических измерений и конструирования изделий: сантиметровая лента; алюминиевый угломер-квадрант	
<b>VI.</b>	<b>Модели, макеты</b>	
1.	Гипсовые слепки геометрических тел (куб, цилиндр, конус)	Ф
2.	Гипсовые слепки частей фигуры человека (стопа, нос, глаз, брови)	Ф
3.	Гипсовая обрубочная модель головы человека (болван)	1
4.	Гипсовая анатомическая модель головы человека (Экорше)	1
5.	Модель черепа человека	1
6.	Натюрмортный фонд	Ф

#### Условные обозначения

**Д** – демонстрационный экземпляр (1 экз., кроме специально оговоренных случаев);

**К** – полный комплект (исходя из реальной наполняемости группы);

**Ф** – комплект для фронтальной работы (примерно в два раза меньше, чем полный комплект, то есть не менее 1 экз. на двух обучающихся);

**П** – комплект, необходимый для практической работы в группах, насчитывающих по несколько обучающихся (6-7 экз.).

### 3.2. Информационное обеспечение обучения

#### Перечень используемых учебных изданий, Интернет-ресурсов,

## дополнительной литературы

### Основные источники:

1. Агратина, Е. Е. История зарубежного и русского искусства XX века : учебник и практикум для среднего профессионального образования / Е. Е. Агратина. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 317 с. — (Профессиональное образование).
2. Ванюшкина, Л. М. История искусств. Возрождение и Новое время : учебник и практикум для среднего профессионального образования / Л. М. Ванюшкина, С. А. Тихомиров, И. И. Куракина. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 484 с.
3. Кузвесова, Н. Л. Графический дизайн: от викторианского стиля до ар-деко. — Москва: Юрайт, 2025. — 140 с.
4. Кузвесова, Н. Л. История дизайна: от викторианского стиля до ар-деко: учебное пособие для среднего профессионального образования / Н. Л. Кузвесова. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 139 с. — (Профессиональное образование).
5. История искусств. Древний мир и Средневековье: учебник и практикум для среднего профессионального образования / Л. М. Ванюшкина, С. А. Тихомиров, И. И. Куракина, Л. В. Дмитриева. — 2-е изд. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 538 с.
6. Павловская, Е. Э. Графический дизайн. Современные концепции. — Москва: Юрайт, 2025. — 120 с.
7. Павловская, Е. Э. Основы дизайна и композиции: современные концепции. — Москва: Юрайт, 2025. — 120 с.
8. Сокольников, Н. М. История дизайна: учебник для студентов учреждений среднего профессионального образования / Н. М. Сокольников, Е. В. Сокольников. - Москва: ОИЦ Академия, 2020. - 239 с.
9. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. Н. Лаврентьев [и др.]; под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 208 с.
10. Шокорова, Л. В. Дизайн-проектирование: стилизация. — Москва: Юрайт, 2025. — 111 с.

### Интернет – ресурсы:

1. Государственный Эрмитаж: сайт. - URL: [http://www.hermitage-museum.org/html\\_Ru/index.html](http://www.hermitage-museum.org/html_Ru/index.html)
2. История мирового дизайна. - URL: <http://design-history.ru>
3. История и теория дизайна: учебное пособие для семинарских и самостоятельных занятий / С. Базарбаева. - PalmariumAcademicPublishing, 2013. - 144 с.- URL: ozon.ru
4. Лувр: музей. - URL: <http://louvre.historic.ru/>
5. Мастера современной архитектуры. Знаменитые архитекторы и дизайнеры. - URL: <http://famous.totalarch.com/taxonomy/term/4>

6. Московский музей современного искусства: сайт. - URL: <http://www.mmoma.ru/exhibitions/>

7. The Metropolitan Museum of Art: сайт. - URL: <http://www.metmuseum.org>

### 3.3. Организация образовательного процесса

#### Требования к условиям проведения занятий

Реализация учебной дисциплины осуществляется:

параллельно с освоением общепрофессиональных дисциплин и модулей:

ОП. 01 Основы материаловедения, ОП.04 Основы дизайна в композиции, ОП.07 Физическая культура, ПМ.01 Разработка технического задания на продукт графического дизайна

Реализация учебной дисциплины осуществляется на 2 курсе, в 3 семестре.

Учебная дисциплина с целью обеспечения доступности образования, повышения его качества может быть реализована с применением технологий дистанционного, электронного и смешанного обучения (далее - ДОТ, ЭО, СО).

Электронное обучение и дистанционные образовательные технологии используются в дополнение к основному учебному процессу для:

- организации самостоятельной работы обучающихся (предоставление материалов в электронной форме для самоподготовки; обеспечение подготовки к практическим и лабораторным занятиям, организация возможности самотестирования и др.);

- проведения консультаций с использованием различных средств онлайн-взаимодействия в электронно-информационной образовательной среде колледжа (далее – ЭИОС), например, вебинаров, форумов, чатов;

- организации текущего и промежуточного контроля обучающихся и др.

Смешанное обучение реализуется посредством:

- организации сквозной связи аудиторной работы с работой в ЭИОС колледжа;

- регулярного взаимодействия преподавателя с обучающимися с использованием технологий ЭО и ДОТ;

- организации групповой учебной деятельности обучающихся в ЭИОС колледжа.

Основными средствами, используемыми для реализации данных технологий, являются:

- Система поддержки учебного процесса ГБПОУ "Курганский педагогический колледж", функционирующая на платформе Moodle, режим доступа: [do.kpk.kss45.ru](http://do.kpk.kss45.ru).

- Электронная библиотека ГБПОУ «Курганский педагогический колледж», режим доступа: <https://do.kpk.kss45.ru/course/index.php?categoryid=26>

- Образовательная платформа «Юрайт».

- Сферум.

При проведении индивидуальных дистанционных занятий и занятий в малых группах используются ноутбуки с сенсорным экраном, позволяющие выполнять любые записи на экране с помощью стилуса. Для проведения онлайн-занятий с

большой аудиторией обучающихся оборудованы кабинет онлайн-обучения и конференц-зал.

### 3.4. Кадровое обеспечение образовательного процесса

Реализация программы дисциплины обеспечивается педагогическими работниками колледжа, а также лицами, привлекаемыми к реализации образовательной программы на иных условиях, в том числе из числа руководителей и работников организаций, направление деятельности которых соответствует области профессиональной деятельности 10. Архитектура, проектирование, геодезия, топография и дизайн, имеющих стаж работы в данной профессиональной области не менее 3-х лет.

Квалификация педагогических работников колледжа должна отвечать квалификационным требованиям, указанным в квалификационных справочниках, и (или) в профессиональном стандарте «Педагог профессионального обучения, среднего профессионального образования», утвержденном приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 21 марта 2025 г. № 136н.

Педагогические работники, привлекаемые к реализации программы, должны получать дополнительное профессиональное образование по программам повышения квалификации, в том числе в форме стажировки не реже 1 раза в 3 года с учетом расширения спектра профессиональных компетенций.

## 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения теоретических, практических, дифференцированного зачета.

№	Результаты обучения	Критерии оценки	Формы и методы оценки
1	<b>Умения:</b>		
	Ориентироваться в исторических эпохах и стилях.	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Проводить эстетический анализ различных объектов предметного мира;</li> <li>– ориентироваться в исторических эпохах и стилях;</li> <li>– проводить анализ исторических объектов для целей дизайн-проектирования.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– устный опрос;</li> <li>– тестирование;</li> <li>– оценка решения ситуационных задач.</li> </ul>
	Проводить анализ исторических объектов для целей дизайн - проектирования.		
	Собирать, обобщать и структурировать информацию.		
	Понимать сочетание в дизайн - проекте собственного художественного вкуса и требований заказчика.		
	Защищать разработанные дизайн - макеты.		
	Осуществлять консультационное или прямое сопровождение печати, публикации.		

	Применять логические и интуитивные методы поиска новых идей и решений.		
	Осуществлять повышение квалификации посредством стажировок и курсов.		
	Организовывать и проводить мероприятия профориентационного и мотивационного характера.		
2	<b>Знания:</b>		
	Основные характерные черты различных периодов развития предметного мира.	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Проводить эстетический анализ различных объектов предметного мира;</li> <li>– ориентироваться в исторических эпохах и стилях;</li> <li>– проводить анализ исторических объектов для целей дизайн-проектирования.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– устный опрос;</li> <li>– тестирование;</li> <li>– оценка решения ситуационных задач.</li> </ul>
	Современное состояние дизайна в различных областях экономической деятельности.		