

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Дымова Светлана Сергеевна  
Должность: Директор  
Дата подписания: 28.02.2025 15:41:41  
Уникальный программный ключ:  
76dbca65a427c5a8906028245af279c57b2518e5

**АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ  
ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ  
«КОЛЛЕДЖ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»**

УТВЕРЖДАЮ

Директор АНПОО

«Колледж бизнеса и дизайна»

\_\_\_\_\_ С.С. Дымова

«30» августа 2024 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА**

**ДУП.01.01 ВВЕДЕНИЕ В ДИЗАЙН**

для специальности среднего профессионального образования

**54.02.01 ДИЗАЙН (ПО ОТРАСЛЯМ)**

квалификация – дизайнер

«Общеобразовательный цикл»

основной профессиональной образовательной программы СПО

профиль профессионального образования: изобразительное и прикладные виды искусств

**Москва, 2024**

## СОДЕРЖАНИЕ

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА .....	3
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА.....	5
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА.....	13
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА.....	16

# **1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА**

## **1.1. Место предмета в структуре образовательной профессиональной программы**

Общеобразовательный учебный предмет «Введение в дизайн» является дополнительным учебным предметом по выбору при реализации образовательной программы среднего общего образования в пределах освоения программы подготовки специалистов среднего звена по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

## **1.2. Цель и планируемые результаты освоения предмета**

### **1.2.1. Цель общеобразовательного предмета**

Целью изучения предмета «Введение в дизайн» научить обучающихся понимать основы системного дизайна, пользоваться атрибутами и доминантами дизайна, знать форматы, сетки и модульные системы.

### **1.2.2. Планируемые результаты освоения общеобразовательной учебного предмета в соответствии с ФГОС СПО и на основе ФГОС СОО.**

**Особое значение изучение учебного предмета имеет при формировании и развитии общих компетенций (ОК) и профессиональных компетенций (ПК) .**

ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.

ПК 1.2. Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов.

Код и наименование формируемых компетенций	Планируемые результаты освоения предмета	
	Общие	Дисциплинарные
ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие	<ul style="list-style-type: none"> <li>- содержание актуальной нормативно-правовой документации;</li> <li>- современная научная и профессиональная терминология;</li> <li>- возможные траектории профессионального развития и самообразования.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности;</li> <li>- применять современную научную профессиональную терминологию;</li> <li>- определять и выстраивать траектории профессионального развития и самообразования.</li> </ul>
ПК 1.2. Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов	<ul style="list-style-type: none"> <li>- проводить предпроектный анализ;</li> <li>- выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта;</li> <li>- создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования;</li> <li>- использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм;</li> <li>- создавать цветовое единство в композиции по законам колористики;</li> <li>- изображать человека и окружающую предметно-пространственную среду средствами рисунка и живописи;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- способность осуществлять творческую и проектную деятельность в дизайне, в смежных областях и видах искусства и дизайна с использованием профессиональных методов и инструментариев дизайнера;</li> <li>- владение критериями принятия и отбора проектных решений в творческой профессиональной деятельности.</li> </ul>

- |  |   |  |
|--|---|--|
|  | <ul style="list-style-type: none"><li>- проводить работу по целевому сбору, анализу исходных данных, подготовительного материала, выполнять необходимые предпроектные исследования;</li><li>- владеть основными принципами, методами и приемами работы над дизайн-проектом.</li></ul> |  |
|--|---|--|

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

### 2.1. Объем предмета и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем в часах
<b>Объем образовательной программы предмета</b>	<b>191</b>
<b>в т. ч.</b>	
<b>Основное содержание</b>	<b>122</b>
<b>в т.ч.:</b>	
теоретическое обучение	61
практические занятия	61
<b>Самостоятельная работа</b>	<b>51</b>
<b>Промежуточная аттестация:</b>	
Контрольная работа – 1 семестр	
Экзамен – 2 семестр	<b>18</b>

## 2.2. Тематический план и содержание предмета

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала (основное и профессионально-ориентированное), лабораторные и практические занятия, прикладной модуль (при наличии)	Объем часов	Формируемые компетенции
1	2	3	4
Введение в предмет. Цели и задачи предмета	Общее понятие о дизайне. Цель, задачи курса. Общее понятие о знаке.	2	ОК 03. ПК 1.2.
<b>Раздел 1. Знак.</b>		<b>34</b>	
Тема 1.1. Пиктография	<b>Теоретическое обучение</b>		ОК 03. ПК 1.2.
	Свойства знака. Принципы знакообразования. Понятие упрощения в графическом дизайне.	4	
	<b>Практические занятия</b>		
	Создать рисунок выбранного предмета в трёх стадиях: детальная прорисовка предмета, упрощённое изображение предмета, знак предмета.	2	
	Изобразить известную пословицу с помощью пиктограмм.	2	
	Выбрать тему и на её основе разработать серию пиктограмм от 9 до 12 знаков.	2	
	Разработать серию знаков на предложенную тему	2	

Тема 1.2. Форма и контрформа. Базовые инструменты в программе Adobe illustrator	<b>Теоретическое обучение</b>		ОК 03. ПК 1.2.
	Понятие формы и контрформы. Применение формы и контрформы в дизайне. Знакомство с программой Adobe illistrator.	4	
	<b>Практические занятия</b>		
	Обыграть форму буквы таким образом, чтобы в качестве контрформы к букве образовывался новый знак.	1	
	Изобразить известную поговорку с помощью пиктограмм.		
Тема 1.3. Печать	<b>Теоретическое обучение</b>		ОК 03. ПК 1.2.
	История печати, виды печати. Понятие печатающий элемент, тиражестойкость, высокая печать.	2	
	<b>Практические занятия</b>		
	Создать форму для печати из подручных средств и опробовать их в качестве печатной формы.	2	
Тема 1.4. Высокая печать. Печать подручными средствами. Паттерн	<b>Теоретическое обучение</b>		ОК 03. ПК 1.2.
	Понятие паттерна.	4	
	<b>Практические занятия</b>		
	Паттерн подручными средствами.	1	
Тема 1.5. Высокая печать. Линогравюра	<b>Теоретическое обучение</b>		ОК 03. ПК 1.2.
	Высокая печать. Процесс создания линогравюры.	4	
	<b>Практические занятия</b>		



	Линогравюра.	2	
	Линогравюра. Печать на футболке или шопере.	2	
<b>Раздел 2. Буква.</b>		<b>31</b>	
Тема 2.1. От знака к букве	<b>Теоретическое обучение</b>		ОК 03. ПК 1.2.
	Понятие буквы, графемы.	4	
	<b>Практические занятия</b>		
	Буква — образ.	2	
	Буква в среде	2	
	Буква в среде. Плакат.	2	
Тема 2.2. Буквица	<b>Теоретическое обучение</b>		ОК 03. ПК 1.2.
	Понятие буквы, квиллинг.	4	
	<b>Практические занятия</b>		
	Создать букву из латинского или русского алфавита с помощью техники – квиллинг.	2	
Тема 2.3. Алфавит – персонаж	<b>Теоретическое обучение</b>		ОК 03. ПК 1.2.
	Понятие буквы, алфавита.	4	
	<b>Практические занятия</b>		
	Выбрать животное, растение или другой неживой объект. Изобразить его в упрощенной форме и на основе нарисовать несколько букв алфавита.	1	
Тема 2.4. Модульная форма	<b>Теоретическое обучение</b>		ОК 03. ПК 1.2.
	Понятие модуля.	3	

	<b>Практические занятия</b>		
	Выбрать какую-либо модульную форму и на ее основе создать несколько изображений.	2	
Тема 2.5. Шрифт	<b>Теоретическое обучение</b>		ОК 03. ПК 1.2.
	Понятие шрифт.	4	
	<b>Практические занятия</b>		
	Выбрать какую-либо модульную форму и на ее основе создать свой.	1	
<b>Раздел 3. Слово.</b>		<b>17</b>	
Тема 3.1. Слово — образ	<b>Теоретическое обучение</b>		ОК 03. ПК 1.2
	Понятие слово, образ, слово – образ.	4	
	<b>Практические занятия</b>		
	Изобразить значение слова.	2	
Тема 3.2. Слово — эмоция	<b>Теоретическое обучение</b>		ОК 03. ПК 1.2.
	Понятие эмоция.	4	
	<b>Практические занятия</b>		
	Изобразить пару противоположных состояний.	2	
	Иллюстрация эмоции.	1	
	Эмоции персонажа.	2	
	Конструктор.	2	

<b>Раздел 4. Креативное мышление</b>		<b>15</b>	
Тема 4.1. Дорисуй.	<b>Теоретическое обучение</b>		ОК 03. ПК 1.2.
	Понятие креативного мышления.	4	
	<b>Практические занятия</b>		
	Изобразительная метафора к предмету.	2	
	Пополам.	1	
	Инсталляция.	2	
	Антропоморфизм.	2	
	Пересобрать.	2	
	Самоколлаж.	2	
<b>Раздел 5. Книга.</b>		<b>5</b>	
Тема 5.1. Книга.	<b>Теоретическое обучение</b>		ОК 03. ПК 1.2.
	Понятие книга. Состав книги. Экслибрис	4	
	<b>Практические занятия</b>		
	Экслибрис.	1	
Раздел 5.2. Плакат	<b>Теоретическое обучение</b>	<b>18</b>	ОК 03. ПК 1.2.
	Понятие плакат.	4	
	<b>Практические занятия</b>		
	Типографический плакат.	2	

	<b>Теоретическое обучение</b>		
	Понятие коллаж.	4	
	<b>Практические занятия</b>		
	Создание коллажа на заданную тему.	2	
	Виды ручного переплета.	2	
	Обложка портфолио.	2	
	Портфолио.	2	
<b>Самостоятельная работа</b>		<b>51</b>	
<b>Промежуточная аттестация:</b>			
<b>Контрольная работа – 1 семестр</b>		-	
<b>Экзамен – 2 семестр</b>		<b>18</b>	
<b>Всего:</b>		<b>191</b>	

### **3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА**

#### **3.1. Материально-техническое обеспечение**

Для реализации программы дисциплины предусмотрен кабинет рисунка и живописи.

Помещение кабинета удовлетворяет требованиям Санитарно-эпидемиологических правил и нормативам и оснащено типовым оборудованием, в том числе специализированной учебной мебелью и средствами обучения.

**Материально-техническое обеспечение кабинета рисунка и живописи включает:**

- классная доска;
- посадочные места по количеству обучающихся;
- рабочее место преподавателя;
- персональные компьютеры с лицензионным программным обеспечением и выходом в сеть Интернет;
- мультимедийный проектор;
- учебно-практическое оборудование, необходимое для проведения предусмотренных программой практических занятий. В соответствии с п.4.4. ФГОС СПО допускается замена оборудования его виртуальными аналогами;
- подиум для натюрморта;
- мольберты (по количеству обучающихся);
- планшеты (по количеству обучающихся);
- натюрмортный фонд;
- художественные материалы (по количеству обучающихся);
- графические материалы (по количеству обучающихся);
- инструменты и аксессуары (по количеству обучающихся);
- дидактические материалы.

### **3.2. Информационное обеспечение реализации программы (перечень рекомендуемых учебных изданий согласно федеральному перечню учебников, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы)**

#### **Основные источники:**

##### *Для преподавателей*

1. Казарина, Т.Ю. Пропедевтика: учеб. наглядное пособие для студентов очной и заочной форм обучения по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн» / Т.Ю. Казарина. - Кемерово: Кемеров. гос. ин-т культуры, 2016. - 104 с. *Режим доступа:* <https://znanium.com/catalog/product/1041739>

2. Композиция: практикум для обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / авт.-сост. Т. Ю. Казарина; Кемеров. гос. ин-т культуры. - Кемерово: Кемеров. гос. ин-т культуры, 2019. - 42 с.

*Режим доступа:* <https://znanium.com/catalog/product/1154335>

3. Тухбатуллина, Л. М. Пропедевтика (основы композиции): учебник / Л.М. Тухбатуллина, Л.А. Сафина, В.В. Хамматова. — Москва: ИНФРА-М, 2023. — 116 с.

*Режим доступа:* <https://znanium.ru/catalog/product/1913802>

##### *Для студентов*

1. Кишик, Ю. Н. Архитектурная композиция: Учебное пособие / Кишик Ю.Н. – Минск: РИПО, 2015. - 171 с.

*Режим доступа:* <https://znanium.ru/catalog/product/946547>

2. Герцева, А. Г. Основы формальной композиции: учебно-методическое пособие / А. Г. Герцева. - Н. Новгород: ННГАСУ, 2023. - 36 с.

*Режим доступа:* <https://znanium.ru/catalog/product/2151054>

3. Барциц, Р. Ч. Графическая композиция в системе высшего художественного образования. Вопросы теории и практики: учебное пособие / Р. Ч. Барциц. - М.: МПГУ, 2017. - 200 с.

*Режим доступа:* <https://znanium.com/catalog/product/1020521>

## **Дополнительные источники:**

### *Для преподавателей*

1. Гуров, Г. Е. Дизайн. 10-11-е классы: учебник / Г. Е. Гуров. — 4-е изд., стер. — Москва: Просвещение, 2023. — 207, [1] с.

Режим доступа: <https://znanium.ru/catalog/product/2157199>

2. Дмитриева, Л. М. Дизайн в культурном пространстве: учебное пособие / Л.М. Дмитриева, П.А. Балюта. — Москва: Магистр: ИНФРА-М, 2024. — 152 с.

Режим доступа: <https://znanium.ru/catalog/product/2086800>

### *Для студентов*

1. Елисеенков, Г.С. Дизайн-проектирование: учеб. пособие для обучающихся по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «магистр» / Г.С. Елисеенков, Г.Ю. Мхитарян. - Кемерово: Кемеров. гос. ин-т культуры, 2016. - 150 с.

Режим доступа: <https://znanium.com/catalog/product/1041736>

2. Кириенко, И. П. Конструирование в дизайне: учебное пособие / И. П. Кириенко, Е. Ю. Быкадорова. - 2-е изд., стер. - Москва: ФЛИНТА, 2024. - 64 с.

Режим доступа: <https://znanium.ru/catalog/product/2179349>

## **Интернет-ресурсы:**

1. <https://znanium.ru/> - электронно-библиотечная система
2. ЭБС ЮРАЙТ. Режим доступа [www.biblio-online.ru](http://www.biblio-online.ru) Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей
3. ООО НЭБ. Режим доступа [www.eLIBRARY.ru](http://www.eLIBRARY.ru) Неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей

## **Программное обеспечение:**

1. Операционная система Microsoft Windows 10
2. Пакет программ Microsoft Office Professional Plus
3. 7-zip GNU Lesser General Public License (свободное программное обеспечение, не ограничено, бессрочно)
4. Интернет браузер Google Chrome (бесплатное программное обеспечение, не ограничено, бессрочно).

#### 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

**Контроль и оценка** раскрываются через предметные результаты, усвоенные знания и приобретенные студентами умения, направленные на формирование общих и профессиональных компетенций.

<b>Код и наименование формируемых компетенций</b>	<b>Раздел/Тема</b>	<b>Тип оценочных мероприятий</b>
<b>ОК 03.</b> Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие	Р.1, Тема 1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 1.5. Р.2, Тема 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5. Р.3, Тема 3.1, 3.2. Р.4, Тема 4.1. Р.5, Тема 5.1, 5.2.	Выполнение практических заданий Контрольная работа Выполнение заданий на экзамене
<b>ПК 1.2.</b> Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов	Р.1, Тема 1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 1.5. Р.2, Тема 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5. Р.3, Тема 3.1, 3.2. Р.4, Тема 4.1. Р.5, Тема 5.1, 5.2.	Выполнение практических заданий Контрольная работа Выполнение заданий на экзамене