

Министерство науки и высшего образования РФ  
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования  
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

**Б1.В.01.07 ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ МОДУЛЬ**

**История графического дизайна и рекламы**

наименование дисциплины (модуля) в соответствии с учебным планом

Направление подготовки / специальность

54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль)

54.03.01.31 Графический дизайн

Форма обучения

очная

Год набора

2021

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

Программу составили \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Старший преподаватель, Грязева О.А.

\_\_\_\_\_  
должность, инициалы, фамилия

## 1 Цели и задачи изучения дисциплины

### 1.1 Цель преподавания дисциплины

В целом дисциплина «История графического дизайна и рекламы» строится по историческому принципу — от архаики к античности; от средневековья к возрождению; от классики к модернизму; от постмодернизма к действительности. Таким образом спектр графических средств, приемов, методов, преобладание тех или иных идей или концепций рассматривается на сломе исторических циклов, что актуализирует курс в условиях перехода от индустриального общества к информационному, где обостренно идет слом сознания и условия трансформации информационного пространства, а следовательно и языка коммуникационных связей.

### 1.2 Задачи изучения дисциплины

Лекционный курс призван расширить уровень компетенции будущих профессионалов и дать возможность самостоятельно анализировать пути развития графического дизайна, а следовательно и специализации в профессиональной деятельности.

Еще одной особенностью курса является то, что в межспециальных связях необходим единый уровень понимания, единство критериев оценки достижения целей, что на сегодняшний день зачастую является непреодолимым препятствием во взаимодействии специалистов разного уровня и направлений в графическом дизайне и в вообще в дизайне в целом.

### 1.3 Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Запланированные результаты обучения по дисциплине
<b>ПК-3: Способен осуществлять техническую разработку дизайн – проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</b>	
ПК-3.1: - использует специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (Adob Photoshop, Adob Illustrator,Sorel Draw,3D Max ); - учитывает при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов - использует специальные технологии реализации дизайн – проектов (обработку	свойства используемых материалов при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации технические приемы фотографии при создании объектов дизайна различные виды материалов и инструментов для макетирования (различные типы бумаги и поверхностей); использовать специальные технологии реализации дизайн – проектов (обработку и редактирование изображения; соответствующие форматы файлов, разрешение и сжатие; цветовые модели, сочетание цветов, плашечные цвета и профили ICC; метки печати и метки под обрез; тиснения, позолоты и лаки); осуществлять корректировку и обработку изображения, чтобы обеспечить соответствие проекту и техническим условиям;

<p>и редактирование изображения; соответствующие форматы файлов, разрешение и сжатие; цветовые модели, сочетание цветов, плашечные цвета и профили ICC; метки печати и метки под обрез; тиснения, позолоты и лаки); - использовать технические приемы фотографии при создании объектов дизайна;</p>	<p>специальными компьютерными программами для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (Adob Photoshop, Adob Illustrator, Sorel Draw, 3D Max );</p>
<p>ПК-3.2: - использует материалы и инструменты для макетирования (различные типы бумаги и поверхностей); - осуществляет корректировку и обработку изображения, чтобы обеспечить соответствие проекту и техническим условиям; - осуществляет комплектование пакета графических материалов для передачи в производство.</p>	<p>различные типы бумаг и поверхностей различные типы инструментов для макетирования</p> <p>использовать различные материалы и инструменты для макетирования осуществлять корректировку и обработку изображений навыками комплектовать пакет графических материалов для передачи в производство навыками корректировать и обрабатывать и изображения</p>
<p>ПК-3.3: - осуществляет использование знаний основ художественного конструирования и технического моделирования; - обладает знаниями основ рекламных технологий; - осуществляет использование знаний технологических процессов производства в области полиграфии и упаковки; - осуществляет использование знаний материаловедения для полиграфии и упаковочного производства; - осуществляет использование знаний компьютерного программного обеспечения, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p>	<p>обладает знаниями основ рекламных технологий технологические процессы в области полиграфии и упаковки основы материаловедения для полиграфии осуществляет использование знаний основ художественного конструирования и технического моделирования использовать технические приемы фотографии при создании объектов дизайна компьютерным программным обеспечением, которое используется в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. знаниями о технологических процессах в полиграфии</p>
<p><b>ПК-5: Способен осуществлять презентацию и продвижение дизайн-проекта</b></p>	

ПК-5.1: - эффективно	программное обеспечение для эффективной
проводит презентации дизайн – проектов; - обосновывает правильность принимаемых дизайнерских решений; - использует компьютерную технику и программное обеспечение для эффективной презентации дизайн-проекта.	презентации основы верстки презентаций  обосновывает правильность принимаемых дизайнерских решений эффективно проводить презентации дизайн – проектов профессиональной терминологией в области дизайна компьютерной техникой и программным обеспечением для эффективной презентации дизайн-проекта.
ПК-5.2: - обладает знаниями основ маркетинга; - знает и использует основы психологии делового общения;	основы маркетинга основы делового общения основы психологии составлять презентацию дизайн-проекта выстраивать логику подачи материала в презентации нормами этики делового общения профессиональной терминологией в области дизайна
ПК-5.3: - знает и использует профессиональную терминологию с области дизайна; - знает и использует нормы этики делового общения.	приемы эффективной коммуникации эффективно проводить презентации дизайн-проектов навыками анализа и сбора материала для презентации дизайн-проекта
<b>УК-1: Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач</b>	
УК-1.1: - осуществляет отбор, интерпретацию и оценку значимых данных для решения поставленных задач;	осуществляет отбор, интерпретацию и оценку значимых данных для решения поставленных задач; основные способы компиляции информации  представлять логическую связь между элементами информации давать оценку значимым данным выделять главное и второстепенное отбором, интерпретацией и оценкой значимых данных для решения поставленных задач навыками оценки полученных данных

<p>УК-1.2: - осуществляет логическую связь между элементами информации и обосновывает выводы для поставки цели и выбора путей их решения.</p>	<p>обладает знаниями интерпритации различных элементов информации</p> <p>устанавливать логическую связь между элементами информации</p>
	<p>делать выводы на основе полученных данных использует основы системного подхода для решения поставленных задач.</p>
<p>УК-1.3: - обладает знаниями основных источников получения информации; - работает с учетом знаний видов и методов проведения исследований для решения поставленных задач; - работает с учетом основ системного подхода для решения поставленных задач.</p>	<p>Основные источники для получения информации методы проведения исследований представляет логическую связь между элементами информации и обосновать выводы для поставки цели и выбора путей их решения.</p> <p>системным подходом для решения поставленных задач</p>

#### **1.4 Особенности реализации дисциплины**

Язык реализации дисциплины: Русский.

Дисциплина (модуль) реализуется без применения ЭО и ДОТ.

## 2. Объем дисциплины (модуля)

Вид учебной работы	Всего, зачетных единиц (акад. час)	Сем естр	
		1	2
<b>Контактная работа с преподавателем:</b>	<b>1,94 (70)</b>		
занятия лекционного типа	1,94 (70)		
<b>Самостоятельная работа обучающихся:</b>	<b>2,06 (74)</b>		
курсовое проектирование (КП)	Нет		
курсовая работа (КР)	Да		

### 3 Содержание дисциплины (модуля)

#### 3.1 Разделы дисциплины и виды занятий (тематический план занятий)

№ п/п	Модули, темы (разделы) дисциплины	Контактная работа, ак. час.							
		Занятия лекционного типа		Занятия семинарского типа				Самостоятельная работа, ак. час.	
				Семинары и/или Практические занятия		Лабораторные работы и/или Практикумы			
		Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС
<b>1. Введение</b>									
	1. Цели, задач и содержания дисциплины. Структура, проблематика курса. Состояние науки о дизайне, место граф. дизайна. Введение предмета, изучаемого по курсу, в контекст получаемой специальности. Обзор литературы.	2							
<b>2. Визуализация информация и графическая коммуникация.</b>									
	1. Знаковая природа информации. Семиотика наука о знаках. Классификация знаков по Пирксу–знак-индекс, знак-икона, знак-символ.	2							
	2. Способы передачи коммуникационных идей. Описательно-изобразительный прием. Индексационно-мнемонический прием. Художественное и прикладное —размежевание графики.	2							
	3. Реклама. Истоки рекламной коммуникации. Протореклама.	2							

4. Письмо как система знаков. Фонетический алфавит. Греческий алфавит. Латинское письмо.	2								
5. Письмо и изобретение письменности. Предписьменности. Пиктография. От рисунка к букве. Алфавит. Линейность письма. Направление чтения.	2								
6. Книгопечатание. Предтечи книгопечатания. Древние формы книг.	2								
7. Письмо как искусство. Письмо как религия. Типы письма: бытовое, скоропись, книжное, монументальное.	2								
<b>3. Каноническая культура и «малые» графические</b>									
1. Реклама в античном обществе. Общая характеристика периода.	2								
2. Греческий алфавит. Латинское письмо: рустика, унциал, полуунциал, квадрата, римское монументальное квадратное письмо.	2								
3. Византийская книга и ее традиция. Искусство книги народов Востока.	2								
4. Средневековый рукописный кодекс. Начало христианской рукописной книги. Создание славянской азбуки Кириллом и Мефодием: уставное книжное письмо X в. Рукописная книга Древней Руси. Полуустав XV в.	2								
5. Реклама в западноевропейской культуре. Общая характеристика периода.	2								
6. Презентационные знаковые системы средневековья. Геральдика. Язык геральдики. Искусство печати Китая. Японская геральдика (моны).	2								

7. Истоки и начало книгопечатания в Европе. Изобретения Иоганна Гутенберга. Ренессансная традиция в печатной книге XV-XVI вв. Триумфальное шествие антиквы: венецианская, французская, голландская, английская...	2								
8. Начало европейской графики: рождение рисунка; листовая гравюра и ксилография. Золотой век гравюры по металлу нач.XVII-сер.XVIII вв.	2								
9. Русский петровский гражданский шрифт. Шрифты академии наук. Развитие русского шрифта в XVIII в.	2								
10. Техническая революция в технологии печати. Хроника открытий и изобретений: фотография, литография, фотолитографию.	2								
11. 2. Каноническая культура и «малые» графические искусства								36	
<b>4. Прикладная графика и графический дизайн.</b>									
1. История и эволюция графического дизайна — от момента возникновения коммерческого искусства в результате промышленной и деловой революции XIX века и до наших дней. Стили графического дизайна.	2								
2. Викторианский стиль. Типографика и новые возможности печати.	2								
3. Движение искусств и ремесел: возраст к ремесленному производству. Уильям Морис, Обри Бёрдслей, Артур Макмердо. Гильдии.	2								
4. Ар-нуво. Рождение плаката (Ж.Шере, П.Блнар, Тулуз-Лотрек, А.Муха). От брусковых шрифтов к гротеску. (У.Торн). Югендстиль, Школа Глазго, Венский сецессион.	4								

5. Русский стиль. Модерн в России.	2								
6. Ранний модернизм: Плакат стиль, Венские мастерские. Немецкий веркбунд. Первый фирменный стиль для АЕГ, созданный Петером Беренсом.	2								
7. Радикальные течения нач. XX в.: декаданс, футуризм, авангард, дадаизм, неопластицизм. Рождение коллажа и фотомонтажа.	2								
8. Группа «ДеСтайл» и движение «Дада».									
9. Русский авангард: супрематизм, конструктивизм. Производственное искусство и ВХУТЕМАС (ИНХУК).	2								
10. Функционализм в Германии и Голландии: школа «Баухауз» и «новая типографика».	2								
11. Арт-Деко в Европе и США. 1950-е рождение графического дизайна в США. Журнальный дизайн.	2								
12. Звезды неофункционализма и швейцарский стиль. Школа Цюриха и Базеля, Ульмская школа. (М.Билл...). Тотальный дизайн. (Вим Кроувел, Карел Мартенс...). Корпоративный стиль.	2								
13. Интернациональное и национальное в графическом дизайне: мастера японского плаката, школа польского плаката. Психоделический стиль.	2								
14. Швейцарский панк и типографика «новой волны»: От фотонабора к цифре. Американо-американский посмодернизм. (В. Войнгарт, Д. Фриман, ЭП Грейман, В. Кунц, Октаво, В. Чайка).	2								

15. Цифровой дизайн: деконструкция, контролируемый хаос, кинетический дизайн, новая простота(М. Картер, Эмигре, Н.Броуди, Э.Шпикерман).	4							
16. Новый век: политический дизайн, неомодернизм, уличное искусство, инфографика.	2							
17. Прикладная графика и графический дизайн.							38	
Всего	70						74	

## **4 Учебно-методическое обеспечение дисциплины**

### **4.1 Печатные и электронные издания:**

1. Герчук Ю.Я. История графики и искусства книги: учеб. пособие для студ. вузов(Москва: Аспект Пресс).
2. Немировский Е.Л. Изобретение Иоганна Гутенберга: Из истории книгопечатания. Технологические аспекты(Москва: Наука).
3. Ученова В. В., Старых Н. В. История рекламы: учебник(Москва: Питер).
4. Мечковская Н. Б. Семиотика: Язык. Природа. Культура: курс лекций (Москва: Академия).
5. Герчук Ю. Я. Художественные миры книги(Москва: Книга).
6. Бабурина Н. И. Советский зрелищный плакат. Театр. цирк, балет, кино, 1917-1987(Москва: Советский художник).
7. Андреева В., Куклев В., Ровнер А., Егазаров А. Энциклопедия символов, знаков, эмблем(Москва: Локид).
8. Веркман К. Д., Карпов Б. Г. Товарные знаки. Создание, психология, восприятие: научное издание(М.: Прогресс).
9. Фридрих И., Дьяконов И. М. История письма: перевод с немецкого (Москва: URSS).
10. Ученова В.В., Старых Н.В. История рекламы. Детство и отрочество(М.: Смысл).
11. Истрин В. А., Жуковская Л. П. 1100 лет славянской азбуки: научно-популярная литература(М.: Наука).
12. Владимиров Л. И. Всеобщая история книги: Древний мир. Средневековье. Возрождение, XVII век(М.: Книга).
13. Книгопечатание как искусство: Типографы и издатели XVIII-XX веков о секретах своего ремесла(Москва: Книга).
14. Коник М.А. Архив одной мастерской. Сенежские опыты(Москва: Индекс Дизайн).
15. Иттен И., Монахова Л. Искусство формы. Мой форкурс в Баухаузе и других школах: пер. с нем.(Б. м.: Издатель Д. Аронов).
16. Яцюк О. Основы графического дизайна на базе компьютерных технологий: справочное руководство(Санкт-Петербург: БХВ-Петербург).

### **4.2 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства (программное обеспечение, на которое университет имеет лицензию, а также свободно распространяемое программное обеспечение):**

1. Не используется.

### **4.3 Интернет-ресурсы, включая профессиональные базы данных и информационные справочные системы:**

1. Электронно-библиотечная система Book.ru <http://www.book.ru/>
2. Электронно-библиотечная система elibrary <http://elibrary.ru/>

3. Электронно-библиотечная система «Университетская книга online»  
<http://www.biblioclub.ru/>

### **5 Фонд оценочных средств**

Оценочные средства находятся в приложении к рабочим программам дисциплин.

### **6 Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)**

Аудитория должна быть обеспечена стационарным экраном, электронным проекционным комплексом для демонстрации слайдов.