

УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

МОСКОВСКИЙ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННЫЙ ИНСТИТУТ

УТВЕРЖДАЮ

Первый проректор Ясенко М.К.

«_____» _____ 2017 г.

Кафедра Гуманитарных и социально-экономических дисциплин

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Социокультурные основы дизайна

Рекомендуется для подготовки направления

54.04.01 Дизайн

Графический дизайн

Дизайн среды

Дизайн костюма

Магистр

Форма обучения *(очно-заочная)*

МОСКВА – 2017

Программа
составлена: _____

В соответствии с требованиями Федерального Государственного
образовательного стандарта высшего профессионального образования по
направлению подготовки

54.04.01 Магистр

Графический дизайн
Дизайн среды
Дизайн костюма

ПРОГРАММА:

Одобрена на заседании кафедры Гуманитарных и социально-
экономических дисциплин

Протокол № 1 от «28» августа 2017 г.

Зав. кафедрой _____

Т.А. Чикаева

Рабочая учебная программа рекомендована к использованию Ученым
Советом Московского художественно-промышленного института

Протокол № 1 от «29» августа 2017 г.

Председатель Ученого Совета _____ / А.А. Егоров А.А./

УВО МХПИ, 2017 г.

I. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель освоения дисциплины «Социокультурные основы дизайна» состоит в формировании системных обоснованных представлений о дизайне как социокультурном феномене и определении места и роли дизайна на современном этапе развития культуры и общества. Особое внимание уделяется социальной ответственности дизайнера.

Задачи:

- сформировать на основе научных исследований системное представление о дизайне как социокультурном феномене;
- сформировать комплексное понимание вещи в дизайне;
- сформулировать принципы и задачи деятельности дизайнера в современном социокультурном пространстве.
- развить и систематизировать опыт профессиональной дискуссии в условиях изменяющейся культурной среды

II. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП.

Согласно ФГОС и ООП «Дизайн» дисциплина «Социокультурные основы дизайна» входит в Блок 1 Дисциплины (модули), является дисциплиной вариативной части, изучающейся по выбору студента

До освоения дисциплины «Социокультурные основы дизайна» студент должен изучить дисциплину «История, методология и актуальные проблемы дизайна» и приступить к формированию компетенций ОК-1, ОПК -1, ОПК -2, ОПК -4.

III. ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

В процессе изучения студентом дисциплины идёт формирование и развитие следующих компетенций:

- Способность к мышлению, анализу, синтезу (ОК-1);
- Готовность действовать в нестандартных ситуациях, нести социальную ответственность за принятые решения (ОК -2);
- Способность совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень (ОПК-1);
- Способность вести научную и профессиональную дискуссию (ОПК-4);
- Способностью социального взаимодействия, самоорганизации и самоуправления системно-деятельностного характера, к активному общению в творческой, научной, производственной и художественной жизни (ОПК- 9)

В результате обучения студент должен:

Знать:

- самобытность существования дизайна в социокультурной среде, отграничение его от искусства и проектирования;
- понимание дизайна как средства ресакрализации и репрофанации вещи;
- социокультурные проблемы понимания вещи в дизайне;
- функции вещи в дизайне;
- противоречия, связанные со стремлением к сверхкомфорту и возможности их разрешения;
- социокультурные факторы развития дизайна

Уметь:

- идентифицировать, формулировать и решать профессиональные проблемы с учётом социокультурных факторов;
- проводить анализ учебной и научной литературы, иных источников;
- использовать полученные знания для создания оригинальных дизайн-проектов;
- самостоятельно решать дизайнерские задачи с учётом требований социальной ответственности;
- обосновывать собственную точку зрения при участии в научной и профессиональной дискуссии

Владеть:

- навыками ведения научной и профессиональной полемики;
- навыками социального взаимодействия при решении профессиональных задач в различной социокультурной среде;

Форма аттестации - дифференцированный зачёт

IV. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

Общий объём дисциплины – 3 зачётные единицы.

Предусмотрены лекции, семинары, самостоятельная работа студентов. Все семинары проводятся в интерактивной форме.

V. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Дизайн как социокультурный феномен

Самобытность дизайна в социокультурной среде. Анализ дизайна как неотъемлемой части жизни общества с момента становления отношений человека с вещью. Дизайн и ремесленная выработка, искусство (мастер-ство), художественная промышленность, художественное конструирование. Проблема разграничения дизайна и искусства и её решение в разные исторические периоды. Дизайн как граница между желанием простой функциональности и требованиями «завистнического расточительства» или между «прозой» быта и производства и «поэзией» произведения искусства. Дизайн как средство ресакрализации вещи с конца XIX вв. Обретение дизайном социального лица в период господства модернистской парадигмы. Репрофанация вещи в дизайне XX столетия. Тенденция отождествления дизайна с проектированием, расчётом. Книга К.М. Кантора «Правда о дизайне»: дизайн человеческого творчества произведен от «проектности», которую он причисляет к атрибутам бытия. Проблема дизайна как такового, вне связи с искусством или с техническим проектированием. Проблема осознания того, что главным делом дизайна является не планирование и организация мира, а забота о месте непосредственного обитания. Задача дизайнера: сосредоточиться на гуманитарной составляющей своей деятельности и использовать свои творческие возможности для повышения качества жизни, а не просто содействовать процессам накопления капитала.

Социокультурные проблемы природы и сущности вещей в дизайне

Вещь в дизайне как часть культуры и элемент той или иной социально-экономической системы. Функции вещи в дизайне: гуманизирующая, организующая, рационализирующая, утопическая, эстетическая и гедонистическая. Полифункциональность и многоаспектность вещи. Проблемы погони за «сверхкомфортом». «Культура клинекс». Взаимосвязь вещи и человека.

Социокультурные факторы развития дизайна.

Потребительский фактор. Человек как потребитель. Обращение дизайнера к потребителю. Дизайн-объекты как средство стимулирования продаж. Ориентация дизайнера на прибыль.

Культурно-символический фактор. Использование повышенного стремления людей к обладанию объектами, которые являются символами социального статуса, а также психологическую зависимость человека от наличия или отсутствия у него модных вещей. Связь ценности объекта с личностными характеристиками дизайнера (индивидуальный стиль, престижное имя и т.п.) или потребителя (индивидуальность, статус, социальная группа и т.п.). Вещь и её знаковая функция.

Информационный фактор. Дизайн как неотъемлемая характеристика информационной среды. Особое место графического дизайна. Визуализация информации посредством дизайна.

VI. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

ЗАДАНИЯ ДЛЯ ПОДГОТОВКИ К СЕМИНАРСКИМ ЗАНЯТИЯМ

Семинар 1 Дизайн как социокультурный феномен. Часть 1 (проводится в интерактивной форме, семинар-круглый стол)

1). Изучить научно-исследовательскую, учебную и учебно-методическую литературу по теме семинара;

2) Подготовить тезисы выступлений по проблемам

1. Дизайн как неотъемлемая составляющая жизни человека и общества
2. Дизайн как средство ресакрализации или репрофанаии вещи
3. Анализ книги К.М. Кантора «Правда о дизайне»

Часть 2 (проводится в интерактивной форме: семинар – мозговой штурм)

1). Изучить научно-исследовательскую, учебную и учебно-методическую литературу по теме семинара;

2) Подготовиться к обсуждению следующих проблем (сформулировать собственную точку зрения, аргументы в её защиту)

1. Самобытен ли дизайн в социокультурной среде?
2. Дизайн – это граница между чем и чем?
3. Каково социальное лицо дизайна?
4. Каковы основные задачи дизайнера как творца социальной сферы?

Семинар 2 Социокультурные проблемы природы и сущности вещей в дизайне. Часть 1 (проводится в интерактивной форме, семинар-круглый стол)

1). Изучить научно-исследовательскую, учебную и учебно-методическую литературу по теме семинара;

2) Подготовить тезисы выступлений по проблемам

1. Понятие о вещи в дизайне. Сущность вещи.
2. Функции вещи в дизайне
3. Взаимосвязь вещи и человека
4. Проблема «Культура клинекс».

Часть 2 (проводится в интерактивной форме: семинар – мозговой штурм)

1). Изучить научно-исследовательскую, учебную и учебно-методическую литературу по теме семинара;

2) Подготовиться к обсуждению следующей проблемы (сформулировать собственную точку зрения, аргументы в её защиту)

Вещь как социокультурный феномен. Сколько и каких вещей требуется человеку?

Семинар 3. Социокультурные факторы развития дизайна. проводится в интерактивной форме, семинар-круглый стол)

1). Изучить научно-исследовательскую, учебную и учебно-методическую литературу по теме семинара;

2) Подготовить тезисы выступлений по проблемам

1. Потребительский фактор развития дизайна
2. Культурно-символический фактор развития дизайна
3. Информационный фактор развития дизайна

Часть 2 (проводится в интерактивной форме: семинар – мозговой штурм)

1). Изучить научно-исследовательскую, учебную и учебно-методическую литературу по теме семинара;

2) Подготовиться к обсуждению следующей проблем (сформулировать собственную точку зрения, аргументы в её защиту)

Какой социокультурный фактор является ведущим на современном этапе развития отечественного и зарубежного дизайна?

Темы рефератов

1. Графический дизайн и визуализация современной культуры
2. Дизайн как общекультурный и национальный феномен
3. Дизайн как основа и ресурс социокультурного развития
4. Дизайн как средство ресакрализации вещи
5. Дизайн как это социокультурный регулятор потребительского общества
6. Дизайн среды в свете глобальных проблем
7. Дизайн: социокультурные смыслы и функции
8. Дуализм в дизайне как следствие его социокультурной функции
9. Коммуникативная функция дизайна на современном этапе развития
10. Основы моделирования социокультурного пространства города
11. Природа и сущность вещей в дизайне
12. Проектирования социокультурного пространства: основные принципы
13. Рекламный дизайн как социокультурный феномен
14. Роль дизайна в становлении и развитии концепции устойчивого развития
15. Символичность языка дизайна
16. Социально-культурная сфера как область проектирования
17. Социокультурная основа органической архитектуры
18. Социокультурная специфика дизайна среды
19. Социокультурные аспекты формообразования в дизайне
20. Социокультурные основы дизайн образования
21. Социокультурные факторы развития графического дизайна
22. Социокультурные факторы развития дизайна костюма
23. Социокультурные факторы развития дизайна среды
24. Социокультурные функции графического дизайна
25. Социокультурные функции дизайна костюма
26. Социокультурные функции дизайна среды

VII. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Проверяемые компетенции: ОК-1, ОК -2 , ОПК-1, ОПК -4, ОПК-9

1. Докажите свою точку зрения по вопросу самобытности дизайна в социокультурной среде.

2. Проанализируйте дизайна как неотъемлемой части жизни общества в исторической ретроспективе.

3. Докажите, что дизайн является существенной частью жизни современного человека.

4. Определите основные критерии разграничения искусства и дизайна
5. Проанализируйте причины изменчивости границы понятий «дизайн» и «искусство» в различные исторические периоды.
6. Обоснуйте своё понимание соединения требований функциональности и эстетизации вещи.
7. Обоснуйте свою позицию по вопросу о том, является ли дизайн средство ресакрализации вещи.
8. Докажите обретение дизайном социального лица в период господства модернистской парадигмы.
9. Определите сущность процесса репрофанаии вещи вещи в дизайне XX столетия.
10. Обоснуйте свою позицию по вопросу целесообразности отождествления дизайна с проектированием, расчётом.
11. Назовите те положения Книга К.М. Кантора «Правда о дизайне», с которыми вы согласны/не согласны. Объясните свою точку зрения.
12. Обоснуйте собственную дефиницию дизайна как такового, вне связи с искусством или с техническим проектированием.
13. Укажите, что является главным делом дизайна как социокультурного феномен.
14. Объясните тезис: «Задача дизайнера состоит в том, сосредоточиться на гуманитарной составляющей своей деятельности»
15. Докажите, что вещь в дизайне является как часть культуры и элемент той или иной социально-экономической системы.
16. Охарактеризуйте функции вещи в дизайне
17. Докажите на примере конкретной спроектированной вещи то, что она выполняет гуманизирующую, организующую, рационализирующую, утопическую, эстетическую и гедонистическую функцию
18. Раскройте смысл полифункциональности и многоаспектности вещи в дизайне.
19. Определите, какие проблемы для дизайне вызвала погоня за «сверхкомфотом».
20. Обоснуйте собственное видение «Культура клинекс».
21. Обоснуйте свою профессиональную позицию по отношению к взаимосвязи вещи и человека.
22. Охарактеризуйте человека как потребителя дизайна.
23. Определите и объясните принципы, на которых должно происходить обращение дизайнера к потребителю.
24. Докажите, что дизайн применим как средство решения экономико-маркетинговых задач.
25. Обоснуйте собственную точку зрения по вопросу целесообразности ориентации дизайнера на прибыль.
26. Обоснуйте влияние культурно-символического фактора на развитие дизайна
27. Докажите, что дизайн вещи может влиять на социо-психологическую самооценку человека.
28. Объясните связь ценности дизайн-объекта с личностными характеристика дизайнера.
29. Раскройте на примере содержание знаковой функции вещи.
30. Докажите, то что информационный фактор играет значимую роль в развитии дизайна
31. Обоснуйте свою точку зрения относительно того, какой место занимает дизайн как характеристика информационной среды.
32. Охарактеризуйте примеры визуализация информации посредством дизайна.

VIII. ПЕРЕЧЕНЬ ОСНОВНОЙ И ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ УЧЕБНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

основная литература:

Волков Ю. Е. Социология: учебное пособие для магистрантов. М. Дашков и Ко, 2016ю 398 с. Режим доступа <http://www.knigafund.ru/authors/46487>

Марусева И.В. Мишень вкуса: аксиомы и структура арт-маркетинга; графический дизайн и креатив; рекламные арт-мемы; творческий метод создания рекламы «Золотое сечение»: монография. М. Директ-Медиа, 2016. – 305 с. Режим доступа: <http://www.knigafund.ru/books/183947>

Сложеникина Н.С. Основные этапы истории российского и зарубежного дизайна: учебное пособие. М. Флинта, 2014. — 368 с. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.knigafund.ru/books/175769>

Смирнова Л.Э. История и теория дизайна: учебное пособие. Новосибирск: Сибирский федеральный университет, 2014. — 224 с. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.knigafund.ru/books/184168>

дополнительная литература:

Бодрийяр Ж. Система вещей. — М., 1995.

Вайнштейн Л.А. Психология восприятия. — Мн.: Тесей, 2005. — 224с.: илл.

Воронов Н., Шестопал Я. Эстетика техники. Очерки истории и теории. — М.: Советская Россия, 1972. — 176с.

Выготский Л.С. Психология искусства. Изд. 2-е, испр. и дополн. — М.: Искусство, 1968. — 576с.

Галкин Д.В. История дизайна. Учебно-методический комплекс. ИДО ТГУ, 2006 [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://edu.tsu.ru>

Галкин Д.В. История графического дизайна. Учебно-методический комплекс. ИДО ТГУ, 2011 [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://edu.tsu.ru>

Грашин А.А. Методология дизайн-проектирования элементов предметной среды. Дизайн унифицированных и агрегатированных объектов: Уч. пособие /А.А.Грашин. — М.: Архитектура-С, 2004. — 232с.: ил.

Гропиус В. Границы архитектуры. М.: Искусство, 1971. 286 с., ил.

Гуманитарно -художественные проблемы образа жизни и предметной среды. //Труды ВНИИТЭ. Сер. «Техническая эстетика». М.: ВНИИТЭ, 1989. — Вып.58 149с.

Дизайн знаковых систем. //Труды ВНИИТЭ. Сер. «Техническая эстетика». М.: ВНИИТЭ, 1987. — Вып.51. — 120с.

Дизайн и город // Труды ВНИИТЭ. Сер. «Техническая эстетика». М.:ВНИИТЭ, 1988. Вып. 56. 90с.

Жбанкова Н.И. Проблемы взаимодействия. Мн.: Наука и техника, 1971. — 144с.

Ильин И.П. Постмодернизм от истоков до конца столетия: Эволюция научного мифа. М.: Интарда, 1998. — 255с.

Ковешникова Н.А. Дизайн: история и теория: Учеб.для вузов. М.: Омега-Л, 2006. (Сер. Humanitas)

Райн Х. Самый полный справочник. Графический дизайн. М.: Астрель, АСТ, 2008

Розенсон И.А. Основы теории дизайна: Учебник для вузов. СПб.: Питер, 2006

Рунге Ф.В. История дизайна, науки и техники. Кн. 1. М.: Архитектура-С, 2006

Стор И.Н. Смыслообразование в графическом дизайне. Метаморфозы зрительных образов. М.:Издательство МГТУ им.Косыгина, 2003

Туэмлоу Э. Графический дизайн. Фирменный стиль, новейшие технологии и креативные идеи. М.: Астрель, АСТ, 2006

IX ПЕРЕЧЕНЬ РЕСУРСОВ ИНФОРМАЦИОННО-ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННОЙ СЕТИ "ИНТЕРНЕТ

<http://cyberleninka.ru/article/n/dizayn-kak-sotsiokulturnyy-fenomen>

<http://elibrary.ru/item.asp?id=25717485>

http://life-prog.ru/1_616_sotsiokulturnie-osnovaniya-graficheskogo-dizayna.html

Х. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Теоретический материал дисциплины изучается, в течение одного семестра в соответствии с учебным планом.

Основу дисциплины составляют лекции, в которых преподавателем раскрываются методологические принципы и содержание основных подходов к решению проблематики дисциплины. Лекционные занятия по дисциплине нацелены на формирование системных представлений по дисциплине, разъяснение сути формируемых компетенций, определения научной и учебной составляющей содержания дисциплины. Лекции сочетаются и дополняются семинарскими занятиями.

Аудиторные занятия (лекции и семинары) объединены с самостоятельной внеаудиторной работой студентов.

Цель семинарских занятий:

- формирование и развитие общекультурных и профессиональных компетенций;
- развитие системы научного мышления, поиска и постановки проблемы, способности к её решению;
- апробация навыков проведения и представления результатов научного исследования;
- развитие способности применять полученные знания для решения практических профессиональных задач.

Выбор тем семинарских занятий обосновывается методической взаимосвязью с программой дисциплины и строится на узловых темах.

Семинарские занятия по дисциплине проводят в форме мозговых штурмов и круглых столов

Семинар - мозговой штурм

Мозговой штурм служит средством активизации научного поиска студентов, актуализации имеющихся знаний, способности применения знаний, полученных из смежных дисциплин, опыта собственной учебной, научной и практической деятельности. Правильно организованный мозговой штурм включает три обязательных этапа. Этапы отличаются организацией и правилами их проведения:

Предварительный этап. Формулирование проблемы. После определения темы происходит распределение ролей участников мозгового штурма. На этом же этапе выбирается ведущий. Также на подготовительном этапе необходимо определиться со временем выдвижения (генерации идей). Рекомендуемое время 30-45 минут, однако преподаватель совместно со студентами могут как увеличить, так и уменьшить данный срок.

2.Основной этап мозгового штурма — генерация идей проходит всегда в аудитории.

В ходе генерации идей следует соблюдать следующие правила.

Во-первых, количество идей не должно быть лимитировано, каждый студент должен иметь возможность высказать столько идей, сколько он сочтет нужным.

Во-вторых, изначально следует настроиться на допустимость и полезность высказывания необычных идей. Следует ориентироваться на творческий поиск решения, исходя из общих принципов науки, а не из комбинирования идей авторов учебника и преподавателя.

В-третьих, следует помнить об отсутствии монополии на идеи. Преподавателю рекомендуется поощрять систематизацию и улучшение студентами идей друг друга, формирование научного диалога между участниками мозгового штурма.

3. Группировка, отбор и оценка идей. Данный этап должен начинаться после того, как закончилась генерация идей, как правило, это происходит через 30-45 минут. Этап группировки, отбора и оценки идей ставит своей целью выделить наиболее ценные идеи и дать окончательный результат мозгового штурма. На этом этапе, в отличие от предыдущего, оценка не ограничивается, а наоборот, приветствуется. Методы анализа и оценки идей могут быть очень разными. Критикуются и оцениваются именно идеи, а не их авторы, недопустимы неаргументированного отторжения идей и высказываний.

4. Заключительный этап мозгового штурма заключается в окончательной редакции ответа на вопрос. Рекомендуются подготавливать данный ответ в письменном виде в форме аналитической записки. По завершению подготовки ответа, мозговой штурм объявляется завершенным. Работа каждого студента оценивается преподавателем.

Семинар- круглый стол

Данный вид семинарского занятия посвящен одной из проблем дисциплины, теоретическое осмысление которой незавершенно в настоящее время, либо существуют несколько альтернативных теоретических концепций, каждая из которых аргументирована и апробирована на практике.

Схема проведения круглого стола или научной дискуссии следующая: каждый участник вначале высказывает и аргументирует собственную точку зрения по рассматриваемой проблеме, затем происходит обсуждение высказанных суждений, противоречивых и неясных моментов. Каждый студент, следовательно, должен, используя конспекты лекций, материалы учебной, учебно-методической и научной литературы, систематизировать и сформулировать аргументированную точку зрения на проблему, отметить дискуссионные моменты, неясные теоретические и эмпирические положения. Студент должен быть готовым задать вопросы выступающим и дать пояснения, разъясняющие собственную точку зрения.

В завершении семинара студент должен быть готовым к подведению его итогов, анализу научной и практической значимости высказанных суждений, проведению связи между полученными результатами рассмотрения проблемы и профилем получаемого образования.

Регламент круглого стола: Основное выступление - до 20 мин. Вопросы до 5 мин. Выступления в прениях до 7 мин

Методические указания по написанию реферата

Студент выбирает тему реферата самостоятельно в соответствии с научной направленностью своих профессиональных интересов, по согласованию с преподавателем. Реферат сдаётся на кафедру в распечатанном и электронном виде не позднее, чем за 10 дней до проведения итоговой аттестации по дисциплине

Реферат (от лат. *refereo* - докладываю, сообщаю) — краткое изложение в письменном виде результатов изучения интересующей научной проблемы включающий обзор соответствующих литературных и других источников. Основное назначение реферата — развитие способности студента магистратуры самостоятельно формулировать научную проблему, анализировать и систематизировать научный материал, выдвигать аргументированные идеи по её разрешению, разрабатывать научные положения, обладающие новизной и способные сыграть позитивную роль в решении теоретических и практических задач в исследуемой области.

Объем реферата должен составлять 20-25 стр. текста. Следует соблюдать следующие параметры (текст с одной стороны листа, шрифт Times New Roman, обычный, 14, межстрочное расстояние 1,5, поля: сверху 2,5 см, снизу -2 см, слева -3 см, справа 1,5 см).

В структуру реферата входит:

- введение, в котором обосновывается актуальность рассмотрения выбранной темы, определяются цели и задачи исследования, дается краткая характеристика степени изученности данной проблемы;
- Основная часть, включающая научное изложение и анализ проблемы;

- Заключение или выводы по теме исследования;
- Список использованной литературы

В список использованной литературы рекомендуется включать учебную литературу, монографии, статьи, опубликованные в научных и научно-популярных журналах в течение последних 3-х лет, в том числе на иностранном языке. Рекомендуется проводить анализ научных и учебных изданий МХПИ.

В МХПИ применяется рейтинговая система оценки по дисциплине. Количество баллов по дисциплине «Социокультурные основы в дизайне» распределяется следующим образом

работа в аудитории (посещение лекций, семинаров, подготовка к семинарам, участие в работе круглых столов, научных конференция, дискуссиях, мозговом штурме)	до 55 баллов
написание реферата	до 30 баллов
ответ на зачёте	до 15 баллов

Полученная оценка в 100 балльной системе переводится по следующей схеме.

0-51	не зачтено
61-69	зачтено с оценкой удовлетворительно
70-84	зачтено с оценкой хорошо
85- 100	зачтено с оценкой отлично

Студент, получивший 51 балл и более, признаётся освоившим дисциплину «Социокультурные основы дизайна» в объёме 3 зачётных единиц.

ХІ ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ПРИ ОСУЩЕСТВЛЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Образовательные технологии

Условием эффективного усвоения содержания курса является обязательное сочетание теоретических занятий с практическими, на которых отрабатываются выделенные общие умения, входящие в них знания, а также их применение при организации процесса обучения психологии.

При изучении дисциплины «Социокультурные основы дизайна» применяются инновационные образовательные технологии:

- самостоятельные доклады-презентации студентов, семинарские занятия в форме круглых столов;
- экспертно-аналитическая работа с визуальным материалом, работа в малых группах.

Самостоятельная внеаудиторная работа студентов предусматривает подготовку тематических докладов; практическую работу с основной и дополнительной литературой, поиск новейшей научной информации в сети Интернет. На основе данных инновационных образовательных технологий у студентов формируются профессиональные навыки и умения.

Удельный вес занятий, проводимых в интерактивных формах, составляет 62,5% аудиторных занятий.

Также могут быть использованы:

«контекстное обучение», при котором мотивация студентов к усвоению знаний достигается путём выстраивания отношений между конкретным знанием и его применением

«обучение на основе опыта» при котором усвоение знаний происходит из практического опыта

«проблемно-ориентированный подход», фокусирование внимания студентов на анализе и разрешении какой-либо конкретной проблемной ситуации методами дизайн-проектирования

«метод режиссирования» основан на анализе и мысленном эксперименте поведения человека студентом в проектируемом дизайн-пространстве

«метод подражания» использование при проектировании методов и приёмов выдающихся отечественных и зарубежных дизайнеров

«проектно-организованные технологии обучения работе в команде» создание условий соответствующих реальной работе в команде над крупным проектом с распределением функциональных обязанностей и применении психологических методов работы в команде для повышения её творческой эффективности.

Обучающийся обеспечивается доступом (удаленным доступом) к современным профессиональным базам данных

<http://www.knigafund.ru>

ХII Материально-техническое обеспечение дисциплины: аудитория для лекционных и семинарских занятий, оснащённая компьютером и проектором

Место нахождения аудитории: 127006 Москва, ул. Малая Дмитровка, д. 14, стр.4

ХIII. Требование к научно-педагогическим работникам, осуществляющим образовательный процесс по дисциплине

Квалификация научно-педагогических работников должна соответствовать квалификационным характеристикам, установленным в Едином квалификационном справочнике должностей руководителей, специалистов и служащих, разделе «Квалификационные характеристики должностей руководителей и специалистов высшего профессионального и дополнительного профессионального образования», утверждённом приказом Министерства здравоохранения и социального развития Российской Федерации от 11 января 2011 года № 1 н и профессиональными стандартам (при наличии).