

УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«МОСКОВСКИЙ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННЫЙ ИНСТИТУТ»  
Факультет дизайна

Кафедра Гуманитарных и социально-экономических дисциплин

УТВЕРЖДАЮ  
Первый проректор,  
к.ф.н., доцент  
\_\_\_\_\_ М.К. Ясменко  
« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2022 г.

**Б1.Б.4. СОЦИОКУЛЬТУРНЫЕ ОСНОВЫ ДИЗАЙНА**

рабочая программа дисциплины  
для обучающихся направления подготовки  
54.04.01 Дизайн

Квалификация (степень) выпускника  
Магистр

Форма обучения (очная, очно-заочная)

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 01E9C3C6006DAF30804219E4D75F068CD2  
Владелец: Егоров Алексей Анатольевич  
Действителен: с 16.12.2022 до 16.03.2024

Москва  
2022

Рабочая программа разработана на кафедре Гуманитарных и социально-экономических дисциплин к.ф.н., доцентом М.К. Ясенко

«29» августа 2022

\_\_\_\_\_  
(личная подпись разработчика)

Рабочая программа составлена в соответствии с Федеральным образовательным стандартом высшего образования (ФГОС ВО) по направлению подготовки 54.0.01 Дизайн, утвержденного приказом Министерства образования и науки РФ от 06 апреля 2021 г., № 245.

Рабочая программа рассмотрена и рекомендована на заседании кафедры Гуманитарных и социально-экономических дисциплин протокол № 1 от «29» августа 2022 г.

Зав. кафедрой, к.ф.н., доцент.

Т.А. Чикаева

Рабочая программа утверждена на заседании Ученого совета МХПИ протокол № 1 от 30 августа 2022 г.

Согласовано:

Ученый секретарь, к.ф.н., доцент

Т.А. Чикаева

Декан факультета дизайна, доцент

В.М. Мирошникова

Рецензенты

к.ф.н., доцент  
профессор МГХПА им. С.Г. Строганова.

Н.Р. Киреева

к.п.н., профессор кафедры МиД

О.Н. Холина

## Содержание

1 Цель и задачи дисциплины.....	4
2 Место дисциплины в структуре ОПОП ВО.....	4
3 Требования к результатам освоения содержания дисциплины.....	5
4 Объём, структура и содержание дисциплины .....	5
4.1 Содержание разделов дисциплины.....	5
4.2 Объём дисциплины и виды учебной работы.....	7
4.3. Структура дисциплины.....	8
5 Образовательные технологии.....	11
6 Оценочные средства для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации.....	12
6.1. Оценочные средства для текущего контроля	13
6.2. Оценочные средства для промежуточной аттестации	14
7 Учебно-методическое обеспечение дисциплины .....	15
7.1 Основная литература.....	15
7.2 Дополнительная литература.....	15
7.3 Периодические издания.....	16
7.4 Интернет-ресурсы.....	16
7.5. Методические указания к практическим занятиям .....	16
7.6 Методические указания к самостоятельной работе.....	18
7.7 Программное обеспечение современных информационно- коммуникационных технологий .....	19
8 Условия реализации программы для обучающихся инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья .....	19
9 Материально-техническое обеспечение дисциплины.....	19

## **1. 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.

## **2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП**

Дисциплина «Социокультурные основы дизайна» изучается магистрантами в соответствии с учебным планом основной образовательной программы магистратуры по направлению подготовки «Дизайн» (магистерская программа «Дизайн среды»), входит в Блок 1 Дисциплины (модули) и является дисциплиной по выбору вариативной части.

Освоение дисциплины «Социокультурные основы дизайна» базируется на знаниях и умениях, приобретённых магистрантами при получении предыдущего уровня образования.

Знания и навыки, полученные при изучении дисциплины «Социокультурные основы дизайна» являются важным условием прохождения технологической и преддипломной практики, ведения научно-исследовательской работы, а также, осуществления профессиональной деятельности.

## **3. ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

В процессе изучения студентом дисциплины «Социокультурная технология организации науВ процессе изучения студентом дисциплины «Социокультурные основы дизайна» идёт формирование и развитие следующих компетенций:

- способность совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень (ОПК-1);
- способность самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно не связанных со сферой деятельности (ОПК-6)
- способностью социального взаимодействия, самоорганизации и самоуправления системно-деятельностного характера, к активному общению в творческой, научной, производственной и художественной жизни (ОПК- 9)

В результате изучения дисциплины 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** — зачёт с оценкой (дифференцированный зачёт)

## **4 ОБЪЁМ, СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

### **4.1. Содержание разделов дисциплин**

#### **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 (мастерство), 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 неотъемлимая характеристика информационной среды. Особое место графического дизайна. Визуализация информации посредством дизайна.

## **VI. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ**

Конкретные задания для самостоятельной работы для каждой группы студентов, формируются преподавателем самостоятельно с учётом уровня подготовки группы, профиля основной образовательной программы, формы обучения, реализуемых в МХПИ научных и творческих проектов.

#### 4.2. Объём дисциплины и виды учебной работы

Таблица 1. Объём и виды учебной работы по дисциплине 1 по ОФО

Вид работы	Трудоемкость, часов (зач.ед./ ак. часы)				
	1 сем	2 сем	3 сем	4 сем	Всего
<b>Общая трудоемкость (часы, зачетные единицы)</b>	72				72
<b>Контактная работа обучающихся с преподавателем (контактные часы), всего</b>	36				36
Аудиторная работа, всего:	36				36
<i>Лекции (Л)</i>	18				18
<i>Практические занятия (ПЗ)</i>	18*				18*
<b>Самостоятельная работа в семестре, всего:</b>	36				36
Реферат (Р)	20				20
Самоподготовка (проработка и повторение лекционного материала и материала учебников и учебных пособий, подготовка к практическим занятиям)	16				16
<b>Вид итогового контроля по дисциплине</b>	д. зач				д. зач

Таблица 2. Объём и виды учебной работы по дисциплине 1 по ОЗФО

Вид работы	Трудоемкость, часов (зач.ед./ ак. часы)					
	1 сем	2 сем	3 сем	4 сем	5 сем	Всего
<b>Общая трудоемкость (часы, зачетные единицы)</b>		72				72
<b>Контактная работа обучающихся с преподавателем (контактные часы), всего</b>		36				36
Аудиторная работа, всего:		36				36
<i>Лекции (Л)</i>		18				18
<i>Практические занятия (ПЗ)</i>		18*				18*
<b>Самостоятельная работа в семестре, всего:</b>		36				36
Реферат (Р)		20				20
Самоподготовка (проработка и повторение лекционного материала и материала учебников и учебных пособий, подготовка к практическим занятиям)		16				16
<b>Вид итогового контроля по дисциплине</b>		д. зач				д. зач

\* часы и интерактивной форме.

Примерные формы выполнения самостоятельной работы: подготовка сообщений к выступлению на семинаре, подготовка рефератов, докладов; решение кейсов  
 Конкретные задания для самостоятельной работы для каждой группы студентов, формируются преподавателем самостоятельно с учётом уровня подготовки группы, профиля основной образовательной программы, формы обучения, реализуемых в МХПИ научных и творческих проектов.

### 4.3. Структура дисциплины

Таблица 4. Структура дисциплины для ОФО

№	Наименование раздела (темы)	Всего часов	Контактная работа			Самостоятельная работа	Виды текущего контроля	Формируемые и развиваемые компетенции
			Всего	Аудиторная работа				
				Лек.	ПЗ*			
1	Раздел 1. Дизайн как социокультурный феномен	18	12	6	6	12	Заслушивание и обсуждение докладов, сообщений	ОПК-1 ОПК-6 ОПК-9

2	Раздел.2. Понятие и структура ситуации. Образ жизни как элемент анализа ситуации	18	12	6	6	12	Заслушивание и обсуждение докладов, сообщений	ОПК-1 ОПК-6 ОПК-9
3	Раздел 3. Типы проблем и технология их анализа деятельности	36	12	14	14	12	Заслушивание и обсуждение докладов, сообщений.	ОПК-1 ОПК-6 ОПК-9
	Итого	72	36	18	18	36		

Таблица 5. Структура дисциплины для ОЗФО

№	Наименование раздела (темы)	Всего часов	Контактная работа			Самостоятельная работа	Виды текущего контроля	Формируемые и развиваемые компетенции
			Всего	Аудиторная работа				
				Лек.	ПЗ*			
1	Раздел 1. Дизайн как социокультурный феномен	18	12	6	6	12	Заслушивание и обсуждение докладов, сообщений	ОПК-1 ОПК-6 ОПК-9
2	Раздел.2. Понятие и структура ситуации. Образ жизни как элемент анализа ситуации	18	12	6	6	12	Заслушивание и обсуждение докладов, сообщений	ОПК-1 ОПК-6 ОПК-9
3	Раздел 3. Типы проблем и технология их анализа деятельности	36	12	14	14	12	Заслушивание и обсуждение докладов, сообщений.	ОПК-1 ОПК-6 ОПК-9
	Итого	72	36	18	18	36		

\* занятия проводятся в интерактивной форме

### 5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

При организации обучения по дисциплине, используются следующие образовательные технологии

1. Проблемная лекция с визуализацией
2. Семинар-мозговой штурм
3. Семинар — круглый стол

Качество усвоения содержания дисциплины, уровень сформированности компетенций может проводиться форме

1. Заслушивания докладов, сообщений
2. Подготовки и защиты реферата

## **6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ**

Текущий контроль знаний осуществляется на каждом занятии. Промежуточная аттестация в форме зачёта с оценкой проводится в период сессии. Реализуется рейтинговая 100 балльная система оценки. Для допуска к аттестации необходимо набрать не менее 48 баллов.

### **6.1. Оценочные средства текущего контроля.**

1. Дизайн как неотъемлемая составляющая жизни человека и общества
2. Дизайн как средство ресакрализации или репрофанации вещи
3. Анализ книги К.М. Кантора «Правда о дизайне»
4. Понятие о вещи в дизайне. Сущность вещи.
5. Функции вещи в дизайне
6. Взаимосвязь вещи и человека
7. Проблема «Культура клинекс».
8. Потребительский фактор развития дизайна
9. Культурно-символический фактор развития дизайна
10. Информационный фактор развития дизайна

### **2. Дискуссионные вопросы (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 дизайнера?
4. Каковы основные задачи дизайнера как творца социальной сферы?
5. Вещь как социокультурный феномен. Сколько и каких вещей требуется человеку?
6. Какой социокультурный фактор является ведущим на современном этапе развития отечественного и зарубежного дизайна?

### **ТЕМЫ ДЛЯ РАЗРАБОТКИ РЕФЕРАТОВ**

1. Среда предметного обитания человека
2. Социокультурные факторы развития дизайна
3. Дизайн как социокультурный способ эстетизации среды
4. Дизайн как социокультурный способ эстетизации личности
5. Дизайн как социокультурное явление
6. Дизайн как механизм трансформации «чужого» социокультурного пространства
7. Полифункциональность вещи в дизайне
8. Потребительский фактор в развитии дизайне
9. Вещь и её знаковая функция в конкретной социокультурной обстановке
10. Дизайн как часть информационной среды
11. Социокультурная цель дизайна
12. Обретение дизайном социального лица в процессе развития

## 6.2 Оценочные средства для промежуточной аттестации

Проверяемые компетенции: ОПК-1, ОПК-6, ОПК-9

1. Докажите свою точку зрения по вопросу самобытности дизайна в социокультурной среде.
2. Проанализируйте дизайн 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 репрофанации 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 моноаспектности 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

В МХПИ применяется рейтинговая система оценки по дисциплине.

Количество баллов по дисциплине распределяется следующим образом

работа в аудитории (посещение лекций, семинаров, подготовка к семинарам, доклады и др.)	до 55 баллов
написание реферата	до 40 баллов
ответ на зачёте с оценкой	до 5 баллов

Полученная оценка в 100 балльной системе переводится по следующей схеме.

0-60	неудовлетворительно
61-70	удовлетворительно
70-84	хорошо
85-100	отлично

Студент, получивший 61 балл и более, признаётся освоившим дисциплину «Социокультурные основы дизайна» в объёме 2 зачётных единиц.

## **7 УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

### **7.1. Основная литература**

Османкина Г. Ю. Социокультурная эволюция прямой линии в искусстве и дизайне: прошлое и настоящее: монография - Омск: Издательство ОмГТУ, 2017. - 127 с. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=493423>

Сауткин А.А. Социокультурная идентичность: опыт философского рассмотрения: . - Мурманск: ФГБОУ ВПО «Мурманский государственный

гуманитарный университет», 2015. - 142 с. - [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=438922>

## 7.2. Дополнительная литература

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

Воронов Н., Шестопад 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 графического дизайна. Учебно-методический комплекс. ИДО ТГУ, 2011 [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://edu.tsu.ru>

Галкин Д.В. История дизайна. Учебно-методический комплекс. ИДО ТГУ, 2006 [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)

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>

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

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>

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

### **7.3. Периодические издания**

«Архитектура и дизайн: история, теория, инновации» [Электронный ресурс] [https://elibrary.ru/title\\_about.asp?id=63386](https://elibrary.ru/title_about.asp?id=63386)

«Социокультурное пространство России и зарубежья: общество, образование, язык» [Электронный ресурс] [https://elibrary.ru/title\\_about.asp?id=52736](https://elibrary.ru/title_about.asp?id=52736)

### **7.4. Интернет-ресурсы**

Дизайн, проектирование, творческие концепции и идеи <http://homesoftlab.ru/design/design/>

Научная электронная библиотека <https://elibrary.ru/>

Университетская библиотека онлайн <https://biblioclub.ru>

Социокультурные основания графического дизайна [http://life-prog.ru/1\\_616\\_sotsiokulturnie-osnovaniya-graficheskogo-dizayna.html](http://life-prog.ru/1_616_sotsiokulturnie-osnovaniya-graficheskogo-dizayna.html)

### **7.5. Методические указания к практическим занятиям**

Цель практических 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 следующих интерактивных формах.

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

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. Рекомендуется подготавливать данный ответ в письменном виде в форме аналитической записки. По завершению подготовки ответа, мозговой штурм объявляется завершенным. Работа каждого студента оценивается преподавателей.

### **7.6. Методические указания к самостоятельной работе**

Самостоятельная работа проводится регулярно. Различают задания для текущей самостоятельной работы и семестровые задания.

Текущая самостоятельная работа включает чтение и изучение учебной и научной литературы, её анализ, подготовку к практическим занятиям, разработку презентаций, формулирование и аргументация научной позиции, дискуссионных вопросов и др.

Семестровое задание для самостоятельной работы - реферат

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. *refero* - 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.

Реферат может быть заменён или дополнен комплексным заданием, позволяющим оценить знания, умения и навыки студента по всем темам дисциплины, а также проверить качество и уровень сформированности компетенций. Конкретный вид и содержание комплексного задания определяет преподаватель по согласованию с заведующим кафедрой Гуманитарных и социально-экономических дисциплин

Приветствуется написание студентами научных статей с последующей публикацией их в научных журналах и сборниках.

#### **7.7. Программное обеспечение современных информационно-коммуникационных технологий**

Для обеспечения информационно-коммуникативных технологий используется ЭИОС МХПИ, включая сервис электронной почты.

### **8. УСЛОВИЯ ОСВОЕНИЯ РП ДИСЦИПЛИНЫ «СОЦИОКУЛЬТУРНЫЕ ОСНОВЫ ДИЗАЙНА» ИНВАЛИДАМИ И ЛИЦА С ОВЗ**

МХПИ создаёт доступную среду для обеспечения равных возможностей для всех обучающихся для реализации права на получение образования, организуя беспрепятственный доступ ко всем помещениям, где проводятся аудиторные занятия или организуется самостоятельная работа обучающихся и обеспечивая соответствие помещений требованиям законодательства. При организации образовательного процесса, выборе образовательных технологий, методов и средств текущего контроля и промежуточной аттестации учитываются при наличии психофизиологические особенности личности обучающегося, рекомендации лечащего врача, программы реабилитации и абилитации.

### **9. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

Для изучения дисциплины необходима аудитория для лекционных и/или семинарских занятий, оборудованная компьютером и проектором, позволяющими осуществлять демонстрацию файлов в форматах doc, docx, ppt, pptx, pdf, odt, xsl, xsls, ods и имеющим подключение к ЭИОС МХПИ и Интернет.