

Министерство просвещения Российской Федерации  
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Российский государственный профессионально-педагогический университет»  
Институт гуманитарного и социально-экономического образования  
Кафедра дизайна интерьера

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ  
Б1.В.ДВ.01.01.0 «ЭКСПОДИЗАЙН»**

Направление подготовки 44.03.04 Профессиональное обучение (по  
отраслям)

Профиль программы «Дизайн (по элективным модулям\*)»

Автор(ы): ст. преп. А.Г. Тарасова

Одобрена на заседании кафедры дизайна интерьера. Протокол от «10» января 2022 г.  
№6.

Рекомендована к использованию в образовательной деятельности научно-  
методической комиссией института ГСЭО РГППУ. Протокол от «13» января 2022 г.  
№5.

## 1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель освоения дисциплины «Эксподизайн»: сформировать способность реализовывать программы профессионального обучения и деятельность к инструментальному использованию подходов, базовых дизайнерских методов, средств и технологий проектирования в процессах проектного формирования дизайн-контента.

Задачи:

- сформировать готовность к реализации современных профессионально-педагогических технологий, формы, средства и методов профессионального обучения и диагностики в процессе развития объемно-пространственного мышления; формирование навыков самостоятельной творческой работы;
- сформировать готовность к демонстрации элементов, приемов, действий профессиональной деятельности, предусмотренной программой учебной дисциплины;
- сформировать способность к демонстрации базовых дизайнерских методов для реализации процессов проектирования;
- сформировать способность к решению проектировочных задач в процессах проектного формирования дизайн-контента.

## 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Дисциплина «Эксподизайн» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений, учебного плана.

Для изучения учебной дисциплины необходимы знания, умения и владения, формируемые следующими дисциплинами:

1. Основы композиции.
2. Проектирование.
3. Композиционно-структурный анализ в дизайне.
4. Основы рисунка.
5. Основы живописи.
6. Организация проектной деятельности в дизайне.
7. Основы проектной графики.

Перечень учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и владения, формируемые данной учебной дисциплиной:

1. Графический дизайн.



### 3. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:

- ПКО-7 Способен использовать современные профессионально-педагогические технологии, формы, средства и методы профессионального обучения и диагностики в процессе организации изучения учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей), практик;
- ПКО-8 Способен выполнять деятельность и (или) демонстрировать элементы осваиваемой обучающимися деятельности, предусмотренной программой учебного предмета, курса, дисциплины (модуля), практики;
- ПКС-2 Способен к практико-теоретическому использованию базовых дизайнерских методов проектирования: метода аналогового проектирования и метода проектирования в рамках профессионального алгоритмического вектора;
- ПКС-3 Способен к инструментальному использованию подходов, методов, средств и технологий в процессах проектного формирования дизайн-контента, а также требуемого его воплощения в материале.

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

Знать:

31. Методические основы проектирования и применения профессионально-педагогических в том числе цифровых технологий в эксподизайне;
32. Современные производственные технологии в проектировании;
33. Теоретические основы базовых дизайнерских методов для реализации процессов проектирования, изготовления и выполнения дизайн-проектов;
34. Основные инструментальные подходы, методы, средства, технологии и алгоритмы, необходимые для решения проектно-визуальных задач.

Уметь:

- У1. Применять информационно-коммуникационные технологии в области дизайна;
- У2. Выполнять проектную деятельность и демонстрировать элементы деятельности;
- У3. Применять теоретические знания о базовых дизайнерских методах в практико-проектных целях;
- У4. Использовать специальные технические средства и технологии для создания дизайн-проектов; использовать инструментальные комплексы в практических аспектах.

Владеть:

- В1. Методикой проектирования и адаптации профессионально-педагогических технологий, форм, средств и методов профессионального обучения в дизайне;



В2. Техникой выполнения приемов, действий профессиональной проектировочной деятельности, предусмотренной программой учебной дисциплины;

В3. Технологиями проектной деятельности в рамках освоенных базовых методов при разработке и выполнении проекта;

В4. Технологическим опытом применения проектно-дизайнерских инструментальных комплексов.

## 4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 4.1 Объем дисциплины и виды контактной и самостоятельной работы

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 3 зач. ед. (108 час.), семестр изучения – 7, распределение по видам работ представлено в табл. № 1.

Таблица 1. Распределение трудоемкости дисциплины по видам работ

Вид работы	Форма обучения
	очная
	Семестр изучения
	7 сем.
Кол-во часов	
Общая трудоемкость дисциплины по учебному плану	108
Контактная работа, в том числе:	50
Лабораторные работы	50
Самостоятельная работа студента	58
Промежуточная аттестация, в том числе:	
Зачет с оценкой	7 сем.
Курсовая работа	7 сем.

*\*Распределение трудоемкости по видам контактной работы для заочной формы обучения (при наличии) корректируется в соответствии с учебным планом заочной формы обучения.*



## 4.2 Содержание и тематическое планирование дисциплины

Таблица 2. Тематический план дисциплины

Наименование разделов и тем дисциплины (модуля)	Сем.	Всего, час.	Вид контактной работы, час.			СРС
			Лекции	Практ. занятия	Лаб. работы	
1. Визуальное сопровождение культурно-массового мероприятия	7	108	-	-	50	58

*\*Распределение часов по разделам (темам) дисциплины для заочной формы обучения осуществляется научно-педагогическим работником, ведущим дисциплину.*

## 4.3 Содержание разделов (тем) дисциплин

### Раздел 1. Визуальное сопровождение культурно-массового мероприятия

Тема 1. Экстерьер общественного здания. Выбор объекта проектирования. Создание дизайн экстерьера с профессиональной чёткостью, художественным подходом и неповторимым дизайном фасада здания.

Тема 2. Визуальное сопровождение мероприятия по сценарию. Детальный план информационного сопровождения и пакет мероприятий, структурировать информацию (совещания, конференции и т.д.).

Тема 3. Дизайнерское проектирование визуальных коммуникаций. Системы визуально-графических знаков и решений, вычлененная из других составляющих часть её зрительных воздействий (информационных устройств, графических символах и пр.). Двухмерные изображения - плакат, видеоряд, знак, графика и т.д.

Тема 4. Стилиевое решение. Схемы структурирования материала и взаимодействия элементов композиционной формы издания визуальных коммуникаций. Взаимосвязь разделов и система в зависимости от логики развития содержания и характерно выбранной стилевой композиционной системы.

Тема 5. Визуальные коммуникации в пространстве. Комплекс факторов возникновения новых изменений в среде, применяя визуальные коммуникации в пространстве. Рассматривая специфику визуального сопровождения в различных ракурсах. Трансформация визуальных коммуникаций в среде.

## 5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Для изучения дисциплины используются различные образовательные технологии:

1. Традиционные образовательные технологии, которые ориентируются на организацию образовательного процесса, предполагающую прямую трансляцию



знаний от преподавателя к студенту (преимущественно на основе объяснительно-иллюстративных методов обучения). Учебная деятельность студента носит в таких условиях, как правило, репродуктивный характер.

2. Информационно-коммуникационные образовательные технологии, при которых организация образовательного процесса, основывается на применении специализированных программных сред и технических средств работы с информацией. Используются для поддержки самостоятельной работы обучающихся с использованием электронной информационно-образовательной среды (ЭИОС), телекоммуникационных технологий, педагогических программных средств и др.

3. Игровые технологии основаны на теории активного обучения, для которых характерно применение имитационных и неимитационных технологий. Используется для проведения практических, семинарских и лабораторных занятий.

4. При реализации образовательной программы с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения:

- состав видов контактной работы по дисциплине (модулю), при необходимости, может быть откорректирован в направлении снижения доли занятий лекционного типа и соответствующего увеличения доли консультаций (групповых или индивидуальных) или иных видов контактной работы;

- информационной основой проведения учебных занятий, а также организации самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю) являются представленные в электронном виде методические, оценочные и иные материалы, размещенные в электронной информационно-образовательной среде (ЭИОС) университета, в электронных библиотечных системах и открытых Интернет-ресурсах;

- взаимодействие обучающихся и педагогических работников осуществляется с применением ЭИОС университета и других информационно-коммуникационных технологий (видеоконференцсвязь, облачные технологии и сервисы, др.);

- соотношение контактной и самостоятельной работы по дисциплине (модулю) может быть изменено в сторону увеличения последней, в том числе самостоятельного изучения теоретического материала.

## **6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

### **6.1 Основная литература**

1. Суворов, Н.Н. Галерейное дело. Обращение произведений искусства [Электронный ресурс] : учеб. пособие — Электрон. дан. — Санкт-Петербург : Лань, Планета музыки, 2015. — 288 с. — Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/56601>. — Загл. с экрана.

2. Основы выставочно-ярмарочной деятельности [Электронный ресурс] : учебное пособие для вузов [Гриф Учебно-методического центра "Профессиональный учебник"] / [Л. Е. Стровский и др.] ; под ред. Л. Е. Стровского,



[Н. Д. Эриашвили (гл. ред.)]. - Электрон. текстовые дан. - Москва : ЮНИТИ-ДАНА, 2017. - 287, [1] с. : рис., табл. - Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/81813.html>.— ЭБС «IPRbooks»

3. Сулова, Н. Ю. Проектный менеджмент в социальной сфере и дизайн-мышление : учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по специальности «Менеджмент» / Н. Ю. Сулова. — Москва : ЮНИТИ-ДАНА, 2017. — 415 с. — ISBN 978-5-238-02738-8. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/81833.html>

4. Тарасова, А. Г. Проектирование арт-объектов : учебное пособие для вузов [Гриф УМО] / А. Г. Тарасова. - Екатеринбург : Издательство РГППУ, 2015. - 74 с.

## ***6.2 Дополнительная литература***

1. Майстровская М. Т. Музей как объект культуры. XX век. Искусство экспозиционного ансамбля : монография. - Москва : Прогресс-Традиция, 2018. - 680 с. - Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/73798>.

2. Менеджмент специальных событий в сфере культуры: Учебное пособие [Электронный ресурс] : учеб. пособие / Г.Л. Тульчинский [и др.]. — Электрон. дан. — Санкт-Петербург : Лань, Планета музыки, 2019. — 384 с. — Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/113989>. — Загл. с экрана.

3. Петелин В.Г. Основы менеджмента выставочной деятельности [Электронный ресурс] : учебник для вузов [Гриф Учебно-методического центра "Профессиональный учебник"] / В. Г. Петелин. - Электрон. текстовые дан. - Москва : ЮНИТИ-ДАНА, 2017. - 447 с. : ил., табл. - Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/81815>. — ЭБС «IPRbooks»

4. Устин, В. Б. Художественное проектирование интерьеров : учеб. пособие для вузов [Гриф УМО] / В. Б. Устин. - Москва : АСТ : Астрель : Полиграфиздат, 2010. - 288 с.

5. Панкина, М. В. Феномен экологического дизайна: онтологический анализ : монография / М. В. Панкина. - Москва : Наука: информ, 2014. - 155 с.

## ***6.3 Программное обеспечение и Интернет-ресурсы***

Программное обеспечение:

1. Операционная система Windows.
2. Офисная система Office Professional Plus.

Информационные системы и платформы:

1. Система дистанционного обучения «Moodle».
2. Информационная система «Таймлайн».
3. Платформа для организации и проведения вебинаров «Mirapolis Virtual Room».



## 7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Перечень материально-технического обеспечения для реализации образовательного процесса по дисциплине:

1. Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа.
2. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского (практического) типа, проведения групповых и индивидуальных консультаций, проведения текущего контроля и промежуточной аттестации.
3. Помещения для самостоятельной работы.
4. Учебная аудитория макетирования и пластики.
5. Учебная аудитория композиционного формообразования.

