Р Г Х П У им. С.Г. Строганова
Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Российский государственный художественно-промышленный
Университет им. С.Г. Строганова

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе
и стратегическому развитию
образовательной деятельности
_____ В.В. Слепухин
_____ _____ 2023

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

По дисциплине Б1.В.ДВ.02.01 «История графического дизайна»
Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»
Профиль подготовки «Графический дизайн»
Квалификация выпускника бакалавр
Форма обучения очная
Институт, факультет_Дизайн
Кафедра-разработчик рабочей программы Коммуникативный дизайн

Очная форма обучения
Курс 3
Семестр 5,6

	Очная форма обучения	
	Часы	Зачетные единицы
Лекции	72	2,0
Практические занятия		
Семинарские занятия		
Лабораторные занятия		
Самостоятельная работа	36	1,0
Форма аттестации Зачет: 5,6 сем		
Всего	108	3,0

Москва, 2023 г.

ЛИСТ АКТУАЛИЗАЦИИ
рабочей программы дисциплины

Рабочая программа дисциплины:

История графического дизайна

Наименование дисциплины

для набора 2023 года

Рассмотрена и актуализирована на заседании

	Наименование	№ протокола	Дата протокола
1	Кафедра «Коммуникативный дизайн»	№ 05/23	26.05.2023
2	Учебно-методический совет факультета «Дизайн»	№ 2	05.07.2023

Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования №1010 от 13 августа 2020 г по направлению 54.03.01 «Дизайн»
По профилю «Графический дизайн» на основании учебного плана набора обучающихся 2022г.

Разработчик программы:
профессор (должность) _____ (подпись) В.А. Музыченко (Ф.И.О)

ФОС рассмотрен и одобрен на заседании кафедры «Коммуникативный дизайн», протокол от 24.04. 2022 № 04/22

Зав. кафедрой _____ (подпись) В.А. Музыченко (Ф.И.О.)

У Т В Е Р Ж Д Е Н О
Протокол заседания учебно-методического совета факультета Дизайн МГХПА им. С.Г. Строганова от 06.07.2022 № 9

Председатель комиссии
и.о. декана факультета Дизайн _____ Е.Н.Рыжкина

Начальник УУ _____ Е.Ф.Глумова

1. Цели освоения дисциплины

Цель освоения дисциплины «История графического дизайна» ознакомление студентов с комплексом научных базовых знаний в области истории развития визуальных коммуникаций в рекламе; формирование навыков анализа и оценки выразительных средств отечественного и мирового опыта графического дизайна; формирование начальных профессиональных компетенций в области дизайнерской деятельности.

Задачи дисциплины:

- понимание происхождения и становления профессии дизайнера-графика в истории искусства и культуры;

- понимание истории графического дизайна в контексте развития визуальной культуры;

- умение анализировать произведения графического дизайна с образно-графических, формально-стилевых, историко-культурных позиций, выявлять идею и проектные задачи, оценивать результаты;

- умение видеть исторические корни в современных объектах графического дизайна, осознавать преемственность стилеобразующих элементов, композиционных решений, шрифтовой культуры;

- умение грамотно пользоваться методами и формально-композиционными приемами, сформировавшими графические стили прошлого в учебной проектной деятельности;

- умение выделять отличительные особенности того или иного стиля в истории графического дизайна;

- понимание особенностей развития отдельных жанров графического дизайна и их проектных, конструктивных, образных особенностей;

- понимание профессиональной роли и ответственности дизайнера-графика в формировании визуальной среды, знакомство с творчеством выдающихся мастеров графического дизайна;

- понимание взаимосвязи стилистических особенностей объектов графического дизайна и других форм художественного творчества, жанров и видов искусства как следствия развития культуры

2. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина Б1.В.ДВ.02.01 «История графического дизайна» относится к дисциплинам по выбору вариативной части ОП и формирует у бакалавров по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» набор специальных знаний и компетенций.

Для успешного освоения дисциплины «История графического дизайна» бакалавр по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» должен освоить материал предшествующих дисциплин:

а) «История»;

б) «История дизайна, науки и техники»;

в) «Основы проектной графики».

Дисциплина «История графического дизайна» является предшествующей и необходима для успешного усвоения последующих дисциплин:

а) «Культура речи и делового общения»;

б) «Аналитика трендов»;

в) «Эстетика»;

г) «Авторское право в искусстве»;

д) «История айдентики».

Знания, полученные при изучении дисциплины «История графического дизайна» могут быть использованы при прохождении практик (*производственной, преддипломной*), выполнении выпускных квалификационных работ и могут быть использованы для выполнения научно-исследовательской, художественной, проектной, информационно-технологической деятельности по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

ПК-3 – Способен на основе полученных теоретических знаний, различать историко-культурные и стилевые этапы развития графических и полиграфических объектов, учитывать свойства используемых материалов и технологию производства полиграфической продукции при выполнении дизайн-проекта объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- базовые понятия графического дизайна; социальную значимость своей будущей профессии; суть проблем формообразования в графическом дизайне;

- особенности социокультурного, художественного, научно-технического развития стран в разные исторические периоды; основные виды и стилевые направления графического дизайна;

- исторические и современные научно-технических достижения и открытия в различных областях деятельности;

- исторические и социокультурные основы современной шрифтовой культуры; приемы макетирования и моделирования графических работ; методы и технологии графики;

Уметь:

- определять цели, проводить отбор содержания, фиксировать и обобщать полученные результаты; расширять и углублять свое научное мировоззрение;

- самостоятельно приобретать и использовать в практической деятельности новые знания и умения;

- включать в работу полученную из разных источников информацию, синтезировать ее и создавать на этой основе собственные проекты; ориентироваться в направлениях, формах и видах дизайнерской деятельности;

- представлять замысел проекта художественно-графическими средствами;

Владеть:

- подготовкой статей и критических материалов по истории графического дизайна;

- работой с различными типами текстовой и визуальной информации;

- навыками экспозиционной и кураторской деятельности в сфере графического дизайна;

- грамотным применением знаний по истории графического дизайна в проектировании и навыками поиска информации;

- применением в рамках концептуального подхода к проектированию знаний новейших стилистических тенденций и направлений;

4. Структура и содержание дисциплины Б1.В.ДВ.02.01 «История графического дизайна»

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетные единицы, 108 часов.

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы (в часах)			Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации по разделам
			Лекции	Практические занятия	СРС	
1	История жанров графического дизайна. Сложение профессии	5	18		9	Мини-опрос в ходе лекции
2	Стили и концепции формообразования в графическом дизайне 1900-1930-х.	5	18		9	доклад, опрос, тест
3	От тотального доминирования интернационального стиля к множественности графических языков в конце 20-нач.21в	6	18		9	Мини-опрос в ходе лекции
4	Новые технологии и методы проектирования в графическом дизайне. Создание информационно-знаковой среды в виртуальном и архитектурном пространствах.	6	18		9	доклад, опрос, тест
ИТОГО			**72**		**36**	

5. Содержание лекционных занятий по темам с указанием формируемых компетенций

№ п/п	Раздел дисциплины	Часы	Тема лекционного занятия	Краткое содержание	Формируемые компетенции
1	История жанров графического дизайна. Сложение профессии	2	Азбука. Искусство оформления «первой буквы» - от средневековых манускриптов к методике построения азбуки	Продемонстрировать преемственность подходов в оформлении буквиц в рукописных книгах, азбуках и современных приемах рекламной графики (типографики	ПК-3
2		2	Календарь. История календаря как метода графического отображения времени.	Показать, как складывались и видоизменялись на протяжении истории культуры графические модели отображения времени	ПК-3
3		2	Упаковка. Экологичность и рациональность материала, историческое и стилевое развитие образно-графического рещения упаковки.	Дать представление об упаковке как об особом жанре графического дизайна, сочетающем в себе проектирование конструкции и рекламной графики, имеющей непосредственную связь с объемом	ПК-3
4		2	Этикетка. «Графические каноны» в идентификации продуктов виноделия.	Продемонстрировать связь графики и объема, дать представление о виноделии как об индустрии, нуждающейся в комплексном подходе в решении упаковки и этикетки, где графическое решение должно програм-мировать ситуацию потребления напитка, выявлять его статус.	ПК-3
5		2	Географические карты. Изменение жанра графического дизайна и его назначения (применения) с течением времени.	Продемонстрировать как изменяется модель профессии, критерии оценки и требования к ней на примерах средневековых карт, карт эпохи Великих географических открытий и современных карт-схем, являющихся частью систем навигации	ПК-3

6		2	Детская книга. От книг Уолтера Крейна к современной «проектной» детской книжке-картинке. Этапы становления детской книжки-картинки: стилизация, книга-вещь, проектная книга.	Показать преемственность и развитие оформления и проектирования детской книги как целостного организма	ПК-3
7		2	Pop-up. Книжка-панорама — история становления жанра. Истоки образа и дизайна (инженерных особенностей) книг с объемными картинками - бумажные театры, картонные куклы, «волшебный фонарь»	Дать представление о книге как о трехмерном объекте, показать развитие инженерных технологий, позволяющих плоскости раскрываться в объем или нести в себе возможности движения/изменения (превращения) одной картинки в другую	ПК-3
8		2	Журнал. История жанра. Темы и направления изданий. Проблемы создания целостной структуры журнала: логотип, обложка, содержание, статья номера, рубрики. Журнал как отражение времени, актуальность направления издания и графического языка в его оформлении.	Продемонстрировать развитие дизайна периодики, дать представление о фотожурналистике и сложении подобного направления в периодической печати.	ПК-3
9		2	Плакат. От книжного титула к современной афише и рекламе. Методология и специфика жанра. Образно-графический язык плаката (визуальная метафора, типографика, фотография, иллюстрация в плакате)	Дать представление об истории становления плаката, выделить приемы и элементы образно-графического языка в современном плакате, определить место и назначение данного жанра графического дизайна в системе культуры	ПК-3
10	Стили и	3	Европейский	Дать представление о том,	ПК-3

	концепции формообразования в графическом дизайне 1900-1930-х.		модерн. Расцвет плакатной графики	как сложился образ французской афиши, что определило формат, технику печати и ее визуальный образ	
11		3	«Мир искусства». Неорусский стиль в графическом дизайне.	Продемонстрировать влияние традиционной русской культуры на графический дизайн, показать сложение и этапы формирования нового стиля	ПК-3
12		3	«Будетлянская книга» русских футуристов.	Дать понятие о сложении нового направления в искусстве книги, где информационным носителем является не только текст, но и фактура и качество шрифта (почерка), иллюстраций	ПК-3
13		3	Проектные языки модернизма. По книге Эль Лисицкого «Измы искусства»	Дать представление об актуальности тех или иных направлений в искусстве 1914-1924 гг, выделить формообразующие элементы и продемонстрировать их использование в графическом дизайне, показать целостность и универсальность проектных концепций	ПК-3
14		3	Конструкция и монтаж как универ-сальные методы реализации всех творческих задач – от театра и кино до объектов графическо-го дизайна.	Продемонстрировать целостность творческой позиции конструктивистов, дать представление об образно-графическом языке, композиционных приемах, цветовой палитре и особенностях визуализации (чертеж, фотомонтаж)	ПК-3
15		3	Рекламная графика Ар-деко. Влияние живописных техник и авангардных течений на стилистику плаката	Показать связь между течениями в искусстве и плакатной графикой середины 1920-х — конца 1930-х годов.	ПК-3
16	От тотального доминирования интернационального стиля к	2	Швейцарская школа графического дизайна. Основные компоненты «интернационального» стиля.	Следуя книге Эмиля Рудера «Типографика» раскрыть визуальный словарь швейцарской школы графического дизайна.	ПК-3
17	множественн	2	«Нью-Йоркская	Представить доминирую-	ПК-3

	ости графических языков в конце 20-нач.21в		школа» графического дизайна. Коммерческий модернизм	щую в данной школе технику коллажа как основной стилеобразующий элемент; продемонстрировать общность приемов в статичных видах и жанрах графического дизайна и в кинотитрах.	
18		2	Сложение профессий арт-директора издания и фотографа моды. Алексей Бродович и журнал «Harper“s Bazar»	На примере деятельности Алексея Бродовича раскрыть процесс сложения профессии арт-директора и формирования редакции журнала как сообщества людей различных профессий (фотограф, журналист, социолог, художник, модельер)	ПК-3
19		2	Эстетика 1960-х: британская мода, поп-арт, оп-арт, сюрреализм, восточные мотивы, ретро (заимствования из ар-нуво и ар-деко) «Желтая подлодка» Битлз как зеркало времени.	На примере одного объекта, сочетающего в себе различные направления творчества (графика и анимация, режиссура, сценарий) показать доминирующие направления молодежной культуры 1960-х.	ПК-3
20		2	«Новая волна» и Невил Броуди. Компьютер как новый инструмент творчества	Продемонстрировать влияние компьютерных программ на формирование нового визуального языка; проследить сложение графического словаря «новой волны» на примере журнала The Face	ПК-3
21		2	«Интуитивная типографика». Вольфганг Вейнгарт - игра без правил, «швейцарский панк». Эстетика брака, мусора, черновика - Дэвид Карсон.	Продемонстрировать противоположную швейцарской школе идею стихийной типографики, показать истоки формирования, определить причины возникновения	ПК-3
22		2	Шрифт – двигатель современной графической культуры. Акциденция и набор. Образно-графическая интерпретация текста.	На примере шрифтовых композиций (леттеринг, авторский почерк, акцидентные шрифты, композиции из предметов, повторяющих графему буквы) показать возможности образного, визуального решения текста	ПК-3
23		2	Современная книга - сложение нового	Раскрыть актуальное направление в современном	ПК-3

			проектного подхода. Книга-объект, книга-киносценарий.	графическом дизайне; показать методы проектирования и поиска образного решения современной книги.	
24		2	Национальные «школы» графического дизайна. Противопоставления, заимствования, схожие векторы направлений. Британия/Голландия/ Россия/Япония/Франция	Продемонстрировать уникальность графических языков, сложившихся в различных странах; наметить точки пересечения; дать представление о современной графической культуре как об экспериментальном поле, где сталкиваются и дополняют друг друга различные авторские концепции и методы проектирования.	ПК-3
25	Новые технологии и методы проектирования в графическом дизайне. Создание информационно-знаковой среды в виртуальном и архитектурном пространствах	3	Организация архитектурного пространства средствами коммуникативной графики	Показать как типографика может существовать в пространстве: зонировать его, указывать направление движения, решать рекламные задачи. Определить составляющие навигационных систем, формирующие законы расположения и организации информации в пространстве (шрифт, цвет, пиктограммы)	ПК-3
26		3	Режиссура информации в интернет-пространстве	Продемонстрировать идентичность приемов работы с текстом в реальном и виртуальном пространствах, показать пути решения проблем, касающихся работы с информацией в виртуальном пространстве	ПК-3
27		3	Движение как один из факторов образной выразительности текста	Рассказать о кинетике текста, показать естественные приемы его анимации; на примере статичных шрифтовых композиций продемонстрировать классические приемы работы с текстом, обратив внимание на заложенную в них кинетику и принцип «стоп-кадра» (речь идет о визуальной поэзии итальянских и русских футуристов, каллиграммах Аполлинера, книгах Робера Массена).	ПК-3
28		3	Анимация. Ритм, звук, сюжетный и	Дать представление об особенностях жанра	ПК-3

			визуально-графический сценарий – средства создания динамического образа	(кинотитры), рассказать о создании сценария, режиссуре зрительных образов; указать на основные проблемы и методы их решения (соответствие звука и зрительного ряда, ритмическое созвучие; попадание в жанр фильма; соединение текста и изображения, режиссура появления изображения и текста на экране).	
29		3	Актуальная проектная культура и графический дизайн.	Дать представление о термине «проектная культура» (совокупность профессиональных ценностей, характерных для определенной группы дизайнеров); показать наиболее распространенные приемы создания визуального образа в графическом дизайне (трюк, метафора, визуальная поэзия, национальные школы, ретро и исторические стили).	ПК-3
30		3	Графический дизайн: профессиональные издания и периодика	Дать представление о профессиональной среде и актуальных публикациях, ввести учащегося в круг современных проблем и тенденций в графическом дизайне	ПК-3
	Итого	**72**			

6. Содержание практических занятий

Не предусмотрено учебным планом

7. Самостоятельная работа бакалавра

№ п/п	Темы, выносимые на самостоятельную работу	Часы	Форма СРС	Формируемые компетенции
1	История жанров графического дизайна. Сложение профессии	9	Внеауд. чтение; выполнение презентации; подготовка доклада; Индивидуальные домашние задания	ПК-3
2	Стили и концепции формообразования в графическом дизайне 1900-1930-х.	9	Внеауд. чтение; выполнение презентации; подготовка доклада; Индивидуальные домашние задания	ПК-3
3	От тотального доминирования интернационального стиля к множественности графических языков в конце 20-нач.21в	9	Внеауд. чтение; выполнение презентации; подготовка доклада; Индивидуальные домашние задания	ПК-3
4	Новые технологии и методы проектирования в графическом дизайне. Создание информационно-знаковой среды в виртуальном и архитектурном пространствах.	9	Внеауд. чтение; выполнение презентации; подготовка доклада; Индивидуальные домашние задания	ПК-3

***** финальная проработка по темам

8. Использование рейтинговой системы оценки знаний.

При оценке результатов деятельности студентов в рамках дисциплины «История графического дизайна» используется балльно-рейтинговая система. Рейтинговая оценка формируется на основании текущего контроля (1-ая и 2-ая рубежные аттестации), посещаемости и промежуточного контроля. Максимальное и минимальное количество баллов по различным видам контроля описано в Положении о текущем контроле и промежуточной аттестации обучающихся:

Промежуточная аттестация по дисциплине представляет собой комплексную оценку, определяемую уровнем выполнения всех запланированных контрольно-оценочных мероприятий, включая посещение аудиторных занятий

1 и 2 рубежная аттестация – от 0 до 15 баллов

Российская оценка	2	2+	**3-**	**3**	**3+**	4-	4	4+	**5-**	**5**	**5+**
Баллы рубежной аттестации	0-5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

Кафедральный просмотр – от 0 до 50 баллов.

Российская оценка	2	2+	**3-**	**3**	**3+**	4-	4	4+	**5-**	**5**	**5+**
Баллы итоговой аттестации	0-20	21-24	25-29	30	31-34	35-39	40	41-43	44-46	47-49	50

Итого оценка обучающихся по БРА (посещение практических занятий – 20 баллов):

Итого оценка обучающихся по БРА:

Сумма набранных баллов	до 50	51-60	61-65	66-70	71-75	76-80	81-85	86-90	91-95	96-100
Российская оценка	**2**	**3**			**4**			**5**		
	незачет	***зачет***								

Структура учебных знаний очной формы обучения: 72часа лекции, 36 часов самостоятельной работы, зачет. Текущий контроль осуществляется по результатам докладов, презентаций, опросов.

Оценочные средства	**Кол-во**	**Min, баллов**	**Max, баллов**
Контрольная работа (доклад и презентация)	2	26	60
Коллоквиум (собеседование, опрос)	2	25	40
Итого за 5 семестр (зачет)		**51**	**100**
Контрольная работа (доклад и презентация)	2	26	60
Коллоквиум (собеседование, опрос)	2	25	40
Итого за 6 семестр (зачет)		**51**	**100**

9. Информационно-методическое обеспечение дисциплины

9.1. Основная литература

При изучении дисциплины «История графического дизайна» в качестве основных источников информации рекомендуется использовать следующую литературу

1. Лаврентьев А. Н.. История дизайна [Текст] : Учебное пособие / Лаврентьев А. Н. - М. : Гардарики, 2008. - 303 с. : ил., 8 л. цв. ил. - Библиогр.: с. - 319 р.20 к. р. 2.
2. Кузвесова, Н.Л. История графического дизайна: от модерна до конструктивизма : учебное пособие / Н.Л. Кузвесова ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Уральская государственная архитектурно-художественная академия» (ФГБОУ ВПО «УралГАХА»). - Екатеринбург : Архитектон, 2015. - 107 с. : ил. - Библиогр. в кн. - ISBN 978-5-7408-0203-9 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=455462

9.2 Дополнительная литература

В качестве дополнительных источников информации рекомендуется использовать следующую литературу:

1. Лаврентьева Е.А. . Текст и контекст в графическом дизайне [Текст] : Актуальные проблемы и тенденции визуализации текста / Лаврентьева Е.А. . - М. : [б. и.], 2008. - 212 с. : ил. - Библиогр.: с. 206-212. - Б. ц.
2. Хан-Магомедов С.О.. Конструктивизм: Концепция формообразования [Текст] / Хан-Магомедов С.О. - М. : Стройиздат, 2003. - Б. ц.
3. Муртазина, С.А. История графического дизайна и рекламы : учебное пособие / С.А. Муртазина, В.В. Хамматова ; Министерство образования и науки России, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Казанский национальный исследовательский технологический университет». - Казань : Издательство КНИТУ, 2013. - 124 с. : ил. - Библиогр. в кн. - ISBN 978-5-7882-1397-2 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=259068

9.3 Электронные источники информации

При изучении дисциплины «История графического дизайна» предусмотрено использование электронных источников информации:

1. http://biblioclub.ru

10. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины

Оценочные средства для проведения текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся и итоговой (государственной итоговой) аттестации разрабатываются согласно положению о Фондах оценочных средств, рассматриваются как составная часть рабочей программы и оформлены отдельным документом.

11. Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля).

Аудитории со столами, стульями по количеству студентов, оборудованные компьютером, экраном и проектором, меловая или маркерная доска.

Стандартные демонстрационные программы, обеспечивающие воспроизведение средств фото презентаций и видео проекционных материалов (ppt, pptx, avi и др.)

Желательно, программы сканирования и обработки изображений, векторной графики, проектирования наборных шрифтов.

12. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Основной формой учебной работы в аудитории по курсу являются историко-теоретические лекционные занятия, где рассматриваются вопросы графического дизайна во взаимодействии с культурой и искусством.

В каждой теме рассматриваются не только определенный стиль и графический язык эпохи, но и общественные настроения, ценностные ориентации, проблемная ситуация вокруг той или иной темы, творческие кредо художников, дизайнеров-графиков, сопоставляются примеры из истории графического дизайна и современные объекты графического дизайна.

Для закрепления сведений, формирования навыка к самостоятельной исследовательской работе, сбора иллюстративного материала и анализа произведений графического дизайна в каждом семестре проводится по две самостоятельных аналитических работы, каждая из которых призвана обратить внимание студента на один из аспектов истории графического дизайна, истории становления методов и концепций проектирования, смены стилей и образно-графических языков. Отбор иллюстраций по теме задания проводится в существующих информационных ресурсах в сети Интернет, связанных с информацией о деятельности мастеров графического дизайна, деятельности дизайн-студий, профессиональных сетевых журналов и ресурсов по графическому дизайну.

При подготовке к зачету необходимо научиться анализировать основные этапы и закономерности исторического развития графического дизайна. Уметь определять этапы и закономерности исторического развития графического дизайна. Обладать

способностью отличать одно стилистическое направление от другого, перечислять элементы образно-графического языка того или иного стиля.

Уметь критически оценивать этапы и закономерности исторического развития графического дизайна.

Владеть современными методами исследовании этапов и закономерностей исторического развития графического дизайна.

Знать проблемы современных тенденций в формировании стилевых направлений в области развития графического дизайна.

Уметь самостоятельно ставить задачи проектной деятельности, мотивировать профессиональную ответственность и обосновывать социальную роль графического дизайна в формировании визуально-графической среды.

Владеть навыками участия в коллективной работе, воплощения в жизнь проектного замысла.

Знать термины и составляющие (элементы образного языка, правила проектирования) тех или стилей в области истории графического дизайна. Уметь избирательно собирать информацию, необходимую для анализа и оценки объектов из истории графического дизайна. Владеть навыками составления рецензии, заключения и отзывов в контексте истории графического дизайна.