

Министерство образования и науки Самарской области  
Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение  
Самарской области  
«Самарский государственный колледж сервисных технологий и дизайна»

УТВЕРЖДЕНО  
приказом директора Учреждения  
Т.А. Санниковой  
№ 173 от «29» 08. 2018г.

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**

**Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов  
промышленной индустрии, предметно-пространственных комплексов**

Специальность 54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Самара 2018 г.

Одобрена предметной (цикловой)  
комиссией специальностей 54.02.01,  
54.02.02  
Протокол № 1 от «29» 08.2018г.  
Председатель ПЦК Таразанова Т.И.

Автор: Антимонова Т.В.

Шитик Е.Е.

Савкина О.С.

«29» 08.2018г.

Дата актуализации	Результаты актуализации	Подпись разработчика

Рабочая программа профессионального модуля Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной индустрии, предметно-пространственных комплексов разработана на основе федерального государственного образовательного стандарта (ФГОС) среднего профессионального образования (СПО) по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям), утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации 27.10.2014, № 1391; профессионального стандарта Дизайнер детской игровой среды и продукции, требованиям WorldSkills.

## СОДЕРЖАНИЕ

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ.....	5
2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ.	8
3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ.....	9
4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ.....	30
5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ (ВИДА ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ).....	35
ПРИЛОЖЕНИЕ 1.....	37
ПРИЛОЖЕНИЕ 2.....	46

# 1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

## 1.1. Область применения программы

Рабочая программа профессионального модуля – является частью программы подготовки специалистов среднего звена (ППССЗ) в соответствии с ФГОС СПО по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям) в части освоения основного вида профессиональной деятельности (ВПД) - Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной индустрии, предметно-пространственных комплексов, и соответствующих профессиональных компетенций (ПК):

1. Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов.
2. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учетом современных тенденций в области дизайна.
3. Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта.
4. Разрабатывать колористическое решение дизайн-проекта.
5. Выполнять эскизы с использованием различных графических средств и приемов.

## 1.2. Цели и задачи модуля – требования к результатам освоения модуля

С целью овладения указанным видом профессиональной деятельности и соответствующими профессиональными компетенциями обучающийся в ходе освоения профессионального модуля должен

**иметь практический опыт:**

- разработки дизайнерских проектов.

**уметь:**

- проводить проектный анализ,
- разрабатывать концепцию проекта,
- выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта,
- выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта;
- создавать целостностную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования;
- реализовывать творческие идеи в макете,
- создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования,
- использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм,
- создавать цветовое единство в композиции по законам колористики;

– производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования.

**знать:**

- теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне;
- законы формообразования;
- систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику);
- преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию);
- законы создания цветовой гармонии;
- технологию изготовления изделия;
- принципы и методы эргономики.

### **1.3. Количество часов на освоение рабочей программы профессионального модуля**

Всего – 1336 часов. Максимальная учебная нагрузка обучающегося – 1120 часов, в том числе:

- обязательная аудиторная учебная нагрузка обучающегося – 744 часа;
- самостоятельная работа обучающегося – 376 часов.

Учебная практика – 72 часа.

Производственная практика – 144 часа.

В том числе **часов обязательной аудиторной нагрузки из вариативной части учебных циклов ППССЗ – 366 часов.**

### **1.4. Требования к результатам освоения ПМ при реализации часов вариативной части учебных циклов ППССЗ**

В ходе освоения профессионального модуля обучающийся должен **иметь практический опыт:**

- осуществление разработки эскизного варианта детской игровой среды и продукции в производство;

**уметь:**

- выбирать и систематизировать информацию по теме проектного задания;
- систематизировать отобранную информацию о существующей детской игровой продукции по заданным дизайнером параметрам (визуальным, контентным, тактильным, функциональным);
- моделировать и визуализировать в 2D- и 3D-графике;
- редактировать отчетную документацию;
- использовать основные принципы рекламного дизайна при разработке рекламных кампаний в различных СМИ, подбирать необходимую

колоритмическую и шрифтовую схемы рекламного дизайна для визуальных рекламных средств, осуществлять вёрстку рекламного текста с использованием специфических для рекламы визуально-графических технологий;

– разрабатывать идеи дизайна конкретных полиграфических и виртуальных рекламных продуктов, используемых в качестве инструментов рекламного воздействия;

– осуществлять самостоятельную систематическую работу по самообразованию.

**знать:**

– источники и современные технологии сбора информации для дизайнерских исследований;

– основные приемы и методы художественно-графических работ;

– классификации детской игровой среды и продукции, игровые технологии развития детей, современные технологии;

– компьютерные программы, предназначенные для визуализации;

– категориально-понятийный аппарат дизайнерской деятельности;

– требования, предъявляемые к разработке и оформлению эскизов, презентаций и отчетной документации;

– специфику рекламного дизайна в основных рекламно-коммуникационных каналах;

– особенности использования различных технологий рекламного дизайна.

## 2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

Результатом освоения программы профессионального модуля является овладение обучающимися видом профессиональной деятельности дизайн-проектирование (композиция, макетирование, современные концепции в искусстве), в том числе профессиональными (ПК) и общими (ОК) компетенциями:

Код	Наименование результата обучения
ПК 1.1	Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов.
ПК 1.2	Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учетом современных тенденций в области дизайна.
ПК 1.3	Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта.
ПК 1.4	Разрабатывать колористическое решение дизайн-проекта.
ПК 1.5	Выполнять эскизы с использованием различных графических средств и приемов.
ОК 1.	Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.
ОК 2.	Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.
ОК 3.	Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.
ОК 4.	Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.
ОК 5.	Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.
ОК 6.	Работать в коллективе, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.
ОК 7.	Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), за результат выполнения заданий.
ОК 8.	Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.
ОК 9.	Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.

### 3 СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

#### 3.1. Тематический план профессионального модуля

Коды профессиональных компетенций	Наименования разделов профессионального модуля	Всего часов (макс. учебная нагрузка и практик)	Объем времени, отведенный на освоение междисциплинарного курса (курсов)					Практика	
			Обязательная аудиторная учебная нагрузка обучающегося			Самостоятельная работа обучающегося		Учебная, часов	Производственная (по профилю специальности), часов (если предусмотрена рассредоточенная практика)
			Всего, часов	в т.ч. лабораторные работы и практические занятия, часов	в т.ч., курсовая работа (проект), часов	Всего, часов	в т.ч., курсовая работа (проект), часов		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ОК 1 - 9 ПК 1.1 - 1.5	Раздел 1. Дизайн – проектирование (композиция, макетирование, современные концепции в искусстве).	688	408	244	-	208	-	72	-
ОК 1-9 ПК 1.1 - 1.5	Раздел 2. Основы проектной и компьютерной графики.	282	188	112	-	94	-	-	-
ОК 1-9 ПК 1.1 – 1.5	Раздел 3. Методы расчета основных технико-экономических показателей проектирования.	102	68	34	-	34	-	-	-
ОК 1-9; ПК 1.2,1.4, 1.5.	Раздел 4. Дизайн и рекламные технологии	120	80	50	-	40	-	-	-
	Производственная практика (по профилю специальности), часов	144							144
	<b>Всего:</b>	<b>1336</b>	<b>744</b>	<b>440</b>	<b>-</b>	<b>376</b>	<b>-</b>	<b>72</b>	<b>144</b>

### 3.2. Содержание обучения по профессиональному модулю

Наименование разделов профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК) и тем	Содержание учебного материала, практические занятия, самостоятельная работа обучающихся	Объем часов	Уровень освоения	
1	2	3	4	
<b>Раздел ПМ 1. Дизайн – проектирование (композиция, макетирование, современные концепции в искусстве)</b>				
<b>МДК.01.01.</b> Дизайн-проектирование (композиция, макетирование, современные концепции в искусстве)		<b>616</b>		
<b>Тема 1.1.</b> Композиция и композиционный центр	<b>Содержание учебного материала</b>			
	1.	Предметное творчество - определенный вид творческой деятельности.	2	1
	2.	Композиция - язык промышленного искусства.	2	
	3.	Категории композиции.	2	
	4.	Свойства композиции.	2	
	5.	Элементы и средства композиции.	2	
	6.	Композиционный центр.	2	
	7.	Композиционный центр, акцент композиции, акцентирование различных частей формы.	2	
	8.	Способы выделения композиционного центра.	2	
	<b>Практическое занятие №1</b> Плоскостные композиции из геометрических фигур и стилизованных предметов		4	
	<b>Практическое занятие №2</b> Разработка плоскостных композиций: из прямых линий и линий различной кривизны.		4	
<b>Практическое занятие №3</b> Разработка трехтоновых ахроматических композиций.		4		

	<b>Практическое занятие №4</b> Разработка композиций с использованием гармоничных цветовых сочетаний.	4	
	<b>Практическое занятие №5</b> Создание эскизов объектов дизайна с использованием различных способов выделения акцента (центра) композиции.	4	
	<b>Самостоятельная работа №1</b> Проработка учебной литературы и изучение конспектов лекций.	4	
	<b>Самостоятельная работа №2</b> Подготовка к практическим занятиям.	4	
	<b>Самостоятельная работа №3</b> Выполнение рисунков, набросков и зарисовок.	6	
	<b>Самостоятельная работа №4</b> Разработка эскизов.	6	
<b>Тема 1.2. Тектоника</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		
	1. Тектоника и объемно-пространственная структура - категории композиции.	2	1
	2. Пластическая организация формы.	2	
	3. Тектоника - связь формы, конструкции и материала.	2	
	4. Различные тектонические системы в истории дизайна.	2	
	<b>Практическое занятие №6</b> Разработка рельефных композиций из листового материала с использованием различных композиционных средств.	4	
	<b>Практическое занятие №7</b> Создание статичных и динамичных рельефных композиций из листового материала.	8	
	<b>Практическое занятие №8</b> Построение объемных форм из бумаги или макетного материала с различными структурными, конструктивными и пластическими задачами.	10	
	<b>Самостоятельная работа №5</b> Изучение конспектов лекций.	4	
<b>Самостоятельная работа №6</b> Просмотр видеоматериала.	6		
<b>Тема 1.3. Связь человека и</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		

Изменение № \_\_\_\_\_ « \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

предметной среды: физическая, эргономическая, эмоциональная	1.	Связь человека и предметной среды: физическая, эргономическая, эмоциональная.	2	1
	2.	Функции и форма продукта промышленного производства.	2	
	3.	Структурный подход к изучению формы.	2	
	4.	Форма и силуэт. Трансформация формы.	2	
	5.	Материал - один из важнейших элементов композиции.	2	
	6.	Связь формы и материала.	2	
	<b>Практическое занятие №9</b> Выполнение зарисовок биоформы и разработка эскизов объекта дизайна на их основе.		8	
	<b>Практическое занятие №10</b> Создание пространственных комплексов, объемных форм и др. из пластичных материалов на основе биоформы с учетом эргономики.		10	
	<b>Практическое занятие №11</b> Разработка форм различных объектов дизайна, пространственных комплексов и др. из нетрадиционных материалов.		4	
	<b>Самостоятельная работа №7</b> Изучение аналогов по заданной тематике.		4	
	<b>Самостоятельная работа №8</b> Изучение ГОСТов.		8	
<b>Тема 1.4. Цвет в композиции</b>	<b>Содержание учебного материала</b>			
	1.	Цвет в композиции - важнейшее информационное качество предмета.	2	2
	2.	Свойства цвета - физические, психологические.	2	
	3.	Особенности эмоционального восприятия различных цветов.	2	
	4.	Иллюзии цвета.	2	
	5.	Влияние цвета на восприятие величины и массы формы.	2	
	<b>Практическое занятие №12</b> Создание эскизов дизайн-продукта различных силуэтных решений с использованием линий различного характера и назначения.		8	
	<b>Практическое занятие №13</b> Создание эскизов объектов промышленной продукции с использованием различных сочетаний цветов.		8	

	<b>Практическое занятие №14</b> Изучение различных приемов передачи фактуры, разработка эскизов объектов промышленной продукции с учетом характера материала.	8	
	<b>Самостоятельная работа №9</b> Разработка эскизов.	6	
<b>Тема 1.5.</b> Роль пропорциональных отношений в композиции	<b>Содержание учебного материала</b>		
	1. Роль пропорциональных отношений в композиции.	2	2
	2. Арифметические и геометрические пропорции. Пропорция «золотое сечение».	2	
	3. Тожественные, нюансные и контрастные отношения элементов композиции: формы, цвета, фактуры и т.д.	2	
	4. Ритмические и метрические порядки, их роль в гармонизации формы.	2	
	5. Зависимость динамики формы от характера построения ритма.	2	
	6. Виды симметрии.	2	
	7. Устойчивые и неустойчивые формы.	2	
	<b>Практическое занятие №15</b> Создание эскизов объектов дизайна с использованием арифметических и геометрических пропорций, пропорции «золотое сечение».	8	
	<b>Практическое занятие №16</b> Создание эскизов объектов промышленной продукции с использованием различных (нюансных и контрастных) видов отношений форм, цветов, фактур и т.п.	6	
<b>Практическое занятие №17</b> Создание эскизов объектов дизайна с использованием различных видов ритма.	8		
<b>Самостоятельная работа №10</b> Проработка учебной литературы и изучение конспектов лекций.	4		
<b>Самостоятельная работа №11</b> Подготовка слайд-презентации на тему: «Золотое сечение».	4		
<b>Самостоятельная работа №12</b> Изучение аналогов по заданной тематике.	8		
<b>Самостоятельная работа №13</b> Поисковые эскизы на заданную тематику.	8		

<b>Тема 1.6.</b> Стилевое единство	<b>Содержание учебного материала</b>			
	1.	Стилевое единство.	4	1
	<b>Практическое занятие №14</b> Создание эскизов объектов дизайна, пространственных комплексов и др. с использованием различных стиливых решений.		6	
<b>Тема 1.7.</b> Статика и динамика формы	<b>Содержание учебного материала</b>			
	1.	Статика и динамика формы.	2	2
	2.	Проявление статики и динамики в произведении как результата целенаправленного использования композиционных средств.	2	
	<b>Практическое занятие №19</b> Создание эскизов статичных и динамичных композиций.		6	
	<b>Практическое занятие №20</b> Создание эскизов объектов дизайна с использованием различных видов симметрии и асимметрии.		8	
	<b>Самостоятельная работа №14</b> Проработка учебной литературы и изучение конспектов лекций.		4	
	<b>Самостоятельная работа №15</b> Разработка эскизов		8	
	<b>Содержание учебного материала</b>			
<b>Тема 1.8.</b> Макетирование	1.	Макетирование – средство выявления оптимальных вариантов композиции и компоновки, а также творческого поиска новых форм.	2	1
	2.	Рабочий макет и демонстрационный макет.	2	
	3.	Изучение приемов макетирования, основных формообразующих частей объекта дизайна.	2	
	4.	Макетирование заданной формы. Согласование формы, композиции и конструкции объекта с заданным образным решением.	2	
	5.	Соответствие макета эскизу: место расположения основных членений, конструктивных линий и деталей.	2	
	6.	Поиск новых форм объектов дизайна, разработка их из различных макетных материалов.	2	
	7.	Возможности поиска новых форм методом макетирования.	2	

	8.	Источники творчества художника-дизайнера: биоформы, геометрические фигуры, исторические объекты и т.д.	2	
	9.	Новые конструктивные и технологические задачи, решаемые при помощи макетирования.	2	
	<b>Практическое занятие №21</b> Получение методом макетирования основных элементов форм объекта дизайна. Определение пространственной структуры, выявление оптимальных вариантов композиции.		6	
	<b>Практическое занятие №22</b> Получение методом макетирования базовых форм объекта дизайна, пространственных комплексов и др. Определение мест расположения основных членений.		6	
	<b>Практическое занятие №23</b> Разработка макетов объемных форм, пространственных комплексов и др. по заданным эскизам.		8	
	<b>Практическое занятие №24</b> Получение методом макетирования новых экспериментальных форм продукта промышленного производства.		8	
	<b>Практическое занятие №25</b> Разработка новой формы объекта дизайна методом макетирования на основе изучения творческих источников.		8	
	<b>Самостоятельная работа №16</b> Разработка объемных композиций и пространственных комплексов. Выполнение макетов базовых форм объекта.		10	
	<b>Содержание учебного материала</b>			
<b>Тема 1.9.</b> Дизайн-проектирование	1.	Дизайн-проект и его стадии: пред-проектные исследования; задание на проектирование.	2	1
	2.	Фор - эскиз и дизайн-концепция.	2	
	3.	Эскизное проектирование.	2	
	4.	Художественно-конструкторский проект.	2	
	5.	Метод комбинаторики.	2	
	6.	Эвристический метод.	2	

	7.	Метод анализа.	2	
	8.	Метод инверсии.	2	
	9.	Метод деконструктивизма.	2	
	<b>Практическое занятие №26</b> Дизайн проект 2-х комнатной квартиры		10	
	<b>Самостоятельная работа №17</b> Проработка каждого метода проектирования.		8	
<b>Тема 1.10.</b> Понятие «художественная система».	<b>Содержание учебного материала</b>			
	1.	Понятие «художественная система».	2	1
	2.	Виды художественных систем, их сущность.	2	
	3.	Факторы выбора художественных систем для проектирования объекта дизайна.	2	
	4.	Особенности различных художественных систем.	2	
	5.	Разработка единичного образца промышленного продукта.предметно - пространственного комплекса;		
	6.	Разработка продукта промышленного производства в виде комплектов и коллекций.	2	
	6.	Проектирование объектов дизайна в системе «комплект».	2	
	7.	Особенности художественного проектирования в системе «комплект».	2	
	8.	Факторы, влияющие на организацию комплекта.	2	
	9.	Принципы сопряжения форм. Возможности использования системы «комплект» в дизайн-проектировании.	2	
	10.	Разработка комплексов - современный подход к промышленному дизайн-проектированию.	2	
	<b>Практическое занятие №27</b> Разработка единичного образца промышленного продукта, предметно-пространственного комплекса.		8	
	<b>Практическое занятие №28</b> Разработка эскизов по принципу тектонического формообразования.		8	
<b>Практическое занятие №29</b> Разработка эскизных проектов промышленной продукции, предметно-промышленных комплексов с различными концептуальными и		8		

	технологическими задачами.		
	<b>Практическое занятие №30</b> Разработке промышленного дизайна детской игровой среды и продукции.	10	
	<b>Практическое занятие №31</b> Разработка эскизов объектов дизайна в виде комплектов, пространственных комплексов и др.	8	
	<b>Практическое занятие №32</b> Разработка эскизов объектов дизайна и пространственных комплексов.	8	
	<b>Практическое занятие №33</b> Разработка эскизов по методу конструктивного и пластического строения бионической формы в дизайне.	6	
	<b>Самостоятельная работа №18</b> Работа с творческими источниками дизайна.	6	
<b>Тема 1.11. Современные концепции в искусстве</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		
	1. Искусство конца XIX в. Предпосылки возникновения новых стилей в искусстве.	2	2
	2. Импрессионизм.	2	
	3. Пуантилизм.	2	
	4. Постимпрессионизм.	2	
	5. Искусство первой половины XX века.	2	
	6. Модерн.	2	
	7. Символизм. Фовизм.	2	
	8. Экспрессионизм. Кубизм.	2	
	9. Сюрреализм.	2	
	10. Русский авангард.	2	
	11. Конструктивизм.	2	
	12. Абстракционизм.	2	
	13. Футуризм Супрематизм. Дадаизм.	2	
	14. Соцреализм.	2	
	15. Искусство второй половины XX, начала XXI века.	2	
	16. Поп-арт. Представители Поп-арта. Энди Уорхолл.	2	
	17. Концептуальное искусство. Кинетическое искусство. Оп-арт.	2	

Изменение № \_\_\_\_\_ « \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

18.	Компьютерный дизайн.	2	
19.	Граффити.	2	
20.	Мода.	2	
<b>Практическое занятие №34</b> Анализ работ мастеров в современном искусстве рубежа XX-XXI веков.		6	
<b>Практическое занятие №35</b> Поиск образного решения дизайн-проекта в современных направлениях искусства.		6	
<b>Самостоятельная работа №19</b> Проработка учебной литературы и изучение конспекта лекции.		4	
<b>Самостоятельная работа №20</b> Подготовка рефератов по темам: «Искусство импрессионизм.», «Пуантилизм», «Постимпрессионизм».		4	
<b>Самостоятельная работа №21</b> Подготовка слайд-презентации на тему: «Искусство первой половины XXвека».		4	
<b>Самостоятельная работа №22</b> Подготовка рефератов по темам: «Модерн», «Символизм», «Фовизм», «Экспрессионизм», «Кубизм».		4	
<b>Самостоятельная работа №23</b> Подготовка слайд-презентации по темам: «Русский авангард», «Конструктивизм»		6	
<b>Самостоятельная работа №24</b> Подготовка рефератов по темам: «Футуризм», «Супрематизм», «Дадаизм», «Соцреализм».		6	
<b>Самостоятельная работа №25</b> Подборка иллюстрационного материала на тему: «Абстракционизм».		8	
<b>Самостоятельная работа №26</b> Анализ классических тенденции в современном искусстве рубеже XX - XXIвеков.		8	
<b>Самостоятельная работа №27</b> Подготовка рефератов по темам: «Поп-арт», «Представители Поп-арта».		8	

Изменение № \_\_\_\_\_ « \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

	<b>Самостоятельная работа №28</b> Подготовка видео материала по темам: «Концептуальное искусство», «Кинетическое искусство».	8	
	<b>Самостоятельная работа №29</b> Подборка иллюстрационного материала на тему: «Оп-арт».	10	
	<b>Самостоятельная работа №30</b> Подготовка слайд-презентации на тему: «Граффит».	10	
	<b>Самостоятельная работа №31</b> Подборка иллюстрационного материала на тему: «Мода».	10	
	<b>Самостоятельная работа №32</b> Посещение выставок, музеев.	10	
<b>Учебная практика</b> <b>Виды работ:</b> 1. Произвести обмер помещения; 2. Выполнить анализ помещения для разработки дизайн проекта. 3. Выполнить серию эскизов. 4. Выбор материалов отвечающих современным требованиям в области дизайна. произвести анализ современных тенденций в области дизайна. 5. Произвести анализ современных тенденций в области дизайна. 6. Произвести расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта. 7. Выполнить визуализацию проекта в программе Archicad. 8. Предложить варианты колористического решения дизайн-проекта. 9. Подобрать материал. 10. Выполнить серию эскизов с использованием различных графических средств и приемов.		<b>72</b>	
<b>Всего</b>		<b>688</b>	
<b>Раздел ПМ 2. Основы проектной и компьютерной графики.</b>		<b>282</b>	
<b>МДК.01.02. Основы проектной и компьютерной графики</b>			
<b>Тема 2.1. Прикладное программное обеспечение в профессиональной</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		
	1. Основные виды компьютерной графики.	1	1
	2. Растровое изображение.	1	

деятельности.	3.	Программное обеспечение для работы с растровыми изображениями.	1	
	4.	Назначение растровой графики в проектной деятельности.	1	
	5.	Векторное изображение.	1	
	6.	Программное обеспечение для работы с векторными изображениями.	1	
	7.	Назначение векторной графики в проектной деятельности.	1	
	8.	Трехмерное изображение.	1	
	9.	Программное обеспечение для работы с трехмерными изображениями.	1	
	10.	Назначение трехмерной графики в проектной деятельности.	1	
	<b>Практическое занятие №1</b>		4	
	Составить схему сравнительной характеристики видов компьютерной графики.			
<b>Самостоятельная работа №1</b>		8		
Систематическая проработка учебной и специальной литературы.				
Тема 2.2. Графический редактор Corel Draw	<b>Содержание учебного материала</b>			
	1.	Интерфейс программы. Основные инструменты.	1	2
	2.	Основы работы с объектами. Редактирование геометрической формы объектов. Заливка объектов, задание цвета и абриса пера.	1	
	3.	Геометрические примитивы: линии, текст, объекты.	1	
	4.	Создание рисунков из кривых, создание и редактирование контуров.	1	
	5.	Спецэффекты: прозрачность, перетекание, выдавливание, деформация.	1	
	6.	Методы упорядочивания и объединения объектов.	1	
	7.	Работа с текстом. Фигурный текст: назначение, создание, редактирование, форматирование.	1	
	8.	Импортирование растровых изображений, фигурная обрезка.	1	
	<b>Практическое занятие №2</b>		4	
	Нарисовать геометрические примитивы в графическом редакторе Corel Draw.			
	<b>Практическое занятие №3</b>		4	
	Использование векторных эффектов в редакторе Corel Draw.			
	<b>Практическое занятие №4</b>		4	
Создать авторскую художественную кисть для праздничной открытки.				

	<b>Практическое занятие №5</b> Нарисовать стилизованный объект в графическом редакторе Corel Draw.		4	
	<b>Практическое занятие №6</b> Использование векторных эффектов в редакторе Corel Draw.		4	
	<b>Практическое занятие №7</b> Создать тень и текстурный фон в графическом редакторе Corel Draw.		2	
	<b>Практическое занятие №8</b> Создать визитку в графическом редакторе Corel Draw.		2	
	<b>Практическое занятие №9</b> Редактор CorelDraw: построение композиции обложки книги, буклета, плаката или диска на основе пропорционирования.		2	
	<b>Практическое занятие №10</b> Редактор CorelDraw: графемный анализ логотипа. Разработка логотипа фирмы.		2	
	<b>Самостоятельная работа №2</b> Изучение различных графических приемов и методов.		4	
	<b>Самостоятельная работа №3</b> Разработать календарь в графическом редакторе Corel Draw.		4	
	<b>Самостоятельная работа №4</b> Разработка эскизов объектов дизайна с использованием различных графических приемов.		6	
	<b>Самостоятельная работа №5</b> Разработка дизайна Web-страницы.		6	
<b>Тема 2.3. Графический редактор Adobe Photoshop</b>	<b>Содержание учебного материала</b>			2
	1.	Введение. Интерфейс программы.	1	
	2.	Панель инструментов. Меню.	1	
	3.	Инструменты: выделения, перемещения, рамка.	1	
	4.	Инструменты: кисти, пипетка, штамп.	1	
	5.	Палитры Adobe Photoshop.	1	
	6.	Режим обработки изображения. Уровни. Экспозиция. Яркость/контрастность.	1	

	<b>Практическое занятие №11</b> Создание коллажей. Спецэффекты на слоях.	8	
	<b>Практическое занятие №12</b> Приемы сканирования и коррекции изображения	10	
	<b>Практическое занятие №13</b> Редактирование изображений с помощью фильтров Adobe Photoshop.	10	
	<b>Практическое занятие №14</b> Допечатная подготовка материалов в растровых редакторах.	10	
	<b>Практическое занятие №15</b> Преобразование цветowych моделей. Выполнение цветоделения.	10	
	<b>Самостоятельная работа №6</b> Изучение различных графических приемов и методов.	6	
	<b>Самостоятельная работа №7</b> Обесцвечивание фотографий.	10	
	<b>Самостоятельная работа №8</b> Изменение яркости темного и светлого изображения.	10	
<b>Тема 2.4. Графический редактор ArchiCAD</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		2
	1. Инженерная графика для дизайнера. Введение. Основы.	1	
	2. Возможности редактора. Интерфейс. Основные инструменты. Меню. Панели. Настройки.	1	
	3. Создание нового документа. Сохранение.	1	
	4. Нанесение размеров. Угловой размер. Размер высоты.	1	
	5. Обозначения. Панель инструментов: Обозначения. Инструменты. Ввод текста. Линия разреза. Линия выноски. Стрелка взгляда. Выносной элемент.	1	
	6. Работа с библиотечными элементами. Построение в морфи.	1	
	7. Построение чертежей планов помещений. Общие сведения. Методика построения.	1	
	8. Фасад здания. Требования к чертежам. Правила оформления. Нанесение размеров.	1	
	9. Настройка покрытия, материала, текстуры.	1	
	10. Визуализация. Настройка света, камеры.	1	

	<b>Практическое занятие №16</b> Выполнить чертеж квартиры, нанести размеры, выполнить разрез.	2	
	<b>Практическое занятие №17</b> Создать проектную документацию на дизайн квартиры.	10	
	<b>Практическое занятие №18</b> Разработка проекта интерьерного дизайна, выполнить визуализацию.	10	
	<b>Самостоятельная работа №9</b> Разработка проекта детской игровой площадки с элементами ландшафтного дизайна, выполнить визуализацию.	10	
<b>Тема 2.5. Графический редактор Autodesk 3ds Max</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		
	1. Введение. Интерфейс программы. Основные инструменты.	1	3
	2. Трёхмерные примитивы и модификаторы.	1	
	3. Основы полигонального моделирования.	2	
	4. Моделирование элементов интерьера.	2	
	5. Текстурирование.	2	
	6. Построение плана помещения.	2	
	7. Моделирование сложных объектов.	2	
	8. Построение модели здания. Моделирование элементов фасада.	2	
	9. Моделирование среды и малых архитектурных форм.	2	
	10. Построение проекций фасадов.	4	
	11. Визуализация трехмерных объектов. Основы визуализации. Рендеринг. Разновидности рендеров.	4	
	12. Основы V-Ray, Corona. Общие сведения. Интерфейс. Настройки.	2	
	13. Создание и изменение материалов. Редактор материалов V-ray, Corona. Интерфейс.	2	
	14. Создание материала. Сохранение материала. Редактирование материала.	4	
	15. Источники света. V-ray, Corona. Разновидности источников света. Создание источников света. Схема расположения источника света. Настройка источников света. Освещение простых объектов.	4	
	16. Настройка камеры.	2	
	17. Освещение и визуализация сложных объектов. Естественное освещение. Источники света. Настройка источников света.	2	

	18.	Настройки V-ray/ Corona Sun и V- Ray/ Corona Sky.	2	
	<b>Практическое занятие №19</b> Моделирование интерьера и его визуализации. Установка источников света, камеры. Настройка источников света, камеры. Рендеринг.		10	
	<b>Практическое занятие №20</b> Моделирование экстерьера и его визуализация. Установка источников света, камеры. Настройка источников света, камеры. Рендеринг.		10	
	<b>Самостоятельная работа №10</b> Изучение теоретического материала.		10	
	<b>Самостоятельная работа №11</b> Моделирование объекта малых архитектурных форм (по выбору).		10	
	<b>Самостоятельная работа №12</b> Моделирование и визуализация интерьера и экстерьера загородного дома		10	
<b>Раздел ПМ 3. Методы расчета основных технико-экономических показателей проектирования.</b>			<b>68</b>	
<b>МДК.01.03. Методы расчета основных технико-экономических показателей проектирования</b>				
<b>Тема 3.1. Показатели технико-экономической эффективности.</b>	<b>Содержание учебного материала</b>			
	1.	Сущность и показатели эффективности деятельности организации.	1	1
	2.	Экономический эффект.	1	
	3.	Экономическая эффективность.	1	
	4.	Система показателей, характеризующих эффективность дизайнерских разработок.	1	
	5.	Технико-экономические показатели на стадии разработки дизайнерского проекта.	1	
	6.	Оценочные показатели.	1	
	7.	Затратные показатели.	1	
	8.	Абсолютные и относительные показатели.	1	
<b>Тема 3.2. Анализ технико-экономических показателей</b>	<b>Содержание учебного материала</b>			
	1.	Определение технико-экономических показателей использования основных	1	1

Изменение № \_\_\_\_\_ « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

разрабатываемого проекта.		фондов.		
	2.	Анализ обеспеченности предприятия основными фондами на стадии разработки дизайнерских проектов.	1	
	3.	Определение степени использования производственной мощности.	1	
	4.	Анализ технического состояния основных фондов экспериментального цеха и определение степени их загрузки.	1	
	5.	Определение показателей использования трудовых и материальных ресурсов.	1	1
	6.	Определение обеспеченности предприятия трудовыми ресурсами, необходимыми для выполнения дизайнерских проектов.	1	
	7.	Определение обобщающих показателей, характеризующих эффективность использования материальных ресурсов, необходимых для выполнения эскизов, макетов, композиции.	2	
	8.	Показатели оценки финансового состояния предприятия.	1	2
	9.	Анализ финансового состояния предприятия в части показателей его деловой активности.	1	
	10.	Анализ платежеспособности и рентабельности предприятия.	2	
	<b>Практическое занятие №1</b> Анализ технико – экономических показателей разрабатываемого проекта.		16	
	<b>Самостоятельная работа №1</b> Подготовка к практическим занятиям с использованием методических рекомендаций преподавателя, выполнение и оформление практических работ.		10	
<b>Тема 3.3.</b> Расчет технико-экономических показателей обоснования разрабатываемого проекта.	<b>Содержание учебного материала</b>			
	1.	Расчет затрат на разработку дизайнерских проектов.	1	2
	2.	Определение материальных затрат на выполнение эскизов и макетов.	1	
	3.	Расчет затрат на заработную плату исполнителям на предпроектной и проектной стадиях.	2	
	4.	Определение прочих затрат, связанных с дизайнерской разработкой.	2	
	5.	Расчет затрат и составление калькуляции на изготовление изделия в соответствии с разработанной технологией.	2	
	6.	Расчет переменных затрат.	1	

Изменение № \_\_\_\_\_ « \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

	7.	Расчет постоянных затрат.	1	
	8.	Расчет финансовых показателей, обеспечивающих устойчивое положение на рынке.	1	
	9.	Показатели платежеспособности.	1	
	10.	Показатели деловой активности.	1	
	11.	Показатели рентабельности.	1	
	<b>Практическое занятие №2</b> Расчет технико-экономических показателей разрабатываемого проекта		18	
	<b>Самостоятельная работа №2</b> Работа с конспектами, учебной и специальной экономической литературой (по параграфам, главам учебных пособий, указанным преподавателем).		10	
	<b>Самостоятельная работа №3</b> Самостоятельное изучение нормативных документов о порядке расчета технико-экономических показателей.		10	
	<b>Самостоятельная работа №4</b> Подготовка материала для доклада по теме «Особенности технико-экономических показателей обоснования проектных работ».		4	
<b>Раздел ПМ 4. Дизайн и рекламные технологии</b>				
<b>МДК.В.01.04. Дизайн и рекламные технологии</b>			<b>118</b>	
<b>Тема 4.1. Предмет, метод и задачи рекламы</b>	<b>Содержание учебного материала</b>			
	1.	Понятие и сущность рекламы.	1	1
	2.	Задачи рекламы.	1	
	3.	Роль цвета в рекламе.	1	
	4.	Понятие фирменного стиля.	2	
	<b>Практическое занятие №1</b> Разработка текстового логотипа.		6	
	<b>Практическое занятие №2</b> Разработка логотипа дизайн -студии.		6	

	<b>Самостоятельная работа №1</b> Работа с конспектами, учебной и специальной экономической литературой (по параграфам, главам учебных пособий, указанным преподавателем).	4	
<b>Тема 4.2.</b> История возникновения и развития рекламы	<b>Содержание учебного материала</b>		
	1. Реклама в государствах Древнего мира	2	1
	2. Развитие рекламы в Западной Европе	2	
	3. Развитие рекламы в США	2	
	4. Реклама в России	2	
	<b>Самостоятельная работа №2</b> Работа с конспектами, учебной и специальной экономической литературой (по параграфам, главам учебных пособий, указанным преподавателем).	4	
<b>Самостоятельная работа №3</b> Подготовка слайд-презентации на тему: «Реклама в России».	4		
<b>Тема 4.3.</b> Правовое регулирование рекламной деятельности	<b>Содержание учебного материала</b>		
	1. Роль Федерального закона «О рекламе».	1	1
	2. Саморегулирование рекламной деятельности в России.	1	
<b>Самостоятельная работа №4</b> Работа с конспектами, учебной и специальной экономической литературой (по параграфам, главам учебных пособий, указанным преподавателем).	4		
<b>Тема 4.4.</b> Классификация рекламных средств и условия их применения	<b>Содержание учебного материала</b>		
	1. Основные признаки классификации рекламных средств.	2	1
	2. Реклама в прессе.	2	
	3. Печатная реклама.	2	
	4. Аудиовизуальная реклама.	2	
	5. Радио и телереклама.	2	
	<b>Практическое занятия №3</b> Разработка визитки.	6	
	<b>Практическое занятия №4</b> Разработка текстового объявления.	6	
	<b>Практическое занятия №5</b> Разработка цветного объявления в журнал.	6	

	<b>Самостоятельная работа №5</b> Разработка радио ролика рекламы туристической компании.	4	
	<b>Самостоятельная работа №6</b> Подготовка реферата на тему: «Основные признаки классификации рекламных средств».	1	
	<b>Самостоятельная работа №7</b> Работа с конспектами, учебной и специальной экономической литературой (по параграфам, главам учебных пособий, указанным преподавателем).	4	
<b>Тема 4.5. Организация рекламы в магазине</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		
	1. Внешняя реклама в магазине.	1	1
	2. Интерьер магазина как средство рекламы.	1	
	3. Витрина как средство рекламы.	1	
	<b>Практические занятия №6</b> Разработка рекламной компании.	13	
	<b>Самостоятельная работа №8</b> Разработка поисковых решений вывески магазина продуктов.	4	
	<b>Самостоятельная работа №9</b> Разработка интерьера витрины магазина по продаже строительных материалов.	4	
<b>Самостоятельная работа №10</b> Подготовка реферата на тему: «Организация рекламы в магазине».	4		
Производственной практики (по профилю специальности) <b>Виды работ:</b> Ознакомиться с работой дизайн-студии; Познакомиться с заказчиком и выявить его предпочтения и пожелания по проекту; Составить список видов работ необходимых над данным дизайн-проектом; Посетить объект или получить всю информацию и фотосъемку объекта; Подобрать аналоги. Работать в программах ArchiCad 3D Max; Выполнять визуализацию и рабочую часть проекта; Уметь подобрать материалы для отделки с учетом современных тенденций в области дизайна Составлять смету на отделочные материалы;		144	

Изменение № \_\_\_\_\_ «\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

<p>Просчитывать площади помещений. Выполнять варианты цветового решения дизайн-проекта; Грамотно подбирать цветовые сочетания в отделке и предметах интерьера Выполнять эскизы различными материалами, а также в различных программах</p>		
---	--	--

## **4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**

### **4.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению**

Реализация профессионального модуля предполагает наличие учебных кабинетов: информационных систем в профессиональной деятельности, материаловедения, стандартизации и сертификации, дизайна. Лабораторий макетирования графических работ, компьютерного дизайна.

Оборудование учебных кабинетов и рабочих мест кабинетов: комплект учебно-методических пособий, комплект наглядных пособий (методический фонд), видеоматериал, столы, стулья, краски (гуашь, акрил, акварель), бумага, кисти, палитра, карандаши, ластик.

Технические средства обучения:

1. Современные компьютеры.
2. Мультимедиа проектор.
3. Экран.

Оборудование лабораторий и рабочих мест лабораторий: современные компьютеры с лицензионным программным обеспечением, доступ к сети «интернет».

1. Проектор.
2. Программы: Fushion 360 , Solid Works, Archicade, 3D Max, V-Ray, Corona, Photoshop, CorelDraw, Illustrator.
3. Сплит-система.
4. Интерактивная доска.
5. Видеоматериал принтер 3D, сканер 3 D.

Реализация профессионального модуля предполагает обязательные учебную и производственную практики.

Оборудование и технологическое оснащение рабочих мест: модели, макеты, столы, стулья, современные компьютеры с лицензионным программным обеспечением, мультимедийный проектор.

### **4.2. Информационное обеспечение Основные источники**

1. Барташевич, А. А., Основы художественного конструирования [Текст]: учебное пособие для вузов / А. А. Барташевич, А. Г. Мельников. – М: Высш. школа, 1978. – 216 с.

2. Гумба, Х. М. Ценообразование и сметное дело в строительстве [Текст]: учебник для вузов/ Х. М. Гумба, Е. Е. Ермолаев, С. С. Уварова, - Москва, Юрайт, 2011. - 432 с.

3. Дегтярев, А.Р. Изобразительные средства рекламы: Слово, композиция, стиль, цвет [Текст]: учеб. / А. Р. Дегтярев. – М.: Фаир - Пресс, 2006. – 256 с.

4. Дмитриенко, Т. В. Проектно-сметное дело [Текст]: контрольные материалы/ Т. В. Дмитриенко, - Москва, Академия, 2012. - 144 с.
5. Елочкин, М. Е. Дизайн-проектирование (композиция, макетирование, современные концепции в искусстве) [Текст]: учеб. / М. Е. Елочкин. – М.: ОИЦ «Академия», 2015. – 200 с.
6. Ермолаева, Л. Л. Основы дизайнерского искусства [Текст]: учеб. / Л. Л. Ермолаева. – М.: Архитектура, 2009. – 152 с.
7. Ильин, В. Н. Сметное ценообразование в строительстве [Текст]: учебное пособие/ В. Н. Ильин, А. Н. Плотников, - Москва.: Феникс, 2011. - 320 с.
8. Калмыкова, Н. В. Макетирование из картона и бумаги [Текст]: учеб. / Н. В. Калмыкова. – М.: Архитектура – С, 2007. – 80 с.
9. Кантор, К.К. Правда о дизайне [Текст] / К. К. Кантор. – М.: АНИР, 2015. – 279с.
10. Ковешникова, Н. А. Дизайн: история и теория [Текст] / Н. А. Ковешников. – М.: Омега – Л, 2009. – 224 с.
11. Комаринский, М.В. Сметный расчет стоимости в строительстве (базисно-индексный метод) [Текст]: методические указания / М.В. Комаринский, - М.: Академия, 2006 год.- 120 с.
12. Михайлов, С.М. Кулеева Л.М. Основы дизайна [Текст]: учебник / С. М. Михайлов, Л. М, Кулеева. – М.: Новое знание, 1999. – 240 с.
13. Овчинникова, Р.Ю. Дизайн в рекламе основы графического проектирования [Текст]: учеб./ Р. Ю. Овчинникова. – М.: Юнити-Дана, 2010. – 271 с.
14. Павлова, А. А. Перспектива [Текст]: учеб. / А. А. Павлова. – М.: 2011. – 76 с.
15. Розенсон, И.А. Основы теории дизайна [Текст]: учеб. / И. А. Розенсон. – М.: СПб.: Питер, 2008. – 219с.
16. Рунге, В.Ф. Эргономика в дизайне среды [Текст]: учеб. / В. Ф. Рунге, Ю. П. Манусевич – М.: Архитектура - С, 2007. – 328 с.
17. Степанов, А.В. Объемно-пространственная композиция [Текст]: учеб. для вузов / А.В. Степанов, В.И. Мальгин, Г.И. Иванова и др. – М.: Издательство «Архитектура – С», 2004. – 256 с.
18. Синянский, И.А., Проектно-сметное дело [Текст]: учебное пособие / И.А. Синянский, Н.И. Манешина, - М.: Академия, 2005. – 260 с.
19. Шимко, В.Г. Дизайнерское проектирование [Текст]: учебник / В. Г. Шимко. – М.: Архитектура, 2006. – 384 с.

#### **Дополнительные источники**

1. Бхаскаран, Г. Д. Дизайн и время [Текст]: учеб./ Г. Д. Бхаскаран, Н. А. Лакшмин. М.: Арт - Родник, 2006. – 256 с.
2. Васечкина, Д. Дизайн интерьера квартиры [Текст]: учеб./Л. Торопова. – М.: Эксмо, 2005. – 222 с.

3. Власов, В. Г. Основы композиции декоративно-прикладного искусства [Текст]: учеб./ В. Г. Власов. – М.: Санкт – Петербург, 2012. – 156 с.
4. Горожан, Д. В. Справочник начинающего дизайнера [Текст]: учеб./ Д. В. Горожан. – Ростов н/Д., 2005., 2015. – 318с.
5. Голубева, О.Л. Основы композиции [Текст]: учеб./ О. Л. Голубева.– М.: «Изобразительное искусство», 2004. – 144 с.
6. Елочкин, М. Е. Основа проектной и компьютерной графики/ учебное пособие [Текст] / М. Е. Елочкин, – М.: ОИЦ «Академия», 2017 – 156 с.
7. Кринский, В.Ф. Элементы архитектурно-пространственной композиции [Текст]: учеб./ В. Ф. Кринский, И. В. Ламцов И.В., М. А. Туркус – М.: Стройиздат, 2008. – 172 с.
8. Коротковский, А.Э. Введение в архитектурно-композиционное проектирование [Текст]: учеб./ А.Э. Коротковский. – М.: , 1975 – 300 с.
9. Лебедев, Ю.С. Архитектурная бионика [Текст]: учеб./ Ю. С. Лебедева.– М.: Стройиздат, 1990. — 269 с.
10. Протопопов, В. В. Дизайн интерьера. Теория и практика организации домашнего интерьера [Текст]: учеб./ В. В. Проторопова. – М.: , 2004. – 128 с.
11. Рунге В.Ф., Основы теории и методологии дизайна [Текст]: учеб./ В. Ф. Рунге, В. В. Сеньковский . – М.: Санкт – Петербург, 2003. –253 с.
12. Степанов А.В. и др. Объемно-пространственная композиция [Текст]: учеб./ А. В. Степанов. – М.: Стройиздат, 2003. – 253 с.
13. Тиц, А. А. Основы архитектурной композиции и проектировании [Текст]: учеб./ А. А. Тиц. – М.: Киев: Высш. шк., 1976. –258 с.
14. Устин, В.Б. Композиция в дизайне [Текст]: учеб./ В. Б. Устин. – М., 2007. – 239 с.

### **Интернет-ресурсы**

1. Творчество, свобода, жизнь [Электронный ресурс].: [http: // www.adme.ru](http://www.adme.ru).
2. Статьи о дизайне [Электронный ресурс].: [http: // www.rosdesign.com](http://www.rosdesign.com)

### **4.3. Общие требования к организации образовательного процесса**

Занятия обучающихся проводятся в кабинетах информационных систем в профессиональной деятельности, материаловедения, стандартизации и сертификации, дизайна, учебная практика в учебно-производственных мастерских, оборудованных согласно пункта 4.1. настоящей программы. Программа данного профессионального модуля должна быть освоена обучающимися в полном объеме. Во время освоения профессионального модуля обучающимся оказывается консультационная помощь. Освоение данного профессионального модуля обучающимся осуществляется параллельно с дисциплинами общепрофессионального цикла Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов

промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов. На начало освоения данного модуля обучающимися должны быть изучены учебные дисциплины: Рисунок с основами перспективы, Живопись с основами цветоведения, Безопасность жизнедеятельности, Материаловедение.

#### **4.4. Кадровое обеспечение образовательного процесса**

Требования к квалификации педагогических кадров, обеспечивающих обучение по междисциплинарному курсу высшего профессионального образования, соответствующее профилю преподаваемого профессионального модуля. Опыт деятельности в организациях соответствующей профессиональной сферы является обязательным для преподавателей, отвечающих за освоение обучающимся профессионального цикла, эти преподаватели производственного обучения должны проходить стажировку в профильных организациях не реже 1 раза в 3 года.

Требования к квалификации педагогических кадров, осуществляющих руководство практикой.

Педагогические работники должны иметь высшее профессиональное образование, соответствующее профилю преподаваемого профессионального модуля. Опыт деятельности в организациях соответствующей профессиональной сферы является обязательным для преподавателей, отвечающих за освоение обучающимся профессионального цикла, эти преподаватели должны проходить стажировку в профильных организациях не реже 1 раза в 3 года.

## 5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

Результаты (освоенные профессиональные компетенции)	Основные показатели оценки результата	Формы и методы контроля и оценки
ПК 1.1. Проводит предпроектный анализ для разработки дизайн-проекта.	Полное знание современных тенденций в дизайне.	Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы: на практических занятиях; при выполнении и защите курсовой работы; при выполнении работ на различных этапах производственной практики; при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам, экзамена (квалификационного) по модулю
	Грамотное умение ориентироваться в требованиях потребителя.	
	Точное знание возможностей производства.	
ПК 1.2. Осуществляет процесс дизайнерского проектирования с учетом современных тенденций в области дизайна.	Профессиональное обоснование выбора концепции проекта.	
	Грамотное проведение активного эскизного поиска.	
	Точное выполнение макета проектируемых изделий.	
ПК 1.3. Производит расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта.	Грамотное знание и умение владеть технико-экономическими расчетами при проектировании.	
ПК 1.4. Разрабатывает колористическое решение дизайн - проекта.	Полное знание законов цветовой гармонии и законов зрительного восприятия цвета.	
	Профессиональное понимание правильного применения цвета по назначению.	
	Профессиональное знание модной цветовой гаммы.	

ПК.1.5 Выполняет эскизы с использованием различных графических средств и приемов.	Грамотное применение графических средств соответственно концепции проекта, этапу проектирования	
---	---	--

Формы и методы контроля и оценки результатов обучения позволяют проверять у обучающихся не только сформированность профессиональных компетенций, но и развитие общих компетенций и обеспечивающих их умений.

<b>Результаты (освоенные общие компетенции)</b>	<b>Основные показатели оценки результата</b>	<b>Формы и методы контроля и оценки</b>
ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.	Понимает сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявляет к ней устойчивый интерес	Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы: на практических занятиях; при выполнении и защите курсовой работы; при выполнении работ на различных этапах
ОК 2. Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.	Организовывает собственную деятельность, выбирает типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивает их эффективность и качество.	производственной практики; при проведении: зачетов, экзаменов по междисциплинарным курсам, экзамена (квалификационного) по модулю
ОК 3. Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.	Принимает решения в стандартных и нестандартных ситуациях и несет за них ответственность.	
ОК 4. Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.	Осуществляет поиск и использует информацию, необходимую для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и	

	личностного развития.	
ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.	Использует информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.	
ОК 6. Работать в коллективе, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.	Работает в коллективе, эффективно общается с коллегами, руководством, потребителями.	
ОК 7. Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), за результат выполнения заданий.	Берет на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), за результат выполнения заданий.	
ОК.8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.	Самостоятельно определяет задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.	
ОК.9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.	Ориентируется в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.	

## ПРИЛОЖЕНИЕ 1

### Конвертация образовательных результатов

#### ФГОС СПО по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям)

<p><b>ПК 1.1.</b> Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов.</p>	<p>Иметь практический опыт:                  – разработки дизайнерских проектов.</p>	<p>Виды работ на учебную практику:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- произвести обмер помещения;</li> <li>- выполнить анализ помещения для разработки дизайн проекта;</li> <li>- выполнить серию эскизов;</li> <li>- выбор материалов отвечающих современным требованиям в области дизайна;</li> <li>- произвести анализ современных тенденций в области дизайна;</li> <li>- произвести анализ современных тенденций в области дизайна;</li> <li>- произвести расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта;</li> <li>- выполнить визуализацию проекта в программе Archicad;</li> <li>- предложить варианты колористического решения дизайн-проекта;</li> <li>- подобрать материал;</li> <li>- выполнить серию эскизов с использованием различных</li> </ul>
--	--	--

		графических средств и приемов.
	<p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– проводить проектный анализ;</li> <li>– разрабатывать концепцию проекта.</li> </ul>	<p>Тематика практических занятий</p> <p>Практическое занятие №26 Дизайн проект 2-х комнатной квартиры.</p> <p>Практическое занятие №30</p> <p>Разработке промышленного дизайна детской игровой среды и продукции.</p>
	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне.</li> </ul>	<p>Перечень тем, включенных в МДК</p> <p>Тема 1.1. Композиция и композиционный центр</p> <p>Тема 1.2. Тектоника</p> <p>Тема 1.3. Связь человека и предметной среды: физическая, эргономическая, эмоциональная</p> <p>Тема 1.5. Роль пропорциональных отношений в композиции</p> <p>Тема 1.6. Стилевое единство</p> <p>Тема 1.7. Статика и динамика формы</p> <p>Тема 1.8. Макетирование</p> <p>Тема 1.9. Дизайн-проектирование</p> <p>Тема 1.10. Понятие «художественная система».</p>
<p><b>ПК 1. 2.</b> Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учетом современных тенденций в области дизайна.</p>	<p>Иметь практический опыт:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– разработки дизайнерских проектов.</li> </ul>	<p>Виды работ на практике:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- произвести обмер помещения;</li> <li>- выполнить анализ помещения для разработки дизайн проекта;</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- произвести анализ современных тенденций в области дизайна;</li> <li>- произвести анализ современных тенденций в области дизайна;</li> <li>- выбор материалов отвечающих современным требованиям в области дизайна;</li> </ul>
	<p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– разрабатывать концепцию проекта.</li> </ul>	<p>Тематика практических занятий</p> <p>Практическое занятие №32</p> <p>Работа с творческими источниками дизайна.</p> <p>Практическое занятие №34</p> <p>Анализ работ мастеров в современном искусстве рубежа XX-XXI веков.</p> <p>Практическое занятие №35</p> <p>Поиск образного решения дизайн-проекта в современных направлениях искусства.</p>
	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне;</li> <li>– законы формообразования.</li> </ul>	<p>Перечень тем, включенных в МДК</p> <p>Тема 1.11. Современные концепции в искусстве.</p>
<b>ПК 1.3. Производить</b>	Иметь практический	Виды работ на практике:

<p>расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта.</p>	<p>опыт: – разработки дизайнерских проектов.</p>	<p>- произвести расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта;</p>
	<p>Уметь: – производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования.</p>	<p>Тематика практических занятий Практическое занятие №1 Анализ технико – экономических показателей разрабатываемого проекта. Практическое занятие №2 Расчет технико-экономических показателей разрабатываемого проекта.</p>
	<p>Знать: – систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику); – технологию изготовления изделия.</p>	<p>Перечень тем, включенных в МДК Тема 3.1. Показатели технико-экономической эффективности. Тема 3.2. Анализ технико-экономических показателей разрабатываемого проекта Тема 3.3. Расчет технико-экономических показателей обоснования разрабатываемого проекта.</p>
<p><b>ПК 1.4.</b> Разрабатывать колористическое решение дизайн-проекта.</p>	<p>Иметь практический опыт: – разработки дизайнерских проектов.</p>	<p>Виды работ на практике - выполнить серию эскизов; - предложить варианты колористического</p>

		решения дизайн-проекта.
	<p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– создавать цветовое единство в композиции по законам колористики.</li> </ul>	<p>Тематика практических занятий</p> <p>Практическое занятие №15</p> <p>Преобразование цветowych моделей. Выполнение цветоделения.</p> <p>Практическое занятия №5</p> <p>Разработка цветного объявления в журнал.</p>
	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– законы создания цветовой гармонии; принципы и методы эргономики.</li> </ul>	<p>Перечень тем, включенных в МДК</p> <p>Тема 1.4. Цвет в композиции</p>
<p><b>ПК 1.5.</b> . Выполнять эскизы с использованием различных графических средств и приемов.</p>	<p>Иметь практический опыт:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– разработки дизайнерских проектов.</li> </ul>	<p>Виды работ на практике</p> <p>- выполнить визуализацию проекта в программе Archicad</p>
	<p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта;</li> <li>– выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта.</li> </ul>	<p>Тематика практических занятий</p> <p>Практическое занятие №13</p> <p>Редактирование изображений с помощью фильтров Adobe Photoshop.</p> <p>Практическое занятие №16</p> <p>Выполнить чертеж квартиры, нанести размеры, выполнить разрез.</p> <p>Практическое занятие</p>

		<p>№17 Создать проектную документацию на дизайн квартиры. Практическое занятие №18 Разработка проекта интерьерного дизайна, выполнить визуализацию. Практическое занятие №19 Визуализации здания. Установка источников света, камеры. Настройка источников света, камеры. Практическое занятие №20 Визуализации интерьера. Установка источников света, камеры. Настройка источников света.</p>
	<p>Знать: – законы формообразования; – систематизирующие методы; формообразования (модульность и комбинаторику); – преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию).</p>	<p>Перечень тем, включенных в МДК Тема 2.1. Прикладное программное обеспечение в профессиональной деятельности Тема 2.2. Графический редактор Corel Draw Тема 2.3. Графический редактор Adobe Тема 2.4. Графический редактор ArchiCAD Тема 2.5. Графический редактор Autodesk 3ds Max</p>
<b>ПС Дизайнер детской игровой среды и продукции</b>		
<p><b>Трудовая функция</b> Выполнение работ по дизайнерской и инженерно-технической разработке и внедрению в производство детской игровой среды</p>		

и продукции		
<p>Трудовые действия:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– проработка (уточнение и корректировка) художественных и технических эскизов детской игровой среды и продукции;</li> <li>– проработка двухмерных и трехмерных моделей дизайнерских решений детской игровой среды и продукции;</li> <li>– создание деталей макетов и физических рабочих проектов моделей;</li> <li>– прорисовка чертежей и схем технической, художественно-конструкторской документации на проектируемое изделие;</li> <li>– устранение незначительных игровых, конструктивных и технологических дефектов;</li> <li>– частичная разработка и оформление комплекта сопроводительных документов и презентационных материалов к дизайн-проекту.</li> </ul>	<p>Иметь практический опыт:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– осуществление разработки эскизного варианта детской игровой среды и продукции в производство.</li> </ul>	<p>Виды работ на практике:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– ознакомление с технической документацией компании;</li> <li>– провести предпроектный анализ и самостоятельно разработать собственную концепцию для выполнения дизайн-проекта по оформлению различных видов полиграфической и визуальной продукции; созданию художественных предметно-пространственных комплексов; проектированию интерьеров различных по своему назначению зданий и сооружений, архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна;</li> <li>– выполнить поисковые эскизы, композиционных решений дизайн-объектов; создание художественного образа;</li> <li>– выполнить дизайн проект в программах: ArhiCAD, 3D- Max, Corel Draw, Photoshop.</li> </ul>
<p>Необходимые умения:</p>	<p>Уметь:</p>	<p>Тематика практических</p>

<p>– прорабатывать конструкторско-технологическую документацию детской игровой среды и продукции;</p> <p>– создавать и прорабатывать художественные и технические эскизы от руки и с использованием графических редакторов;</p> <p>– визуализировать, моделировать и проектировать детали моделей и прототипов, в том числе с использованием компьютерных технологий визуализации, систем автоматизированного проектирования и оборудования для прототипирования;</p> <p>– использовать материалы и инструменты для макетирования, прототипирования;</p> <p>– создавать элементы физических моделей и макетов из различных материалов.</p>	<p>– выбирать и систематизировать информацию по теме проектного задания;</p> <p>– систематизировать отобранную информацию о существующей детской игровой продукции по заданным дизайнером параметрам (визуальным, контентным, тактильным, функциональным);</p> <p>– моделировать и визуализировать в 2D- и 3D-графике;</p> <p>– редактировать отчетную документацию.</p>	<p>занятий:</p> <p>Практическое занятие №30 Разработке промышленного дизайна детской игровой среды и продукции.</p> <p>Практическое занятие №35 Поиск образного решения дизайн-проекта в современных направлениях искусства.</p> <p>Практическое занятие №16 Выполнить чертеж квартиры, нанести размеры, выполнить разрез.</p> <p>Практическое занятие №17 Создать проектную документацию на дизайн квартиры.</p> <p>Практическое занятие №18 Разработка проекта интерьерного дизайна, выполнить визуализацию.</p> <p>Практическое занятие №19 Визуализации здания. Установка источников света, камеры. Настройка источников света, камеры. Рендеринг.</p> <p>Практическое занятие №20 Визуализации интерьера. Установка источников света,</p>
--	--	--

		камеры. Настройка источников света, камеры. Рендеринг.
Необходимые знания: – основные приемы и методы художественно-графических работ; – основы проектирования детской игровой среды и продукции; – компьютерные программы, предназначенные для моделирования и визуализации; – требования, предъявляемые к разработке и оформлению эскизов, художественных концепций и конструкторско-технологической документации новой детской игровой среды и продукции.	Знать: – источники и современные технологии сбора информации для дизайнерских исследований; – основные приемы и методы художественно-графических работ; – классификации детской игровой среды и продукции, игровые технологии развития детей, современные технологии; – компьютерные программы, предназначенные для визуализации; – категориально-понятийный аппарат дизайнерской деятельности; – требования, предъявляемые к разработке и оформлению эскизов, презентаций и отчетной документации.	Перечень тем, включенных в МДК Тема 2.3. Графический редактор Adobe Photoshop. Тема 2.4. Графический редактор ArchiCAD Тема 2.5. Графический редактор Autodesk 3ds Max

## ПРИЛОЖЕНИЕ 2

### Планирование учебных занятий с использованием активных и интерактивных форм и методов обучения

№ п / п	Тема учебного занятия	Кол-во часов	Активные и интерактивные формы и методы обучения	Код формируемых компетенций
1.	Тектоника - связь формы, конструкции и материала.	1	Анализ ситуаций, «Мозговой штурм»	ОК 1- ОК 9 ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.4, ПК 1.5
2.	Форма и силуэт. Трансформация формы.	1	«Мозговой штурм»	ОК 1- ОК 9 ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.4, ПК 1.5
3.	Особенности эмоционального восприятия различных цветов.	1	«Мозговой штурм», презентация	ОК 1- ОК 9 ПК 1.4, ПК 1.5
4.	Стилевое единство.	1	Презентация, обсуждение	ОК 1- ОК 9 ПК 1.1
5.	Искусство конца XIX в. Предпосылки возникновения новых стилей в искусстве.	2	Презентация, обсуждение	ОК 1- ОК 9 ПК 1.1, ПК 1.2
6.	Искусство первой половины XX века.	1	Лекция-визуализация	ОК 1- ОК 9 ПК 1.1, ПК 1.2
7.	Искусство второй половины XX, начала XXI века.	1	Лекция-визуализация, презентация	ОК 1- ОК 9 ПК 1.1, ПК 1.2
8.	Поп-арт. Представители Поп-арта. Энди Уорхолл.	1	Презентация	ОК 1- ОК 9 ПК 1.1, ПК 1.2
9.	Концептуальное искусство. Кинетическое искусство. Оп-арт.	1	Лекция-визуализация, презентация	ОК 1- ОК 9 ПК 1.1, ПК 1.2

10	Компьютерный дизайн.	1	Лекция-визуализация	ОК 1- ОК 9 ПК 1. 1 -ПК 1.5
11	Граффити.	1	Лекция-визуализация	ОК 1- ОК 9 ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.4, ПК 1.5
12	Мода.	1	Презентация, групповая дискуссия	ОК 1- ОК 9 ПК 1.1
13	Инженерная графика для дизайнера. Введение. Основы.	1	Лекция-визуализация	ОК 1- ОК 9 ПК 1. 1-ПК 1.5