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

СОГЛАСОВАНО
с организацией ООО «МПО Волновые системы»

УТВЕРЖДЕНО
приказом директора ГБПОУ СГКСТД
№109а от «01» 06.2020г.

Акт согласования
От «28» ___мая___ 2020г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

ПМ 01. Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной индустрии, предметно-пространственных комплексов

специальность 54.02.01 Дизайн (по отраслям)

ЭП

C=RU, O=ГБПОУ СГКСТД, CN=Директор - Санникова Татьяна Александровна, E=poo_sgkstd_su@samara.edu.ru
00f6e3fae9e654cbc1
2021.03.27 20:26:16+04'00'

Самара 2020 г.

Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение Самарской области
«Самарский государственный колледж сервисных технологий и дизайна»
Изменение №_____ «____» _____ 20___ г.

ОДОБРЕНА
Предметной (цикловой)
комиссией специальностей 54.02.01,
54.02.02 и профессии 54.01.20
Протокол № 11 от «28» 05.2020г.
Председатель ПЦК Таразанова Т.И.

Автор: Конкина К.А.

Дата актуализации	Результаты актуализации	Одобрено
		Протокол ПЦК № __ от «___» ___ 20 г

Рабочая программа учебной практики ПМ 01. 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 27.10.2014г., № 1391; профессионального стандарта Дизайнер детской игровой среды и продукции, требованиям WorldSkills.

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ…..... 5
2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ……..……. 7
3. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ…..... 9
4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ……..…….. 13
5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ……..……. 16
ПРИЛОЖЕНИЕ…….. 17

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

1.1. Область применения программы

Рабочая программа учебной практики профессионального модуля ПМ.01 Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной индустрии, предметно-пространственных комплексов является частью программы подготовки специалистов среднего звена 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 (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.

Программа учебной практики профессионального модуля ПМ.01 может быть использована как программа профессионального обучения, а также в рамках освоения ППССЗ по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

1.2. Цели и задачи учебной практики

Цель учебной практики - формирование у обучающихся первоначальных практических профессиональных умений в рамках ППССЗ по основным видам профессиональной деятельности, обучение трудовым приемам, операциям и способам выполнения трудовых процессов.

Задачи учебной практики - совершенствовать умения и способствовать приобретению практического опыта, в соответствии с указанным видом профессиональной деятельности, основными и профессиональными компетенциями.

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

иметь практический опыт:

- проведения целевого сбора и анализа исходных данных, подготовительного материала, необходимых предпроектных исследований;
- использования разнообразных изобразительных и технических приемов и средств при выполнении дизайн-проекта, методов макетирования;
- осуществления процесса дизайнерского проектирования разработки дизайнерских проектов;

уметь:

- проводить проектный анализ,
- разрабатывать концепцию проекта,
- выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта,
- 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.

1.3. Количество часов на освоение программы учебной практики

ПМ.01 Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной индустрии, предметно-пространственных комплексов

Всего – 72 часа

Итоговая аттестация в форме дифференцированного зачета.

2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

Результатом освоения рабочей программы учебной практики является - сформированность у обучающихся профессиональных умений первоначального практического опыта в рамках ПМ.01 Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной индустрии, предметно-пространственных комплексов в соответствии с указанным видом профессиональной деятельности, основными и профессиональными компетенциями.

Код	Наименование результата освоения практики
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. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

3.1. Виды работ на учебной практике

№	Код и наименование ПК	Виды работ
1.	**ПК 1.1.** Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов.	- произвести обмер помещения; - выполнить анализ помещения для разработки дизайн проекта; - выполнить серию эскизов
2.	**ПК 1.2.** Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учетом современных тенденций в области дизайна.	- выбор материалов, отвечающих современным требованиям в области дизайна; - произвести анализ современных тенденций в области дизайна.
3.	**ПК 1.3**. Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта.	- произвести расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта.
4.	**ПК 1.4.** Разрабатывать колористическое решение дизайн-проекта.	- выполнить визуализацию проекта в программе ArchiCad; - предложить варианты колористического решения дизайн-проекта; - подобрать материал.
5.	**ПК 1.5.** Выполнять эскизы с использованием различных графических средств и приемов	- выполнить серию эскизов с использованием различных графических средств и приемов.

3.2. Тематический план учебной практики

Виды работ	Наименование разделов, тем учебной практики	Количество часов
1	2	3
обмер помещения	**Тема 1.9** Дизайн-проектирование	2
анализ помещения для разработки дизайн проекта	**Тема 1.2.** Тектоника	4
выполнение серии эскизов	**Тема 1.1**. Композиция и композиционный центр	12
	Тема 1.5. Роль пропорциональных отношений в композиции	
	Тема 1.7. Статика и динамика формы	
выбор материалов, отвечающих современным требованиям в области дизайна	**Тема 1.3.** Связь человека и предметной среды: физическая, эргономическая, эмоциональная	2
	Тема 1.8. Макетирование	2
	Тема 1.4. Цвет в композиции	2
анализ современных тенденций в области дизайна	**Тема 1.11.** Современные концепции в искусстве	4
выполнение расчетов технико-экономического обоснования предлагаемого проекта.	**Тема 1.9.** Дизайн-проектирование	6

визуализация проекта в программе ArchiCad	**Тема 1.9.** Дизайн-проектирование	14
	Тема 1.6. Стилевое единство	
варианты колористического решения дизайн-проекта	**Тема 1.4.** Цвет в композиции	6
подбор материала	**Тема 1.11.** Современные концепции в искусстве	6
выполнение серии эскизов с использованием различных графических средств и приемов.	**Тема 1.10.** Понятие «художественная система».	10
	Дифференцированный зачет	**2**
	Всего	**72**

3.3. Содержание учебной практики

Наименование разделов, тем учебной практики	Содержание учебных занятий	Количество часов
Раздел 1. Дизайн – проектирование (композиция, макетирование, современные концепции в искусстве).		**70**
Тема 1.1. Композиция и композиционный центр	**Урок №1.** Введение. Цели и задачи учебной практики. Инструктаж по технике безопасности.	2
	Урок №2. Выполнить эскиз интерьера с явно выраженным композиционным центром.	4
Тема 1.2. Тектоника	**Урок №3.** Разработать объемных форм из бумаги или макетного материала с различными структурными, конструктивными и пластическими задачами.	4
Тема 1.3. Связь человека и предметной среды: физическая, эргономическая,	**Урок №4.** Выполнить разработку объемных форм и др. из пластичных материалов на основе биоформы с учетом эргономики.	4

эмоциональная		
Тема 1.4. Цвет в композиции	**Урок №5.** Выполнить эскизы интерьера с использованием различных сочетаний цветов.	4
	Урок №6. Применить различные приемы передачи фактуры, разработать эскизы объектов промышленной продукции с учетом характера материала.	4
Тема 1.5. Роль пропорциональных отношений в композиции	**Урок №7.** Выполнить эскизы объектов промышленной продукции с использованием различных (нюансных и контрастных) видов отношений форм, цветов, фактур и т.п.	4
Тема 1.6. Стилевое единство	**Урок №8.** Создать эскизы объектов дизайна, пространственных комплексов и др. с использованием различных стилевых решений.	8
Тема 1.7. Статика и динамика формы	**Урок №9.** Выполнить эскизы статичной и динамичной композиции в интерьере гостинной.	4
Тема 1.8. Макетирование	**Урок №10.** Выполнить макет помещения в разрезе.	12
Тема 1.9. Дизайн-проектирование	**Урок №11.** Разработать концепцию для дизайн-проекта.	10
Тема 1.10. Понятие «художественная система».	**Урок №12.** Разработать эскизы объектов дизайна и пространственных комплексов.	4
Тема 1.11. Современные концепции в искусстве	**Урок №13.** Выполнить поиск образного решения дизайн-проекта в современных направлениях искусства.	6
	Дифференцированный зачет	**2**
	Всего	**72**

4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

4.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация учебной практики профессионального модуля предполагает наличие учебного кабинета дизайна и художественно-конструкторского проектирования.

Оборудование учебного кабинета и рабочих мест кабинета: 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. Проектор.
2. Компьютер.
3. Программы: Fushion 360, Solid Works, Archicade, 3D Max, V-Ray, Photoshop, CorelDraw, Illustrator.
4. Интерактивная доска.
5. Видеоматериал.
6. Доступ к сети «интернет».
7. Принтер 3D.

4.2. Общие требования к организации образовательного процесса

Занятия обучающихся проводятся в учебно-производственной мастерской, оборудованной согласно пункта 4.1. настоящей программы. Программа учебной практики должна быть освоена обучающимися в полном объеме. Освоение программы учебной практики обучающимся осуществляется параллельно с междисциплинарным куром 01.01. Дизайн-проектирование (композиция, макетирование, современные концепции в искусстве) и 01.02 Основы проектной и компьютерной графики.

4.3. Кадровое обеспечение образовательного процесса

Преподаватели производственного обучения, осуществляющие руководство учебной практикой обучающихся, должны иметь высшее образование по профилю специальности, проходить обязательную стажировку в профильных организациях не реже одного раза в три года.

4.4. Информационное обеспечение

Основные источники

1. Барташевич, А. А., А. Г. Мельников. Основы художественного конструирования: Учебное пособие для вузов / А. – Минск: Издательство «Выш. школа», 1978 – 216 с.

2. Дегтярев, А.Р. Изобразительные средства рекламы: Слово, композиция, стиль, цвет. – М.: Фаир - Пресс, 2006. – 256 с.

3. Елочкин М. Е. и др. Дизайн-проектирование (композиция, макетирование, современные концепции в искусстве) ОИЦ «Академия» 2015 – 200 с.

4. Ермолаева, Л. Л. Основы дизайнерского искусства. - М.: Архитектура 2009. – 152 с.

5. Калмыкова, Н. В., Максимова И.А. Макетирование из картона и бумаги. – М.: Архитектура – С, 2007. – 80 с.

6. Кантор, К.К. Правда о дизайне. – М.: АНИР, 2015. – 279с.

7. Ковешникова, Н. А. Дизайн: история и теория. – М.: Омега – Л, 2009. – 224 с.

8. Михайлов, С.М. Кулеева Л.М. Основы дизайна. Учебник. – Казань: Новое знание, 1999. – 240 с.

9. Овчинникова, Р.Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования. – М.: Юнити-Дана, 2010. – 271 с.

10. Павлова, А.А. Перспектива. – М., 2011. – 76 с.

11. Розенсон, И.А. Основы теории дизайна. – СПб.: Питер, 2008. – 219с.

12. Рунге, В.Ф. Эргономика в дизайне среды. – М.: Архитектура - С, 2007. – 328 с.

13. Степанов, А.В. Объемно-пространственная композиция: Учеб. для вузов [Текст]/ А.В.Степанов, В.И.Мальгин, Г.И.Иванова и др. – М.: Издательство «Архитектура – С», 2004. – 256 с.

14. Шимко, В.Г. Дизайнерское проектирование. – М.: Архитектура, 2006. – 384 с.

Дополнительные источники

1. Бхаскаран, Лакшми. Дизайн и время. М.: Арт - Родник, 2006. – 256 с.

2. Васечкина, Д. Дизайн интерьера квартиры. / Л. Торопова. – М.: Эксмо, 2005. – 222 с.

3. Власов, В. Г. Основы композиции декоративно-прикладного искусства. - М.: Санкт – Петербург, 2012. – 156 с.

4. Горожан, Д.В. Справочник начинающего дизайнера. – Ростов н/Д., 2005., 2015. – 318с.

5. Голубева, О.Л. Основы композиции – М. «Изобразительное искусство»: 2004. – 144 с.

6. Елочкин, М. Е. Основа проектной и компьютерной графики: Учебное пособие [Текст] / М. Е. Елочкин, ОИЦ «Академия» 2017 – 156 с.

7. Кринский, В.Ф. Элементы архитектурно-пространственной композиции. – М.: Стройиздат, 2008. –172 с.

8. Коротковский, А.Э. Введение в архитектурно-композиционное проектирование. – М., 1975 – 300 с.

9. Лебедев, Ю.С. и др. Архитектурная бионика. – М.: Стройиздат, 1990. — 269 с.

10. Протопопов, В.В. Дизайн интерьера. Теория и практика организации домашнего интерьера. – М., 2004. –128 с.

11. Рунге, В.Ф. Основы теории и методологии дизайна. – М., 2003. – 253 с.

12. Степанов. А.В. Объемно-пространственная композиция. – М.: Стройиздат, 2003. – 253 с.

13. Тиц, А.А. и др. Основы архитектурной композиции и проектирования. – Киев: Высш. шк., 1976. –258 с

14. Устин, В.Б. Композиция в дизайне. – М., 2007. – 239 с.

5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

Результаты обучения (сформированные умения, практический опыт в рамках ВПД)	**Формы и методы контроля и оценки результатов обучения**
проводит проектный анализ	Текущий контроль в форме: Практических задании.
разрабатывает концепцию проекта	Текущий контроль в форме: Практических задании.
выбирает графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта	Текущий контроль в форме: Практических задании.
реализовывает творческие идеи в макете	Текущий контроль в форме: Практических задании.
создает целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования	Текущий контроль в форме: Практических задании.
использует преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм	Текущий контроль в форме: Практических задании.
создает цветовое единство в композиции по законам колористики	Текущий контроль в форме: Практических задании.
проводит целевой сбор и анализ исходных данных, подготовительного материала, необходимых предпроектных исследований	Текущий контроль в форме: Практических задании.
использует разнообразные изобразительные и технические приемы и средства при выполнении дизайн-проекта, методов макетирования	Текущий контроль в форме: Практических задании.
осуществляет процесс дизайнерского проектирования разработки дизайнерских проектов	Текущий контроль в форме: Практических задании.
	Дифференцированный зачет

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Конвертация образовательных результатов

ФГОС СПО по специальности 54.02.01Дизайн (по отраслям)		
ПК 1.1. Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов**.**	Иметь практический опыт: – разработки дизайнерских проектов**.**	Виды работ на учебную практику: – знакомство с предприятием; – провести предпроектный анализ деятельности предприятия для разработки дизайна-проекта; – проанализировать современные тенденции в области дизайна в поиске материала, тканей, использованные в проекте в данного дизайн-проекта (ведомость отделки).
	Уметь: – проводить проектный анализ; – разрабатывать концепцию проекта.	Тематика практических занятий Практическое занятие №26 Дизайн проект 2-х комнатной квартиры. Практическое занятие №30 Разработке промышленного дизайна детской игровой среды и продукции.
	Знать: – теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне.	Перечень тем, включенных в МДК Тема 1.1. Композиция и композиционный центр Тема 1.2. Тектоника Тема 1.3. Связь человека и предметной среды: физическая, эргономическая, эмоциональная Тема 1.5. Роль пропорциональных отношений в композиции Тема 1.6. Стилевое единство Тема 1.7. Статика и динамика формы Тема 1.8. Макетирование Тема 1.9. Дизайн-проектирование Тема 1.10. Понятие «художественная система».
ПК 1.2. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учетом современных тенденций в области дизайна.	Иметь практический опыт: – разработки дизайнерских проектов**.**	Виды работ на практике: – провести предпроектный анализ деятельности предприятия для разработки дизайна-проекта; – проанализировать современные тенденции в области дизайна в поиске

		материала, тканей, использованные в проекте в данного дизайн-проекта (ведомость отделки).
	Уметь: – разрабатывать концепцию проекта.	Тематика практических занятий Практическое занятие №32 Работа с творческими источниками дизайна. Практическое занятие №34 Анализ работ мастеров в современном искусстве рубежа XX-XXI веков. Практическое занятие №35 Поиск образного решения дизайн-проекта в современных направлениях искусства.
	Знать: – теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне; – законы формообразования.	Перечень тем, включенных в МДК Тема 1.11. Современные концепции в искусстве.
ПК 1.3. Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта.	Иметь практический опыт: – разработки дизайнерских проектов.	Виды работ на практике: – ознакомление с технической документацией компании, – выполнить расчет необходимого материала при разработке дизайн-проекта.
	Уметь: – производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования.	Тематика практических занятий Практическое занятие №1 Анализ технико – экономических показателей разрабатываемого проекта. Практическое занятие №2 Расчет технико-экономических показателей разрабатываемого проекта.
	Знать: – систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику); – технологию изготовления изделия.	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.
ПК 1.4. Разрабатывать колористическое решение дизайн-проекта.	Иметь практический опыт: – разработки дизайнерских проектов.	Виды работ на практике – выполнить серии поиска эскизов 1-3 варианта в цвете.
	Уметь: – создавать цветовое единство в композиции по законам колористики.	Тематика практических занятий Практическое занятие №15 Преобразование цветовых моделей. Выполнение цветоделения. Практическое занятия №5 Разработка цветного объявления в журнал.
	Знать: – законы создания цветовой гармонии; принципы и методы эргономики.	Перечень тем, включенных в МДК Тема 1.4. Цвет в композиции
ПК 1.5. . Выполнять эскизы с использованием различных графических средств и приемов.	Иметь практический опыт: – разработки дизайнерских проектов.	Виды работ на практике – выполнить серии поиска эскизов 1-3 варианта в цвете; – выполнить построение и визуализацию в программе ArchiCAD.
	Уметь: – выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта; – выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта.	Тематика практических занятий Практическое занятие №13 Редактирование изображений с помощью фильтров Adobe Photoshop. Практическое занятие №16 Выполнить чертеж квартиры, нанести размеры, выполнить разрез. Практическое занятие №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.
	Знать: – законы формообразования; – систематизирующие методы; формообразования (модульность и комбинаторику); – преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию).	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
ПС Дизайнер детской игровой среды и продукции		
Трудовая функция Выполнение работ по дизайнерской и инженерно-технической разработке и внедрению в производство детской игровой среды и продукции		
Трудовые действия: − проработка (уточнение и корректировка) художественных и технических эскизов детской игровой среды и продукции; − проработка двухмерных и трехмерных моделей дизайнерских решений детской игровой среды и продукции; − создание деталей макетов и физических рабочих проектов моделей; − прорисовка чертежей и схем технической, художественно-конструкторской документации на проектируемое изделие; − устранение незначительных игровых,	Иметь практический опыт: − осуществление разработки эскизного варианта детской игровой среды и продукции в производство.	Виды работ на практике: − ознакомление с технической документацией компании; − 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; − выполнить поисковые эскизы, композиционных решений дизайн-объектов; создание художественного образа; − выполнить дизайн проект в программах: ArhiCAD, 3D-Max, Corel Draw, Photoshop.

конструктивных и технологических дефектов; – частичная разработка и оформление комплекта сопроводительных документов и презентационных материалов к дизайн-проекту.		
Необходимые умения: – прорабатывать конструкторско-технологическую документацию детской игровой среды и продукции; – создавать и прорабатывать художественные и технические эскизы от руки и с использованием графических редакторов; – визуализировать, моделировать и проектировать детали моделей и прототипов, в том числе с использованием компьютерных технологий визуализации, систем автоматизированного проектирования и оборудования для прототипирования; – использовать материалы и инструменты для макетирования, прототипирования; – создавать элементы физических моделей и макетов из различных материалов.	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.	Тематика практических занятий: Практическое занятие №30 Разработке промышленного дизайна детской игровой среды и продукции. Практическое занятие №35 Поиск образного решения дизайн-проекта в современных направлениях искусства. Практическое занятие №16 Выполнить чертеж квартиры, нанести размеры, выполнить разрез. Практическое занятие №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. Рендеринг. Практическое занятие №20 Визуализации интерьера. Установка источников света, камеры. Настройка источников света, камеры. Рендеринг.
Необходимые знания: – основные	Знать: – источники и	Перечень тем, включенных в МДК

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.	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.	Тема 2.3. Графический редактор Adobe Photoshop. Тема 2.4. Графический редактор ArchiCAD Тема 2.5. Графический редактор Autodesk 3ds Max