

## Аннотация к программе преддипломной практики

Направления подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленности: Дизайн среды

Подлинник электронного документа, подписанного ЭП, хранится в системе электронного документооборота Московского Политехнического Университета	
СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП	
Сертификат:	440000020A38DA628BF372C9000000000020A
Владелец:	Грибов Антон Михайлович
Действителен:	с 13.01.2022 по 13.01.2023

### 1. Перечень планируемых результатов обучения при прохождении практики, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

#### 1.1. Цель освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины является:

- формирование у обучающихся общепрофессиональных компетенций, направленных на научные исследования, формирование методов творческого процесса дизайнеров, на создание авторского дизайн-проекта, а также формирование у обучающихся общепрофессиональных компетенций в области профессиональной ориентации, информационно-технологических технологий
- формирование у обучающихся профессиональных компетенций, необходимых для решения следующих задач профессиональной деятельности

Область профессиональной деятельности (по Реестру Минтруда)	Типы задач профессиональной деятельности	Задачи профессиональной деятельности
10 Архитектура, проектирование, геодезия, топография и дизайн (в сфере дизайна)	научно - исследовательский	<ul style="list-style-type: none"><li>• применение методов научных исследований при создании дизайн-проектов.</li></ul>
11 Средства массовой информации, издательство и полиграфия (в сфере дизайна)	художественный	<ul style="list-style-type: none"><li>• выполнение художественного моделирования и эскизирования;</li><li>• владение навыками композиционного формообразования и объемного макетирования;</li><li>• владение современными информационными технологиями для создания графических образов, проектной документации, компьютерного моделирования.</li></ul>
21 Легкая и текстильная промышленность (в сфере дизайна)	проектный	<ul style="list-style-type: none"><li>• выполнение комплексных дизайн-проектов, изделий и систем, предметных и информационных комплексов на основе методики ведения проектно-художественной деятельности;</li><li>• выполнение инженерного конструирования;</li><li>• владение технологиями изготовления объектов дизайна и макетирования;</li></ul>

	научно-исследовательский	<ul style="list-style-type: none"> <li>• применение методов научных исследований при создании дизайн-проектов.</li> </ul>
40 Сквозные виды профессиональной деятельности	<i>проектный</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• владение методами эргономики и антропометрии.</li> </ul>

К основным задачам прохождения практики относится подготовка обучающихся к выполнению следующих трудовых функций в соответствии с профессиональными стандартами

Наименование профессиональных стандартов (ПС)	Код, наименование и уровень квалификации ОТФ, на которые ориентирована дисциплина	Код и наименование трудовых функций, на которые ориентирована дисциплина
10.010 Ландшафтный архитектор	<b>A</b> , Выполнение предпроектных и изыкательских работ, разработка проекта отдельных элементов, проектах новых реконструируемых и реставрируемых объектов ландшафтной архитектуры, <b>6</b>	<b>A/02.6</b> , Подготовка и выполнение отдельных видов работ по ландшафтному территории
11.013 Графический дизайнер	<b>B</b> , Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, <b>6</b>	<b>B/02.6</b> , Художественно-технологическая разработка дизайн-проекта объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
21.001 Дизайнер детской игровой среды и продукции	<b>B</b> , Проведение предпроектных дизайнерских исследований по значимым для заказчика и потребителей параметрам, <b>6</b>	<b>B/02.6</b> , Исследование потребностей потребителей детской игровой среды и продукции (родителей, детей и специалистов детских учреждений)
		<b>C/01.6</b> , Концептуальная проработка вариантов детского игрового оборудования (включая спортивный инвентарь и тренажеры), а также предметно-пространственной игровой среды в целом
		<b>C/02.6</b> , Макетирование, моделирование и/или прототипирование проектов дизайнерских решений детской игровой среды и продукции в различных материалах и технологиях

Наименование профессиональных стандартов (ПС)	Код, наименование и уровень квалификации ОТФ, на которые ориентирована дисциплина	Код и наименование трудовых функций, на которые ориентирована дисциплина
40.059 Промышленный дизайнер (эргономист)	А, Реализация эргономических требований к продукции, создание элементов промышленного дизайна, Б	А/05.6, Установление соответствия характеристик модели, прототипа продукта эргономическим требованиям

В результате прохождения Преддипломной практики у обучающихся формируются общепрофессиональные (ОПК) и профессиональные (ПК) компетенции: ОПК-1, ОПК-2, ОПК-3, ОПК-4, ОПК-6; ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5.

Содержание указанных компетенций и перечень планируемых результатов при прохождении практики представлены в таблице.

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине	Основание (ПС) *для профессиональных компетенций
ОПК-1. Способен применять знания в области истории и естественнонаучные и общеинженерные знания, методы математического анализа и моделирования, теоретического и экспериментального исследования в профессиональной деятельности	ОПК 1.1 Знает основные концепции в области истории и теории искусства и дизайна в связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями в определённый исторический период	<b>Знать:</b> - основные этапы и закономерности развития мирового и отечественного искусства; - виды, жанры, направления, стили и тенденции мирового и отечественного искусства и дизайна. <b>Уметь:</b> - анализировать, сопоставлять и выявлять стилистические особенности мирового и отечественного искусства; - определять принадлежность произведения искусства к исторической эпохе. <b>Владеть:</b> - способностью рассматривать произведения искусства и дизайна в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими идеями конкретного исторического периода.	
	ОПК 1.2 Умеет использовать теоретические	<b>Знать:</b> - основные памятники мирового и отечественного искусства и дизайна;	

	<p>достижения современного искусствознания в проектной и художественной практике</p>	<p>- историю сложения и развития архитектурных, художественных и дизайнерских школ.</p> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- анализировать и интерпретировать художественные произведения, стили и направления искусства и дизайна;</li> <li>- использовать теоретические достижения современного искусствознания в проектной и художественной практике.</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыком применения знаний в области истории и теории искусства и дизайна профессиональной деятельности.</li> </ul>	
	<p>ОПК 1.3 Владеет практикой искусствоведческого анализа произведений искусства и дизайна</p>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- основные исторические этапы формирования и критерии ценности произведений искусства и дизайна.</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- осуществлять поисковую и исследовательскую работу, направленную на выявление сущности и значимости произведений искусства и дизайна.</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- практикой искусствоведческого анализа произведений искусства и дизайна.</li> </ul>	
<p><b>ОПК-2.</b> Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-</p>	<p>ОПК 2.1 Знает приемы и способы работы с научными источниками в области экономики, культуры и искусства;</p>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- приемы и способы работы с научными источниками в области культуры и искусства;</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками использования разнообразных источников информации при решении профессиональных задач</li> </ul>	
	<p>ОПК 2.2 Умеет собирать, анализировать и обобщать научные данные в области искусства, культуры,</p>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- способы оценки научной информации;</li> <li>- способы осуществления трансформации специальных научных знаний</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p>	

практических конференциях	предпринимательства;	- информацию; эффективно использовать профессиональные навыки при выполнении научно-исследовательских и проектных работ <b>Владеть:</b> - навыками поиска научной и технической информации с использованием общих и специализированных баз данных по своей сфере исследования и не только	
	ОПК 2.3 Владеет методикой организации и проведения научно-исследовательской работы; методикой подготовки и проведения публичных выступлений.	<b>Знать:</b> - методы специальных научных знаний - Требования к оформлению научной документации <b>Уметь:</b> - самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; <b>Владеть:</b> - навыками представления результатов работы; - навыками участия в научно-практических конференциях	
<b>ОПК-3.</b> Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои	ОПК 3.1 Знает методологию архитектурно-дизайнерского проектирования;	<b>Знать:</b> - профессиональную терминологию в области дизайна; <b>Уметь:</b> - интегрировать фундаментальные и прикладные знания в сфере архитектурно-дизайнерской деятельности. <b>Владеть:</b> - навыками моделирования архитектурно-дизайнерского пространства при разработке проектных решений	
	ОПК 3.2 Умеет творчески подходить к разработке дизайнерских идей; уметь аргументировано обосновывать свои проектные предложения при проектировании дизайн-объектов различного назначения	<b>Знать:</b> - основные принципы художественного проектирования. <b>Уметь:</b> аргументировано обосновывать свои проектные предложения при проектировании дизайн-объектов различного назначения (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфию, товары народного потребления). <b>Владеть:</b> - навыками воплощения и аргументированного обоснования	

предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека	(техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфию, товары народного потребления).	своего замысла в конкретном композиционном решении	
(техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	ОПК 3.3 Владеет способами и средствами проектной графики, грамотно и выразительно выполняет поисковые эскизы	<b>Знать:</b> - технологические приёмы выполнения проектов <b>Уметь:</b> - выполнять вариативный ряд в эскизировании экспозиции <b>Владеть:</b> - навыками проектной графики	
<b>ОПК-4.</b> Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и	ОПК 4.1 Знает способы и приемы дизайнерского моделирования и конструирования объектов проектирования; современную шрифтовую культуру	<b>Знать:</b> основные положения в области теории и истории шрифта, письма и печати <b>Уметь:</b> выбирать шрифтовые гарнитуры, характерные для определенных стилей <b>Владеть:</b> навыками применения современной шрифтовой культуры и компьютерных технологий в дизайн-проектировании	
	ОПК 4.2 Умеет использовать линейно-конструктивное построение изображения проектируемых изделий и объектов;	<b>Знать:</b> основные закономерности выполнения чертежей и аксонометрии/ технического рисунка /перспективы; законы линейно-конструктивного проектирования изделий <b>Уметь:</b> выполнять технические чертежи, разрабатывать технологическую карту исполнения дизайн-проекта; применять методы графического моделирования <b>Владеть:</b> навыками линейно-конструктивного построения; навыками оформления конструкторской документации в соответствии с ЕСКД.	
	ОПК 4.3 Владеет законами	<b>Знать:</b>	

<p>способы проектной графики</p>	<p>дизайнерской композиции, основами построения цветовой гармонии, различными способами проектной графики</p>	<p>основные закономерности композиции как структуры для передачи содержания;  <b>Уметь:</b>  применять методы образного, эстетического и композиционного анализа в практике композиционной работы  <b>Владеть:</b>  техникой исполнения композиции различных видов и типов, методами формообразования и пластики;</p>	
<p><b>ОПК-6.</b>  Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики</p>	<p><b>ОПК 6.1 Знает</b>  технологии работы с библиографическими источниками и программным информационным софтом, его возможностями как источником получения информации, соблюдая требования информационной безопасности;</p>	<p><b>Знать:</b>  - процессы, методы поиска, сбора, хранения, обработки, представления, распространения информации и способы осуществления таких процессов и методов (информационные технологии);  <b>Уметь:</b>  - выбирать и использовать современные информационно-коммуникационные и интеллектуальные технологии, инструментальные среды, программно-технические платформы и программные средства, в том числе отечественного производства, для решения задач профессиональной деятельности;  <b>Владеть:</b>  - навыками работы с компьютером как средством управления информацией.</p>	
	<p><b>ОПК 6.2 Умеет</b>  добывать необходимую профессиональную информацию с использованием компьютерных технологий;</p>	<p><b>Знать:</b>  – способы и методы работы с информацией в глобальных компьютерных сетях и корпоративных информационных системах;  <b>Уметь:</b>  - анализировать профессиональные задачи и получать необходимую профессиональную информацию с использованием компьютерных технологий;  <b>Владеть:</b>  - навыками работы с лежащими в основе ИТ-решений данными.</p>	
	<p><b>ОПК 6.3 Владеет</b>  приемами работы с несколькими</p>	<p><b>Знать:</b>  - современные инструментальные среды, программно-технические</p>	

	информационным и программами	<p>платформы и программные средства, в том числе отечественного производства, используемые для решения задач профессиональной деятельности, и принципы их работы;</p> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- выбрать универсальные и специальные программно-вычислительные комплексы и системы для решения профессиональных задач;</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками применения современных информационно-коммуникационных технологий для решения задач профессиональной деятельности.</li> </ul>	
<b>ПК-1</b> Концептуальная и инженерно-техническая разработка дизайна среды и продукции	<b>ПК-1.1</b> Концептуальная проработка вариантов оборудования и решений предметно-пространственной среды в целом	<p><b>Знать:</b></p> <p>Принципы, подходы и средства концептуальной проработки дизайна среды;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Творческие источники дизайнерских идей;</li> <li>- Основные приемы эскизирования;</li> <li>- Методы инженерного творчества;</li> <li>- Требования безопасности, эргономики, предъявляемые к продукции дизайна среды;</li> <li>- Современные технологии, конструкции, материалы.</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Воплощать свои творческие замыслы в реальные объекты среды дизайна,</li> <li>- Создавать и прорабатывать художественные и технические эскизы от руки и с использованием графических редакторов;</li> <li>- Моделировать и визуализировать в 2D- и 3D-графике.</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Определением функционала оборудования и предметно-пространственной среды с учетом требований безопасности, культурологии, эргономики;</li> <li>- Определением типологии средовых объектов и систем, эмоционально-образных установок средового дизайна;</li> <li>- Навыками поиска стилевой и технологической концепции</li> </ul>	21.001 Дизайнер детской игровой среды и продукции



		<p>оборудования , предметно-пространственной среды;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Навыками разработки художественных и технических эскизов оборудования, предметно-пространственной среды;</li> <li>- навыками поиска цветографического решения и подбора материалов;</li> <li>- навыками создания двухмерных и трехмерных моделей художественно-конструкторских решений оборудования, предметно-пространственной среды;</li> <li>- навыками подготовки пояснительной записки к дизайн-концепту, включающей обоснование основной идеи проекта, культурно-исторических предпосылок эволюционного развития проектируемого вида продукции, обоснование приемов формообразования, цвет графической концепции и стилистики, описание преимуществ разрабатываемой продукции.</li> </ul>	
	<p><b>ПК-1.2</b> Макетирование, моделирование проектов дизайнерских решений среды и продукции в различных материалах и технологиях</p>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Требования безопасности, эргономики,</li> <li>- Современные технологии, конструкции, материалы</li> </ul> <p><b>Уметь:</b> Моделировать и визуализировать в 2D- и 3D-графике;</p> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Навыками трехмерного эскизного моделирования оборудования, предметно-пространственной среды</li> </ul>	
<p><b>ПК-2</b> Реализация эргономических требований к продукции, создание элементов дизайна среды</p>	<p><b>ПК-2.1</b> Установление соответствия характеристик модели, прототипа продукта эргономическим требованиям</p>	<p><b>Знать:</b> Разделы эргономики</p> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Использовать инструменты эскизирования, моделирования, прототипирования, конструирования;</li> <li>- Использовать приемы эскизирования, моделирования, прототипирования, конструирования</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками проверки соответствия характеристик модели, прототипа</li> </ul>	<p>40.059 Промышленный дизайнер</p>

		<p>продукта эргономическим требованиям;</p> <p>- навыками приведения эскиза, конструкции изделия в соответствие эргономическим требованиям</p>	
<p><b>ПК-3</b> Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p><b>ПК-3.1</b> Художественно-техническая разработка дизайн-проекта</p>	<p><b>Знать:</b> Академический рисунок, техники, графики, компьютерная графика; Теорию композиции; Цветоведение и колористику; Профессиональную терминологию в области дизайна; Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне; Основы художественного конструирования и технического моделирования</p>	11.013 Графический дизайнер
		<p><b>Уметь:</b> Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом; Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов с учетом пожелания заказчика и предпочтений целевой аудитории; Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов дизайна среды; Обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений</p>	
		<p><b>Владеть:</b> Навыками изучения информации необходимой для работы над дизайн-проектом; Определением композиционных приемов и стилистических особенностей проектируемого объекта в дизайне среды; Разработкой решений дизайн-макета</p>	
<p><b>ПК-4</b> Проведение предпроектных дизайнерских исследований по значимым для заказчика и потребителей параметрам</p>	<p><b>ПК-4.1</b> Исследование потребностей потребителей дизайна среды для реализации проекта заказчика</p>	<p><b>Знать:</b> - Методы проведения системно-комплексных дизайнерских исследований, - Технологии и средства сбора и обработки данных, необходимых для проведения дизайнерских исследований</p> <p><b>Уметь:</b></p>	21.001 Дизайнер детской игровой среды и продукции

		<p>- Осуществлять процедуры сбора, сортировки, анализа, оценки и критического резюмирования больших объемов информации, используемой при принятии дизайнерских решений;</p> <p>- Работать с нормативными документами и законодательными актами, исследованиями различного характера, содержащими требования и рекомендации к продуктам дизайна среды</p> <p><b>Владеть:</b></p> <p>определением критериев требований к продукции дизайна среды; анализом влияния тенденций вкусов пользователей на продукцию дизайна среды</p>	
<p><b>ПК-5</b> Выполнение предпроектных и изыкательских работ, разработка проекта отдельных элементов, проектах новых реконструируемых и реставрируемых объектов ландшафтной архитектуры</p>	<p><b>ПК-5.1</b> Подготовка и выполнение отдельных видов работ по ландшафтному территории</p>	<p><b>Знать:</b></p> <p>- региональные и местные климатические, топографические, экологические, инженерно-геологические, гидрологические условия территорий;</p> <p>- правовые аспекты землепользования в Российской Федерации и нормативные правовые акты земельного законодательства Российской Федерации</p>	<p>10.010 Ландшафтный архитектор</p>
		<p><b>Уметь:</b></p> <p>- использовать средства и методы работы с библиографическими источниками;</p>	
		<p><b>Владеть:</b></p> <p>- общим анализом полученной исходной информации для разработки проектных решений для конкретного объекта ландшафтной архитектуры</p>	

## 2. Место практики в структуре образовательной программы

Преддипломная практика относится к числу практик Блока 2 образовательной программы бакалавриата по направлению 54.03.01 «Дизайн».

Преддипломная практика представляет собой вид учебных занятий, непосредственно ориентированных на выполнение выпускной квалификационной работы бакалавра;

Дисциплина реализуется в форме практической подготовки.

Преддипломной практике предшествуют изучение всех дисциплин и прохождение всех практик в составе программы бакалавриата;

**В результате прохождения производственной практики студент должен:**

## **Знать:**

- основные концепции в области истории и теории искусства и дизайна в связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями в определённый исторический период
- приемы и способы работы с научными источниками в области экономики, культуры и искусства;
- методологию архитектурно-дизайнерского проектирования;
- способы и приемы дизайнерского моделирования и конструирования объектов проектирования; современную шрифтовую культуру;
- технологию работы с библиографическими источниками и программным информационным софтом, его возможностями как источником получения информации, соблюдая требования информационной безопасности;
- Принципы, подходы и средства концептуальной проработки дизайна среды и оборудования, Творческие источники дизайнерских идей; Основные приемы эскизирования; Методы инженерного творчества; Дизайнерские способы, инструменты и методы, которые позволяют адаптировать решения к проекту в конкретной окружающей среде; Требования безопасности, эргономики, физиологии, предъявляемые к продукции дизайна среды
- Разделы эргономики
- Академический рисунок, техники, графики, компьютерная графика; Теорию композиции; Цветоведение и колористику; Профессиональную терминологию в области дизайна; Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне; Основы художественного конструирования и технического моделирования
- Методы проведения системно-комплексных дизайнерских исследований, Технологии и средства сбора и обработки данных, необходимых для проведения дизайнерских исследований
- Региональные и местные природные, социальные, историко-культурные, архитектурные и градостроительные контексты района объекта ландшафтной архитектуры; средства и методы работы с библиографическими источниками для сбора дополнительных данных при проектировании объектов ландшафтного строительства

## **Уметь:**

- использовать теоретические достижения современного искусствознания в проектной и художественной практике
- собирать, анализировать и обобщать научные данные в области искусства, культуры, предпринимательства
- творчески подходить к разработке дизайнерских идей; уметь аргументировано обосновывать свои проектные предложения при проектировании дизайн-объектов различного назначения (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфию, товары народного потребления).

- использовать линейно-конструктивное построение изображения проектируемых изделий и объектов;
- добывать необходимую профессиональную информацию с использованием компьютерных технологий;
- владеть логическими и интуитивными методами поиска новых идей и решений; Свободно оперировать пространственными образами предметов, процессов и явлений (объемно-пространственное мышление); Воплощать свои творческие замыслы в реальные объекты среды дизайна, Создавать и прорабатывать художественные и технические эскизы от руки и с использованием графических редакторов; Создавать образ по словесному описанию; Моделировать и визуализировать в 2D- и 3D-графике
- Использовать инструменты эскизирования, моделирования, прототипирования, конструирования; Использовать приемы эскизирования, моделирования, прототипирования, конструирования; Использовать компьютерные инструменты моделирования и конструирования
- Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн проектом; Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов с учетом пожелания заказчика и предпочтений целевой аудитории; Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов дизайна среды; Обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений
- Осуществлять процедуры сбора, сортировки, анализа, оценки и критического резюмирования больших объемов информации, используемой при принятии дизайнерских решений; Работать с нормативными документами и законодательными актами, исследованиями различного характера, содержащими требования и рекомендации к продуктам дизайна среды
- Региональные и местные природные, социальные, историко-культурные, архитектурные и градостроительные контексты района объекта ландшафтной архитектуры; средства и методы работы с библиографическими источниками для сбора дополнительных данных при проектировании объектов ландшафтного строительства

**Владеть:**

- практикой искусствоведческого анализа произведений искусства и дизайна
- методикой организации и проведения научно-исследовательской работы; методикой подготовки и проведения публичных выступлений.
- способами и средствами проектной графики, грамотно и выразительно выполняет поисковые эскизы
- законами дизайнерской композиции, основами построения цветовой гармонии, различными способами проектной графики
- приемами работы с несколькими информационными программами.

- Определением функционала оборудования и предметно-пространственной среды с учетом требований безопасности, культурологии, эргономики; Определение климатических особенностей в географическом регионе проживания потенциальных потребителей; Определение типологии средовых объектов и систем, эмоционально-образных установок средового дизайна; Поиск стилевой и технологической концепции оборудования, предметно-пространственной среды; Разработка художественных и технических эскизов оборудования, предметно-пространственной среды; Поиск цветографического решения и подбор материалов; Оценка принципиальной осуществимости дизайн-концепции в разных материалах и технологиях; Создание двухмерных и трехмерных моделей художественно-конструкторских решений оборудования, предметно-пространственной среды; Обсуждение вариантов и согласование дизайнерских решений оборудования и предметно-пространственной среды со специалистами заказчика; Подготовка пояснительной записки к дизайн-концепту, включающей обоснование основной идеи проекта, культурно-исторических предпосылок эволюционного развития проектируемого вида продукции, обоснование приемов формообразования, цвет графической концепции и стилистики, описание преимуществ разрабатываемой продукции.
- навыками проверки соответствия характеристик модели, прототипа продукта эргономическим требованиям; навыками приведения эскиза, конструкции изделия в соответствие эргономическим требованиям
- Навыками изучения информации необходимой для работы над дизайн-проектом; Определением композиционных приемов и стилистических особенностей проектируемого объекта в дизайне среды; Разработкой решений дизайн-макета
- определением критериев требований к продукции дизайна среды; анализом влияния тенденций вкусов пользователей на продукция дизайна среды
- общим анализом полученной исходной информации для разработки проектных решений для конкретного объекта ландшафтной архитектуры

### **3 Структура и содержание дисциплины**

Общая трудоемкость преддипломной практики составляет 12 зачетных единиц, 432 академических часа, 8 недель.

Содержание преддипломной практики определяется темой выпускной квалификационной работы, отражается в задании, составленном руководителем практики.

Во время прохождения преддипломной практики выполняются реферат (научно-исследовательская работа) на тему выпускной квалификационной работы и разработку вариативных решений (моделей) объекта.

Реферат составляет исследовательскую часть пояснительной записки к выпускной квалификационной работе, разработка вариативных решений представляет обоснованные концептуальные модели проекта, которые могут быть представлены в графической части выпускной квалификационной работы.

Целью работы над рефератом является ознакомление с терминологией, проектными и реализованными наработками по заданной теме, изучение соответствующих норм и т.д.

Реферат включает текстовую и графическую часть. Графическую часть рекомендуется выполнять в виде аналитических таблиц в качестве сравнительного анализа аналоговых отечественных и зарубежных проектов.

#### Содержание производственной практики:

№ п\п	Разделы (темы) практики
	<b>Подготовительный этап.</b>
1.	Консультация. Заявление и обоснование выбранной площадки для практики, ее актуальность; поиск аналогов (не более 3-х). Правила и требования к оформлению отчета. Инструктаж по технике безопасности и охране труда. <i>Учебная цель:</i> Донести до студентов основы производственной практики. Показать методический материал. Определить последовательность дальнейшей работы. Обозначить направление деятельности. Обучение безопасным методам и приемам труда, правилам охраны труда, промышленной, пожарной безопасности, производственной санитарии.
	<b>Основной этап</b>
2.	Эскизная часть проекта Выработать творческую проектную установку: художественный образ (ассоциативные эскизы, описание), сценарий/атмосфера (ассоциативные эскизы, сценарный план), полная концепция. <i>Учебная цель:</i> Найти единый стиль проектируемого объекта, объемно-пространственное (скетчи), цветовое и световое решение.
3.	Работа над выбором материалов и технической частью проекта Изучение объекта проектирования и подбор материалов. <i>Учебная цель:</i> Чертежи: план с разрезами, план с зонированием, план навигация, 2 разреза или фронтальный вид и вид сбоку. -визуализация 3-4: общий вид выставочного пространства, виды каждой зоны. - конструкция: чертеж элементов выставочного пространства.
4.	Освоение методики работы с объектом проектной деятельности. <i>Учебная цель:</i> Предпроектный анализ: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Изучение истории предлагаемого объекта</li> <li>• Изучение примеров формирования художественного образа</li> <li>• Изучение зарубежных и российских аналогов</li> </ul>

5.	<p>Освоение основ составления проектной документации и основных приемов исполнения проекта.</p> <p><i>Учебная цель:</i> предложение проектной модели основного объемно-пространственного элемента и всех единиц установленной номенклатуры; формирование стилистического и цветографического решения проектируемых элементов.</p> <p><i>Проектная концепция:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Сценарий</li> <li>- Объемно-пространственное решение</li> <li>- Эскизы</li> <li>- Чертежи</li> <li>- Визуализация</li> </ul> <p><i>Проектная разработка:</i></p>
6.	<p>Роль и место дизайнера в структуре предприятия. Обязанности дизайнера.</p> <p><i>Учебная цель:</i> Условия взаимодействия дизайнера с заказчиком. График работы дизайнера. Рабочее место дизайнера, обеспеченность графическими средствами, информационными технологиями и компьютерными программами. Требования к профессиональным навыкам дизайнера. Сроки исполнения заказов. Степень креативной свободы дизайнера. Общая стилистическая направленность работы фирмы. Взаимодействие дизайнера с остальными структурами предприятия. Участие дизайнера в переговорах. Возможности внесения собственных предложений при разработке проектов.</p> <p><i>Ход урока:</i> выводы по результатам аналитического этапа проектирования; формирование концептуального решения поставленной проектной задачи, определение объема подачи номенклатуры разрабатываемых элементов.</p>
<b>Заключительный этап</b>	
7	<p>Подготовка отчета.</p> <p><i>Учебная цель:</i> законченная дизайн-концепция; дизайн-разработка всех элементов, включенных автором в номенклатуру проекта.</p> <p><i>Ход урока:</i> электронная презентация (должна быть выполнена в единой стилистики, должна раскрывать поэтапно работу над проектом, весь состав проекта).</p> <p>В результате выполнения структурных таблиц и подбора материала реализуется начальный процесс дипломного проектирования, основанный на методологической цепочке «информация – анализ – синтез – оценка». Итогом предпроектных исследований является не только поиск вариантов проекта, но и выбор обоснованной модели проекта по соответствующим критериям на стадии преддипломной работы.</p>