



Аннотация к программе производственной «Проектно-технологической» практики Направления подготовки: 54.03.01 Дизайн Направленности: Дизайн среды

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 формирование методов творческого процесса дизайнеров, на создание авторского дизайн-проекта, а также формирование у обучающихся общепрофессиональных компетенций в области информационно-коммуникационных 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
21 Легкая и текстильная промышленность (в сфере дизайна)	<i>Проектный</i>	<ul style="list-style-type: none"> - выполнение комплексных дизайн-проектов, изделий и систем, предметных и информационных комплексов на основе методики ведения проектно-художественной деятельности; - выполнение инженерного конструирования; - владение технологиями изготовления объектов дизайна и макетирования;
40 Сквозные виды профессиональной деятельности	<i>Проектный</i>	<ul style="list-style-type: none"> - владение методами эргономики и антропометрии.

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
21.001 Дизайнер детской игровой среды и продукции	<i>В, Проведение предпроектных дизайнерских исследований по значимым для заказчика</i>	<i>В/02.6, Исследование потребностей потребителей детской игровой среды и продукции (родителей, детей и</i>

Наименование профессиональных стандартов (ПС)	Код, наименование и уровень квалификации ОТФ, на которые ориентирована дисциплина	Код и наименование трудовых функций, на которые ориентирована дисциплина
	и потребителей параметрам,б	специалистов детских учреждений)
	С, Концептуальная и инженерно-техническая разработка детской игровой среды и продукции, б	С/01.6, Концептуальная проработка вариантов детского игрового оборудования (включая спортивный инвентарь и тренажеры), а также предметно-пространственной игровой среды в целом
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 производственной «Проектно-технологической» практики у обучающихся формируются общепрофессиональные (ОПК) и профессиональные (ПК) компетенции: ОПК-3, ОПК-4, ОПК-6; ПК-1, ПК-2. 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
ОПК-3 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	ОПК-3.1. Знает методологию архитектурно-дизайнерского проектирования;	Знать: - профессиональную терминологию в области дизайна; - основы художественного конструирования и технического моделирования Уметь: - выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; - применять законы, приёмы, средства композиции на практике архитектурно-дизайнерского проектирования; Владеть: навыками грамотного и творческого выполнения эскизов и эскизных проектов в графическом и цветовом решении

<p>обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)</p>	<p>ОПК-3.2. Умеет 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).</p>	<p>Знать: основные принципы разработке дизайнерских идей; Уметь: разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; Владеть: навыками воплощения и аргументированного обоснования своего замысла в конкретном композиционном решении</p>
	<p>ОПК-3.3. Владеет способами и средствами проектной графики, грамотно и выразительно выполняет поисковые эскизы</p>	<p>Знать: технологические приёмы выполнения проектов, основные принципы композиционного построения Уметь: синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов; Владеть: навыками проектной графики</p>
<p>ОПК-4. 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</p>	<p>ОПК-4.1 Знает способы и приемы дизайнерского моделирования и конструирования объектов проектирования; современную шрифтовую культуру</p>	<p>Знать: - основные положения в области теории и истории шрифта, письма и печати Уметь: - выбирать шрифтовые гарнитуры, характерные для определенных стилей Владеть: - навыками применения современной шрифтовой культуры и компьютерных технологий в дизайн-проектировании</p>
	<p>ОПК-4.2 Умеет использовать линейно-конструктивное построение изображения проектируемых изделий и объектов;</p>	<p>Знает: - основные закономерности выполнения чертежей и аксонометрии/ технического рисунка /перспективы; законы линейно-конструктивного проектирования изделий Уметь: - выполнять технические чертежи, разрабатывать технологическую карту исполнения дизайн-проекта;</p>

композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики		применять методы графического моделирования Владеть: - навыками линейно-конструктивного построения; навыками оформления конструкторской документации в соответствии с ЕСКД.
	ОПК-4.3 Владет законами дизайнерской композиции, основами построения цветовой гармонии, различными способами проектной графики	Знать: основные закономерности композиции как структуры для передачи содержания; Уметь: - применять методы образного, эстетического и композиционного анализа в практике композиционной работы Владеть: - техникой исполнения композиции различных видов и типов, методами формообразования и пластики;
ОПК-6. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК-6.1 Имеет базовые представления об основных методах, способах и средствах получения, хранения, переработки информации, навыки работы с компьютером как средством управления информацией;	Знать: - процессы, методы поиска, сбора, хранения, обработки, представления, распространения информации и способы осуществления таких процессов и методов (информационные технологии); Уметь: - 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; Владеть: - навыками работы с компьютером как средством управления информацией.
	ОПК-6.2 Работает с информацией в глобальных компьютерных сетях и корпоративных информационных системах;	Знать: – способы и методы работы с информацией в глобальных компьютерных сетях и корпоративных информационных системах; Уметь: - анализировать профессиональные задачи, выбирать и использовать подходящие ИТ-решения; Владеть: - навыками работы с лежащими в основе ИТ-решений данными.
	ОПК-6.3 Решает	Знать: - современные

	<p>профессиональные задачи с применением универсальных и специальных программно-вычислительных комплексов и систем.</p>	<p>инструментальные среды, программно-технические платформы и программные средства, в том числе отечественного производства, используемые для решения задач профессиональной деятельности, и принципы их работы;</p> <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - выбрать универсальные и специальные программно-вычислительные комплексы и системы для решения профессиональных задач; <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками применения современных информационно-коммуникационных и интеллектуальных технологий, инструментальных сред, программно-технических платформ и программных средств, в том числе отечественного производства, для решения задач профессиональной деятельности.
<p>ПК-1 Концептуальная и инженерно-техническая разработка дизайна среды и продукции</p>	<p>ПК-1.1 Концептуальная проработка вариантов оборудования и решений предметно-пространственной среды в целом</p>	<p>Знать: Принципы, подходы и средства концептуальной проработки дизайна среды;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Творческие источники дизайнерских идей; - Основные приемы эскизирования; - Методы инженерного творчества; - Требования безопасности, эргономики, предъявляемые к продукции дизайна среды; - Современные технологии, конструкции, материалы. <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Воплощать свои творческие замыслы в реальные объекты среды дизайна, - Создавать и прорабатывать художественные и технические эскизы от руки и с использованием графических редакторов; - Моделировать и визуализировать в 2D- и 3D-графике. <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Определением функционала оборудования и предметно-пространственной среды с учетом требований безопасности, культурологии, эргономики; - Поиск стилевой и технологической

		<p>концепции оборудования , предметно-пространственной среды;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Навыками разработки художественных и технических эскизов оборудования, предметно-пространственной среды; - навыками поиска цветографического решения и подбора материалов; - навыками создания двухмерных и трехмерных моделей художественно-конструкторских решений оборудования, предметно-пространственной среды; - 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.
	<p>ПК-1.2 Макетирование, моделирование проектов дизайнерских решений среды и продукции в различных материалах и технологиях</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Требования безопасности, эргономики, - Современные технологии, конструкции, материалы <p>Уметь:</p> <p>Моделировать и визуализировать в 2D- и 3D-графике;</p> <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Навыками трехмерного эскизного моделирования оборудования, предметно-пространственной среды
<p>ПК-2 Реализация эргономических требований к продукции, создание элементов дизайна среды</p>	<p>ПК-2.1 Установление соответствия характеристик модели, прототипа продукта эргономическим требованиям</p>	<p>Знать: Разделы эргономики</p> <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Использовать инструменты эскизирования, моделирования, прототипирования, конструирования; - Использовать приемы эскизирования, моделирования, прототипирования, конструирования <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками проверки соответствия характеристик модели, прототипа продукта эргономическим требованиям; - навыками приведения эскиза, конструкции изделия в соответствие

		эргономическим требованиям
--	--	----------------------------

2. Место практики в структуре образовательной программы

Производственная «Проектно-технологическая» практика относится к числу практик Блока 2 образовательной программы бакалавриата «Практики» и является обязательной. по направлению 54.03.01 «Дизайн». Дисциплина полностью реализуется в форме практической подготовки.

Проектно-технологическая практика необходима для освоения дисциплин:

- «Полиграфический дизайн»,
- «Компьютерное проектирование»,
- «Проектная деятельность»
- «Проектирование в дизайне среды».

В ходе проектно-технологической практики студент должен:

Знать:

- 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;
- современные технологии, конструкции, материалы

Уметь:

- 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 приемы и инструменты эскизирования, моделирования, прототипирования, конструирования;
- обсуждать варианты и согласовать дизайнерские решения оборудования и предметно-пространственной среды со специалистами заказчика;
- подготовить пояснительные 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

Владеть:

- 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;
- навыками определения функционала оборудования и предметно-пространственной среды с учетом требований безопасности, культурологии, эргономики;
- навыками определения климатических особенностей в географическом регионе проживания потенциальных потребителей;
- навыками определения типологии средовых объектов и систем, эмоционально-образных установок средового дизайна;
- навыками поиска стилевой и технологической концепции оборудования, предметно-пространственной среды;

- навыками разработки художественных и технических эскизов оборудования, предметно-пространственной среды;
- навыками поиска цветографического решения и подбор материалов;
- навыками оценки принципиальной осуществимости дизайн-концепции в разных материалах и технологиях;
- навыками создания двухмерных и трехмерных моделей художественно-конструкторских решений оборудования, предметно-пространственной среды;
- навыками проверки соответствия характеристик модели, прототипа продукта эргономическим требованиям; навыками приведения эскиза, конструкции изделия в соответствие эргономическим требованиям.

Объектами профессиональной деятельности выпускников, освоивших программу проектно-технологической практики в структуре ООП, являются: искусственная материально-пространственная среда жизнедеятельности человека и общества с ее компонентами (интерьеры частной и общественной среды, декор и ландшафтное проектирование.) и процессы ее моделирования, создания и использования человеком и обществом.

3 Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость производственной «Проектно-технологической» практики составляет 6 зачетных единицы, 216 академических часов, 4 недели.

Содержание производственной практики:

№ п\п	Разделы (темы) практики
	Подготовительный этап.
1.	Ознакомительная консультация. Правила и требования к оформлению отчета. Инструктаж по технике безопасности и охране труда. Заявление и обоснование выбранной площадки для практики, ее актуальность; поиск аналогов (не более 3-х). Учебная цель: 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.
	Основной этап
2.	Обмерочная практика. Эскизная часть проекта. Обмерить пространство. Выработать творческую проектную установку: художественный образ (ассоциативные эскизы, описание), сценарий/атмосфера (ассоциативные эскизы, сценарный план), полная концепция. Учебная цель: Найти единый стиль проектируемого объекта, объемно-пространственное (скетчи), цветовое и световое решение.

3.	<p>Работа над выбором материалов и технической частью проекта. Изучение объекта проектирования и подбор материалов.</p> <p>Учебная цель: Чертежи: план с разрезами, план с зонированием, план навигация, 2 разреза или фронтальный вид и вид сбоку.</p> <p>-визуализация 3-4: общий вид выставочного пространства, виды каждой зоны.</p> <p>- конструкция: чертеж элементов выставочного пространства.</p>
4.	<p>Освоение методики работы с объектом проектной деятельности. Учебная цель:</p> <p>Предпроектный анализ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Изучение истории предлагаемого объекта - Изучение примеров формирования художественного образа - Изучение зарубежных и российских аналогов
5.	<p>Освоение основ составления проектной документации и основных приемов исполнения проекта.</p> <p>Учебная цель: предложение проектной модели основного объемно-пространственного элемента и всех единиц установленной номенклатуры; формирование стилистического и цветографического решения проектируемых элементов.</p> <p>Проектная концепция:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Сценарий - Объемно-пространственное решение Проектная разработка: - Эскизы - Чертежи - Визуализация.
6.	<p>Роль и место дизайнера в структуре предприятия. Обязанности дизайнера.</p> <p>Учебная цель: 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>Ход урока: выводы по результатам аналитического этапа проектирования; формирование концептуального решения поставленной проектной задачи, определение объема подачи номенклатуры разрабатываемых элементов.</p>
	<p>Заключительный этап</p>
7	<p>Подготовка отчета.</p> <p>Учебная цель: законченная дизайн-концепция; дизайн-разработка всех элементов, включенных автором в номенклатуру проекта.</p> <p>Ход урока: электронная презентация (должна быть выполнена в единой стилистики, должна раскрывать поэтапно работу над проектом, весь состав проекта);</p> <p>диск (весь состав проекта + отсканированные композиции и зарисовки,</p>

	баннер, презентация, фотографии макета).
--	--