

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Усынин Максим Валерьевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 21.01.2024 17:00:59  
Уникальный программный ключ:  
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

**Частное образовательное учреждение высшего образования  
«Международный Институт Дизайна и Сервиса»  
(ЧОУВО МИДиС)**

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ  
ПМ.02 ТЕХНИЧЕСКОЕ ИСПОЛНЕНИЕ ХУДОЖЕСТВЕННО-  
КОНСТРУКТОРСКИХ (ДИЗАЙНЕРСКИХ) ПРОЕКТОВ В МАТЕРИАЛЕ**

Специальность: 54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Направленность (профиль): 3D-моделирование для компьютерных игр

Квалификация выпускника: Дизайнер

Уровень базового образования обучающегося: Основное общее образование

Форма обучения: Очная

Год набора: 2021

Рабочая программа профессионального модуля ПМ.02 Техническое исполнение художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов в материале разработана на основе требований федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям), утвержденного приказом Министерства образования и науки РФ от 23.11.2014 г. № 658.

Автор-составитель: Одношовина Ю.В.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры дизайна, рисунка и живописи

Протокол № 9 от 22.04.2024 г.

Заведующий кафедрой дизайна, рисунка и живописи

Ю.В. Одношовина

Эксперты (рецензенты):

Член ассоциации архитекторов и дизайнеров,  
руководитель дизайн-студии  
ООО «Пространство дизайна», г. Челябинск



М.А. Булычева

**Содержание**

1. Паспорт рабочей программы профессионального модуля ПМ.02 Техническое исполнение художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов в материале .....	4
2. Результаты освоения профессионального модуля.....	5
3. Структура и содержание профессионального модуля .....	7
4. Условия реализации профессионального модуля.....	15
5. Контроль и оценка результатов освоения профессионального модуля .....	19

# 1. Паспорт рабочей программы профессионального модуля ПМ.02 Техническое исполнение художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов в материале

## 1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа профессионального модуля является частью основной профессиональной образовательной программы СПО в соответствии с ФГОС СПО по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям) в части освоения основного вида профессиональной деятельности (ВПД).

## 1.2. Место профессионального модуля в структуре основной профессиональной образовательной программы (программы подготовки специалистов среднего звена)

Профессиональный модуль профессионального учебного цикла.

## 1.3. Требования к результатам освоения профессионального модуля:

В результате освоения профессионального модуля ПМ.02 Техническое исполнение художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов в материале обучающийся должен:

### ***иметь практический опыт:***

- воплощения авторских проектов в материале.

### ***уметь:***

- выбирать материалы с учетом их формообразующих свойств;
- выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале;
- выполнять технические чертежи проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии;
- разрабатывать технологическую карту изготовления авторского проекта.

### ***знать:***

- ассортимент, свойства, методы испытаний и оценки качества материалов;
- технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам.

## 1.4. Количество часов на освоение рабочей программы профессионального модуля:

максимальная учебная нагрузка обучающегося - 620 часов, в том числе:

- обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося - 290 часов;
- самостоятельной работы обучающегося - 6 часов;
- курсовая работа – 30 часов;
- учебной и производственной практики - 288 часов;
- экзамен по модулю – 6 часов.

## 2. Результаты освоения профессионального модуля

Результатом освоения программы профессионального модуля является овладение обучающимися видом профессиональной деятельности (ВПД) ПМ.02 Техническое исполнение художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов в материале, в том числе общими (ОК) и профессиональными (ПК) компетенциями:

Код	Наименование результата обучения
<i>Общие компетенции (ОК):</i>	
ОК 1.	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам
ОК 2.	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности
ОК 3.	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях
ОК 4.	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде
ОК 5.	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста
ОК 6.	Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения
ОК 9.	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках
<i>Профессиональные компетенции (ПК):</i>	
ПК 2.1.	Разрабатывать технологическую карту изготовления изделия
ПК 2.2.	Выполнять технические чертежи
ПК 2.3.	Выполнять экспериментальные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете или материале в соответствии с техническим заданием (описанием)
ПК 2.4.	Доводить опытные образцы промышленной продукции до соответствия технической документации
ПК 2.5.	Разрабатывать эталон (макет в масштабе) изделия

### Личностные результаты реализации программы воспитания

Личностные результаты реализации программы воспитания (дескрипторы)	Код личностных результатов реализации программы воспитания
<b>Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные отраслевыми требованиями к деловым качествам личности</b>	
Выбирающий оптимальные способы решения профессиональных задач на основе уважения к заказчику, понимания его потребностей	<b>ЛР 13</b>
<b>Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные субъектом Российской Федерации</b>	
Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках. (в ред. Приказа Минпросвещения России от 17.12.2020 N 747)	<b>ЛР 16</b>

Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения (в ред. Приказа Минпросвещения России от 17.12.2020 N 747)	<b>ЛР 17</b>
Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере. (в ред. Приказа Минпросвещения России от 17.12.2020 N 747)	<b>ЛР 18</b>
<b>Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные ключевыми работодателями</b>	
Необходимость самообразования и стремящийся к профессиональному развитию по выбранной специальности.	<b>ЛР 19</b>
Открытость к текущим и перспективным изменениям в мире труда и профессий.	<b>ЛР 21</b>
Активно применять полученные знания на практике.	<b>ЛР 22</b>
<b>Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные субъектами образовательного процесса</b>	
Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.	<b>ЛР 23</b>
Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.	<b>ЛР 24</b>
Проявлять доброжелательность к окружающим, деликатность, чувство такта и готовность оказать услугу каждому кто в ней нуждается.	<b>ЛР 25</b>

### 3. Структура и содержание профессионального модуля

#### 3.1. Тематический план профессионального модуля ПМ.02 Техническое исполнение художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов в материале

Коды профессиональных компетенций	Наименования разделов профессионального модуля	Всего часов	Объем времени, отведенный на освоение междисциплинарного курса (курсов)				Практика	
			Обязательная аудиторная учебная нагрузка обучающегося			Самостоятельная работа обучающегося, часов	Учебная, часов	Производственная, часов
			Всего, часов	в т.ч. лабораторные работы и практические занятия, часов	в т.ч. курсовая работа (проект), часов			
1	2	3	4	5	6	7	8	9
ОК 01-06, 09. ПК 2.1-2.5 ЛР 13, 16-19, 21-25.	МДК.02.01 Выполнение художественно-конструкторских проектов в материале	154	148	76	30	6	-	-
	МДК.02.02. Основы конструкторско-технологического обеспечения дизайна	172	172	86	-	-	-	-
	УП. 02 Учебная практика	72					72	-
	ПП.02 Производственная практика (по профилю специальности)	216						216
	Экзамен по модулю	6						
	<b>Всего:</b>	<b>620</b>	<b>320</b>	162	30	<b>6</b>	<b>72</b>	<b>216</b>

### 3.2. Содержание обучения по профессиональному модулю ПМ.02 Техническое исполнение художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов в материале

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, практические работы, самостоятельная работа	Объем часов	Уровень освоения*	Осваиваемые элементы компетенций
1	2	3	4	5
<b>МДК.02.01 Выполнение художественно-конструкторских проектов</b>				
<b>6 семестр</b>				
<b>Введение.</b> Роль макетирования в художественно-конструкторской деятельности.	<b>Содержание учебного материала</b>	4	1	ОК 01-06, 09. ПК 2.1-2.5 ЛР 13, 16-19, 21-25.
	1. Макетирование – средство выявления оптимальных вариантов композиции и компоновки, а также творческого поиска новых форм. Достоинства макетирования. Выбор материала для 3D-макета в связи с художественно-конструкторской задачей.			
	<b>Практические занятия</b>	6		
	1. Анализ аналогов. Изучение приемов 3D-макетирования на аналогах. Демонстрация слайдов с аналогами.			
<b>Раздел 1. Методика художественно-конструкторского объемного макетирования</b>				
<b>Тема 1.1.</b> Основные макетные материалы.	<b>Содержание учебного материала</b>	4	2	ОК 01-06, 09. ПК 2.1-2.5 ЛР 13, 16-19, 21-25.
	1. Основные макетные материалы и технология их обработки. Имитация макетных материалов (фактуры, цвета, блеска и др.) с целью приближения их внешнего вида к реальному изделию. Изучение приемов 3D-макетирования.			
	<b>Практические занятия</b>	6		
	1. Выполнение упражнения на имитацию фактуры материалов (камень, дерево, металл) в программах.			
<b>Тема 1.2.</b> Пространственная среда предмета.	<b>Содержание учебного материала</b>	4	2	ОК 01-06, 09. ПК 2.1-2.5 ЛР 13, 16-19, 21-25.
	1. Эстетическое содержание формобъемного макетирования. Новые функционально-технологические решения и их конструктивное обеспечение. Принципы проектирования			
	2. Применение объектов дизайна в различных художественных системах.			
	<b>Практические занятия</b>	6		
	1. Оформление презентации на тему: «Анализ комплектов предметов: основные качества и системность в комплексном дизайне».			
<b>Тема 1.3.</b> Эстетика и технологичность конструирования.	<b>Содержание учебного материала</b>	4	2	ОК 01-06, 09. ПК 2.1-2.5 ЛР 13, 16-19, 21-25.
	1. Художественные средства построения композиции. Специфические композиционные свойства (художественные возможности) пластики. Наглядные примеры (в т. ч. исторические) использования пластических средств, графических средств, объединения графики и пластики с			



	целью достижения художественной выразительности формы. Цвет в художественном конструировании.			
	<b>Практические занятия</b>	8		
	1. Выполнение упражнения на тему: «Графика на объеме»			
<b>Тема 1.4.</b> Художественное конструирование.	<b>Содержание учебного материала</b>	6	3	ОК 01-06, 09. ПК 2.1-2.5 ЛР 13, 16-19, 21-25.
	1. Исследование исходной ситуации и построение объекта проектирования. Функционально-эргономический и конструктивно-технологический анализ. Композиционный анализ. Художественно-конструктивный синтез: функционально-эргономический поиск, работа над композицией изделия. Масштаб в художественном конструировании. Отбор оптимальных вариантов композиционных, цветографических, эргономических и др. решений.			
	<b>Практические занятия</b>	8		
	1. Разработка конструктивного изделия в трёхмерной компьютерной графике 2. Просмотр выполненных работ			
<b>7 семестр</b>				
<b>Раздел 2. Основы концепт-арта</b>				
<b>Тема 2.1.</b> Концепт-арт. Назначение концепт-арта.	<b>Содержание учебного материала</b>	2	1	ОК 01-06, 09. ПК 2.1-2.5 ЛР 13, 16-19, 21-25.
	1. Задачи дизайна и принципы их постановки. Различные способы прототипирования.			
	<b>Практические занятия</b>	6		
	1. Разбор проектов и стилей художников для своего будущего проекта на тему: «Разработка концепт-арта предмета».			
<b>Тема 2.2.</b> Особенности разработки концепт-арта для конкретной задачи.	<b>Содержание учебного материала</b>	2	2	ОК 01-06, 09. ПК 2.1-2.5 ЛР 13, 16-19, 21-25.
	1. Современные тенденции в концепт-арте. Особенности человеческого восприятия. Развитие умения подстраиваться под задачу. 2. Глубокое понимание законов дизайна.			
	<b>Практические занятия</b>	6		
	1. Разработка документа с анализом на тему: «Разработка концепт-арта предмета».			
<b>Тема 2.3.</b> Требования, предъявляемые к концепт-арту. Основные функции концепт-арта.	<b>Содержание учебного материала</b>	2	2	ОК 01-06, 09. ПК 2.1-2.5 ЛР 13, 16-19, 21-25.
	1. Работа с акцентами через контраст и аналогии. 2. Понятия «гармония» и «силуэт внутри силуэта». Гармония как основа единства формы и цвета. Особенности перехода от драфта к детализации.			
	<b>Практические занятия</b>	8		
	1. Разработка эскизов на тему: «Разработка концепт-арта предмета».			
<b>Тема 2.4.</b> Оформление готового концепт-	<b>Содержание учебного материала</b>	4	2	ОК 01-06, 09. ПК 2.1-2.5
	1. Оформление FX для финальной презентации. Презентация концепт-			

арта.	арта с точки зрения дизайна. <b>Практические занятия</b> 1. Разработка 3D-макетов на тему: «Разработка концепт-арта предмета». 2. Защита проекта на тему: «Разработка концепт-арта предмета».	8	3	ЛР 13, 16-19, 21-25.
Курсовая работа	Примерные темы курсовых работ: 1. Визуальные особенности в игровой индустрии на рубеже 2000-х 2. Влияние развитие технологий на разработку трехмерных игр 3. Индустрия разработки мобильных игр 4. Особенности 3D-печати 5. Особенности разработки одежды для сgi в цифровой культуре 6. Особенности создания персонажа в игровой индустрии 7. Особенности создания пропсов для жанров игровой индустрии 8. Особенности текстурирования относительно существующих стилей цифровой графики 9. Отражение исторических событий в 3д видеоиграх 10. Пайплайн выполнения предметов одежды в цифровой мультипликации 11. Подход к казуальному моделированию одежды в рамках цифрового искусства 12. Работа с материалами для гейм-индустрии, особенности работы с каналами освещения 13. Разработка образа города на примере игры 14. Разработка дизайна окружения на примере... 15. Разработка персонажа для мобильной игры 16. Разработка трёхмерной продукции в кинематографе 17. Реализм и стилизация в разработке компьютерных игр 18. Роль цифрового моделирования в сфере медицинского обеспечения 19. Создание 3D-моделей для анимационного кино 20. Создание и анимация персонажей с помощью 3D- моделирования 21. Создание органических форм в цифровой скульптуре 22. Стилистические особенности игрового мира на примере CD Project RED 23. Твердотельное моделирование объектов окружения в стиле реализм в видеоиграх 24. Технология разработки трехмерного окружения 25. Трехмерные технологии в образовательны х играх 26. Трехмерные технологии в рекламе 27. Феномен франшизы "Call of Duty" 28. Цифровая скульптура в искусстве 29. Цифровые технологии в разработке компьютерных игр	30	2,3	ОК 01-06, 09. ПК 2.1-2.5 ЛР 13, 16-19, 21-25.

## 8 семестр

## Раздел 3. Разработка концепт-арта в игровой индустрии

Тема 3.1. Концепт-арт персонажа.	<b>Содержание учебного материала</b>	4	1,2	ОК 01-06, 09. ПК 2.1-2.5 ЛР 13, 16-19, 21-25.
	1. Анализ чужого дизайна на референсах. Разбор персонажей, проектов и стилей художников. Разбор символичности, ассоциативности и образности. 2. Основы создания персонажей. Основы создания эффектов для персонажей.			
	<b>Практические занятия</b>	6		
Тема 3.2. Концепт-арт окружения.	<b>Содержание учебного материала</b>	6	3	ОК 01-06, 09. ПК 2.1-2.5 ЛР 13, 16-19, 21-25.
	1. Плановость и воздушная перспектива. Масштаб, перспектива и законы физики. Эклектика, мотивы, мифы и символы. Приемы разработки интерьера.			
	<b>Практические занятия</b>	8		
	1. Выполнение эскизов на тему: «Разработка концепт-арта окружения по выбранной тематике» 2. Защита проекта на тему: «Разработка концепт-арта по выбранной тематике»			
	<b>Самостоятельная работа студента:</b>	6		
	1. Подготовка презентации к защите на тему: «Разработка концепт-арта по выбранной тематике» 2. Подготовка к защите проекта.			

## МДК.02.02 Основы конструкторско-технологического обеспечения дизайна

## 4 семестр

Введение. Предмет и метод, задачи курса «Основы конструкторско-технологического обеспечения дизайна»	<b>Содержание учебного материала</b>	4	1	ОК 01-06, 09. ПК 2.1-2.5 ЛР 13, 16-19, 21-25.
	1. Предмет дисциплины «Основы конструкторско-технологического обеспечения дизайна». Цель дисциплины и ее место в программе подготовки дизайнера.			

## Раздел 1. Основы конструирования

Тема 1.1. Исходные данные для конструкторского проектирования объектов дизайна	<b>Содержание учебного материала</b>	4	2	ОК 01-06, 09. ПК 2.1-2.5 ЛР 13, 16-19, 21-25.
	1. Анализ технического рисунка объекта дизайна: Основные конструктивные линии технического рисунка, необходимые для решения формы объекта дизайна. Определение положения и конфигурации конструктивных членений. Понятие о аксонометрических проекциях. Построение рисунков плоских фигур.			
	<b>Практические занятия</b>	2		
	1. Выполнение конструктивно-технических рисунков по чертежу объекта дизайна.			

<b>Тема 1.2.</b> Обеспечение объектов проектирования необходимыми материалами	<b>Содержание учебного материала</b>	4	2	ОК 01-06, 09. ПК 2.1-2.5 ЛР 13, 16-19, 21-25.
	1. Обоснование выбора материалов, характеристика всех материалов проекта с учетом их формообразующих решений. Построение конструктивно-декоративных членений на чертеже согласно техническому рисунку объекта дизайна.			
	<b>Практические занятия</b>	4		
<b>Тема 1.3.</b> Основы технологии.	<b>Содержание учебного материала</b>	4	2	ОК 01-06, 09. ПК 2.1-2.5 ЛР 13, 16-19, 21-25.
	1. Технический рисунок, чертеж. Техника оформления проектов. Черно-белая графика. Тоновая техника.			
	<b>Практические занятия</b>	4		
<b>Тема 1.4.</b> Понятие эскиза. Вариативность графического эскизирования	<b>Содержание учебного материала</b>	4	2	ОК 01-06, 09. ПК 2.1-2.5 ЛР 13, 16-19, 21-25.
	1. Понятие эскиза. Вариативность графического эскизирования в процессе проектирования дизайн - продукта. Функциональное назначение эскиза в процессе проектирования.			
	<b>Практические занятия</b>	4		
<b>Тема 1.5.</b> Чертеж как средство проектной коммуникации.	<b>Содержание учебного материала</b>	2	2	ОК 01-06, 09. ПК 2.1-2.5 ЛР 13, 16-19, 21-25.
	1. Виды чертежей законченного проекта: обмерочный чертеж, учебного чертежа. Антураж и штаффаж.			
	<b>Практические занятия</b>	4		
<b>Тема 1.6.</b> Этапы проектирования.	<b>Содержание учебного материала</b>	2	3	ОК 01-06, 09. ПК 2.1-2.5 ЛР 13, 16-19, 21-25.
	1. Этапы проектирования. Основные виды композиции, их слагаемые. Особенности проектирования глубинно-пространственных и объемных композиций.			
	<b>Практические занятия</b>	4		
<b>Тема 1.7.</b> Разработка и выполнение проектных чертежей дизайн-объекта	<b>Содержание учебного материала</b>	2	3	ОК 01-06, 09. ПК 2.1-2.5 ЛР 13, 16-19, 21-25.
	1. Разработка и выполнение проектных чертежей дизайн-объекта для контрольной работы.			
	<b>Практические занятия</b>	4		
	1. Выполнение контрольной работы			

<b>5 семестр</b>				
<b>Раздел 2. Техника графики в работе с материалами</b>				
<b>Тема 2.1.</b> Изучение техник рисования в Photoshop.	<b>Содержание учебного материала</b>	8	2	ОК 01-06, 09. ПК 2.1-2.5 ЛР 13, 16-19, 21-25.
	1. Основные этапы работы в Photoshop. Работа с интерфейсом. 2. Особенности нанесения изображений на различные материалы. 3. Использование разных кистей для достижения реалистичности. Метод отрисовки материалов через ambient occlusion. Карты градиента.			
	<b>Практические занятия</b>	8		
	1. Выполнение упражнения на тему: «Создание материалов в программах растровой графики».			
<b>Тема 2.2.</b> Материалы с различными свойствами.	<b>Содержание учебного материала</b>	8	2	ОК 01-06, 09. ПК 2.1-2.5 ЛР 13, 16-19, 21-25.
	1. Современные материалы и их применение в дизайне. Особенности нанесения изображений на различные материалы. Анализ референсов. 3. Свойства материалов. Текстура и фактура. Отражение, поглощение, среда. Полупрозрачность.			
	<b>Практические занятия</b>	8		
	1. Выполнение упражнения на тему: «Материалы с различными свойствами»			
<b>Тема 2.3.</b> Материалы на сложном объекте-предмете.	<b>Содержание учебного материала</b>	8	3	ОК 01-06, 09. ПК 2.1-2.5 ЛР 13, 16-19, 21-25.
	1. Инструменты выразительности. Работа с символами. БНА: база, нюанс, акцент. Материалы как часть дизайна.			
	<b>Практические занятия</b>	8		
	1. Создание эскизов на тему: «Различные материалы на сложном объекте»			
<b>Тема 2.4.</b> Рендер и оформление презентаций.	<b>Содержание учебного материала</b>	8	3	ОК 01-06, 09. ПК 2.1-2.5 ЛР 13, 16-19, 21-25.
	1. Финальный этап визуализации объекта. Подача скетчей и рендера объекта.			
	<b>Практические занятия</b>	8		
	1. Выполнение упражнения на тему: «Различные материалы на сложном объекте» 2. Защита проекта на тему: «Различные материалы на сложном объекте»			
<b>6 семестр</b>				
<b>Раздел 3. Техника графики в работе со стилизацией</b>				
<b>Тема 3.1.</b> Виды игровой графики. Казуальная графика.	<b>Содержание учебного материала</b>	10	2	ОК 01-06, 09. ПК 2.1-2.5 ЛР 13, 16-19, 21-25.
	1. Жанры игровой графики и их классификация. 2. Особенности применения 2D и 3D в играх. 3. Особенности оформления, цветового решения в казуальной графике. Актуальность казуальной графики в современном мире.			
	<b>Практические занятия</b>	10		

	1. Выполнение упражнения на тему: «Применение разных видов графики на объекте».			
<b>Тема 3.2.</b> Понятие и виды стилизации в дизайне.	<b>Содержание учебного материала</b>	8		
	1. Основные приемы стилизации: упрощение, приукрашивание, обобщение, деформация. Подражательная и декоративная стилизация. 2. Трансформация без потери узнаваемости. Упрощение форм объектов.		2	ОК 01-06, 09. ПК 2.1-2.5 ЛР 13, 16-19, 21-25.
	<b>Практические занятия</b>	8		
	1. Разработка эскизов на тему: «Стилизация предмета»			
<b>Тема 3.3.</b> Стилизация предмета.	<b>Содержание учебного материала</b>	10		
	1. Стилизация как главное средство выражения идеи. Передача цвета в стилизации. Стилизация природных форм.		3	ОК 01-06, 09. ПК 2.1-2.5 ЛР 13, 16-19, 21-25.
	<b>Практические занятия</b>	10		
	1. Выполнение упражнения на тему: «Стилизация предмета» 2. Защита проекта на тему: «Стилизация предмета»			
<b>4 семестр</b>				
УП.02 Учебная практика		<b>72</b>	1,2,3	ОК 01-06, 09. ПК 2.1-2.5 ЛР 13, 16-19, 21-25.
<b>6 семестр</b>				
ПП.02 Производственная практика		<b>72</b>	1,2,3	ОК 01-06, 09. ПК 2.1-2.5 ЛР 13, 16-19, 21-25.
<b>8 семестр</b>				
ПП.02 Производственная практика		<b>144</b>	1,2,3	ОК 01-06, 09. ПК 2.1-2.5 ЛР 13, 16-19, 21-25.
	<b>Всего:</b>	<b>620</b>		

\*Уровни освоения учебного материала:

1 – ознакомительный (узнавание ранее изученных объектов, свойств);

2 – репродуктивный (выполнение деятельности по образцу, инструкции или под руководством);

3 – продуктивный (планирование и самостоятельное выполнение деятельности, решение проблемных задач)

#### 4. Условия реализации профессионального модуля

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

Реализация профессионального модуля ПМ.02 Техническое исполнение художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов в материале требует наличия лаборатории компьютерного дизайна.

Помещение кабинета удовлетворяет требованиям Санитарно-эпидемиологических правил и нормативов (СанПин 2.4.2 № 178-02).

№ п/п	Наименование оборудованных учебных аудиторий для практических занятий, лабораторий, мастерских	Перечень материального оснащения, оборудования и технических средств обучения
1.	Лаборатория компьютерного дизайна	<p><b>Лаборатория компьютерного дизайна 332</b> (Аудитория для проведения занятий всех видов, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации) <i>Материальное оснащение, компьютерное и интерактивное оборудование:</i> Компьютер Плазменная панель Стол компьютерный Стулья Стол преподавателя Стул преподавателя Доска магнитно-маркерная Доска для объявлений Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, с выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет». <i>Программное обеспечение:</i> С: Предприятие. Комплект для высших и средних учебных заведений (1С – 8985755) Mozilla Firefox Adobe Reader Eset NOD32 Windows 10 Adobe Illustrator Adobe InDesign Adobe Photoshop ARCHICAD 24 Blender DragonBonesPro Krita PureRef ZBrush 2021 FL Microsoft Office 2016 На первых 4 + преподавательский САПР Грация САПР Assyst</p>
2.	Библиотека Читальный зал	<p><b>Библиотека. Читальный зал с выходом в Интернет № 122</b> Автоматизированные рабочие места библиотекарей Автоматизированные рабочие места для читателей Принтер Сканер</p>

		<p>Стеллажи для книг Кафедра Выставочный стеллаж Каталожный шкаф Посадочные места (столы и стулья для самостоятельной работы) Стенд информационный <b>Условия для лиц с ОВЗ:</b> Автоматизированное рабочее место для лиц с ОВЗ Линза Френеля Специальная парта для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата Клавиатура с нанесением шрифта Брайля Компьютер с программным обеспечением для лиц с ОВЗ Световые маяки на дверях библиотеки Тактильные указатели направления движения Тактильные указатели выхода из помещения Контрастное выделение проемов входов и выходов из помещения Табличка с наименованием библиотеки, выполненная шрифтом Брайля Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, с выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».</p> <p><i>Программное обеспечение</i> 1С: Предприятие. Комплект для высших и средних учебных заведений (1С – 8985755) Mozilla Firefox Adobe Reader ESET Endpoint Antivirus Microsoft™ Office® Google Chrome «Гарант аэро» КонсультантПлюс</p>
--	--	---

## 4.2 Информационное обеспечение обучения

### Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения учебной дисциплины

МДК.02.01 Выполнение художественно-конструкторских проектов в материале

#### Печатные издания

1. Адамс, Шон Словарь цвета для дизайнеров [Текст] / Ш.Адамс; предисл.Джессики Хелфанд; пер. с англ. Н.Томашевской. - М.: КоЛибри; Азбука-Аттикус, 2019. - 256с.: ил.
2. Графический дизайн. Современные концепции [Текст]: учеб. пособие / отв. ред. Е.Э. Павловская. - 2-е изд., перераб. и доп. - М.: Юрайт, 2019. - 183с.
3. Ковешникова, Н.А. История дизайна [Текст]: учеб. пособие / Н.А. Ковешникова. - 5 изд. - М.: Омега-Л, 2019. - 256 с. : ил.
4. Крейг, Дж. Шрифт и дизайн. Современная типографика [Текст] / Дж.Крейг, И.Скала; пер. с англ.А.Литвинова, Л.Родионовой. - СПб.: Питер, 2019. - 176с.: ил.
5. Меркулова, Л.А. Пропедевтика. Общая композиция [Текст]: учебник / Л.А.Меркулова, М.Е.Ёлочкин. - М.: Академия, 2019. - 205с.: ил.
6. Усатая, Т.В. Дизайн-проектирование: учебник / Т.В. Усатая, Л.В. Дерябина. - Москва : Академия, 2020. - 288 с.: ил.



**Электронные издания (электронные ресурсы)**

1. Алексеев, А.Г. Дизайн-проектирование: учебное пособие для СПО / А. Г. Алексеев. — 2-е изд. — Москва: Юрайт, 2022. — 90 с. — (Профессиональное образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/495516> (дата обращения: 16.04.2024).
2. Барышников, А. П. Основы композиции / А. П. Барышников, И. В. Лямин. — Москва: Юрайт, 2024. — 196 с. — Текст: электронный// Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/540224> (дата обращения: 16.04.2024).
3. Безрукова, Е. А. Шрифты: шрифтовая графика : учебное пособие / Е. А. Безрукова, Г. Ю. Мхитарян ; под науч. ред. Г. С. Елисеенкова. — 2-е изд. — Москва: Юрайт, 2023. — 116 с. — Текст: электронный// Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/533362> (дата обращения: 16.04.2024).
4. Пашкова, И. В. Проектирование: проектирование упаковки и малых форм полиграфии: учебное пособие / И. В. Пашкова. — 2-е изд. — Москва: Юрайт, 2022. — 179 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/495775> (дата обращения: 16.04.2024).
5. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для СПО/ А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под ред.А. Н. Лаврентьева. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва: Юрайт, 2024. — 215 с. — (Профессиональное образование). — Текст: электронный// Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/530298> (дата обращения: 16.04.2024).

**Дополнительные источники (при необходимости)**

1. Корнилов, И. К. Проектирование и контроль полиграфической продукции : учебник / И. К. Корнилов. — Москва: Юрайт, 2023. — 113 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/520386> (дата обращения: 16.04.2024).
2. Лидвелл, У. Универсальные принципы дизайна [Текст]: 125 способов сделать любой продукт более удобным и привлекательным с помощью оригинальных дизайнерских концепций / У. Лидвелл, К. Холден, Дж. Батлер; пер. А. Мороз. - СПб: Питер, 2019. - 272с.: ил.
3. Мартин, Белла Универсальные методы дизайна [Текст]: 100 эффективных решений для наиболее сложных проблем дизайна / Белла Мартин, Брюс Ханнингтон. - СПб: Питер, 2019. - 208с.: ил.
4. Фрейзер, Том Графический дизайн. Мастер-класс [Текст] / Том Фрейзер, Адам Бэнкс. - РИП-холдинг: М., 2019. - 256с.: ил. - (Мастер-класс).

МДК.02.02 Основы конструкторско-технологического обеспечения дизайна

**Печатные издания**

1. Адамс, Шон Словарь цвета для дизайнеров [Текст] / Ш.Адамс; предисл.Джессики Хелфанд; пер. с англ. Н.Томашевской. - М.: КоЛибри; Азбука-Аттикус, 2019. - 256с.: ил.
2. Боресков, А.В. Компьютерная графика [Текст]: учеб. и практикум / А.В.Боресков, Е.В.Шикин. - М.: Юрайт, 2019. - 219 с.
3. Графический дизайн. Современные концепции [Текст]: учеб. пособие / отв. ред. Е.Э. Павловская. - 2-е изд., перераб. и доп. - М.: Юрайт, 2019. - 183с.
4. Одношвина, Ю.В. Проектирование. Дизайн-мышление как способ решения задач : учеб.пособие / Ю.В.Одношвина. - Челябинск: ЧОУВО МИДиС, 2019. - 53с.: ил.
5. Усатая, Т.В. Дизайн-проектирование: учебник / Т.В. Усатая, Л.В. Дерябина. - Москва: Академия, 2020. - 288 с.: ил.

**Электронные издания (электронные ресурсы)**

1. Алексеев, А. Г. Дизайн-проектирование: учебное пособие для СПО / А. Г. Алексеев. — 2-е изд. — Москва: Юрайт, 2022. — 90 с. — (Профессиональное образование). — Текст:

- электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/495516> (дата обращения: 17.04.2024).
2. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие / Е. Э. Павловская [и др.]; отв. ред. Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Юрайт, 2024. — 119 с. — Текст: электронный// Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/540078> (дата обращения: 17.04.2024).
3. Корнилов, И. К. Проектирование и контроль полиграфической продукции : учебник / И. К. Корнилов. — Москва: Юрайт, 2023. — 113 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/520386> (дата обращения: 17.04.2024).
4. Основы дизайна и композиции: современные концепции : учебное пособие для СПО/ Е. Э. Павловская [и др.]; отв. ред. Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Юрайт, 2024. — 119 с. — (Профессиональное образование). — Текст: электронный// Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/541560> (дата обращения: 17.04.2024).
5. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для СПО/ А. Н. Лаврентьев [и др.]; под ред. А. Н. Лаврентьева. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва: Юрайт, 2024. — 215 с. — (Профессиональное образование). — Текст: электронный// Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/530298> (дата обращения: 17.04.2024).
6. Шокорова, Л. В. Дизайн-проектирование: стилизация : учебное пособие для СПО/ Л. В. Шокорова. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Юрайт, 2023. — 74 с. — (Профессиональное образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/517951> (дата обращения: 17.04.2024).

#### **Дополнительные источники (при необходимости)**

1. Лидвелл, У. Универсальные принципы дизайна [Текст]: 125 способов сделать любой продукт более удобным и привлекательным с помощью оригинальных дизайнерских концепций / У. Лидвелл, К. Холден, Дж. Батлер; пер. А. Мороз. - СПб : Питер, 2019. - 272с.: ил.
2. Мартин, Белла Универсальные методы дизайна [Текст]: 100 эффективных решений для наиболее сложных проблем дизайна / Белла Мартин, Брюс Ханнингтон. - СПб: Питер, 2019. - 208с.: ил..
3. Фрейзер, Том Графический дизайн. Мастер-класс [Текст] / Том Фрейзер, Адам Бэнкс. - РИП-холдинг: М., 2019. - 256с.: ил.

#### **Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения профессионального модуля**

Для выполнения заданий, предусмотренных рабочей программой используются рекомендованные Интернет-сайты, ЭБС.

#### **Электронные образовательные ресурсы**

1. Федеральный портал «Российское образование»: <http://edu.ru/>;
2. eLIBRARY.RU: Научная электронная библиотека [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://elibrary.ru>
3. ЭБС ЮРАЙТ - Режим доступа: <https://urait.ru/>
4. ЭБС «ZNANIUM.COM» - Режим доступа: <http://znanium.com>

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

Реализация профессионального модуля ПМ.02 Техническое исполнение художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов в материале, в частности МДК.02.01 Выполнение художественно-конструкторских проектов в материале, МДК.02.02 Основы конструкторско-технологического обеспечения дизайна обеспечивается доступом каждого обучающегося к электронно-образовательной среде и библиотечным фондам образовательной организации.

Во время самостоятельной подготовки обучающиеся обеспечены доступом к Интернет ресурсам. Библиотечный фонд, помимо учебной литературы включает официальные, справочно – библиографические и периодические издания.

Для освоения профессионального модуля необходимо обязательное изучение дисциплин:

- общего гуманитарного и социального экономического цикла
- математического и общего естественнонаучного цикла
- общепрофессиональных дисциплин.

### 3.4 Кадровое обеспечение образовательного процесса

Преподаватели, отвечающие за освоение обучающимися профессионального цикла, имеют высшее образование, соответствующее профилю преподаваемой дисциплины (междисциплинарного курса в рамках модуля), имеют опыт деятельности в организациях соответствующей профессиональной сферы, проходят стажировку в профильных организациях не реже 1 раза в 3 года.

Требования к квалификации педагогических кадров, осуществляющих руководство практикой: учебная и производственная (по профилю специальности) практики проводится мастерами производственного обучения и (или) преподавателями дисциплин профессиональных циклов.

### 3.5. Интерактивные формы проведения занятий

В целях реализации компетентного подхода для обеспечения качественного образовательного процесса применяются интерактивные формы проведения занятий:

#### Интерактивные формы проведения занятий (в часах)

Формы	Вид	Лекционные занятия	Практические занятия	Всего
Разработка проекта		-	36	36
Исследование		2	-	2
Выполнение эскизов		16	20	36
Итого интерактивных занятий		18	56	74 часа, что составляет 25,5% от аудиторной нагрузки

## 5. Контроль и оценка результатов освоения профессионального модуля

Контроль и оценка результатов освоения профессионального модуля осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий и проектов.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
<b>иметь практический опыт:</b> – воплощения авторских проектов в материале.	Публичная защита проекта
<b>уметь:</b> - выбирать материалы с учетом их формообразующих свойств; - выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале; - выполнять технические чертежи проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии; - разрабатывать технологическую карту изготовления авторского проекта.	Проверка практических и самостоятельных работ Защита презентаций Защита проектов Проверка макетов Проверка творческих заданий Проверка чертежей Фронтальный просмотр упражнений

<p><b>знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>– ассортимент, свойства, методы испытаний и оценки качества материалов;</li><li>– технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам</li></ul>	
---	--