

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Алтайский государственный педагогический университет»
Бийский филиал им. В.М. Шукшина

Кафедра изобразительного искусства, технологии и дизайна



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
Б1.О.04.05 ПРОЕКТИРОВАНИЕ В ДИЗАЙНЕ СРЕДЫ**

Направление подготовки:	54.03.01 Дизайн
Профиль	Имидж-дизайн
Квалификация	бакалавр
Форма обучения	очная

Составитель:
доцент
кафедры изобразительного искусства,
технологии и дизайна

А.В. Бессонова

РЕКОМЕНДОВАНА К ИСПОЛЬЗОВАНИЮ В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ

На заседании кафедры изобразительного искусства, технологии и дизайна

(протокол № 5 от 10 февраля 2026)

Заведующий кафедрой



Т.П. Алексеева

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель дисциплины - подготовка студентов, обладающих творческим мировоззрением, развитым дизайн-мышлением, путем передачи им знаний в области дизайн-деятельности, основанной на взаимодействии инженерного проектирования и художественного творчества.

Задачи дисциплины - сосредоточить образовательную деятельность на приобретении навыков в области дизайн-деятельности, основанной на взаимодействии инженерного проектирования и художественного творчества;

- развивать дизайн-мышление и навыки проектной графикой в художественном изображении объемно-пространственных объектов дизайна в процессе их проектирования;

- овладение практическими навыками различных видов изобразительного искусства и способов проектной графики.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина «Проектирование в дизайне среды» относится к обязательной части в модуле дисциплин специализации. Для освоения дисциплины обучающиеся используют знания, умения, способы деятельности и установки, сформированные в ходе изучения дисциплин: «Пропедевтика», «Проектная графика», «Академический рисунок», «Технический рисунок».

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование и развитие компетенций:

УК-6 - Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни;

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 обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления);

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 композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики;

ПК-3 - Способен проектировать объекты средового дизайна.

Наименование и код индикаторов достижения компетенции:

Обучающийся должен:

знать:

- способы самоанализа и самооценки собственных сил и возможностей; стратегии личностного развития, методы эффективного планирования времени (3.1);
- основные составляющие дизайн-проекта и их содержание (3.2);
- способы научного обоснования проектной идеи (3.3);
- способы конструктивного построения элементов и форм среды (3.2);
- художественные средства формирования предметно-пространственных комплексов (3.3);
- приемы макетирования и моделирования объекта (3.4);
- типологию композиционных средств и их взаимодействие в средовом дизайне (3.1);
- основы теории и методологии проектирования в дизайне среды (3.2);
- основы эргономики (3.3).

уметь:

- определять задачи саморазвития и профессионального роста, распределять их на долго-средне- и краткосрочные с обоснованием их актуальности и определением необходимых ресурсов, планировать свою жизнедеятельность на период обучения в образовательной организации (У.1);
- осуществлять предпроектный анализ для представления авторской идеи дизайн-проекта (У.2);
- научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов (У.3);
- конструировать предметы и объекты среды и выполнять технические чертежи (У.2);
- создавать макеты и (или) модели (У.4);
- решать основные типы проектных задач в средовом дизайне (У.1);

- проектировать интерьеры и экстерьеры жилой и общественной среды (У.2);
- проектировать ландшафтную среду (У.3).

владеть:

- инструментами и методами управления временем при выполнении конкретных задач, проектов, при достижении поставленных целей (В.1);
- компьютерными технологиями для представления проектной идеи (В.2);
- способами научного обоснования синтеза возможных решений при проектировании дизайн-объектов (В.3);
- навыками линейно-конструктивного и перспективного анализа элементов и форм среды (В.2);
- навыками выбора техники исполнения и стилистического единства в подаче проектной идеи (В.5);
- приемами объемного и графического моделирования формы объекта (В.1);
- трехмерным компьютерным моделированием (В.2);
- выполнением проекта в материале (В.3).

4. Объем дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Всего часов	Семестры					
		3	4	5	6	7	8
Аудиторные занятия (всего)	416	82	80	62	80	62	50
В том числе:							
Лекции (Л)	6	2		2		2	
Практические занятия (ПЗ)	410	80	80	60	80	60	50
Самостоятельная работа	554	107	100	91	98	91	67
Подготовка к экзамену	108	27		27		27	27
Курсовой проект	2				2		
Вид промежуточной аттестации:		экзамен	зачет с оц.	экзамен	зачет с оц.	экзамен	экзамен
Общая трудоемкость: часы	1080	216	180	180	180	180	144
зачетные единицы	30	6	5	5	5	5	4

5. Содержание дисциплины

Всего часов	Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела
ЛЕКЦИИ (3 СЕМЕСТР) – 2 часа		
2 ч.	Определение дизайна, история, виды, структура Роль дизайна среды в формировании современного культурного ландшафта.	Содержание дисциплины. Структура процесса проектирования предметно-пространственной среды. Понятие культурного ландшафта. Концепции Ю. Веденина, В.И. Вернадского. Культурное и природное наследие. Влияние культурного наследия на формообразование в дизайне среды. Образность и бионика в дизайне. Принципы гармонизации дизайн-объектов и природного ландшафта.
ПРАКТИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА (3 СЕМЕСТР) – 80 часов		
20 ч.	Мастер-класс – 4 часа Правильные многогранники. Тела вращения. Модели геометрических тел вращения. Бумагопластика.	Создать чертежи разверток и выполнить в объеме геометрические тела: - куб, - пирамида, - конус, - цилиндр, - шар;

		- 6 розеток. Выполняется из бумаги типа ватман. Размещается на подмакетнике (Формат А3).
20 ч.	Композиция из геометрических тел	Выполнить 3 композиции из пяти геометрических тел с врезками: - равновесие - дисбаланс; - динамика - статика; - симметрия – асимметрия; - открытость - замкнутость; - ритм – акцент и т.д. Композиции размещаются на подмакетник формат А5.
20 ч.	Формальный проект	На основе изображения объекта флоры или фауны выполнить их формализацию, затем перевести ее в объемную композицию. Эскизный проект выполняется на формате А2 с пояснительной запиской, содержащей название, месторасположение, время создания и автора произведения искусства. Объемная композиция размещается на подмакетнике формата А3.
20 ч.	Формальный проект	На основе изображения (рисунок, фото) памятника архитектуры или скульптуры выполнить их формализацию, затем перевести ее в объемную композицию. Эскизный проект выполняется на формате А2 с пояснительной запиской, содержащей название, месторасположение, время создания и автора произведения искусства. Объемная композиция размещается на подмакетнике формата А3.
САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА СТУДЕНТА (3 СЕМЕСТР) – 107 часов		
17 ч.	Правильные многогранники. Тела вращения. Модели геометрических тел вращения. Бумагопластика.	Создать чертежи разверток и выполнить в объеме геометрические тела: - куб, - пирамида, - конус, - цилиндр, - шар; - 6 розеток. Выполняется из бумаги типа ватман. Размещается на подмакетнике (Формат А3).
30 ч.	Композиция из геометрических тел	Выполнить 3 композиции из пяти геометрических тел с врезками: - равновесие - дисбаланс; - динамика - статика; - симметрия – асимметрия; - открытость - замкнутость; - ритм – акцент и т.д. Композиции размещаются на подмакетник формат А5.
30	Формальный проект	На основе изображения объекта флоры или фауны выполнить их формализацию, затем перевести ее в объемную композицию. Эскизный проект выполняется на формате А2 с пояснительной запиской, содержащей название, месторасположение, время создания и автора

		произведения искусства. Объемная композиция размещается на подмакетнике формата А3.
30 ч.	Формальный проект	На основе изображения (рисунок, фото) памятника архитектуры или скульптуры выполнить их формализацию, затем перевести ее в объемную композицию. Эскизный проект выполняется на формате А2 с пояснительной запиской, содержащей название, месторасположение, время создания и автора произведения искусства. Объемная композиция размещается на подмакетнике формата А3.
ПОДГОТОВКА К ЭКЗАМЕНУ - 27 часов		
ПРАКТИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА (4 СЕМЕСТР) – 80 часов		
30 ч.	(Мастер-класс – 4 ч.) Материаловедение. Имитация поверхностей и фактур.	Выполнить 15 имитаций поверхностей (дерево, кожа, стекло, камень, ткань, металл и д.р.) с описанием характеристик материалов (в каких целях используется в дизайне).
30 ч.	Предмет интерьера (стол, стул, кресло) в историческом стиле (ампир, модерн, барокко, классицизм и пр.)	Выполнить копию элемента интерьера с имитацией покрытия. На формате А2 разместить: - заголовок, выполненный шрифтом в соответствии с выбранным стилем элемента; - орнамент стиля; - три проекции предмета с размерами; - предмет интерьера в аксонометрии; - элемент предмета с применением имитации материала (ножка стола, подлокотник стула, изголовье кровати и т.п.).
20 ч.	Выполнить макет предмета интерьера в историческом стиле с имитацией фактур	Выполняется в масштабе, размещается на подмакетнике формата А4.
САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА СТУДЕНТА (4 СЕМЕСТР) – 100 часов		
30 ч.	Материаловедение. Имитация поверхностей и фактур.	Выполнить 15 имитаций поверхностей (дерево, кожа, стекло, камень, ткань, металл и д.р.) с описанием характеристик материалов (в каких целях используется в дизайне).
30 ч.	Предмет интерьера (стол, стул, кресло) в историческом стиле (ампир, модерн, барокко, классицизм и пр.)	Выполнить копию элемента интерьера с имитацией покрытия. На формате А2 разместить: - заголовок, выполненный шрифтом в соответствии с выбранным стилем элемента; - орнамент стиля; - три проекции предмета с размерами; - предмет интерьера в аксонометрии; - элемент предмета с применением имитации материала (ножка стола, подлокотник стула, изголовье кровати и т.п.).
40 ч.	Выполнить макет предмета интерьера в историческом стиле с имитацией фактур	Выполняется в масштабе, размещается на подмакетнике формата А4.
ЛЕКЦИИ (5 СЕМЕСТР) – 2 часа		

2 ч.	Презентация – 2 часа Основы средового проектирования. Среда как объект проектирования Роль дизайна среды среди других видов дизайна, архитектурная среда и интерьер.	Понятие «Дизайн среды». Традиционные и новые типы архитектурно-дизайнерских задач при формировании среды, процесс дизайн проектирования среды (роль предпроектного анализа, разработка дизайн концепции), технология архитектурно-дизайнерского проектирования (проектная графика, моделирование, компьютерные методы). Понятие о среде. Среда как объект проектирования, ее характеристики и составляемые. Разнообразие видов и форм среды. Архитектурная среда, ее отличие от архитектуры. Комплексность разработки средового решения. Традиционные и новые типы архитектурно-дизайнерских задач при формировании среды, процесс дизайн проектирования среды.
ПРАКТИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА (5 СЕМЕСТР) – 60 часов		
20 ч.	Мастер-класс (4 час) Дизайн-проект витрины магазина.	Выполняется на формате А2. Проектированию витрины предшествует клаузура на формате А4. На формате в ручную вычерчивается заголовок, три проекции витрины, аксонометрия, обозначаются материалы. Макет в масштабе на подмакетнике формата А3.
40 ч.	Дизайн-проект городского парка	1. Предпроектный анализ. Выбор городского парка. 2. Работа над формообразованием элементов паркового убранства (Вазоны, арки, перголы, беседки, навесы и т.п.). Образно-стилевое решение. Взаимосвязь конструкции и бионики, функциональность, эргономичность. Эстетичность. 3. Выбор материала - экономичность, гигиеничность изделия. 4. Клаузура формат А3. 5. Выполнение плана парка в масштабе с размерами, перспективного изображения в цвете с имитацией материалов. Формат А2. 5. Перспектива формат А2. 6. Макет в масштабе.
САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА СТУДЕНТА (5 СЕМЕСТР) – 91 час		
30 ч.	Дизайн-проект витрины магазина.	Выполняется на формате А2. Проектированию витрины предшествует клаузура на формате А4. На формате в ручную вычерчивается заголовок, три проекции витрины, аксонометрия, обозначаются материалы. Макет в масштабе на подмакетнике формата А3.
61 ч.	Дизайн-проект городского парка	2. Предпроектный анализ. Выбор городского парка. 2. Работа над формообразованием элементов паркового убранства (Вазоны, арки, перголы, беседки, навесы и т.п.). Образно-стилевое решение. Взаимосвязь конструкции и бионики, функциональность, эргономичность. Эстетичность. 3. Выбор материала - экономичность, гигиеничность изделия. 4. Клаузура формат А3.

		5. Выполнение плана парка в масштабе с размерами, перспективного изображения в цвете с имитацией материалов. Формат А2. 5. Перспектива формат А2. 6. Макет в масштабе.
ПОДГОТОВКА К ЭКЗАМЕНУ – 27 часов		
ПРАКТИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА (6 СЕМЕСТР) – 80 часов		
80 ч.	Мастер-класс – 4 часа Проект интерьера общественного назначения (ресторан, ковокинг, гостиница и т.д.)	Клаузура А3. - предпроектный анализ, концептуальное решение, художественно-образное решение, композиционное решение, цветовое решение. Проект выполняется в программе ArchiCAD, создается альбом формат А-3. Состав альбома: 1. Аналогии 2. Референсы 3. Клаузура 4. Эскизы 5. План пола и расстановки оборудования 6. План потолка и осветительных приборов 7. Развертки стен с размерами и покрытиями 8. Визуализация 9. Чертежи оборудования 10. Карта материалов Выполняется макет в масштабе.
САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА СТУДЕНТА (6 СЕМЕСТР) – 98 часов		
98 ч.	Проект интерьера общественного назначения (ресторан, ковокинг, гостиница и т.д.)	Клаузура А3. - предпроектный анализ, концептуальное решение, художественно-образное решение, композиционное решение, цветовое решение. Проект выполняется в программе ArchiCAD, создается альбом формат А-3. Состав альбома: 1. Аналогии 2. Референсы 3. Клаузура 4. Эскизы 5. План пола и расстановки оборудования 6. План потолка и осветительных приборов 7. Развертки стен с размерами и покрытиями 8. Визуализация 9. Чертежи оборудования 10. Карта материалов Выполняется макет в масштабе.
КУРСОВОЙ ПРОЕКТ – 2 ЧАСА		
ЛЕКЦИИ (7 СЕМЕСТР) – 2 часа		
2 ч.	Стадия творческой разработки проекта, требования к экспозиции проекта. Заключительный этап проектирования. Проектный анализ и задачи гармонизации дизайнерского решения	Композиционная роль предметного наполнения. Контроль за реализацией дизайнерской идеи в процессе проектирования. Условные композиционные схемы как средство поиска отклонений от первоначального замысла. Принципы гармонизации проектного решения.
ПРАКТИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА (7 СЕМЕСТР) – 60 часов		
60 ч.	Мастер-класс (4 часа)	Решение стилистики интерьеров дома.

	Проект основных интерьеров помещений жилого дома	основных основных загородного	Композиционное решение. Цветовое решение. Отделочные материалы. 1. Клаузура 2. Планы пола, потолка с размерами, материалами в масштабе, 3. Развертки стен с материалами и размерами, 4. Перспективы, 5. Карта материалов, 6. Чертежи мебели. Выполняется в программе ArchiCAD, создается альбом формат А-3.
САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА СТУДЕНТА (7 СЕМЕСТР) – 91 час			
91 ч.	Проект основных интерьеров помещений жилого дома	основных основных загородного	Композиционное решение. Цветовое решение. Отделочные материалы. 1. Клаузура 2. Планы пола, потолка с размерами, материалами в масштабе, 3. Развертки стен с материалами и размерами, 4. Перспективы, 5. Карта материалов, 6. Чертежи мебели. Выполняется в программе ArchiCAD, создается альбом формат А-3.
ПОДГОТОВКА К ЭКЗАМЕНУ - 27 часов			
ПРАКТИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА (8 СЕМЕСТР) – 50 часов			
50 ч.	Мастер-класс (4 час) Дизайн-проект части городского ландшафта с размещением арт-объекта		В альбом формата А3 размещается: - клаузура; - пояснительная записка; - фото существующего состояния территории; - план с материала, размерами в масштабе; - визуализации; - чертеж арт-объекта. Изготавливается модель арт-объекта в масштабе.
САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА СТУДЕНТА (8 СЕМЕСТР) – 67 часов			
67 ч.	Дизайн-проект части городского ландшафта с размещением арт-объекта		В альбом формата А3 размещается: - клаузура; - пояснительная записка; - фото существующего состояния территории; - план с материала, размерами в масштабе; - визуализации; - чертеж арт-объекта. Изготавливается модель арт-объекта в масштабе.
ПОДГОТОВКА К ЭКЗАМЕНУ - 27 часов			
Всего в интерактивной форме 26 часов: Лекций – 2 часа Практические – 24 часа			

6. Лабораторный практикум

Данный вид работ не предусмотрен

7. Примерная тематика курсовых работ

Данный вид работ не предусмотрен

8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

а) основная литература

1. Третьякова, Т. А. Ландшафтный дизайн: озеленение кровель и интерьеров [Электронный ресурс]: учебное пособие / Т. А. Третьякова, О. Б. Сокольская. — Электрон. текстовые данные. — Саратов : Ай Пи Эр Медиа, 2018. — 230 с. — 978-5-4486-0396-9. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/77156.html>
2. Дизайн объектов труда и интерьера. Часть 2 [Электронный ресурс] : методические указания к выполнению практических работ / сост. Л. Ю. Королева. — Электрон. текстовые данные. — Казань : Казанский национальный исследовательский технологический университет, 2016. — 24 с. — 2227-8397. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/61843.html>
3. Проектирование. Предметный дизайн [Электронный ресурс]: учебное наглядное пособие для студентов очной формы обучения по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профили подготовки: «Графический дизайн», «Дизайн костюма»; квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / сост. А. Г. Алексеев. — Электрон. текстовые данные. — Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2017. — 95 с. — 978-5-8154-0405-2. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/76340.html>

б) дополнительная литература

1. Кефала, О. В. Ручная архитектурная графика [Электронный ресурс] : учебное пособие / О. В. Кефала. — Электрон. текстовые данные. — СПб. : Санкт-Петербургский государственный архитектурно-строительный университет, ЭБС АСВ, 2013. — 88 с. — 978-5-9227-0459-5. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/26879.html>
2. Овчинникова, Р. Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования [Электронный ресурс] : учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по специальностям 070601 «Дизайн», 032401 «Реклама» / Р. Ю. Овчинникова ; под ред. Л. М. Дмитриева. — Электрон. текстовые данные. — М. : ЮНИТИ-ДАНА, 2015. — 239 с. — 978-5-238-01525-5. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/52069.html>
3. Проектная графика и макетирование [Электронный ресурс] : учебное пособие для студентов специальности 072500 «Дизайн» / сост. С. Б. Тонковид. — Электрон. текстовые данные. — Липецк : Липецкий государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2012. — 190 с. — 978-5-88247-535-1. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/17703.html>

в)

[http:// www.iprbookshop.ru/](http://www.iprbookshop.ru/) ЭБС IPRbooks
<http://www2.bigpi.biysk.ru/library/news.php>
<https://icdlib.nspu.ru/>
<https://elibrary.ru/defaultx.asp>

9. ОПИСАНИЕ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЙ БАЗЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ

№	Наименование программы	№№ лицензий и лицензионных соглашений, № договоров	аудитории
1.	Win10PRO PQR OEM	Контракт №19/5-ЭА от 18.11.2019 (Поставка программно-аппаратного комплекса Студент)	2-215 2-201
2.	Антивирус Касперского	Сублицензионный договор №СЦ-00000310 от 01.03.2022 Лицензия № 26FE-220305-102626-1-2263 (370)	2-215 2-201
3.	Автоматизированная библиотечная информационная система «Ирбис»	Договор №128/29-02-12 от 29.02.2012г.; Договор №С 2-05-11 от 12.05.2012г.; Договор № С 4-06-14, от 17 июня 2014г. (ФГБОУ ВПО "Омский государственный технический университет")	Библиотека, читальный зал
4.	Консультант Плюс	Договор №1127 от 30.12.2021г ООО «Юркомп»	2-215 2-201
5.	Photoshop Elements 7.0 RU	Certificate Number 6255746	2-215
7.	CorelDRAW Graphics Suite X4 Education License	Software Number: LCCDGSX4MIULAA	2-215
8.	Flash Pro CS5 11 Windows Russian	Certificate Number 8229084	2-215

14	Movavi Video Editor Academic Edition 2020	Лицензионный договор на использование программного обеспечения от 26.02.2021г.	2-215 2-201
15	Movavi Photo Editor 6	Лицензионный договор на использование программного обеспечения от 26.02.2021г.	2-215 2-201
16.	Astra Linux Special Edition LibreOffice (текстовый редактор, табличный редактор, программа подготовки презентаций, механизм подключения к внешним СУБД, векторный графический редактор, редактор формул) <i>Редактор растровой графики</i> GIMP v2.8.14 <i>Воспроизведение мультимедиа</i> alsa v1.0.25 VLC v2.2.2	Лицензионный договор № РБТ-14/1617-01-ВУЗ на предоставление права использования программы для ЭВМ от 09.11.2017г.	2-215 2-201
17.	ПАК NITRINO	Контракт №19/5-ЭА от 18.11.2019 (Поставка программно-аппаратного комплекса Студент)	2-215 2-201
СПО по лицензионным соглашениям в свободном распространении, в том числе по GNUGeneralPublicLicense и аналогам: 2 ГИС, 7-Zip, Adobe License: Adobe Flash Player; Adobe Reader, AIMP3, BurnAware Free, CCleaner, Defraggler, Far Manager, Firebird, Foxit Reader, GNU (Geniral Public, cense или аналог) Version 2: Auda City; Blender; DB Designer; FileZilla; Inscapе; Open Office 4; Virtual Dub, VLC Media player; Oracle Virtual Box, GNU (Geniral Public License или аналог) Version 3, Gimp; K-LiteCodecPack, XAMPP, Google Chrome, HEFS, IBExpert, MyTestX, Notepad++, Pascal ABC, Денвер, ictnzor, InternetCensor, Non Vigal Desktop Access (NVDA), LibreOffice			

10. Методические рекомендации по организации изучения дисциплины

10.1 Методические рекомендации для преподавателей по организации изучения дисциплины

Рекомендации по проведению лекционных занятий.

Лекционные занятия по дисциплине «Проектирование в дизайне среды» проводятся на протяжении всего обучения в интерактивных формах. В данном случае они представляют два вида интерактивных занятий. Лекция – презентация представляет собой визуальное восприятие материала в виде подборки слайдов об изучаемом разделе дисциплины. Сопровождается устным объяснением преподавателя, отдельные блоки информации конспектируются студентами.

Лекция – дискуссия подразумевает изучение и конспектирование в процессе обсуждения преподавателя и студентами информации по разделу дисциплины, подведение итогов изученного в устной форме.

Рекомендации по проведению практических занятий.

Практические занятия на начальном этапе имеют общий характер, раскрывающий основные моменты создания проекта. Далее работа со студентом проходит индивидуально. В процессе проведения мастер-классов (как интерактивной формы) преподаватель самостоятельно показывает студентам возможные действия для выполнения проекта для всей аудитории обучающихся. В завершении практического занятия анализируется выполненная работа, определяются дальнейшие этапы работы над проектом.

10.2 Методические рекомендации для студентов по организации изучения дисциплины

Рекомендации по освоению дисциплины на лекционных занятиях

На каждом занятии преподаватель дает методические рекомендации по ведению работы, обозначая логические этапы. Соблюдение данных рекомендаций позволит каждому студенту справиться с конкретной поставленной задачей. Лекционное занятие выполняется в виде конспекта. В отдельных случаях возможно выполнение доклада или презентации по теме лекции.

Рекомендации по освоению дисциплины на практических занятиях.

Практические занятия содержат ряд требований по выполнению конкретного задания. При оценивании студента учитываются формат выполненного проекта, техника, эстетическое содержание, степень проработанности, состав проекта, дисциплинированность студента. Практические занятия подразумевают самостоятельную работу студента, в которой существует четко регламентированный состав отчетности.

11. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Текущий контроль по дисциплине «Проектирование в дизайне среды» представлен как:

- контроль посещаемости студентов на каждом занятии,
- контроль подготовки студентов к каждому практическому занятию, в том числе по которому предусмотрена самостоятельная работа студента,
- оценка этапов выполнения практических заданий.
- просмотр работ в середине семестра на аттестационной неделе, выставление рейтинга студента.

Промежуточный контроль происходит в виде просмотра работ в конце семестра на соответствие всем требованиям к каждой завершенной практической работе. Форму аттестации в виде зачета или экзамена студент может получить при условии регулярной подготовки к занятиям и удовлетворительного выполнения всех практических заданий семестра.

Студент может повысить оценку, сдав дополнительно устный экзамен по дисциплине.

Критерии, оценивающие качество выполненных студенческих проектов на просмотре:

1. Разнообразие приемов композиционного, образного и функционального творчества.
2. Умение трансформировать проектное решение в поисках оптимальных композиционных ходов.
3. Умение составить образно-психологический план проектируемой объемно-пространственной структуры.
4. Умение работать с аналогами и ориентироваться в архитектурно-исторической среде и понятиях: стиль, масштабность, функция, конструкция.
5. Совершенство технического и художественного исполнения. Мастерство владения макетными и художественно-графическими материалами.
6. Полный объем задания (клаузура, чертежи, макет).
7. Оригинальность решения.
8. Владение средствами проектной графики.

ВОПРОСЫ К ЭКЗАМЕНУ ПРОЕКТИРОВАНИЕ В ДИЗАЙНЕ СРЕДЫ

2 курс 3 семестр

1. Дайте понятие дизайна.
2. Что называется фирменным стилем?
3. Какие знаки являются носителем фирменного стиля?
4. Основные принципы разработки фирменного стиля.
5. Понятие графического дизайна и его роль в формировании дизайна среды.
6. Назвать и охарактеризовать виды графического дизайна.

7. Какие функции выполняет реклама?
8. Художественные средства визуальной рекламы.
9. Основные средства композиции в рекламе.
10. Назвать типы рекламы.

3 курс 5 семестр

11. Цвет в рекламе. Влияние цвета на форму.
12. Особенности размещения шрифтов в рекламе.
13. Когда и где зародилась реклама?
14. Кто из русских художников создал прообразы рекламного плаката?
15. Понятие дизайн среды
16. Определение композиции в дизайне среды.
17. Поэтапное ведение проекта. Составляющие проекта.
18. Малые дизайны - как составляющие дизайна среды.
19. Определение объемно-пространственной композиции.

4 курс 7 семестр

1. Предпроектный анализ и его составляющие.
2. Эмоционально-образное начало в дизайне.
3. Эмоционально-образное начало в дизайне.
4. В чем отличие архитектурного дизайна от дизайна среды?
5. С помощью каких средств решаются задачи гармонизации в дизайне среды?
6. Какой из дизайнов является основополагающим в дизайне среды?
7. Какие основные задачи решает дизайн среды?
8. Назвать и охарактеризовать элементы знаковой системы костюма.
9. Композиция – центральное понятие архитектурной пропедевтики.
10. Знаковые средства в современном проектировочном процессе.

4 курс 8 семестр

11. Значение живой проектной деятельности в овладении средствами композиции.
12. Средства графического изображения и специфика изобразительных приемов архитектурной графики.
13. Роль архитектурной графики в реальном и учебном проектировании.
14. Архитектурный рисунок, как одно из средств оформления проектного чертежа.
15. Архитектурный чертеж, как средство выражения проектного замысла.
16. Графические приемы поиска проектной идеи.
17. Чертеж как средство выражения задач проектной коммуникации.
18. Композиционный замысел проектной экспозиции.
19. Архитектурная графика и макетирование в реальном проектировании и обучении.

Планируемые уровни сформированности компетенции у студентов-выпускников вуза
УК-6 «Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития
на основе принципов образования в течение всей жизни»

-знать:

Код	Результаты обучения	Показатели оценки результата
3.1	способы самоанализа и самооценки собственных сил и возможностей; стратегии личностного развития, методы эффективного планирования времени	демонстрирует способы самоанализа и самооценки собственных сил и возможностей, необходимых для успешного построения траектории саморазвития, демонстрирует знания методов планирования собственной деятельности с учетом условий, средств, личностных возможностей, временной перспективы развития деятельности и требований рынка;

-уметь:

Код	Результаты обучения	Показатели оценки результатов
-----	---------------------	-------------------------------

У.1	определять задачи саморазвития и профессионального роста, распределять их на долго- средне- и краткосрочные с обоснованием их актуальности и определением необходимых ресурсов , планировать свою жизнедеятельность на период обучения в образовательной организации	выстраивает образовательную траекторию в соответствии с будущей профессиональной деятельностью и имеющимися ресурсами, эффективно планирует собственное время
-----	--	---

-владеть навыками

Код	Результаты обучения	Показатели оценки результатов
В.1	инструментами и методами управления временем при выполнении конкретных задач, проектов, при достижении поставленных целей	владеет отдельными способами выявления и оценки индивидуально-личностных и профессионально-значимых качеств, необходимых для выполнения профессиональной деятельности, выделяет конкретные пути самосовершенствования

Уровни сформированности компетенции:

Составляющие компетенции (знания, умения, владения (навыки))	Показатели сформированности (индикаторы)	УРОВНИ СФОРМИРОВАННОСТИ		
		НИЗКИЙ «3» (описание выраженности индикаторов)	СРЕДНИЙ «4» (описание выраженности индикаторов)	ВЫСОКИЙ «5» (описание выраженности индикаторов)
3.1	демонстрирует способы самоанализа и самооценки собственных сил и возможностей, необходимых для успешного построения траектории саморазвития, демонстрирует знания методов планирования собственной деятельности с учетом условий, средств, личностных возможностей, временной перспективы развития деятельности и требований рынка	демонстрирует некоторые способы самоанализа и самооценки собственных сил и возможностей, необходимых для успешного построения траектории саморазвития	демонстрирует большинство способов самоанализа и самооценки собственных сил и возможностей, необходимых для успешного построения траектории саморазвития	демонстрирует все способы самоанализа и самооценки собственных сил и возможностей, необходимых для успешного построения траектории саморазвития
У.1	выстраивает образовательную траекторию в соответствии с будущей профессиональной деятельностью и имеющимися ресурсами, эффективно планирует	частично выстраивает образовательную траекторию в соответствии с будущей профессиональной деятельностью и	выстраивает простую образовательную траекторию в соответствии с будущей профессиональной деятельностью и	полностью выстраивает образовательную траекторию в соответствии с будущей профессиональной деятельностью и

	собственное время	имеющимися ресурсами Задания выполнены частично	имеющимися ресурсами Большинство заданий выполнены	имеющимися ресурсами Все требования, предъявляемые к заданию выполнены.
В.3	выделяет конкретные пути самосовершенствования	частично выделяет конкретные пути самосовершенствования Задания выполнены частично	значительно выделяет конкретные пути самосовершенствования Большинство заданий выполнены	полностью выделяет конкретные пути самосовершенствования Все требования, предъявляемые к заданию выполнены.

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 обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)»

-знать:

Код	Результаты обучения	Показатели оценки результата
3.2	основные составляющие дизайн-проекта и их содержание	1. Называет основные составляющие дизайн-проекта, раскрывает их содержание. 2. Объясняет взаимосвязь и последовательность этапов. 3. Отмечает наиболее трудоемкие этапы работы над проектом.
3.3	способы научного обоснования проектной идеи	1. Называет основные способы научного обоснования проектной идеи 2. Обосновывает выбор проектной идеи базируясь на изученных аналогах 3. Рассказывает о главных концептуальных решениях проекта

-уметь:

Код	Результаты обучения	Показатели оценки результатов
У.2	осуществлять предпроектный анализ для представления авторской идеи дизайн-проекта	1. Анализирует существующее состояние проектируемого объекта. 2. Принимает решение о дальнейшей выполняемой функции объекта.
У.3	научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов	1. Доказывает объективность проектного решения, опираясь на мировой опыт. 2. Обосновывает дизайн-концепцию с учетом научных исследований в области дизайна.

-владеть:

Код	Результаты обучения	Показатели оценки результатов
-----	---------------------	-------------------------------

B.2	компьютерными технологиями для представления проектной идеи	1. Демонстрирует навыки визуализации проектной идеи с помощью компьютерных технологий 2. Способен применить навыки компьютерного дизайна для обоснования проектной идеи.
B.3	способами научного обоснования синтеза возможных решений при проектировании дизайн-объектов	1. Способен обосновать проектное решение на основе научных методов 2. Демонстрирует знание мировых тенденций в области дизайна

Уровни сформированности компетенции:

Составляющие компетенции (знания, умения, владения (навыки))	Показатели сформированности (индикаторы)	УРОВНИ СФОРМИРОВАННОСТИ		
		НИЗКИЙ «3» (описание выраженности индикаторов)	СРЕДНИЙ «4» (описание выраженности индикаторов)	ВЫСОКИЙ «5» (описание выраженности индикаторов)
3.2	Называет основные составляющие дизайн-проекта, раскрывает их содержание	Называет основные составляющие дизайн-проекта, раскрывает их содержание. Отсутствуют ответы на дополнительные вопросы преподавателя.	Называет основные составляющие дизайн-проекта, раскрывает их содержание. Отвечает на вопросы с помощью дополнительных наводящих	Называет основные составляющие дизайн-проекта, раскрывает их содержание. В ответе присутствует дополнительная информация (не из лекций).
	Объясняет взаимосвязь и последовательность этапов	Объясняет взаимосвязь и последовательность этапов. Отсутствуют ответы на дополнительные вопросы преподавателя.	Объясняет взаимосвязь и последовательность этапов. Отвечает на вопросы с помощью дополнительных наводящих	Объясняет взаимосвязь и последовательность этапов. В ответе присутствует дополнительная информация (не из лекций).
	Отмечает наиболее трудоемкие этапы работы над проектом	Отмечает наиболее трудоемкие этапы работы над проектом. Отсутствуют ответы на дополнительные вопросы преподавателя.	Отмечает наиболее трудоемкие этапы работы над проектом. Отвечает на вопросы с помощью дополнительных наводящих	Отмечает наиболее трудоемкие этапы работы над проектом. В ответе присутствует дополнительная информация (не из лекций).
3.3	Называет основные способы научного	Называет основные способы научного обоснования	Называет основные способы научного	Называет основные способы научного обоснования проектной идеи. В ответе присутствует дополнительная

	обоснования проектной идеи	проектной идеи. Отсутствуют ответы на дополнительные вопросы преподавателя.	обоснования проектной идеи. Отвечает на вопросы с помощью дополнительных наводящих	информация (не из лекций).
	Обосновывает выбор проектной идеи базируясь на изученных аналогах	Обосновывает выбор проектной идеи базируясь на изученных аналогах. Отсутствуют ответы на дополнительные вопросы преподавателя.	Обосновывает выбор проектной идеи базируясь на изученных аналогах. Отвечает на вопросы с помощью дополнительных наводящих	Обосновывает выбор проектной идеи базируясь на изученных аналогах. В ответе присутствует дополнительная информация (не из лекций).
	Рассказывает о главных концептуальных решениях проекта	Рассказывает о главных концептуальных решениях проекта. Отсутствуют ответы на дополнительные вопросы преподавателя.	Рассказывает о главных концептуальных решениях проекта. Отвечает на вопросы с помощью дополнительных наводящих	Рассказывает о главных концептуальных решениях проекта. В ответе присутствует дополнительная информация (не из лекций).
У.2	Анализирует существующее состояние проектируемого объекта	Анализирует существующее состояние проектируемого объекта, делает не верные выводы.	Анализирует существующее состояние проектируемого объекта. С помощью наводящих вопросов делает верные выводы.	Анализирует существующее состояние проектируемого объекта, делает верные выводы.
	Принимает решение о дальнейшей выполняемой функции объекта	Принимает решение о дальнейшей выполняемой функции объекта, делает не верные выводы.	Принимает решение о дальнейшей выполняемой функции объекта. С помощью наводящих вопросов делает верные выводы.	Принимает решение о дальнейшей выполняемой функции объекта. делает верные выводы.
У.3	Доказывает объективность проектного решения, опираясь на мировой опыт	Доказывает объективность проектного решения, опираясь на мировой опыт, но с помощью большого количества	Доказывает объективность проектного решения, опираясь на мировой опыт, но с помощью нескольких	Доказывает объективность проектного решения, опираясь на мировой опыт без дополнительных вопросов преподавателя.

		наводящих вопросов.	наводящих вопросов.	
	Обосновывает дизайн-концепцию с учетом научных исследований в области дизайна	Обосновывает дизайн-концепцию с учетом научных исследований в области дизайна, но с помощью большого количества наводящих вопросов.	Обосновывает дизайн-концепцию с учетом научных исследований в области дизайна, но с помощью нескольких наводящих вопросов.	Обосновывает дизайн-концепцию с учетом научных исследований в области дизайна без дополнительных вопросов преподавателя.
В.2	Демонстрирует навыки визуализации проектной идеи с помощью компьютерных технологий	Демонстрирует навыки визуализации проектной идеи с помощью компьютерных технологий, с применением пошаговых методик	Демонстрирует навыки визуализации проектной идеи с помощью компьютерных технологий, с помощью небольших подсказок преподавателя	Демонстрирует навыки визуализации проектной идеи с помощью компьютерных технологий, самостоятельно, на высоком уровне
	Способен применить навыки компьютерного дизайна для обоснования проектной идеи	Способен применить навыки компьютерного дизайна для обоснования проектной идеи, с применением пошаговых методик	Способен применить навыки компьютерного дизайна для обоснования проектной идеи, с помощью небольших подсказок преподавателя	Способен применить навыки компьютерного дизайна для обоснования проектной идеи самостоятельно, на высоком уровне
В.3	Способен обосновать проектное решение на основе научных методов	Способен обосновать проектное решение на основе научных методов, но с помощью большого количества наводящих вопросов.	Способен обосновать проектное решение на основе научных методов, но с помощью нескольких наводящих вопросов.	Способен обосновать проектное решение на основе научных методов без дополнительных вопросов преподавателя.
	Демонстрирует знание мировых тенденций в области дизайна	Демонстрирует знание мировых тенденций в области дизайна, но с помощью большого количества наводящих вопросов.	Демонстрирует знание мировых тенденций в области дизайна, но с помощью нескольких наводящих вопросов.	Демонстрирует знание мировых тенденций в области дизайна без дополнительных вопросов преподавателя.

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 композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики»

знать:

Код	Результаты обучения	Показатели оценки результата
3.2	способы конструктивного построения элементов и форм среды	1. Рассказывает об особенностях конструкции проектируемого объекта. 2. Перечисляет конструктивные особенности материала.
3.3	художественные средства формирования предметно-пространственных комплексов	1. Перечисляет художественные средства в дизайне. 2. Рассказывает об особенностях формирования предметно-пространственных комплексов.
3.4	приемы макетирования и моделирования объекта	1. Перечисляет приемы макетирования и моделирования. 2. Рассказывает об особенностях применения тех или иных материалов и об использовании инструментов.

-уметь:

Код	Результаты обучения	Показатели оценки результатов
У.2	конструировать предметы и объекты среды и выполнять технические чертежи	1. Выполняет эскизы и технические чертежи объектов дизайна.
У.4	создавать макеты и (или) модели	1. Разрабатывает необходимые чертежи для создания макета или модели объекта. 2. Использует необходимые материалы для визуализации дизайн-идеи.

-владеть

Код	Результаты обучения	Показатели оценки результатов
В.1	навыками организации самостоятельной творческой деятельности дизайнера при работе над проектом	1.Способен осуществлять работу над проектом применяя теоретические знания о дизайн-деятельности. 2.Способен к структурированию дизайн-деятельности, поэтапному ведению проекта.
В.2	навыками линейно-конструктивного и перспективного анализа элементов и форм среды	1. Выполняет изометрические построения дизайн-объекта, соблюдая конструктивные и функциональные особенности.

Уровни сформированности компетенции:

Составляющие компетенции (знания, умения, владения (навыки))	Показатели сформированности (индикаторы)	УРОВНИ СФОРМИРОВАННОСТИ		
		НИЗКИЙ «3» (описание выраженности индикаторов)	СРЕДНИЙ «4» (описание выраженности индикаторов)	ВЫСОКИЙ «5» (описание выраженности индикаторов)
3.2	Рассказывает об особенностях конструкции проектируемого	Рассказывает об особенностях конструкции проектируемого объекта.	Рассказывает об особенностях конструкции проектируемого объекта. Отвечает на	Рассказывает об особенностях конструкции проектируемого объекта. В ответе

	о объекта	Отсутствуют ответы на дополнительные вопросы преподавателя.	вопросы с помощью дополнительных наводящих вопросов.	присутствует дополнительная информация (не из лекций).
	Перечисляет конструктивные особенности материала	Перечисляет конструктивные особенности материала. Отсутствуют ответы на дополнительные вопросы преподавателя.	Перечисляет конструктивные особенности материала. Отвечает на вопросы с помощью дополнительных наводящих вопросов.	Перечисляет конструктивные особенности материала. В ответе присутствует дополнительная информация (не из лекций).
3.3	Перечисляет художественные средства в дизайне	Перечисляет художественные средства в дизайне. Отсутствуют ответы на дополнительные вопросы преподавателя.	Перечисляет художественные средства в дизайне. Отвечает на вопросы с помощью дополнительных наводящих вопросов.	Перечисляет художественные средства в дизайне. В ответе присутствует дополнительная информация (не из лекций).
	Рассказывает об особенностях формирования предметно-пространственных комплексов	Рассказывает об особенностях формирования предметно-пространственных комплексов. Отсутствуют ответы на дополнительные вопросы преподавателя.	Рассказывает об особенностях формирования предметно-пространственных комплексов. Отвечает на вопросы с помощью дополнительных наводящих вопросов.	Рассказывает об особенностях формирования предметно-пространственных комплексов. В ответе присутствует дополнительная информация (не из лекций).
3.4	Перечисляет приемы макетирования и моделирования	Перечисляет приемы макетирования и моделирования. Отсутствуют ответы на дополнительные вопросы преподавателя.	Перечисляет приемы макетирования и моделирования. Отвечает на вопросы с помощью дополнительных наводящих вопросов.	Перечисляет приемы макетирования и моделирования. В ответе присутствует дополнительная информация (не из лекций).
	Рассказывает об особенностях применения тех или иных материалов и об использовании инструментов	Рассказывает об особенностях применения тех или иных материалов и об использовании инструментов. Отсутствуют ответы на дополнительные вопросы преподавателя.	Рассказывает об особенностях применения тех или иных материалов и об использовании инструментов. Отвечает на вопросы с помощью дополнительных наводящих вопросов.	Рассказывает об особенностях применения тех или иных материалов и об использовании инструментов. В ответе присутствует дополнительная информация (не из лекций).

У.2	Выполняет эскизы и технические чертежи объектов дизайна.	Выполняет эскизы и технические чертежи объектов дизайна. Допускает ошибки в выборе технологии, не видит конечный результат.	Выполняет эскизы и технические чертежи объектов дизайна. Допускает ошибки в выборе технологии, но прогнозирует конечный результат.	Выполняет эскизы и технические чертежи объектов дизайна. Не допускает ошибок в выборе технологии и понимает какой результат должен получиться.
У.4	Разрабатывает необходимые чертежи для создания макета или модели объекта	Разрабатывает необходимые чертежи для создания макета или модели объекта, но с помощью большого количества подсказок.	Разрабатывает необходимые чертежи для создания макета или модели объекта, но с помощью не большого количества подсказок.	Разрабатывает необходимые чертежи для создания макета или модели объект, но с помощью большого количества подсказок.
	Использует необходимые материалы для визуализации дизайн-идеи.	Использует необходимые материалы для визуализации дизайн-идеи. Допускает ошибки в выборе техники и материалов, не видит конечный результат	Использует необходимые материалы для визуализации дизайн-идеи. Допускает ошибки в выборе техники и материалов, но прогнозирует конечный результат	Использует необходимые материалы для визуализации дизайн-идеи. Не допускает ошибок в выборе техники и материалов и понимает какой результат должен получиться.
В.1	Способен осуществлять работу над проектом применяя теоретические знания о дизайн-деятельности	Способен осуществлять работу над проектом применяя теоретические знания о дизайн-деятельности. Допускает ошибки в выборе техники и материалов, не видит конечный результат.	Способен осуществлять работу над проектом применяя теоретические знания о дизайн-деятельности. Допускает ошибки в выборе техники и материалов, но прогнозирует конечный результат.	Способен осуществлять работу над проектом применяя теоретические знания о дизайн-деятельности. Не допускает ошибок в выборе техники и материалов и понимает какой результат должен получиться.
	Способен к структурированию дизайн-деятельности, поэтапному ведению проекта	Способен к структурированию дизайн-деятельности, поэтапному ведению проекта. Допускает ошибки в выборе технологии, не видит конечный результат.	Способен к структурированию дизайн-деятельности, поэтапному ведению проекта. Допускает ошибки в выборе технологии, но прогнозирует конечный результат.	Способен к структурированию дизайн-деятельности, поэтапному ведению проекта. Не допускает ошибок в выборе технологии и понимает какой результат должен получиться.
В.2	Выполняет изометрически	Выполняет изометрические	Выполняет изометрические	Выполняет изометрические

	е построения дизайн-объекта, соблюдая конструктивные и функциональные особенности	построения дизайн-объекта, соблюдая конструктивные и функциональные особенности. Допускает ошибки в выборе технологии, не видит конечный результат.	построения дизайн-объекта, соблюдая конструктивные и функциональные особенности. Допускает ошибки в выборе технологии, но прогнозирует конечный результат.	построения дизайн-объекта, соблюдая конструктивные и функциональные особенности. Не допускает ошибок в выборе технологии и понимает какой результат должен получиться.
--	---	---	--	--

ПК-3 «Способен проектировать объекты средового дизайна»

-знать:

Код	Результаты обучения	Показатели оценки результата
3.1	типологию композиционных средств и их взаимодействие в средовом дизайне	1. Называет типологические особенности в средовом дизайне 2. Рассказывает об композиционных средствах в дизайне. 3. Приводит примеры типологий в среде
3.2	основы теории и методологии проектирования в дизайне среды	1. Определяет основные теоретические аспекты и методологию проектирования 2. Называет этапы проектирования в дизайне среды
3.3	основы эргономики	1. Рассказывает о существующих эргономических принципах 2. Приводит примеры эргономических решений при проектировании в дизайне среды

-уметь:

Код	Результаты обучения	Показатели оценки результатов
У.1	решать основные типы проектных задач в средовом дизайне	1. Разрабатывает этапы и ищет наиболее оптимальные пути решения поставленной задачи, выделяя ее основные составляющие, и производит разбор задачи с указанием этапов и конечных целей. 2. Анализирует возможные варианты поиска и критического анализа информации 3. Рассматривает возможные варианты решения задачи, оценивая их достоинства и недостатки
У.2	проектировать интерьеры и экстерьеры жилой и общественной среды	1. Производит сбор аналогов по заданной теме 2. Учитывает специфику, будущее функциональное, эстетическое и эргономическое назначение объекта 3. Разрабатывает необходимый комплект документации по проекту
У.3	проектировать ландшафтную среду	1. Производит сбор аналогов по заданной теме 2. Учитывает специфику, будущее функциональное, эстетическое, градоформирующие и эргономическое назначение объекта 3. Разрабатывает необходимый комплект документации по проекту

-владеть

Код	Результаты обучения	Показатели оценки результатов
------------	----------------------------	--------------------------------------

B.1	приемами объемного и графического моделирования формы объекта	1. Способен создавать графический вариант и объемную модель объекта 2. Способен выполнять техническую документацию к проектируемому объекту 3. Демонстрирует передачу творческой мысли в объекте
B.2	трехмерным компьютерным моделированием	1. Демонстрирует знание и возможности программ трехмерного моделирования 2. Способен выполнять авторские изделия с помощью программ 3. Способен передать дизайн-идею с помощью визуализации
B.3	выполнением проекта в материале	1. Способен создать 3Д-модель с помощью современных компьютерных технологий 2. Способен выполнить макет проектируемого объекта

Уровни сформированности компетенции:

Составляющие компетенции (знания, умения, владения (навыки))	Показатели сформированности (индикаторы)	УРОВНИ СФОРМИРОВАННОСТИ		
		НИЗКИЙ «3» (описание выраженности индикаторов)	СРЕДНИЙ «4» (описание выраженности индикаторов)	ВЫСОКИЙ «5» (описание выраженности индикаторов)
3.1	Называет типологические особенности в средовом дизайне.	Называет типологические особенности в средовом дизайне. Отсутствуют ответы на дополнительные вопросы преподавателя.	Называет типологические особенности в средовом дизайне. Отвечает на вопросы с помощью дополнительных наводящих вопросов.	Называет типологические особенности в средовом дизайне. В ответе присутствует дополнительная информация (не из лекций).
	Рассказывает об композиционных средствах в дизайне.	Рассказывает об композиционных средствах в дизайне. Отсутствуют ответы на дополнительные вопросы преподавателя.	Рассказывает об композиционных средствах в дизайне. Отвечает на вопросы с помощью дополнительных наводящих вопросов.	Рассказывает об композиционных средствах в дизайне. В ответе присутствует дополнительная информация (не из лекций).
	Приводит примеры типологий в среде	Приводит примеры типологий в среде. Отсутствуют ответы на дополнительные	Приводит примеры типологий в среде. Отвечает на вопросы с	Приводит примеры типологий в среде. В ответе присутствует дополнительная информация (не из лекций).

		вопросы преподавателя.	помощью дополнительных наводящих вопросов.	
3.2	Определяет основные теоретические аспекты и методологию проектирования.	Определяет основные теоретические аспекты и методологию проектирования с большим количеством наводящих вопросов преподавателя.	Определяет основные теоретические аспекты и методологию проектирования с наводящими вопросами от преподавателя.	Определяет основные теоретические аспекты и методологию проектирования без вопросов преподавателя.
	Называет этапы проектирования в дизайне среды	Называет этапы проектирования в дизайне среды с большим количеством наводящих вопросов преподавателя.	Называет этапы проектирования в дизайне среды с наводящими вопросами от преподавателя.	Называет этапы проектирования в дизайне среды без вопросов преподавателя.
3.3	Рассказывает о существующих эргономических принципах	Рассказывает о существующих эргономических принципах, допуская ошибки и отсутствие конкретики.	Рассказывает о существующих эргономических принципах, допуская некоторые неточности	Рассказывает о существующих эргономических принципах, конкретно поясняя и не допуская ошибок.
	Приводит примеры эргономических решений при проектировании в дизайне среды	Приводит примеры эргономических решений при проектировании в дизайне среды, с большим количеством наводящих вопросов преподавателя.	Приводит примеры эргономических решений при проектировании и в дизайне среды, с наводящими вопросами от преподавателя, допуская некоторые неточности.	Приводит примеры эргономических решений при проектировании в дизайне среды без вопросов преподавателя.
У.1	Разрабатывает этапы и ищет наиболее оптимальные пути решения поставленной задачи, выделяя ее основные составляющие, и производит	Разрабатывает этапы и ищет наиболее оптимальные пути решения поставленной задачи, выделяя ее основные составляющие, и производит разбор	Разрабатывает этапы и ищет наиболее оптимальные пути решения поставленной задачи, выделяя ее основные составляющие,	Разрабатывает этапы и ищет наиболее оптимальные пути решения поставленной задачи, выделяя ее основные составляющие, и производит разбор задачи с указанием этапов и конечных целей. Не допускает ошибок в выборе методики поиска и понимает какой результат должен

	разбор задачи с указанием этапов и конечных целей	задачи с указанием этапов и конечных целей. Допускает ошибки в выборе методики поиска материалов, не видит конечный результат.	и производит разбор задачи с указанием этапов и конечных целей. Допускает ошибки в выборе методики поиска материала, но прогнозирует конечный результат.	получиться.
	Анализирует возможные варианты поиска и критического анализа информации	Анализирует возможные варианты поиска и критического анализа информации	Анализирует возможные варианты поиска и критического анализа информации	Анализирует возможные варианты поиска и критического анализа информации
	Рассматривает возможные варианты решения задачи, оценивая их достоинства и недостатки	Рассматривает возможные варианты решения задачи, оценивая их достоинства и недостатки. Допускает ошибки в выборе методики поиска, не видит конечный результат.	Рассматривает возможные варианты решения задачи, оценивая их достоинства и недостатки. Допускает ошибки в выборе методики поиска, но прогнозирует конечный результат .	Рассматривает возможные варианты решения задачи, оценивая их достоинства и недостатки. Не допускает ошибок в выборе методики поиска и понимает какой результат должен получиться.
У.2	Производит сбор аналогов по заданной теме	Производит сбор аналогов по заданной теме. Отсутствуют ответы на дополнительные вопросы преподавателя.	Производит сбор аналогов по заданной теме. Отвечает на вопросы с помощью дополнительных наводящих вопросов.	Производит сбор аналогов по заданной теме. В ответе присутствует дополнительная информация (не из лекций).
	Учитывает специфику, будущее функциональное, эстетическое и эргономическое назначение объекта.	Учитывает специфику, будущее функциональное, эстетическое и эргономическое назначение объекта.	Учитывает специфику, будущее функциональное, эстетическое и эргономическое назначение	Учитывает специфику, будущее функциональное, эстетическое и эргономическое назначение объекта. Не допускает ошибок в выборе методики поиска и понимает какой результат должен получиться.

		Допускает ошибки в выборе методики поиска материалов, не видит конечный результат.	объекта. Допускает ошибки в выборе методики поиска материала, но прогнозирует конечный результат.	
	Разрабатывает необходимый комплект документации по проекту.	Разрабатывает необходимый комплект документации по проекту. Допускает ошибки в выборе методики, не видит конечный результат.	Разрабатывает необходимый комплект документации по проекту. Допускает ошибки в выборе методики, но прогнозирует конечный результат.	Разрабатывает необходимый комплект документации по проекту. Не допускает ошибок и понимает какой результат должен получиться.
У.3	Производит сбор аналогов по заданной теме	Производит сбор аналогов по заданной теме. Допускает ошибки в выборе методики поиска материалов, не видит конечный результат.	Производит сбор аналогов по заданной теме. Допускает ошибки в выборе методики поиска материала, но прогнозирует конечный результат.	Производит сбор аналогов по заданной теме. Не допускает ошибок в выборе методики поиска и понимает какой результат должен получиться.
	Учитывает специфику, будущее функциональное, эстетическое, градоформирующие и эргономическое назначение объекта.	Учитывает специфику, будущее функциональное, эстетическое, градоформирующие и эргономическое назначение объекта. Допускает ошибки в выборе методики, не видит конечный результат.	Учитывает специфику, будущее функциональное, эстетическое, градоформирующие и эргономическое назначение объекта. Допускает ошибки в выборе методики, но прогнозирует конечный результат.	Учитывает специфику, будущее функциональное, эстетическое, градоформирующие и эргономическое назначение объекта. Не допускает ошибок в выборе методики и понимает какой результат должен получиться
	Разрабатывает	Разрабатывает	Разрабатывает	Разрабатывает необходимый

	необходимый комплект документации по проекту	необходимый комплект документации по проекту. Допускает ошибки в выборе методики, не видит конечный результат.	необходимый комплект документации по проекту. Допускает ошибки в выборе методики, но прогнозирует конечный результат.	комплект документации по проекту. Не допускает ошибок в выборе методики и понимает какой результат должен получиться
В.1	Способен создавать графический вариант и объемную модель объекта	Способен создавать графический вариант и объемную модель объекта. Допускает ошибки в последовательности действий, не видит конечный результат.	Способен создавать графический вариант и объемную модель объекта. Допускает небольшие ошибки в последовательности действий, не видит конечный результат.	Способен создавать графический вариант и объемную модель объекта. Не допускает ошибок в последовательности действий и понимает какой результат должен получиться
	Способен выполнять техническую документацию к проектируемому объекту	Способен выполнять техническую документацию к проектируемому объекту. Допускает ошибки в последовательности действий, не видит конечный результат.	Способен выполнять техническую документацию к проектируемому объекту. Допускает небольшие ошибки в последовательности действий, не видит конечный результат.	Способен выполнять техническую документацию к проектируемому объекту. Не допускает ошибок в последовательности действий и понимает какой результат должен получиться
	Демонстрирует передачу творческой мысли в объекте	Демонстрирует передачу творческой мысли в объекте. Допускает ошибки в выборе технологии, не видит конечный результат.	Демонстрирует передачу творческой мысли в объекте. Допускает небольшие ошибки в выборе технологии, не видит конечный	Демонстрирует передачу творческой мысли в объекте. Не допускает ошибок в выборе технологии и понимает какой результат должен получиться.

			результат.	
В.2	Демонстрирует знание и возможности программ трехмерного моделирования	Демонстрирует знание и возможности программ трехмерного моделирования Допускает ошибки в последовательности действий, не видит конечный результат.	Демонстрирует знание и возможности программ трехмерного моделирования Допускает небольшие ошибки в последовательности действий, не видит конечный результат.	Демонстрирует знание и возможности программ трехмерного моделирования Не допускает ошибок в последовательности действий и понимает какой результат должен получиться
	Способен выполнять авторские изделия с помощью программ	Способен выполнять авторские изделия с помощью программ. Допускает ошибки в последовательности действий, не видит конечный результат.	Способен выполнять авторские изделия с помощью программ. Допускает небольшие ошибки в последовательности действий, не видит конечный результат.	Способен выполнять авторские изделия с помощью программ Не допускает ошибок в последовательности действий и понимает какой результат должен получиться
	Способен передать дизайн-идею с помощью визуализации	Способен передать дизайн-идею с помощью визуализации. Допускает ошибки в последовательности действий, не видит конечный результат.	Способен передать дизайн-идею с помощью визуализации. Допускает небольшие ошибки в последовательности действий, не видит конечный результат.	Способен передать дизайн-идею с помощью визуализации. Не допускает ошибок в последовательности действий и понимает какой результат должен получиться
В.3	Способен создать 3Д-модель с помощью современных компьютерных технологий	Способен создать 3Д-модель с помощью современных компьютерных технологий. Допускает ошибки в выборе технологии, не видит конечный	Способен создать 3Д-модель с помощью современных компьютерных технологий. Допускает небольшие ошибки в	Способен создать 3Д-модель с помощью современных компьютерных технологий. Не допускает ошибок в выборе технологии и понимает какой результат должен получиться.

		результат.	выборе технологии, не видит конечный результат.	
	Способен выполнить макет проектируемого объекта	Способен выполнить макет проектируемого объекта. Допускает ошибки в выборе технологии, не видит конечный результат.	Способен выполнить макет проектируемого объекта. Допускает небольшие ошибки в выборе технологии, не видит конечный результат.	Способен выполнить макет проектируемого объекта. Не допускает ошибок в выборе технологии и понимает какой результат должен получиться.