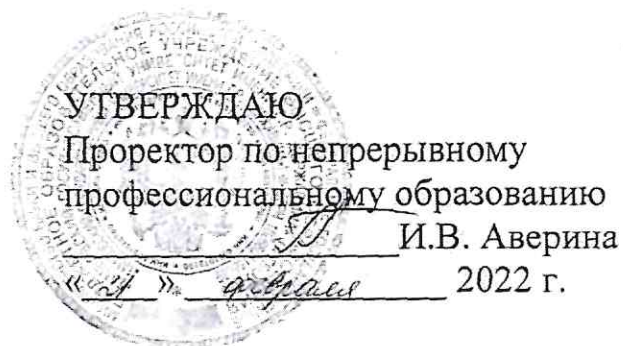


Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Тамбовский государственный университет имени Г.Р. Державина»

Институт дополнительного образования



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА
ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ**

Вид профессиональной деятельности: дизайнерская деятельность

Наименование программы: «Дизайн интерьера»

Документ о квалификации: удостоверение о повышении квалификации

Объем: 144 часа

Составители программы:

Черемисин Владимир Владимирович, доцент кафедры дизайна и изобразительного искусства факультета культуры и искусств ФГБОУ ВО «Тамбовский государственный университет имени Г.Р.Державина», член Международной общественной ассоциации «Союз дизайнеров»;

Горских Екатерина Алексеевна, старший преподаватель кафедры дизайна и изобразительного искусства факультета культуры и искусств ФГБОУ ВО «Тамбовский государственный университет имени Г.Р.Державина», член Международного союза педагогов-художников.

Эксперт: Монастырская Т.Ю., руководитель дизайн-студии, член Международной общественной ассоциации «Союз дизайнеров»;

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации утверждена на заседании кафедры дизайна и изобразительного искусства Тамбовского государственного университета имени Г.Р. Державина «22» июня 2021 года. Протокол № 14

Рецензенты:

к.п.н., профессор, член СХ России, член Международной общественной ассоциации «Союз дизайнеров» Никольский М.В.;

к. искусствоведения, доцент Татаринцева И.В.

I. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

1.1. Нормативные правовые основания разработки программы

Нормативную правовую основу разработки программы составляют:

Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

постановление Правительства Российской Федерации от 22 января 2013 г. № 23 «О Правилах разработки, утверждения и применения профессиональных стандартов»;

приказ Минтруда России от 12 апреля 2013 г. № 148н «Об утверждении уровней квалификаций в целях разработки проектов профессиональных стандартов»;

приказ Минобрнауки России от 1 июля 2013 г. № 499 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам»;

Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 15 января 2013 г. N 10 г. Москва «О федеральных государственных требованиях к минимуму содержания дополнительных профессиональных образовательных программ профессиональной переподготовки и повышения квалификации педагогических работников, а также к уровню профессиональной переподготовки педагогических работников».

Программа разработана в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата) (приказ Минобрнауки РФ от 11 августа 2016 г. № 1004)к результатам освоения образовательной программы.

1.2. Требования к слушателям: программа реализуется на базе высшего образования (уровень квалификации – бакалавриат, магистратура, специалитет).

1.3. Формы освоения программы: очная, с применением дистанционных образовательных технологий

1.4. Цель и планируемые результаты обучения

Цель: знакомство с основами создания дизайн-проекта интерьерного пространства, овладение широким спектром художественных приемов и проектных методов, позволяющих создавать разработки различных сложностей, знакомство с приемами, методологией и особенностями работы в различных графических программах.

В связи с этим основными задачами курсов являются:

- знакомство с аналогами и характерными особенностями проектирования интерьеров
- знакомство с возможностями компьютера в автоматизированном проектировании дизайна среды;
- изучение методической последовательности выполнения проектных работ
- рассмотреть принципы и технику компьютерного проектирования;
- научить применять полученные знания при проектировании интерьера

Программа направлена на совершенствование следующих компетенций:

общепрофессиональные компетенции (ОПК):

ОПК-1 способностью владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого

объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка

ОПК-6 способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности

ОПК-7 способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий

профессиональные компетенции (ПК):

художественная деятельность:

ПК-1 способностью владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями

ПК-2 способностью обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи

ПК-3 способностью учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств

проектная деятельность:

ПК-4 способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта

ПК-6 способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике

ПК-7 способностью выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале

Профессиональные компетенции	Практический опыт	Умения	Знания
1	2	3	4
ОПК-1 способностью владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора	владения теоретическими и практическими навыками линейно-конструктивного построения на основе рисунка в создании композиции дизайн-проекта	применять различную технику исполнения в создании графической композиции дизайн-проекта	технические возможности рисунка для решения проектных задач

техники исполнения конкретного рисунка			
ОПК-6 способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	решением стандартных задач профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры	применять нестандартные решения для проектных проблем	стандартные задачи в решении проектных задач
ОПК-7 способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий	поиском, хранением, обработкой и анализом информации из различных источников и баз данных	сохранять данные в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий	хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных
ПК-1 способностью владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми	владения технологическими особенностями рисунка и цветовой композицией применять на практике	применять технологические особенности рисунка и цвета в проектировании	технологические особенности рисунка и цвета в проектировании

композициями			
ПК-2 способностью обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	применения знаний особенностей концептуального, творческого подхода в проектировании	обосновать свои предложения при разработке проектной идеи	особенности концептуального, творческого подхода в проектировании
ПК-3 способностью учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств	владения на практике анализом и синтезом при решении проектных задач	проводить анализ и синтез при решении проектных задач	требования предъявляемые дизайн-проекту
ПК-4 способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	применения на практике требования, предъявляемых к дизайн-проекту	проводить анализ и синтез при решении проектных задач	требования предъявляемые дизайн-проекту
ПК-6 способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	проектирования дизайн-проекта на основе знаний о спецификации требований	применять на практике знания о спецификации требования к дизайн-проекту	спецификацию требований к дизайн-проекту

ПК-7 способностью выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале	решением проектных задач на основе научных методов исследования	применять основные методы научных исследований при создании дизайн- проекта	основные методы научных исследований при создании дизайн-проекта
---	---	--	--

1.5. Трудоемкость программы 144 часа

II. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Наименование учебных разделов/тем	Формы промежуточной аттестации (при наличии)	Обязательные учебные занятия				Самостоятельная работа обучающегося (при наличии)			Всего (час.)
			Всего (час.)	лекции (час.)	практические занятия (час.)	Всего (час.)	в т. ч. консультаций при выполнении самостоятельной работы (при наличии) (час.)			
1	2	3	4	5	6	7	8	9		
Модуль 1. Основы дизайн проектирования										
1.	Понятие композиции.	разработка предметного наполнения интерьера	32	16	16	12	12	44		
			2	1	1	-	-	2		
2.	История развития дизайна. Стил ь в дизайне.	анализ современных тенденций проектирования интерьера	2	1	1	1	1	3		
3.	Понятие масштаб. Масштабность композиции в дизайн среды	разработка планировочного решения интерьера	2	1	1	-	-	2		
4.	Понятие перспективы в интерьере	перспективное построение интерьера с двумя точками схода	2	1	1	1	1	3		
5.	Цвет в дизайне интерьера	Анализ колористических решений современного дизайн проектирования	2	1	1	1	1	3		
6.	Этапы проектирования	Разработка эскизов интерьера в цвете.	2	1	1	-	-	2		
7.	Нормы площадей жилой ячейки	Анализ площади помещения с учетом функциональных процессов	2	1	1	-	-	2		
8.	Эргономика	Экспликация планов с учетом необходимого набора предметного наполнения и нормой их площади.	2	1	1	1	1	3		
9.	Мебель в интерьере. Расстановка мебели на планах.	варианты планировочных решений, эскиз плана в масштабе	2	1	1	1	1	3		

10.	Отделочные материалы в интерьере	Анализ современного рынка отделочных материалов	2	1	1	1	1	1	1	3
11.	Разработка отделочных материалов помещения	Карта материалов. План пола с раскладкой напольных покрытий.	2	1	1	1	1	1	1	3
12.	Интерьер и оборудование квартир (функциональное зонирование помещений)	эскиз плана функционального зонирования	2	1	1	1	1	1	1	3
13.	Свет и цвет в интерьере. Зрительные эффекты в интерьере. Электрика. Расстановка осветительного оборудования. План привязки освещения к выключателям	эскиз плана с привязкой освещения к выключателям	2	1	1	1	1	1	1	3
14.	Дизайн проектирование мебели	эскиз мебельной группы	2	1	1	1	1	1	1	3
15.	Построение и просчет корпусной мебели (шкаф, прихожая, кухня)	детальный просчет мебельной группы с учетом материалов	2	1	1	1	1	1	1	3
16.	Необходимый набор чертежей при проектировании интерьера	Построение разверток помещений по стенам	2	1	1	1	1	1	1	3
Модуль 2. Векторная графика. Основы программы Corel Draw										
1.	Особенности векторной графики и области ее применения. Интерфейс и рабочая среда CorelDraw	настройка интерфейса программы	20	2	6	14	10	10	1	30
2.	Настройка параметров рабочей страницы в Corel Draw. Группы инструментов Corel Draw.	вычерчивание плана интерьера в векторе.	2	-	2	2	1	1	1	3
3.	Создание и редактирование графических примитивов и объектов Corel Draw	вычерчивание плана интерьера с учетом расстановки мебели	2	1	1	1	1	1	1	3
4.	Понятие линии, узла, сегмента, контура векторного изображения.	план пола с учетом напольных покрытий	2	1	1	1	1	1	1	3
5.	Управление цветом в Corel Draw. Использование палитры цветов	вычерчивание плана электрики	2	1	1	1	1	1	1	3

6.	Типы заливок объектов CorelDraw	вычерчивание ортогональных проекций мебельной группы	2	-	2	1	1	1	3
7.	Виды шрифтов в CorelDraw. Работа с шрифтовыми композициями	развертки помещений по стенам	2	1	1	1	1	1	3
8.	Операции над группой объектов CorelDraw: группировка, объединение, исключение, пересечение	развертки помещений по стенам с размерами и пояснениями	2	-	2	1	1	1	3
9.	Экспорт рисунка Corel Draw в растровый формат	экспорт и сохранение чертежей	2	1	1	1	1	1	3
10.	Подготовка документа к печати из Corel Draw. Параметры печати. Подготовка работы к печати	вывод чертежей на печать	2	-	2	1	1	1	3
Модуль 3. Трехмерная графика.			38	8	30	12	12	50	
1.	Особенности трехмерной компьютерной графики и области ее применения. Интерфейс SketchUp, настройка рабочего места	настройка программы под пользователя	2	1	1	1	1	1	3
2.	Примитивы. Создание примитивов. Операции с основными инструментами рисования SketchUp (рисование, выделение, удаление, основные инструменты, навигация, копирование, масштабирование, перемещение)	построение композиции из простых геометрических форм, моделирование коробки помещения	4	1	3	1	1	1	5
3.	Моделирование тел вращения SketchUp. Основы создания и редактирование	моделирование светильника	3	1	2	1	1	1	4
4.	Основные команды инструмента «ведение» SketchUp	моделирование плинтуса и багета, моделирование оконных и дверных проемов	4	-	4	1	1	1	5
5.	Группы и компоненты в SketchUp. Работа с слоями. Автодорисовка	моделирование шкафа (комода)	4	1	3	1	1	1	5
6.	Тени, сечения в SketchUp	моделирование стола, стула	3	1	2	1	1	1	4
7.	Импорт файлов в программу в SketchUp	моделирование	2	-	2	1	1	1	3

		предметного наполнения интерьера на основе плана, импорт компонентов мебели								
8.	Источники света. Стандартные источники света. Другие способы освещения в SketchUp. Настройка освещения v-ray	4	1	3	1	1	5			
9.	Материалы в SketchUp. Работа в редакторе материалов. Базовые параметры материала. Материалы с картами текстур Наложение текстур в интерьере	4	1	3	1	1	5			
10	Камеры в SketchUp. Сохранение сцен. Управление камерами. Настройка ракурсов визуализации	4	-	4	1	1	5			
11.	Анимация в SketchUp	4	1	3	2	2	6			
	Модуль 4. Художественная подача проекта	12	-	12	8	6	20			
1.	Перечень документации проекта.	2	-	2	2	2	4			
2.	Оформление проекта	2	-	2	2	2	4			
3.	Форматы печати	2	-	2	2	2	4			
4.	Презентация проекта	2	-	2	2	2	4			
5.	Пояснительная записка	2	-	2			2			
	Итоговая аттестация	2		2			2			
Всего по программе:		102	30	72	42	42	144			