

Согласовано

«__»____20__г

Рассмотрено

на заседании
педагогического совета

Протокол № ____
от «__»____20__г

Утверждаю

Директор
ОГАПОУ «Алексеевский
колледж»

Н.Г.Прокофьева

Приказ № ____
от «__»____20__г

ЛИСТ ИЗМЕНЕНИЙ

**в основную профессиональную образовательную программу
программу подготовки специалистов среднего звена
по специальности среднего профессионального образования**

54.02.01 Дизайн (по отраслям)

по программе базовой подготовки

срок обучения **3 г. 10 мес.**

на базе **основного общего образования**

Пояснительная записка

Изменения в основную профессиональную образовательную программу образовательную программу среднего профессионального образования - программу подготовки специалистов среднего звена вносятся в соответствии с Правилами разработки, утверждения и применения профессиональных стандартов, утвержденными постановлением Правительства Российской Федерации от 22 января 2013 года № 23, статьей 28 Федерального закона от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», требованиями федеральных государственных образовательных стандартов среднего профессионального образования, методическими рекомендациями, утвержденными приказом Министерства образования и науки РФ от 22 января 2015 г. № ДЛ-1/05вн.

Выводы, полученные на основе сравнений ФГОС по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям) и Профессионального стандарта Дизайнер детской игровой среды и продукции утвержденного приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от «18» ноября 2014 г. №892н:

В ПМ.01 Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов внесены изменения в темы практических занятий:

- по МДК 01.01 Дизайн-проектирование (композиция, макетирование, современные концепции в искусстве): Тема 1.1.11. Трансформация природной формы в форму объекта дизайна; Тема 1.2.7. Проектирование зон квартиры, дома, учреждения с учетом стилевого единства (детская комната); Тема 1.3.1. Курсовой проект. Детская игровая площадка
- по МДК.01.05. Ландшафтное проектирование: Тема 4. Состав ландшафтного проекта
- по МДК 01.06. Современные пакеты программ дизайн-проектирования: Тема 4.3. Архитектурное и свободное проектирование в среде.

Внесены изменения в темы теоретических занятий:

- по МДК 01.03 Методы расчета основных технико-экономических показателей проектирования Тема 1.3. Расчет технико-экономических показателей обоснования разрабатываемого проекта.

В ПМ 02 Техническое исполнение художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов в материале внесены изменения в темы практических занятий

- по МДК 02.02. Основы конструкторско-технологического обеспечения дизайна Тема 3.1. Рабочие шаблоны в выполнении эталонного образца или макета в материале
- по МДК 02.04. Дизайн интерьера Тема 4.12. Интерьер детской комнаты.

Внесены изменения в темы теоретических занятий:

- по МДК.02.01. Выполнение художественно-конструкторских проектов в материале Тема 1.2. Основные требования разработки эскизов дизайн-продукта
- по МДК 02.02. Основы конструкторско-технологического обеспечения дизайна Тема 1. Исходные данные для конструкторско-технологического обеспечения проектирования объектов дизайна

Таблица 1. Связь образовательной программы с профессиональными стандартами

Наименование программы	Наименование выбранного профессионального стандарта (одного или нескольких)	Уровень квалификации
Федеральный государственный образовательный стандарт среднего профессионального образования по специальности программы подготовки специалистов среднего звена 54.02.01 Дизайн (по отраслям)	Профессиональный стандарт Дизайнер детской игровой среды и продукции утвержденного приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от «18» ноября 2014 г. №892н:	5- среднее профессиональное образование – программы подготовки специалистов среднего звена 6 - высшее образование – бакалавриат, в исключительных случаях среднее профессиональное образование – программы подготовки специалистов среднего звена Дополнительное образование по дизайну детской игровой среды и продукции или психологии и физиологии детей (повышение квалификации)

Таблица 2. Сопоставление единиц ФГОС СПО и профессиональных стандартов

ФГОС СПО	Профессиональный стандарт	Выводы
1. Виды деятельности (ВД)	Обобщенные трудовые функции (ОТФ) или трудовые функции (ТФ) соответствующего уровня квалификации	
4.3. Дизайнер (базовой подготовки) <u>готовится к следующим видам деятельности</u>		соответствие
4.3.1. Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов	Выполнение работ по разработке промышленного дизайна детской игровой среды и продукции Проведение предпроектных дизайнерских исследований по значимым для заказчика и потребителей параметрам	
4.3.2. Техническое исполнение художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов в материале.	Концептуальная и инженерно-техническая разработка детской игровой среды и продукции	соответствие
4.3.3. Контроль за изготовлением изделий в производстве в части соответствия их авторскому образцу.	Внедрение в производство и контроль изготовления детской игровой среды и продукции	соответствие
4.3.4. Организация работы коллектива исполнителей.	Управление процессом создания дизайна детской игровой среды и продукции	7 уровень квалификации не соответствие

<p>4.3.5. Выполнение работ по одной или нескольким профессиям рабочих, должностям служащих</p> <p>Исполнитель художественно-оформительских работ</p>		
<p>2.Профессиональные компетенции по каждому ВД</p>	<p>Трудовые функции по каждой ОТФ или трудовые действия</p>	
<p>5.2.1. Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов.</p> <p>ПК 1.1. Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов.</p> <p>ПК 1.2. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учетом современных тенденций в области дизайна.</p> <p>ПК 1.3. Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта.</p> <p>ПК 1.4. Разрабатывать колористическое решение дизайн-проекта.</p> <p>ПК 1.5. Выполнять эскизы с использованием различных графических средств и приемов.</p>	<p>Выполнение работ по проведению предпроектных дизайнерских исследований</p> <p>Выполнение работ по дизайнерской и инженерно-технической разработке и внедрению в производство детской игровой среды и продукции</p> <p>Изучение производственных и экономических требований, предъявляемых к дизайну детской игровой среды и продукции для реализации проекта заказчика</p> <p>Исследование потребностей потребителей детской игровой среды и продукции (родителей, детей и специалистов детских учреждений)</p> <p>Проведение сравнительных исследований детской игровой среды и продукции по визуальным, содержательным, тактильным, функциональным и другим параметрам</p> <p>Оформление результатов исследований и формирование предложений по направлениям работ по разработке детской игровой продукции</p>	

<p>5.2.2. Техническое исполнение художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов в материале.</p> <p>ПК 2.1. Применять материалы с учетом их формообразующих свойств.</p> <p>ПК 2.2. Выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале.</p> <p>ПК 2.3. Разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологии изготовления, выполнять технические чертежи.</p> <p>ПК 2.4. Разрабатывать технологическую карту изготовления изделия.</p>	<p>Концептуальная проработка вариантов детских игр и игрушек</p> <p>Концептуальная проработка вариантов детского игрового оборудования (включая спортивный инвентарь и тренажеры), а также предметно-пространственной игровой среды в целом</p> <p>Концептуальная проработка вариантов детской игровой полиграфической и мультимедийной продукции</p> <p>Концептуальная проработка вариантов детских транспортных средств</p> <p>Инженерно-техническая проработка согласованных вариантов детской игровой продукции</p> <p>Макетирование, моделирование и/или прототипирование вариантов дизайнерских решений детской игровой продукции в различных материалах и технологиях</p> <p>Тестирование дизайнерских решений детской игровой продукции и подготовка дизайн-проекта к рассмотрению и защите</p> <p>Модификация и доработка существующей детской игровой продукции</p>	
<p>5.2.3. Контроль за изготовлением изделий в производстве в части соответствия их авторскому образцу.</p> <p>ПК 3.1. Контролировать промышленную продукцию и предметно-пространственные комплексы на предмет соответствия требованиям стандартизации и сертификации.</p> <p>ПК 3.2. Осуществлять авторский надзор за реализацией художественно-конструкторских решений при изготовлении и доводке опытных образцов промышленной продукции, воплощении предметно-пространственных комплексов.</p>	<p>Адаптация утвержденного дизайн-проекта детской игровой среды и продукции к технологическому процессу производства</p> <p>Авторский надзор, контроль производства опытных образцов детской игровой среды и продукции на соответствие дизайн-проекту</p>	

<p>5.2.4. Организация работы коллектива исполнителей.</p> <p>ПК 4.1. Составлять конкретные задания для реализации дизайн-проекта на основе технологических карт.</p> <p>ПК 4.2. Планировать собственную деятельность.</p> <p>ПК 4.3. Контролировать сроки и качество выполненных заданий.</p>	<p><u>7 уровень квалификации</u></p> <p>Планирование разработки дизайн-проектов детской игровой среды и продукции</p> <p>Организация работ по выполнению дизайн-проекта детской игровой среды и продукции</p> <p>Контроль над реализацией дизайн-проекта детской игровой среды и продукции</p>	<p>не соответствует</p>
<p>5.2.5. Выполнение работ по одной или нескольким профессиям рабочих, должностям служащих.</p> <p>ПК 1.1. Изготавливать конструкции основ для художественно-оформительских работ.</p> <p>ПК 1.2. Подготавливать к художественно-оформительским работам рабочие поверхности из различных материалов.</p> <p>ПК 1.3. Составлять колера.</p> <p>ПК 1.4. Оформлять фоны.</p> <p>ПК 2.1. Изготавливать простые шаблоны.</p> <p>ПК 2.2. Вырезать трафареты оригинальных шрифтов и декоративных элементов.</p> <p>ПК 2.3. Выполнять художественные надписи.</p> <p>ПК 3.1. Выполнять роспись рисунков композиционного решения средней сложности по эскизам и под руководством художника.</p> <p>ПК 3.2. Изготавливать объемные элементы художественного оформления из различных материалов.</p> <p>ПК 3.3. Создавать объемно-пространственные композиции.</p> <p>ПК 4.1. Выполнять элементы макетирования.</p> <p>ПК 4.2. Подготавливать к использованию исходные изображения, в т. ч. фотографические.</p> <p>ПК 4.3. Комбинировать элементы оформления и надписи в рекламных материалах.</p> <p>ПК 4.4. Контролировать качество выполненных работ</p>		

Практический опыт по каждому ВД	Трудовые функции или <u>трудовые действия</u>	
<p>ПМ 01.Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов</p> <p><u>-разработка дизайнерских проектов</u></p>	<p>Выполнение работ по проведению предпроектных дизайнерских исследований</p> <p>Выполнение работ по дизайнерской и инженерно-технической разработке и внедрению в производство детской игровой среды и продукции</p> <p>Изучение производственных и экономических требований, предъявляемых к дизайну детской игровой среды и продукции для реализации проекта заказчика</p> <p>Исследование потребностей потребителей детской игровой среды и продукции (родителей, детей и специалистов детских учреждений)</p> <p>Проведение сравнительных исследований детской игровой среды и продукции по визуальным, содержательным, тактильным, функциональным и другим параметрам</p> <p>Оформление результатов исследований и формирование предложений по направлениям работ по разработке детской игровой продукции</p>	
<p>ПМ 02.Техническое исполнение художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов в материале</p> <p><u>-воплощение авторских проектов в материале</u></p>	<p>Концептуальная проработка вариантов детских игр и игрушек</p> <p>Концептуальная проработка вариантов детского игрового оборудования (включая спортивный инвентарь и тренажеры), а также предметно-пространственной игровой среды в целом</p> <p>Концептуальная проработка вариантов детской игровой полиграфической и мультимедийной продукции</p> <p>Концептуальная проработка вариантов детских транспортных средств</p> <p>Инженерно-техническая проработка согласованных вариантов детской игровой продукции</p> <p>Макетирование, моделирование и/или прототипирование вариантов дизайнерских решений детской игровой продукции в различных материалах и технологиях</p> <p>Тестирование дизайнерских решений детской</p>	
<p>ПМ 03.Контроль за изготовлением изделий в производстве в части соответствия их авторскому образцу</p> <p><u>-проведение метрологической экспертизы</u></p>	<p>Адаптация утвержденного дизайн-проекта детской игровой среды и продукции к технологическому процессу производства</p> <p>Авторский надзор, контроль производства опытных образцов детской игровой среды и продукции на соответствие дизайн-проекту</p>	
<p>ПМ 04.Организация работы коллектива исполнителей</p> <p><u>-работа с коллективом исполнителей</u></p>	<p>Планирование разработки дизайн-проектов детской игровой среды и продукции</p> <p>Организация работ по выполнению дизайн-проекта детской игровой среды и продукции</p> <p>Контроль над реализацией дизайн-проекта детской игровой среды и продукции</p>	<p><u>7 уровень квалификации</u> Не соответствие</p>

<p>Умения</p> <p>ПМ 01. проводить проектный анализ;</p> <p>разрабатывать концепцию проекта;</p> <p>выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта;</p> <p>выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта;</p> <p>реализовывать творческие идеи в макете;</p> <p>создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования;</p> <p>использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм;</p> <p>создавать цветовое единство в композиции по законам колористики;</p> <p>производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования;</p> <p>ПМ 02 выбирать материалы с учетом их формообразующих свойств</p> <p>выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале;</p> <p>выполнять технические чертежи проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии;</p> <p>разрабатывать технологическую карту изготовления авторского проекта;</p> <p>ПМ 03 выбирать и применять методики выполнения измерений;</p> <p>подбирать средства измерений для контроля и испытания продукции;</p> <p>определять и анализировать нормативные документы на средства измерений при контроле качества и испытаниях продукции;</p> <p>подготавливать документы для</p>	<p>Умения</p> <p>Выбирать и систематизировать информацию по теме проектного задания</p> <p>Систематизировать отобранную информацию о существующей детской игровой продукции по заданным дизайнером параметрам (визуальным, контентным, тактильным, функциональным)</p> <p>Моделировать и визуализировать в 2D- и 3D-графике</p> <p>Редактировать отчетную документацию</p> <p>Прорабатывать конструкторско-технологическую документацию детской игровой среды и продукции</p> <p>Создавать и прорабатывать художественные и технические эскизы от руки и с использованием графических редакторов</p> <p>Визуализировать, моделировать и проектировать детали моделей и прототипов, в том числе с использованием компьютерных технологий визуализации, систем автоматизированного проектирования и оборудования для прототипирования</p> <p>Использовать материалы и инструменты для макетирования, прототипирования</p> <p>Создавать элементы физических моделей и макетов из различных материалов</p> <p>Анализировать информационные материалы, предоставляемые заказчиком, и определять необходимость запроса дополнительных данных</p> <p>Выстраивать эффективные коммуникации с заказчиком</p> <p>Работать с детской и родительской аудиторией, а также с педагогами-психологами, педагогами, социальными работниками и другими специалистами, регулярно взаимодействующими с детьми</p> <p>Осуществлять процедуры сбора, сортировки, анализа, оценки и критического резюмирования больших объемов информации, используемой при принятии дизайнерских решений</p> <p>Определять существующие и прогнозировать будущие тенденции в дизайне детской игровой среды и продукции</p>	
---	---	--

<p>проведения подтверждения соответствия средств измерений;</p> <p>ПМ 04 принимать самостоятельные решения по вопросам совершенствования организации управленческой работы в коллективе;</p> <p>осуществлять контроль деятельности персонала</p> <p>ПМ 05 - соблюдать последовательность выполнения подготовительных работ; обрабатывать заготовки для изготовления конструкций основ; приготавливать клеевые, масляные и эмульсионные составы; подготавливать рабочие поверхности, грунтовывать их; использовать приемы имитации различных природных и искусственных материалов (дерево, камень, кожи, металла, пластика); выполнять надписи различными шрифтами; наносить надписи тушью, гуашью, темперными, масляными, эмульсионными красками и эмалями на тонированных плоскостях из различных материалов; выполнять основные приемы техники черчения; производить разметку по готовым шаблонам и трафаретам; переводить на намеченные места буквы и нумерации шрифта; заполнять кистью и маркером оконтуренные буквенные и цифровые знаки; наносить надписи, нумерации и виньетки по наборному трафарету с прописью от руки в один тон по готовой разбивке и разметке мест; самостоятельно выполнять простые рисунки; переносить простые рисунки с эскиза на бумагу, кальку, картон для изготовления трафаретов, припорохов под многоцветную роспись; увеличивать изображение методом квадратов и концентрических окружностей с помощью проекционной аппаратуры; выполнять художественно-оформительские работы в разной технике с использованием различных материалов (настенная роспись, мозаика); выполнять роспись рисунков и монтировать объемные элементы в соответствии с эскизом; использовать различные техники обработки материалов: чеканку, резьбу,</p>	<p>Выявлять факторы внешней среды, влияющие на дизайн детской игровой среды и продукции</p> <p>Замечать особенности взаимодействия детей с игровой средой и продукцией, запоминать впечатления от дизайна и игрового процесса (эмоциональная и образная память)</p> <p>Работать с нормативными документами и законодательными актами, исследованиями различного характера, содержащими требования и рекомендации к детским товарам</p> <p>Осуществлять процедуры сбора, сортировки, анализа, оценки и критического резюмирования больших объемов информации</p> <p>Критически оценивать образ, конструкции, контент, функционал, тактильность, безопасность, технологичность, физиологичность детской игровой среды и продукции</p> <p>Владеть методами дизайнерских исследований визуальных, контентных, тактильных, функциональных параметров</p> <p>Запоминать впечатления от дизайна, игрового взаимодействия ребенка с объектом и конструкции (эмоциональная и образная память)</p> <p>Систематизировать, обобщать и представлять полученные данные</p> <p>Адаптировать результаты проведенных исследований к требованиям заказчика</p> <p>Владеть логическими и интуитивными методами поиска новых идей и решений</p> <p>Формулировать и аргументировать предложения в письменной и устной форме</p> <p>Владеть логическими и интуитивными методами поиска новых идей и решений</p> <p>Свободно оперировать пространственными образами предметов, процессов и явлений (объемно-пространственное мышление)</p> <p>Переносить в игру и на игрушки образы персонажей из объектов культуры (книг, фильмов, анимации) и жизни</p> <p>Создавать эмоционально отзывчивые образы, которые приводят к возникновению положительных чувств у детей</p> <p>Придумывать новые игровые концепции,</p>	
--	---	--

роспись по дереву и пенопласту, аппликацию, папье-маше, гипсовое литье;

изготавливать орнаментальные элементы и, составлять орнаментальные композиции;

выполнять объемно-пространственные композиции из картона, плотной бумаги, из металла в сочетании с пенопластом, из пластических материалов;

изготавливать различные виды агитационно-рекламных материалов; выполнять работы по созданию афиш, оформлению витрин, экспозиции наружной и внутренней агитации и др.;

использовать различные техники исполнения: аппликация, чеканка, маркетри, написание текстов на текстиле и стекле, технология изготовления накладных букв и цифр в различных материалах;

контролировать качество материалов и выполненных работ;

способные заинтересовать ребенка и привлечь его внимание

Разрабатывать различные виды детской игровой продукции под уже созданный образ и концепцию, создавая из них единую развивающую среду с различным функционалом и педагогическими, культурологическими отличиями.

Создавать и прорабатывать художественные и технические эскизы от руки и с использованием графических редакторов. Создавать дизайнерские решения, соответствующим пожеланиям заказчиков

Воплощать в художественно-изобразительной форме свои творческие замыслы.

Адаптировать новые образы под требования заказчиков и нужды потребителей.

Видеть окружающую среду с точки зрения ребенка.

Создавать образ по словесному описанию.

Моделировать и визуализировать в 2D- и 3D-графике.

Создавать макеты простыми способами и средствами.

Владеть логическими и интуитивными методами поиска новых идей и решений.

Свободно оперировать пространственными образами предметов, процессов и явлений (объемно-пространственное мышление).

Придумывать новые игровые концепции, в том числе игровое пространство, игровой процесс, игровые элементы и механизмы, способные заинтересовать ребенка и привлечь его внимание.

Переносить на игровое оборудование и предметно-пространственную игровую среду персонажей из объектов культуры (книг, фильмов, анимации) и жизни.

Воплощать свои творческие замыслы в реальные объекты игровой среды.

Создавать и прорабатывать художественные и технические эскизы от руки и с использованием графических редакторов.

Создавать макеты простыми способами и средствами.

	<p>Видеть окружающую среду с точки зрения ребенка.</p> <p>Создавать образ по словесному описанию.</p> <p>Моделировать и визуализировать в 2D- и 3D-графике.</p> <p>Владеть логическими и интуитивными методами поиска новых идей и решений.</p> <p>Свободно оперировать пространственными образами предметов, процессов и явлений (объемно-пространственное мышление).</p> <p>Придумывать новые игровые концепции, способные заинтересовать ребенка и привлечь его внимание.</p> <p>Разрабатывать игровой процесс, игровые элементы и механизмы.</p> <p>Создавать и прорабатывать эскизы от руки и с использованием графических редакторов.</p> <p>Создавать дизайнерские решения, соответствующим пожеланиям заказчиков.</p> <p>Воплощать в художественно-изобразительной форме свои творческие замыслы.</p> <p>Создавать визуальный и музыкальный образ по словесному описанию.</p> <p>Реализовать музыкальные знания и умения в дизайне.</p> <p>Находить дизайнерские решения и адаптировать их под требования заказчиков и нужды потребителей.</p> <p>Видеть окружающую среду с точки зрения ребенка.</p> <p>Создавать эмоционально отзывчивые образы, которые приводят к возникновению положительных чувств у детей.</p> <p>Передавать визуальные сигналы, понятные и привлекательные для детей целевой возрастной группы.</p> <p>Создавать макеты простыми способами и средствами.</p> <p>Создавать и редактировать графические и мультимедийные объекты с помощью компьютерных средств.</p> <p>Владеть логическими и интуитивными методами поиска новых идей и решений.</p>	
--	--	--

	<p>Свободно оперировать пространственными образами предметов, процессов и явлений (объемно-пространственное мышление).</p> <p>Создавать новые концепции детского игрового транспорта, способные заинтересовать ребенка и привлечь его внимание.</p> <p>Создавать и прорабатывать художественные и технические эскизы от руки и с использованием графических редакторов.</p> <p>Вырабатывать новые приемы и принципы формообразования на основе современных тенденций развития детских транспортных средств.</p> <p>Воплощать в художественно-изобразительной форме свои творческие замыслы.</p> <p>Адаптировать новые образы под требования заказчиков и нужды потребителей.</p> <p>Видеть окружающую среду с точки зрения ребенка.</p> <p>Создавать образ по словесному описанию.</p> <p>Моделировать и визуализировать в 2D- и 3D-графике.</p> <p>Строить перспективные и ортогональные проекции.</p> <p>Разрабатывать конструкции и формы.</p> <p>Создавать макеты простыми способами и средствами.</p> <p>Владеть разнообразными изобразительными и техническими приемами и средствами.</p> <p>Выбирать оптимальные конструктивные и технические решения для создания безопасной, многофункциональной, увлекательной и эстетичной детской игровой среды и продукции.</p> <p>Владеть основными графическими компьютерными программами и программами моделирования.</p> <p>Соединять в целостной структуре и гармоничной форме все необходимые свойства и требования, предъявляемые к проектируемой детской игровой среде и продукции.</p> <p>Разрабатывать и обосновывать технические и конструктивные решения детской игровой среды и продукции</p>	
--	---	--

	<p>Визуализировать, моделировать и проектировать модели и прототипы детской игровой среды и оборудования, в том числе с использованием компьютерных технологий визуализации, систем автоматизированного проектирования и оборудования для прототипирования.</p> <p>Владеть методами проведения технических расчетов в процессе дизайнерской разработки.</p> <p>Подбирать и использовать соответствующие материалы, инструменты и технологии для макетирования, прототипирования.</p> <p>Создавать элементы физических моделей и макетов из различных материалов.</p> <p>Работать с детской и родительской аудиторией, а также педагогами-психологами, педагогами, социальными работниками и другими специалистами, регулярно взаимодействующими с детьми.</p> <p>Замечать особенности взаимодействия детей с игровой продукцией.</p> <p>Находить и устранять игровые, конструктивные и технологические дефекты.</p> <p>Работать с детской и родительской аудиторией, а также педагогами-психологами, педагогами, социальными работниками и другими специалистами, регулярно взаимодействующими с детьми.</p> <p>Адаптировать существующую детскую игровую продукцию к новым требованиям Находить дизайнерские решения, усовершенствующие детскую игровую среду и продукцию.</p> <p>Владеть методами инженерного творчества, логического и интуитивного поиска дизайнерских и технических решений.</p> <p>Владеть разнообразными изобразительными и техническими приемами и средствами, графическими компьютерными программами и программами автоматизированного проектирования.</p> <p>Адаптировать дизайн-проект к возможностями производства .</p> <p>Выстраивать эффективные коммуникации с конструкторами и технологами.</p> <p>Контролировать и инспектировать изготовление опытных образцов детской игровой продукции.</p>	
--	--	--

<p>Инженерно-техническая проработка согласованных вариантов детской игровой продукции.</p> <p>Макетирование, моделирование и/или прототипирование вариантов дизайнерских решений детской игровой продукции в различных материалах и технологиях.</p> <p>Тестирование дизайнерских решений детской игровой продукции и подготовка дизайн-проекта к рассмотрению и защите.</p> <p>Модификация и доработка существующей детской игровой продукции.</p> <p>Адаптация утвержденного дизайн-проекта детской игровой среды и продукции к технологическому процессу производства.</p> <p>Авторский надзор, контроль производства опытных образцов детской игровой среды и продукции на соответствие дизайн-проекту.</p> <p>Планирование разработки дизайн-проектов детской игровой среды и продукции.</p> <p>Организация работ по выполнению дизайн-проекта детской игровой среды и продукции.</p> <p>Контроль над реализацией дизайн-проекта детской игровой среды и продукции.</p>		
<p>Трудовые функции или трудовые действия</p>	<p>Практический опыт по каждому ВД</p>	

<p>Подбор отчетов о дизайнерских, маркетинговых, социальных и научных исследованиях о рынке и индустрии детской игровой среды и продукции</p> <p>Мониторинг существующих аналогов и лучших мировых образцов детской игровой среды и продукции, выявление продукции с наибольшим потенциалом продаж для последующего анализа</p> <p>Ведение баз данных детской игровой продукции конкурентов</p> <p>Визуализация идей, подготовка презентационных материалов по итогам дизайнерских исследований вручную или с помощью систем автоматизированного проектирования (САПР)</p> <p>Оформление отчетов и презентационных материалов о дизайнерских исследованиях</p> <p>Проработка (уточнение и корректировка) художественных и технических эскизов детской игровой среды и продукции</p> <p>Проработка двухмерных и трехмерных моделей дизайнерских решений детской игровой среды и продукции</p> <p>Создание деталей макетов и физических рабочих проектов моделей</p> <p>Прорисовка чертежей и схем технической, художественно-конструкторской документации на проектируемое изделие</p> <p>Устранение незначительных игровых, конструктивных и технологических дефектов</p> <p>Частичная разработка и оформление комплекта сопроводительных документов и презентационных материалов к дизайн-проекту</p> <p>Выявление требований заказчика, которые должны быть учтены в процессе вывода на рынок планируемой к разработке детской игровой среды и продукции, или инициативная</p>	<p>ПМ 01.Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов</p> <p><u>-разработка дизайнерских проектов</u></p>	
--	---	--

постановка задач при отсутствии заказчика

Изучение специфики производимой детской игровой среды и продукции, а также рыночного, производственного и технологического потенциала организации-заказчика с целью определения дизайнерских и инженерно-технических требований к планируемой к разработке детской игровой среды и продукции

Изучение требований к производственной экономичности (затрат на изготовление детской игровой среды и продукции)

Уточнение требований и пожеланий заказчика к будущему продукту, запрос дополнительной информации при необходимости

Определение требований к познавательным и развивающим функциям детской игровой продукции, характерных для целевых половой и возрастной групп

Изучение игровых элементов культуры и процесса приобретения культурного опыта в ходе игровой деятельности, традиционных для географического региона размещения потенциальной целевой аудитории

Изучение предпочтений возрастных групп детей с целью определения наиболее востребованных типов детской игровой среды и продукции и потенциальной потребности в их новых видах

Изучение образа жизни, способов проведения досуга детей и их родителей с целью симулирования и сценарного моделирования их действий в процессе выбора, покупки и использования детской игровой среды и продукции

Наблюдение за игровой деятельностью детей и определение моделей поведения в процессе игры и влияния детской игровой продукции на

всестороннее развитие детей с учетом их возрастнo-психологических и индивидуально-психологических особенностей

Анализ влияния тенденций в популярной культуре, музыкальных и мультимедийных вкусов пользователей на их предпочтения типов детской игровой среды и продукции

Изучение отчетов маркетинговых и социальных исследований потребителей с целью анализа удовлетворенности потребителей рыночным ассортиментом детской игровой среды и продукции и потребительских расходов на их приобретение

Отслеживание изменений законодательства Российской Федерации, касающегося санитарно-эпидемиологических и гигиенических требований к детской игровой среде и продукции

Определение и ранжирование значимых для потребителей (детей, родителей, сотрудников дошкольных и иных образовательных организаций) характеристик детской игровой среды и продукции, исходя из психофизиологических особенностей возраста (интересов, особенностей восприятия, уровня познавательного развития)

Проведение всестороннего самостоятельного анализа кратковременных и долгосрочных технологических и дизайнерских тенденций; изучение исследований организаций и специалистов, занимающихся экспертным анализом и прогнозированием

Проведение анализа и оценки визуального образа детской игровой среды и продукции, ее контента, функционала, игровых возможностей спектра существующих решений по системе критериев с учетом требований безопасности, педагогики, культурологии, эргономики и гигиены детей, а также детской возрастной

<p>физиологии и психологии, включая полоролевое самосознание</p> <p>Проведение психологического анализа аналогов детской игровой среды и продукции, определение элементов дизайна, имеющих наибольшую степень воздействия на ребенка</p> <p>Исследование лучших мировых образцов дизайна детской игровой среды и продукции с целью определения факторов дизайна, способствующих их успеху на рынке</p> <p>Детальное исследование дизайна детской игровой среды и продукции конкурентов и процессов их дизайн-коммуникаций с потребителями</p> <p>Интерпретация результатов исследований и выявление связи между ними</p> <p>Подготовка отчета, в том числе аналитических записок и презентационных материалов, содержащих материалы о проведенных дизайнерских исследованиях с выводами и предложениями по направлениям работ в нескольких вариантах</p> <p>Внесение предложений по корректировке дизайн-брифа/технического задания</p>		
<p>Определение жанра детской игры/типа детской игрушки Проработка смысловой идеи и культурно-художественной основы игры/игрушки</p> <p>Разработка структуры/содержания игры Определение временной длительности игровой сессии, соответствующей возрастным особенностям детей</p> <p>Разработка игрового процесса (сюжет, игровые ситуации, игровые роли, сценарии, условия проведения, этапы игры, уровни сложности), направленного на развитие и развлечение ребенка/детей и поддержание интереса в течение определенной временной длительности игровой</p>	<p>ПМ 02. Техническое исполнение художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов в материале</p> <p>-воплощение авторских проектов в материале</p>	

<p>сессии</p> <p>Определение функционала игр и игрушек с учетом требований безопасности, культурологии, эргономики и гигиены детей, а также детской возрастной физиологии и психологии, включая полоролевое самосознание</p> <p>Разработка понятного детям и/или родителям/педагогам краткого и грамотно написанного свода правил игры</p> <p>Оценка принципиальной осуществимости дизайн-концепции в разных материалах и технологиях</p> <p>Поиск стилевой и технологической концепции</p> <p>Определение степени реалистичности игровых персонажей</p> <p>Проработка общей компоновки Выполнение черновых поисковых и демонстрационных, художественных и технических эскизов игры/игрушки и передача их на уточнение и корректировку</p> <p>Трехмерное эскизное моделирование игрового поля, игровых персонажей, элементов, механизмов</p> <p>Проектирование серии продуктов одного семейства (коллекции), обладающих схожими характеристиками и индивидуальными особенностями внутри серии</p> <p>Поиск цветографического решения и подбор материалов</p> <p>Макетирование простыми способами и средствами</p> <p>Обсуждение вариантов и согласование дизайнерских решений игр и игрушек со специалистами заказчика</p> <p>Создание двухмерных и трехмерных моделей дизайнерских решений игр и игрушек Подготовка пояснительной записки к дизайн-концепту,</p>		
---	--	--

включающей обоснование основной идеи проекта, культурно-исторические предпосылки эволюционного развития проектируемого вида продукции, обоснование приемов формообразования, цвет графической концепции и стилистики, описание преимуществ разрабатываемой детской игровой продукции по отношению к существующим аналогам

Определение функционала детского игрового оборудования и предметно-пространственной игровой среды с учетом требований безопасности, культурологии, эргономики и гигиены детей, а также детской возрастной физиологии и психологии, включая полоролевое самосознание

Проведение анализа архитектурно-пространственных условий размещения детской игровой среды

Определение климатических особенностей в географическом регионе проживания потенциальных потребителей

Определение типологии средовых игровых объектов и систем, эмоционально-образных установок детского средового дизайна

Определение размеров и степени трудности детского игрового оборудования в соответствии с возрастной группой детей и требованиями безопасности

Поиск стилевой и технологической концепции детского игрового оборудования (включая спортивный инвентарь и тренажеры), предметно-пространственной игровой среды

Зонирование игровых сред (рабочая, спокойная, активная зоны)

Разработка игрового процесса (предметно-пространственных игровых ситуаций, сценариев подвижных игр, условий проведения, этапов игры), направленных на развитие и

<p>развлечение ребенка и обеспечивающих индивидуальную и/или групповую игровую деятельность</p> <p>Разработка художественных и технических эскизов детского игрового оборудования (включая спортивный инвентарь и тренажеры), предметно-пространственной игровой среды</p> <p>Разработка предметного окружения с учетом возможности изменения организации пространства в течение определенного периода</p> <p>Планирование схем движения и взаимодействия детей в игровой среде на разных этапах игрового процесса</p> <p>Трехмерное эскизное моделирование игрового оборудования, предметно-пространственной игровой среды</p> <p>Разработка вариантов оформления и комплектации игровых зон</p> <p>Поиск цветографического решения и подбор материалов</p> <p>Макетирование простыми способами и средствами</p> <p>Оценка принципиальной осуществимости дизайн-концепции в разных материалах и технологиях</p> <p>Обсуждение вариантов и согласование дизайнерских решений детского игрового оборудования и предметно-пространственной игровой среды со специалистами заказчика</p> <p>Создание двухмерных и трехмерных моделей художественно-конструкторских решений детского игрового оборудования (включая спортивный инвентарь и тренажеры), предметно-пространственной игровой среды</p> <p>Подготовка пояснительной записки к дизайн-концепту, включающей обоснование основной идеи проекта, культурно-исторических предпосылок</p>		
---	--	--

эволюционного развития проектируемого вида продукции, обоснование приемов формообразования, цвет графической концепции и стилистики, описание преимуществ разрабатываемой детской игровой продукции по отношению к существующим аналогам

Разработка визуального образа обложки и внутреннего оформления издания с учетом модных тенденций, физиологических и психологических возрастных особенностей детей

Разработка и/или подбор элементов контента будущей продукции (текста, изображений, графики, аудио- и видеоматериалов) или подготовка технического задания на их разработку для соответствующих специалистов

Подбор материалов и цветовых решений с учетом требований безопасности, эстетики, физиологических и психологических возрастных особенностей детей

Проектирование серии продуктов одного семейства (коллекции), обладающих схожими характеристиками и индивидуальными особенностями внутри серии

Подготовка шаблонов и макетов простыми способами и средствами

Обсуждение вариантов и согласование дизайнерских решений детской игровой полиграфической и мультимедийной продукции со специалистами заказчика

Создание двухмерных и трехмерных моделей дизайнерских решений детской игровой полиграфической и мультимедийной продукции

Подготовка пояснительной записки к дизайн-концепту, включающей обоснование основной идеи проекта, культурно-исторических предпосылок

эволюционного развития проектируемого вида продукции, обоснование приемов формообразования, цвет графической концепции и стилистики, описание преимуществ разрабатываемой детской игровой полиграфической и мультимедийной продукции по отношению к существующим аналогам

Определение климатических особенностей и смены времен года в географическом регионе размещения потенциальных потребителей

Трехмерное эскизное моделирование

Поиск цветографического решения и подбор материалов

Макетирование простыми способами и средствами

Оценка принципиальной осуществимости дизайн-концепции в разных материалах и технологиях

Обсуждение вариантов художественно-конструкторских решений с командой клиента и внесение корректировок

Обсуждение вариантов и согласование дизайнерских решений детского транспорта со специалистами заказчика

Макетирование простыми способами и средствами

Подготовка пояснительной записки к дизайн-концепту, включающей обоснование основной идеи проекта, культурно-исторических предпосылок эволюционного развития проектируемого вида продукции, обоснование формообразования, цветографическую концепцию и стиль, описание преимуществ разрабатываемого детского товара по отношению к существующим аналогам

Разработка и обоснование технического и конструктивного решения детской игровой среды и продукции

<p>Проработка компоновочных и композиционных решений</p> <p>Детализация форм и детальная разработка конструкций детской игровой продукции с учетом требований безопасности, функциональности и эргономики</p> <p>Моделирование игровой деятельности с учетом психологических особенностей возрастных групп детей</p> <p>Выполнение необходимых конструктивных расчетов</p> <p>Подбор конструкционно-отделочных материалов в соответствии с требованиями безопасности</p> <p>Разработка технологического процесса и схем сборки изделия</p> <p>Проектирование упаковки детской игровой среды и продукции</p> <p>Разработка понятного, краткого и грамотно написанного свода правил эксплуатации детского игровой продукции</p> <p>Проведение виртуальных испытаний конструкции изделия в автоматизированных программах проектирования</p> <p>Разработка комплекта чертежей и схем технической, художественно-конструкторской документации на проектируемое изделие</p> <p>Создание эскизных и рабочих чертежей для макетирования и прототипирования</p> <p>Создание макетов</p> <p>Создание физических рабочих проектов моделей</p> <p>Создание прототипа, вариативного ряда и типологических решений</p> <p>Приведение модели/прототипа конструкции изделия в соответствие эргономическим требованиям</p> <p>Подготовка макетов/прототипов детской игровой среды и продукции к апробации,</p>		
---	--	--

<p>тестирование технических параметров: работоспособности, безопасности, устойчивости, прочности конструктивных элементов</p> <p>Устранение существенных конструктивных и технологических дефектов</p> <p>Проведение виртуальной экспресс-оценки реальными потребителями качества продукта с помощью интернет-технологий посредством многопользовательских виртуальных сред</p> <p>Проведение серии тестирования в контролируемых условиях безопасности с целевыми группами (родителями, педагогами- психологами, педагогами, социальными работниками и другими специалистами, регулярно взаимодействующими с детьми) первоначально с участием взрослых и с постепенным вовлечением детей</p> <p>Наблюдение за действиями и реакциями детей/взрослых в процессе игровой деятельности, в том числе анализ их поведения во время игр и оценка влияния детской игровой продукции на процесс обучения и развития</p> <p>Проведение опросов тестируемых потенциальных потребителей с целью совершенствования апробируемого продукта</p> <p>Выявление игровых недостатков дизайн-проекта в игровой деятельности детей</p> <p>Заказ независимых экспертиз опытного образца на соответствие требованиям безопасности, детской возрастной физиологии и психологии, гигиены, функциональности и эстетики</p> <p>Составление замечаний и предложений по изменению дизайна и конструкции прототипов и устранение недостатков</p> <p>Внесение необходимых изменений в дизайн-проект</p> <p>Оформление единого комплекта</p>		
--	--	--

документов, состоящего из пояснительной записки к дизайн-проекту, визуализации, презентационных материалов, комплекта чертежей и других сопроводительных документов

Проведение презентации продукта на всех уровнях управления

Передача законченного дизайн-проекта заказчику для реализации на производстве

Выявление новых требований и пожеланий заказчика к модификации продукта

Определение современных требований к дизайну с учетом изменения потребностей потребителей, требований и действующих нормативных актов по безопасности, педагогике, культурологии, эргономике и гигиене детей, а также детской возрастной физиологии и психологии, в зависимости от половой принадлежности

Изучение отзывов об игровом опыте пользователей в существующей детской игровой среде и продукции

Проведение анализа существующей детской игровой продукции на наличие слабых мест и проблем

Внесение предложений по изменению ассортимента, улучшению качества, оформления детской игровой продукции в соответствии с новыми требованиями и производственными возможностями

Внесение изменений в дизайн существующей детской игровой среды и продукции

Выявление новых требований и пожеланий заказчика к модификации продукта

Определение современных требований к редизайну с учетом изменения потребностей потребителей, требований и действующих нормативных актов по безопасности, педагогике,

<p>культурологии, эргономике и гигиене детей, а также детской возрастной физиологии и психологии, в зависимости от половой принадлежности</p> <p>Изучение отзывов об игровом опыте пользователей в существующей детской игровой среде и продукции</p> <p>Проведение анализа существующей детской игровой продукции на наличие слабых мест и проблем</p> <p>Внесение предложений по изменению ассортимента, улучшению качества, оформления детской игровой продукции в соответствии с новыми требованиями и производственными возможностями</p> <p>Внесение изменений в дизайн существующей детской игровой среды и продукции</p>		
<p>Определение технологической цепочки изготовления детской игровой среды и продукции совместно с конструкторами, технологами и инженерами производства определение элементов дизайнерского решения, требующих корректировки в соответствии с требованиями технологического процесса</p> <p>Внесение необходимых изменений (доработка и исправление) в дизайн-проект для серийного (массового) производства с учетом материалов и оборудования</p> <p>Внесение предложений по модификации производственных технологий и оборудования</p> <p>Координирование и согласование рабочей документации в процессе совместной разработки с конструкторами и технологами</p> <p>Создание и утверждение промышленного (эталонного) образца</p> <p>Постановка технических заданий для производства</p>	<p>ПМ 03. Контроль за изготовлением изделий в производстве в части соответствия их авторскому образцу</p> <p>-проведение метрологической экспертизы</p>	

<p>Проведение плановых посещений производства при испытаниях и доводке опытных образцов изделий до серийного (массового) производства</p> <p>Контроль соответствия внешнего вида опытной партии детской игровой продукции эталонному образцу</p> <p>Проверка функциональных качеств и работоспособности финальных образцов</p> <p>Постоянный мониторинг и контроль выполнения требований дизайн-проекта (проведение измерений, дизайнерских исследований, дизайн-анализа) с целью предупреждения или корректировки возможных изменений определенных параметров промышленного (эталонного) образца при серийном производстве</p> <p>Консультирование заказчика и его представителей по всем возникающим вопросам, касающимся дизайна переданной в производство детской игровой среды и продукции</p> <p>Согласование изменений/дополнений в проектные решения</p> <p>Подготовка материалов по отличительным особенностям дизайнерского решения при оформлении заявок на промышленные образцы и представлении вновь освоенных изделий на аттестацию и сертификацию</p> <p>Осуществление авторского надзора мерчендайзинга</p>		
<p>Формулирование и согласование с заказчиком цели дизайн-проекта и сроков его реализации</p> <p>Составление смет расходов по статьям, оценка сроков разработки продукта и утверждение их у заказчика</p> <p>Определение основных этапов работ, сфер ответственности, предельных сроков для исполнителя и заказчика</p>	<p>ПМ 04. Организация работы коллектива исполнителей</p> <p><u>-работа с коллективом исполнителей</u></p>	

<p>Проведение совещаний с участниками проекта с целью учета всех деталей при планировании</p> <p>Прием заказов на разработку детской игровой продукции, а также учет пожеланий и требований, необходимых для их создания</p> <p>Определение комплекса дизайнерских функций и содержательное наполнение каждой из них</p> <p>Создание команды (творческого коллектива/структурного подразделения/организации) для разработки детской игровой продукции</p> <p>Распределение работ над дизайн-проектом среди структурных подразделений и членов творческого коллектива, закрепление их соответствующими должностными инструкциями</p> <p>Объяснение специалистам основной идеи, цели и задач проекта и основных направлений его реализации</p> <p>Обеспечение соответствия реализации дизайн-проекта правовым, нормативным, этическим и социальным требованиям к работе с социально чувствительной аудиторией</p> <p>Определение функциональных связей между сотрудниками, реализующими дизайнерские функции</p> <p>Создание систем взаимодействия специалистов, отвечающих за дизайн, с другими специалистами организации, обеспечение координации дизайнерской и других функциональных сфер деятельности организации (межфункциональных связей)</p> <p>Мотивирование команды, работающей над дизайн-проектом</p> <p>Управление бюджетом дизайн-проекта</p> <p>Выбор и организация работ с подрядчиками и другими сторонними организациями,</p>		
--	--	--

<p>привлекаемыми к реализации дизайн-проекта</p> <p>Управление рисками дизайн-проекта</p> <p>Создание методик промышленного дизайна детской игровой продукции</p> <p>Оформление и согласование проектной документации</p> <p>Формирование ключевых показателей эффективности дизайнерской деятельности</p> <p>Проведение регулярного мониторинга реализации дизайн-проекта</p> <p>Определение контрольных показателей, промежуточных этапов контроля, масштабов допустимых отклонений</p> <p>Проведение анализа результатов реализации и их сопоставление с поставленными целями и задачами дизайн-проекта, оценка его эффективности</p> <p>Проведение анализа соответствия дизайн-проекта потребностям целевых групп потребителей детской игровой продукции (детей, родителей, детских учреждений) и требованиям заказчика</p> <p>Сопоставление реальных результатов с контрольными показателями</p> <p>Контроль и разрешение проблемных ситуаций</p> <p>Контроль исполнения договорных отношений с подрядчиками и другими сторонними организациями</p> <p>Оценивание качества дизайна и успеха разработанной детской игровой среды и продукции</p> <p>Определение необходимых корректирующих действий и разработка мер по повышению эффективности</p>		
---	--	--

Умения	Умения	
<p>ПМ 01 - проводить проектный анализ;</p> <p>разрабатывать концепцию проекта;</p> <p>выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта;</p> <p>выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта;</p> <p>реализовывать творческие идеи в макете;</p> <p>создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования;</p> <p>использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм;</p> <p>создавать цветовое единство в композиции по законам колористики;</p> <p>производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования;</p>	<p>Выбирать и систематизировать информацию по теме проектного задания</p> <p>Систематизировать отобранную информацию о существующей детской игровой продукции по заданным дизайнером параметрам (визуальным, контентным, тактильным, функциональным)</p> <p>Моделировать и визуализировать в 2D- и 3D-графике</p> <p>Редактировать отчетную документацию</p> <p>Прорабатывать конструкторско-технологическую документацию детской игровой среды и продукции</p> <p>Создавать и прорабатывать художественные и технические эскизы от руки и с использованием графических редакторов</p> <p>Визуализировать, моделировать и проектировать детали моделей и прототипов, в том числе с использованием компьютерных технологий визуализации, систем автоматизированного проектирования и оборудования для прототипирования</p>	
<p>ПМ 02 -выбирать материалы с учетом их формообразующих свойств</p> <p>выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале;</p> <p>выполнять технические чертежи проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии;</p> <p>разрабатывать технологическую карту изготовления авторского проекта;</p>	<p>Использовать материалы и инструменты для макетирования, прототипирования</p> <p>Создавать элементы физических моделей и макетов из различных материалов</p> <p>Анализировать информационные материалы, предоставляемые заказчиком, и определять необходимость запроса дополнительных данных</p> <p>Работать с детской и родительской аудиторией, а также с педагогами- психологами, педагогами, социальными работниками и другими специалистами, регулярно взаимодействующими с детьми</p>	
<p>ПМ 03 - выбирать и применять методики выполнения измерений;</p> <p>подбирать средства измерений для контроля и испытания</p>	<p>Осуществлять процедуры сбора, сортировки, анализа, оценки и</p>	

<p>продукции;</p> <p>определять и анализировать нормативные документы на средства измерений при контроле качества и испытаниях продукции;</p> <p>подготавливать документы для проведения подтверждения соответствия средств измерений;</p> <p>ПМ 04 - принимать самостоятельные решения по вопросам совершенствования организации управленческой работы в коллективе;</p> <p>осуществлять контроль деятельности персонала</p> <p>ПМ 05 - соблюдать последовательность выполнения подготовительных работ; обрабатывать заготовки для изготовления конструкций основ; приготавливать клеевые, масляные и эмульсионные составы;</p> <p>подготавливать рабочие поверхности, загрунтовывать их; использовать приемы имитации различных природных и искусственных материалов (дерево, камень, кожи, металла, пластика);</p> <p>выполнять надписи различными шрифтами; наносить надписи тушью, гуашью, темперными, масляными, эмульсионными красками и эмалями на тонированных плоскостях из различных материалов;</p> <p>выполнять основные приемы техники черчения; производить разметку по готовым шаблонам и трафаретам; переводить на намеченные места буквы и нумерации шрифта; заполнять кистью и маркером оконтуренные буквенные и цифровые знаки;</p> <p>наносить надписи, нумерации и виньетки по наборному трафарету с прописью от руки в один тон по готовой разбивке и разметке мест;</p> <p>самостоятельно выполнять простые рисунки;</p> <p>переносить простые рисунки с эскиза на бумагу, кальку, картон</p>	<p>критического резюмирования больших объемов информации, используемой при принятии дизайнерских решений</p> <p>Определять существующие и прогнозировать будущие тенденции в дизайне детской игровой среды и продукции</p> <p>Выявлять факторы внешней среды, влияющие на дизайн детской игровой среды и продукции</p> <p>Замечать особенности взаимодействия детей с игровой средой и продукцией, запоминать впечатления от дизайна и игрового процесса (эмоциональная и образная память)</p> <p>Работать с нормативными документами и законодательными актами, исследованиями различного характера, содержащими требования и рекомендации к детским товарам</p> <p>Осуществлять процедуры сбора, сортировки, анализа, оценки и критического резюмирования больших объемов информации</p> <p>Критически оценивать образ, конструкции, контент, функционал, тактильность, безопасность, технологичность, физиологичность детской игровой среды и продукции</p> <p>Владеть методами дизайнерских исследований визуальных, контентных, тактильных, функциональных параметров</p> <p>Систематизировать, обобщать и представлять полученные данные</p> <p>Адаптировать результаты проведенных исследований к требованиям заказчика</p> <p>Владеть логическими и интуитивными методами поиска новых идей и решений</p> <p>Формулировать и аргументировать предложения в письменной и устной форме</p> <p>Переносить в игру и на игрушки</p>	
---	--	--

<p>для изготовления трафаретов, припорохов под многоцветную роспись;</p> <p>увеличивать изображение методом квадратов и концентрических окружностей с помощью проекционной аппаратуры;</p> <p>выполнять художественно-оформительские работы в разной технике с использованием различных материалов (настенная роспись, мозаика);</p> <p>выполнять роспись рисунков и монтировать объемные элементы в соответствии с эскизом;</p> <p>использовать различные техники обработки материалов: чеканку, резьбу, роспись по дереву и пенопласту, аппликацию, папье-маше, гипсовое литье;</p> <p>изготавливать орнаментальные элементы и, составлять орнаментальные композиции;</p> <p>выполнять объемно-пространственные композиции из картона, плотной бумаги, из металла в сочетании с пенопластом, из пластических материалов;</p> <p>изготавливать различные виды агитационно-рекламных материалов;</p> <p>выполнять работы по созданию афиш, оформлению витрин, экспозиции наружной и внутренней агитации и др.;</p> <p>использовать различные техники исполнения: аппликация, чеканка, маркетри, написание текстов на текстиле и стекле, технология изготовления накладных букв и цифр в различных материалах;</p> <p>контролировать качество материалов и выполненных работ;</p>	<p>образы персонажей из объектов культуры (книг, фильмов, анимации) и жизни</p> <p>Создавать эмоционально отзывчивые образы, которые приводят к возникновению положительных чувств у детей</p> <p>Придумывать новые игровые концепции, способные заинтересовать ребенка и привлечь его внимание</p> <p>Разрабатывать различные виды детской игровой продукции под уже созданный образ и концепцию, создавая из них единую развивающую среду с различным функционалом и педагогическими, культурологическими отличиями</p> <p>Создавать дизайнерские решения, соответствующим пожеланиям заказчиков</p> <p>Воплощать в художественно-образительной форме свои творческие замыслы</p> <p>Видеть окружающую среду с точки зрения ребенка</p> <p>Переносить на игровое оборудование и предметно-пространственную игровую среду персонажей из объектов культуры (книг, фильмов, анимации) и жизни</p> <p>Воплощать свои творческие замыслы в реальные объекты игровой среды</p> <p>Создавать макеты простыми способами и средствами</p> <p>Создавать образ по словесному описанию</p> <p>Владеть логическими и интуитивными методами поиска новых идей и решений</p> <p>Разрабатывать игровой процесс, игровые элементы и механизмы</p> <p>Создавать дизайнерские решения, соответствующим пожеланиям заказчиков</p> <p>Воплощать в художественно-</p>	
--	---	--

	<p>изобразительной форме свои творческие замыслы</p> <p>Создавать визуальный и музыкальный образ по словесному описанию</p> <p>Реализовать музыкальные знания и умения в дизайне</p> <p>Находить дизайнерские решения и адаптировать их под требования заказчиков и нужды потребителей</p> <p>Создавать эмоционально отзывчивые образы, которые приводят к возникновению положительных чувств у детей</p> <p>Передавать визуальные сигналы, понятные и привлекательные для детей целевой возрастной группы</p> <p>Создавать и редактировать графические и мультимедийные объекты с помощью компьютерных средств</p> <p>Владеть логическими и интуитивными методами поиска новых идей и решений</p> <p>Создавать новые концепции детского игрового транспорта, способные заинтересовать ребенка и привлечь его внимание</p> <p>Вырабатывать новые приемы и принципы формообразования на основе современных тенденций развития детских транспортных средств</p> <p>Воплощать в художественно-изобразительной форме свои творческие замыслы</p> <p>Строить перспективные и ортогональные проекции</p> <p>Разрабатывать конструкции и формы</p> <p>Владеть разнообразными изобразительными и техническими приемами и средствами</p> <p>Выбирать оптимальные конструктивные и технические решения для создания безопасной, многофункциональной, увлекательной и эстетичной</p>	
--	---	--

	<p>детской игровой среды и продукции</p> <p>Владеть основными графическими компьютерными программами и программами моделирования</p> <p>Соединять в целостной структуре и гармоничной форме все необходимые свойства и требования, предъявляемые к проектируемой детской игровой среде и продукции</p> <p>Разрабатывать и обосновывать технические и конструктивные решения детской игровой среды и продукции</p> <p>Владеть методами проведения технических расчетов в процессе дизайнерской разработки</p> <p>Подбирать и использовать соответствующие материалы, инструменты и технологии для макетирования, прототипирования</p> <p>Создавать элементы физических моделей и макетов из различных материалов</p> <p>Замечать особенности взаимодействия детей с игровой продукцией</p> <p>Находить и устранять игровые, конструктивные и технологические дефекты</p> <p>Адаптировать существующую детскую игровую продукцию к новым требованиям</p> <p>Находить дизайнерские решения, совершенствующие детскую игровую среду и продукцию</p> <p>Владеть методами инженерного творчества, логического и интуитивного поиска дизайнерских и технических решений</p> <p>Владеть разнообразными изобразительными и техническими приемами и средствами, графическими компьютерными программами и программами автоматизированного</p>	
--	--	--

	<p>проектирования</p> <p>Адаптировать дизайн-проект к возможностями производства</p> <p>Выстраивать эффективные коммуникации с конструкторами и технологами</p> <p>Контролировать и инспектировать изготовление опытных образцов детской игровой продукции</p> <p>Предвидеть и предупреждать возможные причины отклонений от дизайн-проекта</p> <p>Предпринимать корректирующие действия в рабочем процессе</p>	
<p>Знания</p> <p>ПМ 01 -теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне;</p> <p>законы формообразования;</p> <p>систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику);</p> <p>преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию);</p> <p>законы создания цветовой гармонии;</p> <p>технологии изготовления изделия;</p> <p>принципы и методы эргономики</p> <p>ПМ 02 -ассортимент, свойства, методы испытаний и оценки качества материалов;</p> <p>технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам.</p> <p>ПМ 03 -принципы метрологического обеспечения на основных этапах жизненного цикла продукции;</p>	<p>Знания</p> <p>Источники и современные технологии сбора информации для дизайнерских исследований</p> <p>Основные приемы и методы художественно-графических работ</p> <p>Классификации детской игровой среды и продукции, игровые технологии развития детей, современные технологии</p> <p>Категориально-понятийный аппарат дизайнерской деятельности</p> <p>Требования, предъявляемые к разработке и оформлению эскизов, презентаций и отчетной документации</p> <p>Основные приемы и методы художественно-графических работ</p> <p>Основы проектирования детской игровой среды и продукции</p> <p>Компьютерные программы, предназначенные для моделирования и визуализации</p> <p>Требования, предъявляемые к разработке и оформлению эскизов, художественных концепций и конструкторско-технологической документации новой детской игровой среды и продукции</p>	

<p>порядок метрологической экспертизы технической документации;</p> <p>принципы выбора средств измерения и метрологического обеспечения технологического процесса изготовления продукции в целом и по его отдельным этапам;</p> <p>порядок аттестации и проверки средств измерения и испытательного оборудования по государственным стандартам.</p> <p>ПМ 04- систему управления трудовыми ресурсами в организации;</p> <p>методы и формы обучения персонала;</p> <p>способы управления конфликтами и борьбы со стрессом</p> <p>ПМ 05 - технологическую последовательность выполнения подготовительных работ;</p> <p>назначение, классификацию, разновидности, устройство инструментов и приспособлений для выполнения художественно-оформительских работ, правила пользования;</p> <p>основные операции обработки древесины (разметка, раскалывание, резание, пиление, строгание, сверление, шлифование);</p> <p>последовательность операций по изготовлению заготовок и порядок сборки конструкций основ для художественно-оформительских работ;</p> <p>требования, предъявляемые к окрашиваемым поверхностям;</p> <p>правила подготовки поверхности под отделку;</p> <p>состав и свойства применяемых клесв, грунтов, имитационных материалов;</p> <p>способы приготовления клеевых, масляных и эмульсионных составов;</p> <p>виды, назначение, состав и свойства красителей;</p> <p>правила составления колеров;</p>	<p>Требования к структуре и содержанию исходных производственных и экономических данных, необходимых для разработки дизайна детской игровой среды и продукции</p> <p>Критерии оценки потенциала производства и материально-технической базы</p> <p>Методы проведения системно-комплексных дизайнерских исследований</p> <p>Технологии и средства сбора и обработки данных, необходимых для проведения дизайнерских исследований</p> <p>Критерии оценки потребностей целевых аудиторий, на которые рассчитан продукт</p> <p>Основы маркетинга в области детских товаров, экономики, социологии и культурологии</p> <p>Российские и международные требования безопасности к детской игровой среде и продукции, в том числе требования Всемирной торговой организации (ВТО) и других международных торговых союзов и объединений</p> <p>Основы педагогики, возрастной психологии, физиологии, гигиены детей</p> <p>Современные рекомендации педагогов, педиатров, педагогов-психологов, физиологов к безопасности, развивающим и обучающим функциям, гигиеничности, эстетичности и этичности детской игровой среды и продукции</p> <p>Источники информации для проведения дизайнерских исследований</p> <p>Критерии сравнительной оценки детской игровой среды и продукции</p> <p>Основы педагогики, культурологии, социологии, эргономики</p>	
--	---	--

<p>правила техники безопасности при выполнении подготовительных работ</p> <p>основные понятия черчения; правила выполнения чертежей; основные сведения о чертежном шрифте;</p> <p>основные виды шрифтов, их назначение;</p> <p>ритмы набора шрифтов; последовательность выполнения шрифтовых работ; методы расчёт текста по строкам и высоте;</p> <p>методы перевода и увеличения знаков;</p> <p>приемы компоновки, отделки, растушевки, исправления;</p> <p>приемы заполнения оконтуренных знаков;</p> <p>приемы заправки кистью шрифтов, виньеток;</p> <p>приемы выполнения шрифтовых работ с применением шаблонов, пленочно-прозрачных трафаретов, нормографов;</p> <p>правила пользования приспособлениями, инструментами для выполнения шрифтовых работ;</p> <p>правила техники безопасности при выполнении шрифтовых работ</p> <p>назначение оформительского искусства;</p> <p>особенности наружного оформления и оформления в интерьере;</p> <p>основы рисунка и живописи; принципы построения орнамента;</p> <p>приемы стилизации элементов; основы прямоугольного проецирования на одну, две и три перпендикулярные плоскости;</p> <p>способы изготовления простых трафаретов, шаблонов, припорохов под многоцветную роспись;</p> <p>различные техники обработки материалов: чеканка, резьба, роспись по дереву, аппликация, папье-маше, гипсовое литье и др.;</p> <p>приемы выполнения росписи простого композиционного решения;</p> <p>основные приемы выполнения декоративно-художественных элементов в имитационных техниках;</p> <p>правила пользования приспособлениями и инструментами для выполнения</p>	<p>Основы возрастной психологии, физиологии, гигиены детей</p> <p>Формы учетных документов и порядок составления отчетности</p> <p>Требования к содержанию дизайн-брифа/технического задания</p> <p>Методики поиска творческих идей</p> <p>Принципы, подходы и средства концептуальной проработки игрового дизайна</p> <p>Игровые технологии развития детей</p> <p>Психолого-педагогические и культурологические требования к игровому процессу на различных этапах пользования для детей различных возрастов, групп детей, для использования в семье и образовательных учреждениях различного типа</p> <p>Методики поиска творческих идей</p> <p>Основные приемы и методы художественно-графических работ</p> <p>Основы скульптуры</p> <p>Методы инженерного творчества</p> <p>Современные классификации игр/игрушек</p> <p>Способы мотивации игровой деятельности</p> <p>Условия формирования и развития различных типов мышления у детей посредством игровой деятельности</p> <p>Особенности игрового мышления и восприятия игровых технологий детьми различного возраста</p> <p>Психологические возрастные особенности игровой деятельности детей</p> <p>Дизайнерские способы, инструменты и методы, которые позволяют активировать детское</p>	
---	---	--

<p>оформительских работ; правила техники безопасности при выполнении оформительских работ, включая монтажные основные виды рекламно-агитационных материалов, их назначение, особенности создания и применения; основные выразительные средства представления программного содержания наглядно-агитационных материалов; особенности художественного оформления в рекламе; принципы построения изобразительно-шифтовых композиций; требования к характеристикам рекламно-агитационных материалов: удобочитаемость, четкость и ясность графических форм, смысловая акцентировка отдельных элементов, композиционная слаженность, стилевое единство, гармоничность цветового решения, связь изображений и букв с содержанием текста;</p> <p>технологическую последовательность изготовления рекламно-агитационных материалов; приемы подготовки исходных изображений (фотографий, графических элементов) для использования в рекламно-агитационных материалах; приемы использования графических элементов: рамок, диаграмм, плашек, орнаментов; способы выполнения шрифтовых работ в рекламно-агитационных материалах: современные технологии изготовления рекламно-агитационных материалов: фотопечать, шелкография, флексопечать; области применения и особенности ручных работ и высокотехнологичных промышленных решений; требования, предъявляемые к качеству исходных материалов и выполненным работ;</p> <p>правила техники безопасности при изготовлении и размещении рекламно-агитационных</p>	<p>состояние взрослых</p> <p>Требования гигиены, физиологии, педагогики, эргономики к детской игровой продукции</p> <p>Российские и международные требования безопасности к детской игровой продукции, в том числе требования ВТО и других международных торговых союзов и объединений</p> <p>Возрастно-психологический и психолого-педагогический подходы к обеспечению информационно-психологической безопасности детей и подростков</p> <p>Современные технологии, конструкции, материалы</p> <p>Категориально-понятийный аппарат дизайнерской деятельности</p> <p>Требования, предъявляемые к разработке и оформлению документации дизайн-концепта</p> <p>Компьютерные программы, предназначенные для моделирования, визуализации и автоматизированного проектирования</p> <p>Принципы, подходы и средства концептуальной проработки дизайна игровой среды и оборудования, ориентированного на развитие и тренировку одного или нескольких физических навыков, а также интеллекта ребенка</p> <p>Игровые технологии развития детей</p> <p>Творческие источники дизайнерских идей</p> <p>Основные приемы эскизирования</p> <p>Основы физического воспитания и развития детей</p> <p>Особенности жизнедеятельности ребенка в игровой среде</p> <p>Современные классификации детского игрового оборудования, развивающей предметно-пространственной среды</p>	
--	--	--

материалов

Способы организации игрового пространства с целью мотивации игровой деятельности

Условия формирования и развития различных типов мышления у детей посредством игровой деятельности

Особенности игрового мышления и восприятия игровых технологий детьми различного возраста

Дизайнерские способы, инструменты и методы, которые позволяют активировать детское состояние взрослых

Требования безопасности, эргономики, физиологии, педагогики, гигиены детей различного возраста

Психолого-педагогические и культурологические требования к игровому процессу на различных этапах пользования для детей различного возраста, групп детей, для использования в семье и образовательных учреждениях различного типа

Основные принципы построения развивающих сред и игрового оборудования

Современные технологии, конструкции, материалы

Требования, предъявляемые к разработке и оформлению документации дизайн-концепта

Компьютерные программы, предназначенные для моделирования, визуализации и автоматизированного проектирования

Принципы, подходы и средства концептуальной проработки игрового дизайна, дизайн средств коммуникаций

Игровые технологии развития детей

Основные приемы и методы художественно-графических работ

Творческие способы и методы,

	<p>которые позволяют представить эмоциональное и физическое восприятие окружающей среды ребенком</p> <p>Способы мотивации игровой деятельности</p> <p>Условия формирования и развития различных типов мышления у детей посредством игровой деятельности</p> <p>Особенности игрового мышления и восприятия игровых технологий детьми различного возраста</p> <p>Требования гигиены, физиологии, педагогики, эргономики к информационным каналам воздействия на детей</p> <p>Возрастно-психологический и психолого-педагогический подходы к обеспечению информационно-психологической безопасности детей и подростков</p> <p>Компьютерные программы, предназначенные для моделирования, визуализации, полиграфии, телекоммуникационные средства</p> <p>Основы типографии и подготовки макетов</p> <p>Современные технологии, конструкции, материалы Стандарты и технические условия по дизайнерскому оформлению и содержанию изданий детской игровой полиграфической и мультимедийной продукции</p> <p>Основные приемы и методы художественно-графических работ</p> <p>Методы инженерного творчества</p> <p>Современные тенденции формообразования детского транспорта</p> <p>Типология детских транспортных средств</p> <p>Современные технологии, технические средства, конструкции и материалы</p> <p>Аэродинамика и архитектурное</p>	
--	---	--

	<p>строение транспортных средств</p> <p>Требования безопасности, эргономики, физиологии, педагогики, гигиены детей к детским транспортным средствам</p> <p>Основы физического воспитания и развития детей</p> <p>Инженерно-технологические основы дизайна</p> <p>Компьютерные программы, предназначенные для моделирования, визуализации и автоматизированного проектирования</p> <p>Принципы работы, условия монтажа и технической эксплуатации детской игровой среды и продукции</p> <p>Прогрессивные методы, инструментарий инженерно-технической проработки детской игровой среды и продукции</p> <p>Инженерно-технологические основы дизайна</p> <p>Характеристики и свойства материалов, применяемых в проектируемых конструкциях, технологии производства изделий из них</p> <p>Приемы формирования, придающие целостность готовому дизайнерскому решению</p> <p>Современные технологии и конструкции, применимые к детскому игровому оборудованию</p> <p>Основные требования, которые необходимо учитывать в процессе проектирования (функциональные, технико-конструктивные, эргономические, эстетические, физиологические, гигиенические, психологические)</p> <p>Основные приемы и технологии макетирования</p> <p>Основные приемы и технологии создания физических моделей</p> <p>Принципы технического производства прототипа</p>	
--	--	--

<p>Характеристики и свойства материалов, применяемых в проектируемых конструкциях, технологии производства изделий из них</p> <p>Основные методы и процедуры тестирования макетов/прототипов детской игровой продукции</p> <p>Критерии оценки макетов/прототипов детской игровой продукции</p> <p>Методы и процедуры сбора информации об игровом опыте</p> <p>Дизайнерские и технологические тренды, тенденции совершенствования проектируемой детской игровой продукции</p> <p>Знание передовых технологий, материалов и производственных возможностей</p> <p>Методы инженерного творчества</p> <p>Основные требования, которые необходимо учитывать в процессе проектирования изделий (функциональные, технико-конструктивные, эргономические, эстетические, безопасности)</p> <p>Особенности технологических процессов</p> <p>Основы профессиональной терминологии конструкторов, технологов и инженеров</p> <p>Единая система конструкторской и технологической документации</p> <p>Процедуры и методы авторского дизайнерского контроля изготовления</p> <p>Порядок проведения дизайнерской и независимых экспертиз проектов изделий, критерии эстетической и качественной оценки детской игровой продукции</p> <p>Порядок аттестации, сертификации качества промышленной продукции, оформления заявок на промышленные образцы</p>	
---	--

Таблица 5. Результаты освоения программы СПО

Виды деятельности	Профессиональные компетенции
1	2
<p>ВД 1. Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов.</p>	<p>ПК 1.1. Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов.</p> <p>ПК 1.2. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учетом современных тенденций в области дизайна.</p> <p>ПК 1.3. Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта.</p> <p>ПК 1.4. Разрабатывать колористическое решение дизайн-проекта.</p> <p>ПК 1.5. Выполнять эскизы с использованием различных графических средств и приемов.</p>
<p>ВД 2. Техническое исполнение художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов в материале.</p>	<p>ПК 2.1. Применять материалы с учетом их формообразующих свойств.</p> <p>ПК 2.2. Выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале.</p> <p>ПК 2.3. Разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологии изготовления, выполнять технические чертежи.</p> <p>ПК 2.4. Разрабатывать технологическую карту изготовления изделия</p>
<p>ВД 3. Контроль за изготовлением изделий в производстве в части соответствия их авторскому образцу.</p>	<p>ПК 3.1. Контролировать промышленную продукцию и предметно-пространственные комплексы на предмет соответствия требованиям стандартизации и сертификации.</p> <p>ПК 3.2. Осуществлять авторский надзор за реализацией художественно-конструкторских решений при изготовлении и доводке опытных образцов промышленной продукции, воплощением предметно-пространственных комплексов.</p>
<p>ВД 4. Организация работы коллектива исполнителей.</p>	<p>ПК 4.1. Составлять конкретные задания для реализации дизайн-проекта на основе технологических карт.</p> <p>ПК 4.2. Планировать собственную деятельность.</p> <p>ПК 4.3. Контролировать сроки и качество выполненных заданий.</p>
<p>ВД 5. Выполнение работ по одной или нескольким профессиям рабочих, должностям служащих</p>	<p>ПК 1.1. Изготавливать конструкции основ для художественно-оформительских работ.</p> <p>ПК 1.2. Подготавливать к художественно-оформительским работам рабочие поверхности из различных материалов.</p> <p>ПК 1.3. Составлять колера.</p> <p>ПК 1.4. Оформлять фоны.</p> <p>ПК 2.1. Изготавливать простые шаблоны.</p> <p>ПК 2.2. Вырезать трафареты оригинальных шрифтов и декоративных элементов.</p> <p>ПК 2.3. Выполнять художественные надписи.</p> <p>ПК 3.1. Выполнять роспись рисунков композиционного решения средней сложности по эскизам и под руководством художника.</p> <p>ПК 3.2. Изготавливать объемные элементы художественного оформления из различных материалов.</p> <p>ПК 3.3. Создавать объемно-пространственные композиции.</p>

	ПК 4.1. Выполнять элементы макетирования. ПК 4.2. Подготавливать к использованию исходные изображения, в т. ч. фотографические. ПК 4.3. Комбинировать элементы оформления и надписи в рекламных материалах. ПК 4.4. Контролировать качество выполненных работ.
<p>Общие компетенции (ОК):</p> <p>ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.</p> <p>ОК 2. Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.</p> <p>ОК 3. Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.</p> <p>ОК 4. Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.</p> <p>ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.</p> <p>ОК 6. Работать в коллективе, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.</p> <p>ОК 7. Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), за результат выполнения заданий.</p> <p>ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.</p> <p>ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.</p>	

ФГОС СПО обеспечивает оценку профессиональной квалификации с учетом требований профессиональных стандартов путем предъявления следующих требований:

- для аттестации обучающихся на соответствие их персональных достижений поэтапным требованиям соответствующей ППССЗ (текущий контроль успеваемости и промежуточная аттестация) создаются фонды оценочных средств, позволяющие оценить умения, знания, практический опыт и освоённые компетенции;
- фонды оценочных средств для промежуточной аттестации по дисциплинам и междисциплинарным курсам в составе профессиональных модулей разрабатываются и утверждаются образовательной организацией самостоятельно, а для промежуточной аттестации по профессиональным модулям и для государственной итоговой аттестации - разрабатываются и утверждаются образовательной организацией после предварительного положительного заключения работодателей;
- для промежуточной аттестации обучающихся по дисциплинам (междисциплинарным курсам) кроме преподавателей конкретной дисциплины (междисциплинарного курса) в качестве внешних экспертов должны активно привлекаться преподаватели смежных дисциплин (курсов). Для максимального приближения программ промежуточной аттестации обучающихся по профессиональным модулям к условиям их будущей профессиональной деятельности образовательной организацией в качестве внештатных экспертов должны активно привлекаться работодатели;
- экзамен (квалификационный) проводится по: 1) ПМ.01. Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов; 2) ПМ.02. Техническое исполнение художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов в материале; 3) ПМ.03. Контроль за изготовлением изделий в производстве в части соответствия их авторскому образцу; ПМ. 04. Организация работы коллектива исполнителей; 5) ПМ.05. Выполнение работ по профессии 12565 Исполнитель художественно-оформительских работ;
- экзамен (квалификационный) проверяет готовность обучающегося к выполнению указанного вида профессиональной деятельности и выявляет уровень его компетенций, определенных в разделе «Требования к результатам освоения ОПОП» ФГОС СПО;
- итогом проверки является однозначное решение: «вид профессиональной деятельности освоен/не освоен». В зачетной книжке запись будет иметь вид: «ВПД освоен» или «ВПД не освоен»;

- условием допуска к экзамену (квалификационному) является успешное освоение обучающимися всех элементов программы профессионального модуля; теоретической части модуля (МДК) и практик;
- Государственная (итоговая) аттестация включает подготовку и защиту выпускной квалификационной работы (дипломный проект). Обязательное требование - соответствие ее тематики содержанию одного или нескольких профессиональных модулей;
- необходимым условием допуска к государственной (итоговой) аттестации является представление документов, подтверждающих освоение студентами компетенций при изучении теоретического материала и прохождении практик по каждому из основных видов профессиональной деятельности.

Таблица 9. Формирование содержания практики

Результаты (освоенные компетенции)	Виды работ на практике
1	2
1. Вид деятельности: УП.01.01 по ПМ.01	проводить проектный анализ; разрабатывать концепцию проекта; выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта; выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта; реализовывать творческие идеи в макете; создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования; использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм; создавать цветовое единство в композиции по законам колористики; производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования;
Объем практики / стажировки (в неделях / часах и (или) зачетных единицах): 36 часов	
2. Вид деятельности: УП.01.02 по ПМ.02	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;
Объем практики / стажировки (в неделях / часах и (или) зачетных единицах): 108 часов	
3. Вид деятельности: ПП.01.01 по ПМ.01	<p>ПК 1.1. Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов.</p> <p>ПК 1.2. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учетом современных тенденций в области дизайна.</p> <p>ПК 1.3. Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта.</p> <p>ПК 1.4. Разрабатывать колористическое решение дизайн-проекта.</p> <p>ПК 1.5. Выполнять эскизы с использованием различных графических средств и приемов.</p>
Объем практики / стажировки (в неделях / часах и (или) зачетных единицах): 72 часа	
4. Вид деятельности: ПП.01.02 по ПМ.01	ПК 1.1. Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов.

	<p>ПК 1.2. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учетом современных тенденций в области дизайна.</p> <p>ПК 1.3. Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта.</p> <p>ПК 1.4. Разрабатывать колористическое решение дизайн-проекта.</p> <p>ПК 1.5. Выполнять эскизы с использованием различных графических средств и приемов.</p>
<p>Объем практики / стажировки (в неделях / часах и (или) зачетных единицах): 108 часов</p>	
<p>5. Вид деятельности: ПП.02.01 по ПМ.02</p>	<p>ПК 2.1. Применять материалы с учетом их формообразующих свойств.</p> <p>ПК 2.2. Выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале.</p> <p>ПК 2.3. Разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологии изготовления, выполнять технические чертежи.</p> <p>ПК 2.4. Разрабатывать технологическую карту изготовления изделия.</p>
<p>Объем практики / стажировки (в неделях / часах и (или) зачетных единицах): 252 часа</p>	
<p>6. Вид деятельности: УП.05.01 по ПМ.05</p>	<p>Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.</p> <p>Организовывать собственную деятельность, исходя из цели и способов ее достижения, определенных руководителем.</p> <p>Анализировать рабочую ситуацию, осуществлять текущий и итоговый контроль, оценку и коррекцию собственной деятельности, нести ответственность за результаты своей работы.</p> <p>Осуществлять поиск информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач.</p> <p>Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.</p> <p>Работать в команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, клиентами.</p>
<p>Объем практики / стажировки (в неделях / часах и (или) зачетных единицах): 36 часов</p>	

<p>7. Вид деятельности: ПП.05.01 по ПМ.05</p>	<p>ПК 1.1. Изготавливать конструкции основ для художественно-оформительских работ.</p> <p>ПК 1.2. Подготавливать к художественно-оформительским работам рабочие поверхности из различных материалов.</p> <p>ПК 1.3. Составлять колера.</p> <p>ПК 1.4. Оформлять фоны.</p> <p>ПК 2.1. Изготавливать простые шаблоны.</p> <p>ПК 2.2. Вырезать трафареты оригинальных шрифтов и декоративных элементов.</p> <p>ПК 2.3. Выполнять художественные надписи.</p> <p>ПК 3.1. Выполнять роспись рисунков композиционного решения средней сложности по эскизам и под руководством художника.</p> <p>ПК 3.2. Изготавливать объемные элементы художественного оформления из различных материалов.</p> <p>ПК 3.3. Создавать объемно-пространственные композиции.</p> <p>ПК 4.1. Выполнять элементы макетирования.</p> <p>ПК 4.2. Подготавливать к использованию исходные изображения, в т. ч. фотографические.</p> <p>ПК 4.3. Комбинировать элементы оформления и надписи в рекламных материалах.</p> <p>ПК 4.4. Контролировать качество выполненных работ.</p>
<p>Объем практики / стажировки (в неделях / часах и (или) зачетных единицах): 216 часов</p>	
<p>8. Производственная преддипломная практика</p>	<p>ПК 1.1. Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов.</p> <p>ПК 1.2. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учетом современных тенденций в области дизайна.</p> <p>ПК 1.3. Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта.</p> <p>ПК 1.4. Разрабатывать колористическое решение дизайн-проекта.</p> <p>ПК 1.5. Выполнять эскизы с использованием различных графических средств и приемов</p> <p>ПК 2.1. Применять материалы с учетом их формообразующих свойств.</p> <p>ПК 2.2. Выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале.</p> <p>ПК 2.3. Разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологии изготовления, выполнять технические чертежи.</p> <p>ПК 2.4. Разрабатывать технологическую карту</p>

	<p>изготовления изделия.</p> <p>ПК 3.1. Контролировать промышленную продукцию и предметно-пространственные комплексы на предмет соответствия требованиям стандартизации и сертификации.</p> <p>ПК 3.2. Осуществлять авторский надзор за реализацией художественно-конструкторских решений при изготовлении и доводке опытных образцов промышленной продукции, воплощением предметно-пространственных комплексов.</p> <p>ПК 4.1. Составлять конкретные задания для реализации дизайн-проекта на основе технологических карт.</p> <p>ПК 4.2. Планировать собственную деятельность.</p> <p>ПК 4.3. Контролировать сроки и качество выполненных заданий.</p>
<p>Объем практики / стажировки (в неделях / часах и (или) зачетных единицах): 144 часа</p>	

Таблица 10. Определение структуры «теоретической части» программы

Результаты обучения (компетенции)	Умения и знания	Учебные курсы, дисциплины, модули, программы
1	2	
<p>ОК 1-9</p> <p>ПК 1.1-1.5</p>	<p>Должен уметь: проводить проектный анализ; разрабатывать концепцию проекта; выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта; выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта; реализовывать творческие идеи в макете; создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования; использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм; создавать цветовое единство в композиции по законам колористики; производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования;</p> <p>Должен знать: теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне; законы формообразования; систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику); преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию); законы создания цветовой гармонии; технологию изготовления изделия; принципы и методы эргономики.</p>	<p>ПМ. 01. Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных комплексов</p> <p>МДК.01.01. Дизайн-проектирование (композиция, макетирование, современные концепции в искусстве)</p> <p>МДК.01.02. Основы проектной и компьютерной графики</p> <p>МДК.01.03. Методы расчета основных технико-экономических показателей проектирования</p>

<p>ОК 1-9</p> <p>ПК 2.1-2.4</p>	<p>Должен 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;</p> <p>Должен знать: ассортимент, свойства, методы испытаний и оценки качества материалов; технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам.</p>	<p>ПМ.02 Техническое исполнение художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов в материале</p> <p>МДК.02.01. Выполнение художественно-конструкторских проектов в материале</p> <p>МДК.02.02. Основы конструкторско-технологического обеспечения дизайна</p>
<p>ОК 1-9</p> <p>ПК 3.1, 3.2</p>	<p>Должен уметь: выбирать и применять методики выполнения измерений; подбирать средства измерений для контроля и испытания продукции; определять и анализировать нормативные документы на средства измерений при контроле качества и испытаниях продукции; подготавливать документы для проведения подтверждения соответствия средств измерений;</p> <p>Должен знать: принципы метрологического обеспечения на основных этапах жизненного цикла продукции; порядок метрологической экспертизы технической документации; принципы выбора средств измерения и метрологического обеспечения технологического процесса изготовления продукции в целом и по его отдельным этапам; порядок аттестации и проверки средств измерения и испытательного оборудования по государственным стандартам.</p>	<p>ПМ.03 Контроль за изготовлением изделий в производстве в части соответствия их авторскому образцу</p> <p>МДК.03.01. Основы стандартизации сертификации и метрологии</p> <p>МДК.03.02. Основы управления качеством.</p>
<p>ОК 1-9</p> <p>ПК 4.1-4.3</p>	<p>Должен уметь: принимать самостоятельные решения по вопросам совершенствования организации управленческой работы в коллективе; осуществлять контроль деятельности персонала;</p> <p>Должен знать: систему управления трудовыми ресурсами в организации; методы и формы обучения персонала; способы управления конфликтами и борьбы со стрессом.</p>	<p>ПМ.04. Организация работы коллектива исполнителей</p> <p>МДК.04.01. Основы менеджмента, менеджмента, управление персоналом</p>
<p>ОК 1-7</p> <p>ПК 1.1-4.4</p>	<p>Должен уметь:</p> <p>соблюдать последовательность выполнения подготовительных работ;</p> <p>обрабатывать заготовки для изготовления конструкций основ;</p> <p>приготавливать клеевые, масляные и эмульсионные составы;</p> <p>подготавливать рабочие поверхности, грунтовывать их;</p> <p>использовать присыпы имитации различных природных и искусственных материалов (дерево, камень, кожи, металла, пластика);</p>	<p>ПМ.05 Выполнение работ по одной или нескольким профессиям рабочих, должностям служащих</p>

	<p>выполнять надписи различными шрифтами;</p> <p>наносить надписи тушью, гуашью, темперными, масляными, эмульсионными красками и эмалями на тонированных плоскостях из различных материалов;</p> <p>выполнять основные приемы техники черчения;</p> <p>производить разметку по готовым шаблонам и трафаретам;</p> <p>переводить на намеченные места буквы и нумерации шрифта;</p> <p>заполнять кистью и маркером оконтуренные буквенные и цифровые знаки;</p> <p>наносить надписи, нумерации и виньетки по наборному трафарету с прописью от руки в один тон по готовой разбивке и разметке мест;</p> <p>самостоятельно выполнять простые рисунки;</p> <p>переносить простые рисунки с эскиза на бумагу, кальку, картон для изготовления трафаретов, припорохов под многоцветную роспись;</p> <p>увеличивать изображение методом квадратов и концентрических окружностей с помощью проекционной аппаратуры;</p> <p>выполнять художественно-оформительские работы в разной технике с использованием различных материалов (настенная роспись, мозаика);</p> <p>выполнять роспись рисунков и монтировать объемные элементы в соответствии с эскизом;</p> <p>использовать различные техники обработки материалов: чеканку, резьбу, роспись по дереву и пенопласту, аппликацию, папье-маше, гипсовое литье;</p> <p>изготавливать орнаментальные элементы и, составлять орнаментальные композиции;</p> <p>выполнять объемно-пространственные композиции из картона, плотной бумаги, из металла в сочетании с пенопластом, из пластических материалов;</p> <p>изготавливать различные виды агитационно-рекламных материалов;</p> <p>выполнять работы по созданию афиш, оформлению витрин, экспозиции наружной и внутренней агитации и др.;</p> <p>использовать различные техники исполнения: аппликация, чеканка, маркетри, написание текстов на текстиле и стекле, технология изготовления накладных букв и цифр в различных материалах;</p> <p>контролировать качество материалов и выполненных работ;</p>	
--	---	--

	<p>Должен знать:</p> <p>технологическую последовательность выполнения подготовительных работ;</p> <p>назначение, классификацию, разновидности, устройство инструментов и приспособлений для выполнения художественно-оформительских работ, правила пользования;</p> <p>основные операции обработки древесины (разметка, раскалывание, резание, пиление, строгание, сверление, шлифование);</p> <p>последовательность операций по изготовлению заготовок и порядок сборки конструкций основ для художественно-оформительских работ;</p> <p>требования, предъявляемые к окрашиваемым поверхностям;</p> <p>правила подготовки поверхности под отделку;</p> <p>состав и свойства применяемых клеев, грунтов, имитационных материалов;</p> <p>способы приготовления клеевых, масляных и эмульсионных составов;</p> <p>виды, назначение, состав и свойства красителей;</p> <p>правила составления колеров;</p> <p>правила техники безопасности при выполнении подготовительных работ</p> <p>основные понятия черчения;</p> <p>правила выполнения чертежей;</p> <p>основные сведения о чертежном шрифте;</p> <p>основные виды шрифтов, их назначение;</p> <p>ритмы набора шрифтов;</p> <p>последовательность выполнения шрифтовых работ;</p> <p>методы расчет текста по строкам и высоте;</p> <p>методы перевода и увеличения знаков;</p> <p>приемы компоновки, отделки, растушевки, исправления;</p> <p>приемы заполнения оконтуренных знаков;</p> <p>приемы заправки кистью шрифтов, виньеток;</p> <p>приемы выполнения шрифтовых работ с применением шаблонов, пленочно-прозрачных трафаретов, нормографов;</p> <p>правила пользования приспособлениями, инструментами для выполнения шрифтовых работ;</p> <p>правила техники безопасности при выполнении</p>	
--	--	--

	<p>шрифтовых работ</p> <p>назначение оформительского искусства;</p> <p>особенности наружного оформления и оформления в интерьере;</p> <p>основы рисунка и живописи;</p> <p>принципы построения орнамента;</p> <p>приемы стилизации элементов;</p> <p>основы прямоугольного проецирования на одну, две и три перпендикулярные плоскости;</p> <p>способы изготовления простых трафаретов, шаблонов, припорохов под многоцветную роспись;</p> <p>различные техники обработки материалов: чеканка, резьба, роспись по дереву, аппликация, папье-маше, гипсовое литье и др.;</p> <p>приемы выполнения росписи простого композиционного решения;</p> <p>основные приемы выполнения декоративно-художественных элементов в имитационных техниках;</p> <p>правила пользования приспособлениями и инструментами для выполнения оформительских работ;</p> <p>правила техники безопасности при выполнении оформительских работ, включая монтажные</p> <p>основные виды рекламно-агитационных материалов, их назначение, особенности создания и применения;</p> <p>основные выразительные средства представления программного содержания наглядно-агитационных материалов;</p> <p>особенности художественного оформления в рекламе;</p> <p>принципы построения изобразительно-шрифтовых композиций;</p> <p>требования к характеристикам рекламно-агитационных материалов: удобочитаемость, четкость и ясность графических форм, смысловая акцентировка отдельных элементов, композиционная слаженность, стилевое единство, гармоничность цветового решения, связь изображений и букв с содержанием текста;</p> <p>технологическую последовательность изготовления рекламно-агитационных материалов;</p> <p>приемы подготовки исходных изображений (фотографий, графических элементов) для использования в рекламно-агитационных материалах;</p> <p>приемы использования графических элементов: рамок, диаграмм, плашек, орнаментов;</p> <p>способы выполнения шрифтовых работ в рекламно-</p>	
--	---	--

	<p>агитационных материалах:</p> <p>современные технологии изготовления рекламно-агитационных материалов: фотопечать, шелкография, флексопечать;</p> <p>области применения и особенности ручных работ и высокотехнологичных промышленных решений;</p> <p>требования, предъявляемые к качеству исходных материалов и выполненных работ;</p> <p>правила техники безопасности при изготовлении и размещении рекламно-агитационных материалов</p>	
--	--	--

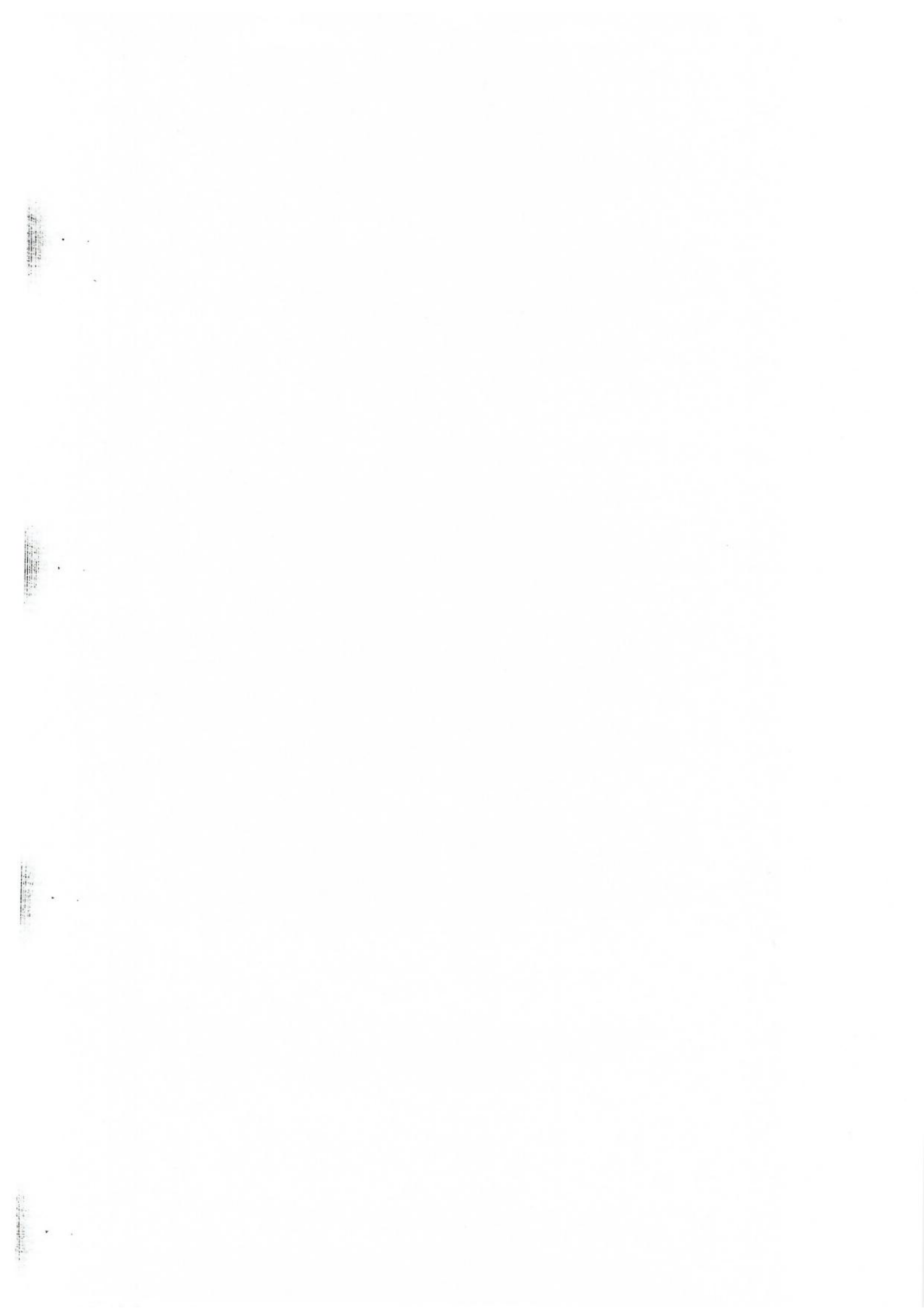


Таблица 11. Формирование программ учебных курсов, дисциплин, модулей

Результаты (освоенные компетенции)	Должен уметь	Темы лабораторных работ, практических занятий	Должен знать	Темы теоретической части обучения
1	2	3	4	5
ПК 1.1. Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов.	проводить проектный анализ; разрабатывать концепцию проекта;	Раздел 1. Проведение анализа и осуществления процесса проектирования	теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне;	Раздел 3. Произведение расчетов технико-экономического обоснования предлагаемого проекта.
ПК 1.2. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учетом современных тенденций в области дизайна.	выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта; выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта;	МДК 01.01 Дизайн-проектирование (композиция, макетирование, современные концепции в искусстве)	законы формообразования; систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику); преобразующие методы формообразования (стилизицию и трансформацию); законы создания цветовой гармонии; технологию изготовления изделия; принципы и методы эргономики.	МДК 01.03 Методы расчета основных технико-экономических показателей проектирования
ПК 1.3. Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта.	реализовывать творческие идеи в макете; создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы	Тема 1.1.11. Трансформация природной формы В форму объекта дизайна Выполнение эскизов объектов дизайна с использованием различных стилевых решений. Выполнение объектов дизайна с использованием различных стилевых решений в пластическом материале Выполнение пространственных комплексов, объемных форм и др. из пластичных материалов на основе биоформы. Эскизное решение Ассоциативно-образное решение в	Тема 1.3. Расчет технико-экономических показателей обоснования разрабатываемого проекта. Современная методическая и сметно-нормативная база ценообразования. Состав и структура сметной стоимости проекта. Определение статей сметной стоимости. Составление локальных смет. Составление сметных расчетов по укрупненным нормативам. Правила исчисления объемов работ.	
ПК 1.4. Разрабатывать колористическое решение дизайн-				

<p>проекта.</p> <p>ГПК 1.5.</p> <p>Выполнять эскизы с использованием различных графических средств и приемов.</p>	<p>построения и формообразования; использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм; создавать цветное единство в композиции по законам колористики;</p> <p>производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования</p>	<p>композиции. Использование творческих методов и приемов в разработке темы</p> <p>Создание форэскизов, сбор материалов по заданию.</p> <p>Выполнение пространственных комплексов, объемных форм и др. из пластичных материалов на основе блоформы.</p> <p>Выполнение пространственных комплексов, объемных форм и др. из пластичных материалов на основе блоформы.</p> <p>Тема 1.2.7.</p> <p>Проектирование зон квартиры, дома, учреждения с учетом стилового единства (детская комната)</p> <p>Проектные зарисовки</p> <p>Эскизное решение интерьера. Зонирование.</p> <p>Разработка эскиза композиции на заданную тематику на определенном реальном месте в составе сложившегося архитектурного пространства.</p> <p>Выполнение плана и развёртки стен интерьера.</p> <p>Выполнение плана и развёртки стен интерьера</p> <p>Цветовое решение перспективного изображения интерьера</p> <p>Тема 1.3.1.</p> <p>Курсовой проект.</p> <p>Детская игровая площадка</p> <p>Описание выбора композиционного решения эскизов, и планшета</p>		
---	--	---	--	--

графической части в соответствии с концепцией и творческим источником. Выполнение набросков и эскизов для пояснительной записки проекта.

Описание концепции курсового проекта с точки зрения средств композиции.

Описание развития применяемой стилистики и использованных материалов и техники. Разработка макета в пластическом решении.

Описание проектного решения.

Графическая часть проекта.

Эскизное проектирование

Формально-образное, объёмно-планировочное, пластическое или графическое решения.

Художественно-образное решение и колористика проекта.

Качество технического исполнения макета

Формирование экспозиции и предварительный просмотр

Презентация и защита

Раздел 5. Выполнение эскизов ландшафтного проектирования

МДК.01.05.

Ландшафтное Проектирование

Тема 4. Состав ландшафтного проекта

Разработка эскизной части ландшафтного проекта.

Предпроектный анализ. Топоусловия участка.

Разработка генплана и рабочих чертежей (разбивочного и

		<p>посадочного чертежа. Разработка дендрологического плана и ассортиментной ведомости.</p> <p>Раздел 6. Осуществление процесса дизайнерского проектирования в современных программных средах. МДК 01.06. Современные пакеты программ дизайн-проектирования</p> <p>Тема 4.3. Архитектурное и свободное проектирование в среде</p> <p>Выбор и утверждение темы для объекта проектирования в среде «GoogleSketchUp». Наполнение композиции архитектурными формами с включением растительности и флористических элементов. Доработка проекта в среде «GoogleSketchUp». Презентация и защита готового проекта.</p>		
		<p>Раздел 2. Разработка конструкций изделия с учётом технологии изготовления, выполнение технических чертежей.</p> <p>МДК 02.02. Основы конструкторско-технологического обеспечения дизайна</p> <p>Тема 3.1. Рабочие шаблоны в выполнении эталонного образца или макета в материале</p>		<p>Раздел 1. Выполнение эталонных образцов объекта дизайна или его отдельных элементов в макете, материале</p> <p>МДК.02.01. Выполнение художественно-конструкторских проектов в материале</p> <p>Тема 1.2. Основные требования разработки эскизов дизайн-продукта. Совокупность обстоятельств,</p>

		<p>Подготовка рабочих шаблонов Подготовка деталей объектов дизайна к выполнению макета Построение рабочего шаблона для выполнения образца.</p> <p>Раздел 4. Дизайн и оформление интерьера МДК 02.04. Дизайн интерьера</p> <p>Тема 4.12. Интерьер детской комнаты</p> <p>На примерном плане жилища оборудовать детскую для двух мальчиков 3 и 7 лет. Выполнить на ф.А3 план интерьера (в цвете с изображениями предметов мебели и покрытий пола). Построить и изобразить цветными карандашами развёртки всех стен в масштабе М=1:50</p>		<p>определяющих форму изделия. Тектоника формы. Форма и материал. Стилистическое решение. Назначение промышленного продукта, предметно- пространственного комплекса.</p> <p>Раздел 2. Разрабатывать конструктивно изделия с учётом технологии изготовления, выполнять технические чертежи.</p> <p>МДК 02.02. Основы конструкторско- технологического обеспечения дизайна</p> <p>Тема 1. Исходные данные для конструкторского-технологического обеспечения проектирования объектов дизайна</p> <p>Основные конструктивные линии технического рисунка. Определение положения и конфигурации конструктивных членений по рисунку, изменчивости размеров и формы отдельных элементов объекта дизайна и предметно- пространственных комплексов. Терминология и символы, применяемые в системах конструирования. Правила технического черчения конструкций промышленных изделий. Обозначение конструктивных точек, система расчёта конструктивных отрезков, вывод основных формул расчёта построения чертежей промышленных изделий. Размерные характеристики объекта дизайна.</p>
--	--	--	--	---

--	--	--	--	--	--	--	--