

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
Московский государственный институт культуры

УТВЕРЖДЕНО:
Председатель УМС
Факультета МАИС
Кот Ю.В.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ
МАКЕТИРОВАНИЕ И МОДЕЛИРОВАНИЕ В ДС

Направление подготовки *54.03.01. ДИЗАЙН*

Профиль подготовки *ДИЗАЙН СРЕДЫ*

Квалификация выпускника *бакалавр*

Форма обучения *очная*

*(РПД адаптирована для лиц
с ограниченными возможностями
здоровья и инвалидов)*

Химки

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цели:

Основной целью программы дисциплины является формирование у студента фундаментальных знаний и практических навыков при создании макетов и моделей средовых объектов. Выработать способность определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений, создавать авторский дизайн-проект, вести творческую, проектную и производственную деятельность.

Задачи:

- Развить способность владеть методикой и технологиями проектирования объекта дизайна на практике
- Сформировать умение осуществлять конструирование, рабочее проектирование и технологическую адаптацию проекта к производственному циклу дизайн-объекта
- Выработать способность владеть актуальными информационными технологиями, использует их в профессиональной деятельности
- Выработать способность использовать информационные технологии в профессиональной проектной деятельности
- Сформировать навык выполнять проектные работы по эскизированию, моделированию, макетированию и других видов работ по созданию дизайн-объекта
- Развить способность создавать сложные комплексные проекты в области дизайна среды
- Выработать способность разрабатывать полный комплекс рабочей документации от получения технического задания до конструктивных чертежей

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Дисциплина «МАКЕТИРОВАНИЕ И МОДЕЛИРОВАНИЕ В ДС» входит в состав Блока 1 «Дисциплины (модули)» и относится к обязательной части, ОПОП по направлению подготовки 54.03.01. *"Дизайн"*, профиль - *"Дизайн среды"*.

Дисциплина «МАКЕТИРОВАНИЕ И МОДЕЛИРОВАНИЕ В ДС» изучается в 1,2,3,4 семестрах. Входными знаниями и умениями, необходимыми для изучения данного курса, являются общегуманитарные и общеобразовательные знания, полученные студентами в школе или колледже, и полученные при подготовке к вступительным экзаменам творческой и профессиональной направленности по профилю Дизайн среды. В результате освоения дисциплины формируются знания, умения и навыки, необходимые для изучения следующих дисциплин и прохождения практик: Дизайн-проектирование и Проектно-технологическая практика. Взаимосвязь курса с другими дисциплинами ООП способствует планомерному формированию необходимых компетенций и углубленной подготовке студентов к решению специальных практических профессиональных задач.

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Процесс освоения дисциплины направлен на формирование компетенций *ОПК-4.1, ОПК-4.4, ОПК-6.1, ОПК- 6.4, ПК-2.2., ПК-2.5* в соответствии с ФГОС ВО и ОПОП ВО по данному направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль Дизайн среды.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю).

Компетенция (код и наименование)	Индикаторы компетенций	Результаты обучения
ОПК-4 Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	ОПК-4.1. Владеет методикой и технологиями проектирования объекта дизайна на практике	Знать: - Области и объекты профессиональной деятельности дизайнера в рамках своей специальности; - Значение методически правильной организации проектирования; этапы, стадии и виды проектирования; - Типологический состав дизайн-проекта в своей профессиональной сфере; Уметь: - Организовать проектную работу методически правильно, с соблюдением норм и требований к дизайн-проектированию; Владеть: - Производить проектирование объекта дизайна в целом и его частей, элементов в составе проектной группы;
	ОПК-4.4. Осуществляет конструирование, рабочее проектирование и технологическую адаптацию проекта к производственному циклу дизайн-объекта	Знать: - Требования к различным стадиям проектирования; - Основы конструирования в дизайне; - Нормы оформления рабочей документации для производства; Уметь: - Оформлять проектные решения должным образом согласно стадии и целеназначению чертежей и проектных решений; Владеть: - Разрабатывает технологически отработанные образцы, прототипы, действующие модели объектов дизайна - Выпускает готовые комплекты рабочей документации для производства.
ОПК-6.	ОПК-6.1. Владеет актуальными информационными технологиями, использует их в	Знать: - Алгоритмы пользования и работы в информационно-коммуникативной среде; - Правила и сложившиеся нормы использования ИТ-технологий в профессиональной деятельности;

Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	профессиональной деятельности	<p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Пользоваться компьютерной техникой и информационными технологиями в повседневной жизни для коммуникации; <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Навыками пользовательской деятельности в коммуникациях и профессиональном общении;
	ОПК-6.4. Использует информационные технологии в профессиональной проектной деятельности	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Профессиональные программные продукты, используемые в дизайн-проектировании и в профессиональной деятельности, не связанной с проектированием; <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Использовать информационные технологии в профессиональной творческой и проектной деятельности; - Пользоваться программными приложениями для дизайн-проектирования и продвижения проекта; - Использовать цифровые модели и копии проектной, художественной информации в практической деятельности; <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Актуальными информационными технологиями как профессиональным инструментом дизайнера; - Создаёт цифровые модели объектов дизайна различного назначения для использования в работе над проектом; - Синтезирует произведение цифрового дизайна, искусства, обладающее самоценным значением;
ПК-2. Способен осуществлять творческую и проектную деятельность в дизайне среды, в смежных областях и видах искусства и дизайна с использованием профессиональных методов и инструментов в дизайнера.	<p>ПК-2.2. Выполняет проектные работы по эскизированию, моделированию, макетированию и других видов работ по созданию дизайн-объекта</p> <p>ПК-2.5. Способен создавать сложные комплексные проекты в области дизайна среды</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Методику проведения научных, технологических и проектных исследований в дизайне; - Правила оформления результатов исследований; - Комплекс профессиональных процессов, компьютерных программ, инструментов, используемых в дизайне архитектурной среды; - Механизмы и институты профессионального роста; <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Планировать и проводить концептуальное, эскизное, рабочее проектирование; - Планировать и проводить научные, технологические и проектные исследования; - Планировать и проводить подготовку к производственному циклу работ в дизайне архитектурной среды; - Выполнять экономические расчеты в профессиональной деятельности;

		Владеть: - Использует результаты научных, технологических и проектных исследований в собственной профессиональной деятельности; - Осуществляет работы по производству объектов дизайна среды различного назначения;
ПК-4. Способен осуществлять разработки рабочей документации, моделей, макетов, образцов, прототипов для промышленного, строительного, ландшафтного производства и креативной индустрии. Способен передать проектные разработки для внедрения на производство.	ПК-4.2. Разрабатывает полный комплекс рабочей документации от получения технического задания до конструктивных чертежей	

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (модуля)

4.1 Объем дисциплины (модуля)

Объем (общая трудоемкость) дисциплины «МАКЕТИРОВАНИЕ И МОДЕЛИРОВАНИЕ В ДС» составляет 8 зе, 288 акад. часов, из них контактных 210 акад.ч., СРС 51 акад.ч., зачет с оценкой 2,3 семестры, экзамен 4 семестр.

Виды учебной деятельности	Всего	Семестры			
		1	2	3	4
Контактная работа обучающихся					
в том числе:					
Занятия лекционного типа		6	6	6	6
Занятия семинарского типа		24	54	54	54
Индивидуальные и другие виды занятий					
Групповые консультации					
Самостоятельная работа (включая часы контроля)		24	30	24	30
Форма промежуточной аттестации (экзамен, зачет с оценкой)					27
Общая трудоемкость	288	54	72	72	60

	8 зс	1.5 зс	2 зс	2 зс	2.5 зс
--	------	-----------	------	------	-----------

5. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

5.1. Планы семинарских/ практических занятий

Раздел 1. Введение	
Тема 1. Техника безопасности.	- Ознакомление с инструкцией с техники безопасности -Выполнение ряда рекомендаций по техники безопасности
Тема 2. Организация рабочего места.	- Изучение эргономических аспектов организации рабочего места для дизайнерских практик -Формирование рабочего места
Тема 3. Макетные материалы и инструменты	-Ознакомление с макетными материалами -Ознакомление с макетными инструментами
Раздел 2. Способы, приемы и методы работы в макетировании	
Тема 1. Приемы макетирования и моделирования	- Изучения приемов макетирования - Изучение приемов моделирования -Обзор современной техники для макетирования и моделирования
Тема 2. Жесткие и мягкие поверхности	-Изучения способов создания разных фактур при помощи макетных технологий
Тема 3. Простые геометрические формы	- Выполнить чертежи и развертки геометрических форм -Выполнить три макета простых геометрических форм
Тема 4. Подача проекта	-Выполнить подачу проекта на планшете формата 50*70
Раздел 3. Ландшафт местности в макете	
Тема 1. Понятие масштаба в ландшафте	-Изучение понятия масштаб в ландшафте -Выполнить ряд эскизов
Тема 2. Способы выполнения рельефа местности	-Изучение способов создания рельефа местности -Выполнение пяти клаузорных макетов
Тема 3.	-Изучение понятия «стаффаж» -Выполнить ряд эскизов

Понятие «стаффаж»	
Тема 4. Способы выполнения стаффажа	-Изучение способов создания стаффажа местности -Выполнение пяти клаузурных макетов с стаффажом
Тема 5 Проект ландшафта местности в заданном масштабе	- Выполнить чертежи и развертки горизонталей местности -Выполнить макет проекта ландшафта местности в заданном масштабе -Выполнить стаффаж заданного масштаба
Тема 6 Подача проекта	-Выполнить подачу проекта на планшете формата 50*70
Раздел 4. Модуль в макете	
Тема 1 Понятие «модуль» в архитектуре и дизайне	-Изучение понятия «модуль» в архитектуре и дизайне - выполнить ряд эскизов
Тема 2 Способы выполнения модульной системы	-Изучение способов создания модульной системы в макете -Выполнение пяти клаузурных макетов
Тема 3 Проект модульной системы	- Выполнить чертежи и развертки модуля -Выполнить макет проекта модульной системы
Тема 4 Подача проекта	-Выполнить подачу проекта на планшете формата 50*70
Раздел 5 Сложные геометрические тела в макете	
Тема 1 Понятие «сложные геометрические формы»	- Рассмотреть понятие «сложные геометрические формы» -Выполнить ряд эскизов
Тема 2 Приёмы макетирования сложных геометрических форм	-Изучить приёмы макетирования сложных геометрических форм - Ознакомится с техникой подготовки материалов - Выполнить пять клаузурных макета
Тема 3 Сложные геометрические формы	- Выполнить чертежи и развертки сложных геометрических форм -Выполнить три макета простых сложных геометрических форм
Тема 4 Подача проекта	-Выполнить подачу проекта на планшете формата 50*70
Раздел 6 Архитектура и ландшафт в макете	

Тема 1 Понятие масштаба в архитектуре и дизайне	-Изучение понятия «масштаб» в архитектуре и дизайне -Выполнение разномасштабных элементов архитектуры
Тема 2 Способы выполнения макета архитектурных и дизайн объектов	-Изучить способы выполнения макета архитектурных и дизайн объектов - Ознакомится с техникой подготовки материалов - Выполнить пять клаузурных макета
Тема 3 Архитектурный объект на рельефе местности в заданном масштабе	- Выполнить чертежи и развертки горизонталей местности -Выполнить макет проекта ландшафта местности в заданном масштабе - Выполнить чертежи и развертки архитектурного объекта -Выполнить макет архитектурного объекта
Тема 4 Подача проекта	-Выполнить подачу проекта на планшете формата 50*70
Раздел 7 Дизайн объекты в макете	
Тема 1 Современный способы макетирования и моделирования в дизайне	-Рассмотреть современные способы макетирования -Рассмотреть современные способы моделирования -Выполнить пять клаузурных макета
Тема 2 Концепция арт объекта в макете	- Сформировать концепцию арт объекта - Выполнение пяти клаузурных макетов
Тема 3 Макет арт-объекта в заданной средовой ситуации	- Выполнить чертежи и развертки горизонталей местности -Выполнить макет проекта ландшафта местности в заданном масштабе - Выполнить стаффаж заданного масштаба - Выполнить чертежи и развертки арт- объекта - Выполнить макет арт-объекта
Тема 4 Подача проекта	-Выполнить подачу проекта на планшете формата 50*70

Указания по выполнению заданий:

- 1.Макеты выполняться из заранее подготовленной бумаги с использованием специализированных инструментов
2. Размер макета задается относительно выбора будущей компоновки.

8.2. Методические рекомендации к самостоятельной работе студентов

Самостоятельная работа обучающихся включает в себя такие формы как:

- 1) подготовка к практическому занятию,
- 2) аналитический обзор источников по изучаемой теме.

Для более углубленного изучения материала задание для самостоятельной работы выполняется параллельно с изучением каждого раздела программы. При выполнении заданий для самостоятельной работы, студенты ориентированы на наглядное представление материала.

Самостоятельная работа состоит из подбора творческих работ профессионалов и их копирования, в области средового дизайна на каждый изучаемый раздел программы и их анализа. Работа выполняется в виде клаузурных макетов или макетов отдельных узлов.

Самостоятельная работа выполняется по каждому разделу программы «Макетирование и моделирование в ДС».

9. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ.

При изучении дисциплины обучающимися используются следующие информационные технологии:

- аудиовизуальное представление обучающимся с помощью компьютера содержания отдельных тем дисциплины на лекционных занятиях;
- предоставление обучающимся доступа к учебному плану, рабочей программе дисциплины в электронной форме, к электронно-библиотечной системе института, содержащей учебно-методические материалы по дисциплине в электронной форме, к информационным справочным системам, которые используются при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, посредством электронной информационно-образовательной среды института из любой точки, в которой имеется доступ к информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»;
- фиксация хода образовательного процесса по дисциплине посредством электронной информационно-образовательной среды института;
- формирование электронного портфолио обучающегося по дисциплине посредством электронной информационно-образовательной среды института.

При осуществлении образовательного процесса по дисциплине используется следующее лицензионное программное обеспечение:

Word, Excel, Power Point;
Adobe Photoshop;
Adobe Premiere;
Power DVD;
Media Player Classic.

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1. Список литературы и источников

Основная:

1. **Калмыкова, Н. В.** Макетирование : [учеб. пособие]. - М. : Архитектура С, 2003. - 94с : ил. - Библиогр.: с.94. - ISBN 5-274-01646-4 : 120-.1аб

Дополнительная:

1. **Рунге, В. Ф.** Основы теории и методологии дизайна : учеб. пособие. - М. : МЗ-Пресс, 2001. - 252 с. : ил. - ISBN 5-94073-011-6 : 72-.1чз1

6.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».

Доступ в ЭБС:

ООО «Электронное издательство ЮРАЙТ».

ООО «Издательство Лань».

ООО «Компания Ай Пи Ар Медиа».

ООО «Центральный коллектор библиотек «БИБКОМ».