

**Министерство образования и молодежной политики Свердловской области  
государственное автономное профессиональное образовательное учреждение  
Свердловской области «Карпинский машиностроительный техникум»  
(ГАПОУ СО «КМТ»)**

**СОГЛАСОВАНА**

педагогическим советом техникума  
протокол №17 от 31.08.2022г.

**УТВЕРЖДЕНА**

приказом директора техникума  
от 31.08.2022 г. № 253

Е.Ю.Исакова



**Дополнительная общеразвивающая программа  
технической направленности**

**«Компьютерная графика и дизайн (Дизайн помещений 3Д)»  
(ознакомительный уровень)**

Возраст от 15 до 20 лет

Срок реализации: 10 месяцев

Автор –составитель:  
Шорохова Юлия Евгеньевна,  
преподаватель

г. Карпинск, 2022

## СОДЕРЖАНИЕ

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	3
2.УЧЕБНЫЙ ПЛАН	9
3.СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	11
4.КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК	14
5. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ	18
6.СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	21

## I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа технической направленности «Компьютерная графика и дизайн (Дизайн помещений 3Д)» включает комплексное изучение дисциплин изобразительного искусства и художественного творчества, информационных технологии и проектной деятельности, а также истории искусства и теории дизайна. Программа направлена на развитие мотивации к творческой деятельности, в частности знакомит учащихся с основными направлениями в сфере дизайна.

Дизайн - многогранная область профессиональной деятельности человека. Специалист данной области должен владеть знаниями как художественной, так и технической направленности. Владеть как инструментами художника, так и информационно-коммуникативными технологиями (далее – ИКТ) для решения поставленных задач. Эта программа предлагает учащимся попробовать себя в роли дизайнера, проектировщика, создателя предметного мира человека. В процессе обучения, учащиеся знакомятся с различными направлениями дизайна: графический дизайн, интерьер, архитектура, 3д-дизайн.

Программа подразумевает развитие фантазии, креативного мышления, навыков художественного творчества и владением компьютерными графическими редакторами.

Параллельно теоретической базе и практическим художественным навыкам, подробно изучаются графические редакторы, в частности компьютерные программы 3Dмоделирования (3DMax или аналог), графические векторные (CorelDraw или аналог) и растровые (Photoshop или аналог) редакторы, а также другие возможности применения ИКТ. Они используются в создании творческих проектов.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная графика и дизайн (Дизайн помещений 3Д)» ориентирована на развитие общей и эстетической культуры учащихся, развитие, как художественных навыков, так и способности использования ИКТ в избранных видах деятельности, предусматривая возможность творческого самовыражения с использованием современных технологий, творческой импровизации с помощью деятельности, объединяющей эстетическое и техническое начало. Формирование чувства стиля, индивидуальности творческой личности, обогащение ее духовного и эмоционально-чувственного опыта, способной выразить себя через художественную и проектную деятельность.

### **Актуальность программы**

Актуальность программы связана с возрастанием интереса к профессии дизайнера. Дизайн - это особая сфера изобразительного искусства, которая проектирует, создает, совершенствует предметное окружение человека, улучшает качество жизни. Профессия дизайнера очень перспективная именно потому, что область ее применения так же безгранична, как и предметная среда. Данная Программа формирует чувство стиля, эстетическое отношение к миру вещей, закладывает основы профессиональной ориентации.

Дизайн интерьера имеет огромное значение в нашей жизни. Ведь именно данное искусство создает гармонию и уют в наших домах. Оно вызывает восхищение. Именно данное направление создало разделение вещей, цветов и форм на стилистические принадлежности. Таким образом, позволяя создавать идеальную атмосферу в каждом уголке помещения. Руководит всеми процессами и является творческим стержнем специалист – дизайнер интерьера. Это не только творческий процесс, это создание проекта с нуля до сдачи заказчиком. Каждый дизайнер интерьеров должен придумать, спланировать и спроектировать обустройство помещения с учетом

всех нюансов, вплоть до систем вентиляции и обогрева. При этом важно проявить свой художественный вкус и создать неповторимый интерьер.

Стремительное внедрение в жизнь новых технологий предъявляет высокие требования к уровню подготовки будущих специалистов самых разных областей. Не осталось в стороне и дизайнерское искусство.

Системы автоматизированного проектирования, основывающиеся на трехмерном моделировании, в настоящее время становятся стандартом для создания дизайнерских проектов. Пространственное мышление, как и любую другую способность человека, нужно и можно развивать. С помощью трехмерного моделирования в среде графических пакетов задача визуального представления геометрических объектов значительно упрощается.

Программа курса составлена таким образом, чтобы у обучающихся сложилось четкое представление о специфике создания дизайнерских решений с помощью трёхмерного моделирования. Программа «Компьютерная графика и дизайн (Дизайн помещений 3Д)» направлена на развитие интереса к трёхмерному моделированию, на развитие образного и художественного мышления, на освоение обучающимися навыков работы в автоматизированной системе «Дизайн Интерьера 3d». Освоение данной программы позволяет обучающимся ознакомиться с созданием дизайн-проектов.

**Направленность (профиль) программы – техническая.**

### **Нормативная база**

1. Федеральный Закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее – ФЗ);
2. Федеральный закон РФ от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в редакции 2013 г.);
3. Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р);
4. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (далее – СанПиН);
5. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
6. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298 «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
7. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (далее – Порядок);
8. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 30 сентября 2020 года № 533 «О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. N 196»;

9. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;

10. Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);

11. Письмо Минобрнауки России от 28.08.2015 № АК-2563/05 «О методических рекомендациях» (вместе с «Методическими рекомендациями по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ»).

12. Письмо Минобрнауки России от 29.03.2016 № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»);

13. Приказ Министерства общего и профессионального образования Свердловской области от 30.03.2018 г. № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года».

**Педагогическая целесообразность.** Для учащихся старший возраст является важным этапом в жизни, так как это период профессионального самоопределения. Программа «Компьютерная графика и дизайн (Дизайн помещений 3Д)» не только создает условия для реализации и развития творческих и инженерных способностей учащихся, знакомит с алгоритмом решения творческой задачи, посредством художественного и технического творчества, через участие в самостоятельной проектной и исследовательской деятельности, но и помогает определиться с будущей профессией.

**Цель программы:** создание творческой среды для развития художественно-творческих и технических способностей обучающихся, формирование художественных навыков в проектной деятельности с использованием компьютерных программ, освоение базовых знаний по профессии дизайнер, развитие способностей обучающихся в процессе формирования навыков художественного творчества.

#### **Задачи программы:**

Образовательные:

1. Формирование умения проектировать в различных направлениях дизайна: интерьер, архитектура, ландшафт, графический дизайн;

2. Формирование представлений о стилевых направлениях, сложившихся в искусстве и дизайне;

3. Формирование практических навыков творческой деятельности, через обучение ДПИ, композиции и цветоведению, макетированию;

4. Формирование навыков работы с программой 3D-моделирования 3DMax, графическими редакторами CorelDraw и Photoshop (или их аналогами);

5. Формирование навыков проектирования дизайнерских продуктов.

#### **Развивающие:**

1. Развитие творческих способностей, воображения и фантазии, креативного и пространственного мышления;

2. Развитие навыков проектной деятельности, умения работать с различными источниками информации, навыков поиска и обработки информации, определения главного и второстепенного для создания концепции дизайн-проекта.

3. Развитие образного мышления и пространственного представления обучающихся;

4. Развитие зрительного восприятия, чувства цвета обучающихся, их интерес к искусству дизайна.

**Воспитательные:**

1. Развитие интереса к творческой деятельности человека, в том числе дизайну и искусству.

2. Воспитание эмоциональной отзывчивости на явления художественной культуры;

3. Воспитание композиционной культуры;

4. Воспитание уважения к творческому труду.

**Возраст занимающихся:** 15-20 лет.

**Срок освоения программы** – 10 месяцев.

**Перечень форм обучения:** фронтальная, индивидуальная, индивидуально-групповая, групповая, с использованием дистанционных технологий и т.п.

Форма обучения, как дидактическая категория, означает внешнюю сторону организации учебного процесса. Она зависит от целей, содержания, методов и средств обучения, материальных условий, состава участников образовательного процесса и других его элементов.

**Перечень видов занятий:** беседа, лекция, практическое занятие, семинар, лабораторное занятие, круглый стол, тренинг, мастер-класс, экскурсия, открытое занятие, дистанционные занятия на платформах онлайн обучения и др.

**Особенности организации образовательного процесса:**

Образовательный процесс организован в соответствии с учебным планом объединения обучающихся по интересу к техническому творчеству, сформированных в разновозрастные группы в количестве 16 человек.

**Режим занятий:** занятия проводятся один раз в неделю, продолжительностью – два академических часа. Общая продолжительность программы 90 часов в год.

**Результат освоения программы**

Дополнительная общеобразовательная программа «Компьютерная графика и дизайн (Дизайн помещений 3Д)» направлена на развитие учебно-познавательной мотивации; формирование умений учебного сотрудничества; приобретение общих и специальных умений и способов интеллектуальной и практической деятельности, в т.ч. и в технической области; освоение общественно признанных социальных норм. Этот результат выражается в приобретении обучающимся универсальных способов действия (способностей и умений), позволяющих понимать ситуацию, достигать результатов в разных видах деятельности, что составляет основу компетентностного подхода в дополнительном образовании.

По окончании обучения учащиеся будут **знать:**

историю развития дизайна, виды и направления дизайна;

методы создания дизайна помещений;

основы рисунка и цветоведения;  
геометрические основы строения формы предметов;  
принципы составления композиции;  
виды дизайна, стили в искусстве;  
отличия рисунка, технического рисунка и чертежа,  
формообразование;  
основные методы художественного проектирования;  
назначение и функции программы Дизайн интерьера 3д, ArchiCAD, 3DMax, CorelDraw, 3D  
Конструктор, Компас.

**уметь:**

правильно сочетать цвета;  
находить эстетические особенности различных объектов;  
применять практические навыки и приёмы изготовления и  
составлять тематические композиции;  
читать и выполнять графические изображения;  
использует приобретённые знания и умения в практической деятельности и повседневной  
жизни;  
создать дизайн помещений в 3d-моделировании;  
использовать в практической деятельности чертежи, планы, технические рисунки;  
строить изображения в программе Дизайн интерьера 3д, ArchiCAD, 3DMax, CorelDraw, 3D  
Конструктор, Компас

**Планируемые предметные результаты**

**Личностные результаты:**

проявляют стремление создавать что-то новое, необычное, креативное;  
проявляют стремление к самосовершенствованию и саморазвитию;  
проявляют стремления к совершенствованию окружающего мира, через творческую  
деятельность;  
стремятся к совершенствованию своих способностей.

**Метапредметные результаты:**

при создании творческих работ проявляют фантазию, креативное и пространственное  
мышление;  
проявляют интерес к творческой деятельности человека, в том числе 3Д-моделированию;  
проявляют интерес к дизайну и искусству;  
умеют вести проект от идеи до воплощения, умеют представить и защитить проект;  
умение работать с различными источниками информации, навыки поиска и обработки  
информации;  
умеют определять главное и второстепенное в создании концепции дизайн-проекта.

**Предметные:**

учащиеся знают направления «Интерьер» и «Архитектура» и их стили;  
владеют основами 3Д рисунка (построение, формообразование);  
используют объемно-пространственное мышление в создании дизайн-проектов;  
умеют создавать эскизы дизайн-проектов с использованием программы 3DMax;  
учащиеся знают историю искусств и различные сферы дизайна;  
владеют основами рисунка, живописи, композиции и цвета;  
используют стилизацию в создании творческих проектов;

знают разновидности сферы дизайна и искусства;  
владеют основами рисунка, живописи и композиции;  
умеют создавать эскизы дизайн-проектов.

### **Формы контроля и оценочные материалы**

В ходе реализации данной Программы проводится текущий, промежуточный и итоговый контроль формирования знаний, умений и навыков.

**Текущий контроль** ведется на каждом занятии в форме педагогического наблюдения.

**Промежуточный контроль** осуществляется в форме выставки, демонстрации изготовленных изделий.

**Итоговый контроль** предполагает презентацию проектов.

## II. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Разделы программы	Количество часов		
		Теорет.	Практик	Всего
<b>1</b>	<b>Введение в специальность</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>4</b>
<b>2</b>	<b>Технология дизайна интерьера</b>	<b>7</b>	<b>18</b>	<b>25</b>
<b>3</b>	<b>Основы современного дизайна интерьера с использованием компьютерных программ</b>	<b>3</b>	<b>13</b>	<b>16</b>
<b>4</b>	<b>Технология дизайна предметов интерьера</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>12</b>
<b>5</b>	<b>Работа с заказчиком</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>10</b>
<b>6</b>	<b>Проектная деятельность</b>		<b>19</b>	<b>19</b>
<b>7</b>	<b>Зачетные занятия</b>		<b>4</b>	<b>4</b>
	<b>Итого</b>	<b>20</b>	<b>70</b>	<b>90</b>

## ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ тем	Разделы и темы	Количество часов		
		Теорет.	Практик	Всего
	<b><i>Раздел 1. Введение в специальность</i></b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>4</b>
1.1	Вводное занятие. ТБ и пожарная безопасность на территории образовательного учреждения.	1	1	2
1.2	История дизайна. Основы современного дизайна, его задачи.	1	1	2
	<b><i>Раздел 2. Технология дизайна интерьера</i></b>	<b>7</b>	<b>18</b>	<b>25</b>
2.1	История стилей и направлений.	1	2	3
2.2	Принципы планировки жилища.	2	8	10
2.3	Свет в интерьере.	1	2	3
2.4	Мебель в интерьере.	1	2	3
2.5	Отделочные материалы.	1	2	3
2.6	Макетирование.	1	2	3
	<b><i>Раздел 3. Основы современного дизайна интерьера с использованием компьютерных программ</i></b>	<b>3</b>	<b>13</b>	<b>16</b>

3.1	Обзор и характеристики графических программ. Назначение, свойства, возможности графических программ: Дизайн интерьера 3д, ArchiCAD, 3DMax, CorelDraw, 3D Конструктор Компас		2	2
3.2	Принцип работы программы Дизайн интерьера 3д. Изучение интерфейса. Выполнение индивидуальных заданий.	1	4	5
3.3	Принцип работы программы PRO-100. Изучение интерфейса. Выполнение индивидуальных заданий.	1	4	5
3.4	Использование программы Sweet Home 3D для дизайна интерьера. Изучение интерфейса. Выполнение индивидуальных заданий.	1	3	4
	<b><i>Раздел 4. Технология дизайна предметов интерьера.</i></b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>12</b>
4.1	Технология декупажа.	1	2	3
4.2	Модульные картины.	1	2	3
4.3	Технология вышивания лентами.	1	2	3
4.4	Технология росписи по дереву.	1	2	3
	<b><i>Раздел 5. Работа с заказчиком</i></b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>10</b>
5.1	Ведение переговоров, составление задания на проектирование.	1	1	2
5.2	Разработка эскизного проекта, обсуждение с заказчиком.	1	3	4
5.3	Составление сметы. Пути экономии.	1	1	2
5.4	Представление готового проекта заказчику.	1	1	2
	<b><i>Раздел 6. Проектная деятельность</i></b>		<b>19</b>	<b>19</b>
6.1	Выбор объекта для проектирования, сбор информации, проведение исследования.		3	3
6.2	Расстановка мебели, оборудования, функциональные зоны, планировочное решение помещений.		6	6
6.3	Выполнение проекта. Анализ полученного результата.		6	6
6.4	Защита проекта.		4	4
	<b><i>Раздел 7. Зачетные занятия</i></b>		<b>4</b>	<b>4</b>
	<b>Итого</b>	<b>20</b>	<b>70</b>	<b>90</b>

### 3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

#### Раздел 1. Введение в специальность. (4ч.)

**Теория (2ч.)** Содержание курса, необходимые инструменты, материалы, приспособления. Правила поведения в кабинете, мастерской. ТБ при выполнении различных работ. Пожарная безопасность в помещениях и на территории образовательного учреждения. Действия в чрезвычайных ситуациях, пути эвакуации в помещении. Что такое дизайн. Дизайн как сфера профессиональной деятельности. Этические принципы работы дизайнера. История дизайна. Основы современного дизайна. Задачи, решаемые дизайнером в процессе проектирования. Понятие комфорта. Виды дизайна.

**Практика (2 ч.):** изучение плана учебного помещения, экскурсия по центру профориентации.

#### Раздел 2. Технология дизайна интерьера (25 ч.)

**Теория (7ч.)** Стили и направления в искусстве оформления интерьера от Египта до Средневековья. История стилей оформления интерьера от Средневековья до Ампира. Романский, Готический стили. Эпоха Возрождения (Ренесанс). Барокко. Роккоко. Классицизм. Ампира. Последовательность работы над созданием интерьера. Составные части и функции интерьера. Интерьер жилого дома. Основы строительного черчения (обмерочный чертеж, план, масштаб, условные обозначения на чертежах...) Примеры выполнения интерьера.

Конструктивные элементы: перегородки, стенки, фальшуровни, подиумы, подвесные потолки, арки и др. Печи, камин, лестницы, аквариумы и др. составляющие интерьера помещений. Стены, окно, двери, потолки, лестницы. Их виды, конструкции, размеры. Планировка прихожей. Популярные стили прихожей. Базовые принципы планировки. Функциональные зоны в прихожей. Необходимая мебель и оборудование прихожей. Правила и приемы планировки основных помещений квартиры. Детская комната, основные требования к планировке, освещению, цветовому решению. Возрастные группы детей. Необходимая мебель для каждой группы. Многофункциональность мебели. Многоуровневые комплексы. Основные стилевые направления в оформлении кухни. Стандартная и наиболее рациональная последовательность функциональных процессов в кухне. Принципы планировки кухни. Варианты размещения оборудования и кухонной мебели. Цветовые решения в кухне. Материалы, применяемые для фасадов, столешниц. Современные мойки, их достоинства и недостатки. Свет в интерьере. Лампы накаливания, галогенные, газоразрядные, ртутные и др. Конструктивные типы светильников. Характеристики светильников по способу распределения света. Электроустановочное оборудование. Сенсорное и дистанционное оборудование. Размещение в интерьере различных видов светильников по их функциональному назначению. Расчет количества светильников для отдельно взятого помещения. Влияние света на интерьер. Передача настроения с помощью освещения. Мебель в интерьере. Изготовление модульной мебели. Характеристика современных производителей. Ценовая шкала. Мебель из натурального дерева. Гарнитуры: плюсы и минусы. Трансформирующаяся мебель. Рациональное использование пространства. Цветовые гармонии. Сочетание цвета мебели с текстилем и общей цветовой гаммой. Использование мебели белого, коричневого и серого цветов. Отделочные материалы. Виды обоев. Достоинства и недостатки. Комбинирование обоев. Расчет необходимого количества рулонов. Технология оклейки стен.

**Практика (18 ч.):** изучение стилей по репродукциям картин, журналам, самостоятельная работа с ресурсами интернета по подбору аксессуаров к заданному стилю, проведение анализа заданного интерьера и определение его стилового решения, прорисовка эскизов прихожей,

прорисовка эскизов детской комнаты, планировка кухни, размещение оборудования, прорисовка эскизов кухни, изготовление макета комнаты, размещение светильников в заданном помещении, зонирование помещения с помощью света, расчет количества светильников для заданного помещения, подбор мебели по каталогам для заданного пространства, расчет количества рулонов обоев для заданного помещения, выполнение выклеек на образцах.

### **Раздел 3. Основы современного дизайна интерьера с использованием компьютерных программ (16 ч.)**

**Теория (3ч.)** Обзор и характеристики графических программ. Назначение, свойства, возможности графических программ: Дизайн интерьера 3D, ArchiCAD, 3DMax, CorelDraw, SweetHome 3D. Работа на компьютере в графических программах. Назначение, свойства, возможности графических программ. Построение объемных предметов. Наложение текстур, фактур. Работа с освещением. Построение интерьера в графических программах. Функции программы. Рабочая среда. Главное окно. Что такое проект помещения. Управление рабочими окнами проекта. Принцип работы программы SweetHome 3D. Создание основы, стен, колонн. Добавление объектов в план. Работа с окном «Библиотека объектов». Перемещение выбранного объекта. Поворот. Удаление. Работа с окном «Свойства объекта». Изменение геометрических свойств выбранного объекта. Закрашивание выбранного объекта. Работа с окном макета. Сохранение проекта. Печать изображения плана или макета.

**Практика (13 ч.):** создание проекта комнаты с использованием программы Дизайн интерьера 3D, создание проекта кухни с использованием программы PRO 100, работа с готовым проектом, подбор вариантов цветового решения, выполнение тренировочных упражнений, выполнение индивидуальных заданий.

### **Раздел 4. Технология дизайна предметов интерьера (12 ч.)**

**Теория (4 ч.)** Технология декупажа. Основные материалы и инструменты. Приемы работ. Подготовка поверхности, рисунков, наклеивание картинок. Работа в салфеточной технике. Стили декупажа. Специальные эффекты. Работа с рисовой бумагой, фотографиями, декупажными картами. Вторая жизнь обычных вещей. Технология изготовления декоративных рамок. Подготовка поверхности, грунтовка. Модульные картины, разновидности, способы изготовления. Технология вышивания лентами. Материалы и инструменты для вышивки лентами. Перевод рисунка, запяливание ткани в пяльцы. Основные приемы выполнения вышивки цветов. Оформление готовой работы. Технологии росписи по дереву. Знакомство с народными промыслами. Городецкая роспись. Основные элементы росписи, приемы выполнения, подбор красок, композиционное построение рисунков.

**Практика (8 ч.):** изготовление декоративных досок в технике декупаж, декорирование стеклянных изделий в технике декупаж, изготовление и декорирование ключниц в технике декупаж, изготовление и декорирование рамок в смешанной технике, изготовление панно для разных интерьерных стилей, изготовление модульных картин для кухни, изготовление модульных картин для детской комнаты, выполнение образцов швов, выполнение подарочной открытки, выполнение картины в смешанной технике, изучение приемов выполнения купавки, розана, бутона, изучение приемов выполнения листиков, изучение приемов выполнения птиц, выполнение росписи под Городец на деревянных изделиях для кухни.

## **Раздел 5. Работа с заказчиком (10 ч.)**

**Теория (4 ч.)** Эффективная работа дизайнера с заказчиком. Этапы работы с заказчиком. Основные правила. Коммуникативные приемы. Основные типы заказчиков. Взаимоотношения дизайнера и клиента. «Трудные» клиенты. Возможные посредники, за и против.

**Практика (6 ч.):** составление «портрета» успешного дизайнера, выработка правил успешной коммуникации, анализ психологических типов заказчиков, отработка коммуникативных приемов.

## **Раздел 6. Проектная деятельность (19ч.)**

**Практика (19ч.):** Выбор объекта для проектирования, сбор информации, проведение исследования. Разработка необходимой документации. Выполнение планировки помещения, выбор отделочных материалов, подбор мебели, оборудования, составление сметы. Выполнения проекта, анализ получившегося результата. Экономический расчет, экологичность проекта. Презентация проектов и их защита. Выполнение обмерочного чертежа, выполнение развертки стен, разработка плана помещения, расчет количества отделочных материалов, подбор мебели по каталогам, разработка эскизов цветового решения, выполнение 3D проекта на компьютере, подготовка к защите проекта.

## **Раздел 7. Зачетные занятия (4 ч.)**

**Практика (4 ч.)** Представление портфолио выполненных работ планировок кухни, детской комнаты. Проведение выставки декоративно-прикладных изделий.

#### IV. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Название раздела, темы	Место проведения	Форма контроля
					<b>4</b>	<b>Раздел 1. Введение в специальность</b>		
1	Сентябрь	02.09.22	14:30-15:15 15:25-16:10	Теоретическое занятие	2	Инструктаж по охране труда и технике безопасности. Задачи и содержание реализуемой программы.	ГАПОУ СО «КМТ»	
2		09.09.22	14:30-15:15 15:25-16:10	Практическое занятие	2	изучение плана учебного помещения	ГАПОУ СО «КМТ»	
					<b>25</b>	<b>Раздел 2. Технология дизайна интерьера</b>		
3		16.09.22	14:30-15:15	Теоретическое занятие	1	Тема 1.1 История стилей дизайна интерьеров	ГАПОУ СО «КМТ»	
4		21.09.22	14:30-15:15 15:25-16:10	Практическое занятие	2	Тема 1.2 проведение анализа заданного интерьера и определение его стилистового решения	ГАПОУ СО «КМТ»	
5		23.09.22	14:30-15:15 15:25-16:10	Теоретическое занятие	2	Тема 1.3 Принципы планировки	ГАПОУ СО «КМТ»	
6		30.09.22	14:30-15:15 15:25-16:10	Практическое занятие	2	Тема 1.4 . Прорисовка эскизов различных комнат дома (гостиная, кухня, спальня, санузел)	ГАПОУ СО «КМТ»	
7	октябрь	07.10.22	14:30-15:15 15:25-16:10	Практическое занятие	2			
8		14.10.22	14:30-15:15 15:25-16:10	Практическое занятие	2			
9		21.10.22	14:30-15:15 15:25-16:10	Практическое занятие	2			
10		28.10.22	14:30-15:15 15:25-16:10	Теоретическое занятие	2	Тема 1.5 Свет в интерьере. Мебель в интерьере	ГАПОУ СО «КМТ»	
11	ноябрь	03.11.22	14:30-15:15 15:25-16:10	Практическое занятие	2	Тема 1.6 Зонирование помещения с помощью света. Расчет количества светильников для заданного помещения	ГАПОУ СО «КМТ»	
12		11.11.22	14:30-15:15 15:25-16:10	Практическое занятие	2	Тема 1.7 Подбор мебели по каталогам для заданного пространства	ГАПОУ СО «КМТ»	
13		18.11.22	14:30-15:15 15:25-16:10	Теоретическое занятие	2	Тема 1.8 Отделочные материалы. Макетирование	ГАПОУ СО «КМТ»	
14		25.11.22	14:30-15:15 15:25-16:10	Практическое занятие	2	Тема 1.9 расчет количества рулонов обоев для заданного помещения	ГАПОУ СО «КМТ»	

15	декабрь	02.12.22	14:30-15:15 15:25-16:10	Практическое занятие	2	Тема 1.10 Выполнение выклеек на образцах	ГАПОУ СО «КМТ»	
					<b>16</b>	<b>Раздел 3. Основы современного дизайна интерьера с использованием компьютерных программ</b>		
16		09.12.22	14:30-15:15 15:25-16:10	Практическое занятие	2	Тема 3.1 Обзор графических программ для дизайна помещений	ГАПОУ СО «КМТ»	
17		16.12.22	14:30-15:15 15:25-16:10	Теоретическое занятие	1	Тема 3.2 Принцип работы программы Дизайн интерьера 3д	ГАПОУ СО «КМТ»	
					1	Тема 3.3 Принцип работы программы PRO-100	ГАПОУ СО «КМТ»	
18		23.12.22	14:30-15:15 15:25-16:10	Практическое занятие	4	Тема 3.4 Создание проекта комнаты с использованием программы Дизайн интерьера 3D	ГАПОУ СО «КМТ»	
19		28.12.22	14:30-15:15 15:25-16:10					
20	январь	11.01.23	14:30-15:15	Практическое занятие	4	Тема 3.5 Создание проекта кухни с использованием программы PRO 100	ГАПОУ СО «КМТ»	
21		13.01.23	15:25-16:10					
22		20.01.23	14:30-15:15	Теоретическое занятие	1	Тема 3.6 Использование программы Sweet Home 3D	ГАПОУ СО «КМТ»	
23			15:25-16:10	Практическое занятие	1	Тема 3.7 Работа с готовым проектом, подбор вариантов цветового решения	ГАПОУ СО «КМТ»	
24		27.01.23	14:30-15:15 15:25-16:10	Практическое занятие	2	Тема 3.8 Выполнение индивидуальных заданий	ГАПОУ СО «КМТ»	
					<b>12</b>	<b>Раздел 4. Технология дизайна предметов интерьера</b>		
25	февраль	03.02.23	14:30-15:15	Теоретическое занятие	1	Тема 4.1 Технология декупажа	ГАПОУ СО «КМТ»	
			15:25-16:10		1	Тема 4.2 Модульные картины		
26		10.02.23	14:30-15:15 15:25-16:10	Практическое занятие	2	Тема 4.3 Изготовление и декорирование рамок в смешанной технике	ГАПОУ СО «КМТ»	
27		17.02.23	14:30-15:15 15:25-16:10	Практическое занятие	2	Тема 4.4 Изготовление модульных картин для кухни	ГАПОУ СО «КМТ»	
28		22.02.23	14:30-15:15	Теоретическое занятие	1	Тема 4.5 Технология вышивания лентами	ГАПОУ СО «КМТ»	
			15:25-16:10		1	Тема 4.6 Технология росписи по дереву		
29	март	03.03.23	14:30-15:15 15:25-16:10	Практическое занятие	2	Тема 4.7 Выполнение образцов швов лентами	ГАПОУ СО «КМТ»	
30		10.03.23	14:30-15:15 15:25-16:10	Практическое занятие	2	Тема 4.8 Основные элементы росписи, приемы выполнения, подбор красок	ГАПОУ СО «КМТ»	
					<b>10</b>	<b>Раздел 5. Работа с заказчиком</b>		
31		17.03.23	14:30-15:15	Теоретическое занятие	1	Тема 5.1. Ведение переговоров, составление задания на проектирование.	ГАПОУ СО «КМТ»	

			15:25-16:10	Практическое занятие	1	Составление «портрета» успешного дизайнера			
32		24.03.23	14:30-15:15	Теоретическое занятие	1	Тема 5.2 Разработка эскизного проекта, обсуждение с заказчиком.	ГАПОУ СО «КМТ»		
			15:25-16:10	Практическое занятие	1	Выработка правил успешной коммуникации			
33		31.03.23	14:30-15:15 15:25-16:10	Практическое занятие	2	Разработка эскизного проекта по заданию	ГАПОУ СО «КМТ»		
34	апрель	07.04.23	14:30-15:15	Теоретическое занятие	1	Тема 5.3 Составление сметы. Пути экономии.	ГАПОУ СО «КМТ»		
			15:25-16:10	Практическое занятие	1	Составить смету на дизайн помещения			
35		12.04.23	14:30-15:15	Теоретическое занятие	1	Тема 5.4 Представление готового проекта заказчику	ГАПОУ СО «КМТ»		
			15:25-16:10	Практическое занятие	1	Отработка коммуникативных приемов			
					<b>19</b>	<b>Раздел 6. Проектная деятельность</b>			
36		14.04.23	14:30-17:30	Практическое занятие	3	Тема 6.1 Выбор объекта для проектирования, сбор информации, проведение исследования.	ГАПОУ СО «КМТ»		
37		21.04.23	14:30-17:30	Практическое занятие	2	Тема 6.2 Выполнение обмерочного чертежа и развертки стен	ГАПОУ СО «КМТ»		
38		28.04.23	14:30-15:15 15:25-16:10	Практическое занятие	2		ГАПОУ СО «КМТ»		
39	май	05.05.23	14:30-15:15 15:25-16:10	Практическое занятие	2		ГАПОУ СО «КМТ»		
40		12.05.23	14:30-15:15 15:25-16:10	Практическое занятие	2	Тема 6.3 Расчет количества отделочных материалов. Подбор мебели по каталогам	ГАПОУ СО «КМТ»		
41		19.05.23	14:30-15:15 15:25-16:10	Практическое занятие	2		ГАПОУ СО «КМТ»		
42	июнь	26.05.23	14:30-15:15 15:25-16:10	Практическое занятие	2		ГАПОУ СО «КМТ»		
		02.06.23	14:30-15:15 15:25-16:10	Практическое занятие	2	ГАПОУ СО «КМТ»			
43		09.06.23	14:30-15:15 15:25-16:10	Практическое занятие	2	Тема 6.4 Выполнение 3D проекта на компьютере	ГАПОУ СО «КМТ»		
					<b>4</b>	<b>Раздел 7. Заключительное занятие</b>			

44		16.06.23	14:30-15:15 15:25-16:10	Практическое занятие	2	Тема 7.1 Защита проекта	ГАПОУ СО «КМТ»	
45		23.06.23	14:30-15:15 15:25-16:10	Практическое занятие	2		ГАПОУ СО «КМТ»	
<b>ИТОГО</b>					<b>90</b>			

## V. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

В каждой теме программы «Компьютерная графика и дизайн (Дизайн помещений 3D)» есть теоретическая и практическая часть. Теоретическая часть включает историю развития дизайна, основные этапы и методы в создании дизайнерских проектов, заложено изучение и разбор основных компьютерных программ для дизайна помещений в трёхмерном моделировании. Для практических заданий берут различные виды работ, которые способствуют самостоятельному созданию дизайна и оформлению интерьера. Выполнение практических занятий предусматривает также использование компьютерных программ, позволяющих разрабатывать проекты в 3D проекции и оформить интерьер (выбор цветового решения, подбор отделочных материалов и т.д.). Занятия обычно проводятся по следующему плану:

- 1.Беседа на выбранную тему.
- 2.Показ и обсуждение возможных вариантов работы.
- 3.Составление плана работы.
- 4.Самостоятельная работа.
- 5.Обсуждение готовых работ. Анализ.

Реализация программы предполагает сочетание коллективной, групповой и индивидуальной работы. Эффективность занятий в значительной степени определяется применением разнообразных методов обучения: объяснительно-иллюстративный метод, репродуктивный метод, метод проблемного изложения, частично-поисковый, или эвристический, метод.

Для реализации поставленных целей и задач используется линейный принцип построения содержания. Он выражен в последовательном расположении тем программы для постепенного освоения содержания.

### **Принципы организации обучения**

Построение образовательного процесса опирается на следующие принципы:

Принцип доступности. Обучение и воспитание строится с учетом возрастных особенностей и индивидуальных возможностей детей и подростков, без интеллектуальных, физических и моральных перегрузок

Принцип наглядности. В учебной деятельности используются разнообразные иллюстрации, видео-, аудиозаписи.

Принцип систематичности и последовательности. Систематичность и последовательность осуществляется как в проведении занятий, так в самостоятельной работе учащихся. Этот принцип позволяет за меньшее время добиться больших результатов.

Принцип сознательности, активности, самостоятельности учащихся под руководством педагога. Структура образовательной деятельности включает в себя двух участников: педагога и учащегося. Специфика услуг, предоставляемых в сфере образования, состоит в том, что она ориентирована на высокую активность обоих участников образовательного процесса. Процесс обучения требует от учащегося высокой активности.

### **Методы организации учебного процесса**

Словесные методы (беседа, анализ) являются необходимой составляющей учебного процесса. В начале занятия происходит постановка задачи, которая производится, как правило самими детьми, в сократической беседе. В процессе – анализ полученных результатов и принятие

решений о более эффективных методах и усовершенствованиях конструкции, алгоритма, а, может, и самой постановки задачи.

Однако наиболее эффективными для ребенка, несомненно, являются наглядные и практические методы, в которых учитель не просто демонстрирует процесс или явление, но и помогает учащемуся самостоятельно воспроизвести его. Использование такого гибкого инструмента, как конструктор с программируемым контроллером, позволяет быстро и эффективно решить эту задачу.

**Форма организации** - урок.

**Типы уроков:**

- урок изучения нового материала;
- урок совершенствования знаний, умений и навыков;
- урок обобщения и систематизации знаний, умений и навыков;
- комбинированный урок;
- урок контроля умений и навыков.

**Виды уроков:**

- урок-беседа;
- лабораторно-практическое занятие;
- урок-исследование;
- урок-игра;
- выполнение учебного проекта.

**Методы обучения:**

Методы организации и осуществления учебно-познавательной деятельности

1. Словесные, наглядные, практические.
2. Индуктивные, дедуктивные.
3. Репродуктивные, проблемно-поисковые.
4. Самостоятельные, несамостоятельные.

Методы контроля и самоконтроля за эффективностью учебно-познавательной деятельности

1. Устный контроль и самоконтроль.
2. Письменный контроль и самоконтроль.
3. Лабораторно-практический (практический) контроль и самоконтроль.
4. Защита учебного проекта.

**Педагогические технологии**

1. Дифференцированное обучение.
2. Операционно-предметная система обучения.
3. Моторно-тренировочная система обучения.
4. Операционно-комплексная система обучения.
5. Решение технических и технологических задач.
6. Работа с технологическими и/или инструкционными картами.
7. Опытно-экспериментальная работа.
8. Технология коммуникативного обучения на основе схемных и знаковых моделей учебного материала.
9. Проектные творческие технологии (Метод проектов в технологическом образовании школьников).
10. Коллективное творчество.

## Условия реализации программы.

### Материально – техническое обеспечение программы:

Учебный класс - лаборатория

Ноутбук учителя

Ноутбуки ученические 10 шт

Программное обеспечение

Программы для 3D моделирования - Дизайн интерьера 3д, ArchiCAD, 3DMax, CorelDraw, 3D Конструктор, Компас

Интерактивная доска

Мультимедиа

Столы, стулья

### Информационное обеспечение:

Вспомогательная литература

Папка с разработками теоретических материалов по темам программы

Чертежи

Интернет

Наглядные пособия: фото, аудио, видеоматериалы, иллюстративный материал по истории дизайна.

Плакаты: «Технология подготовки рабочего места к работе», «Техника безопасности при работе», «Виды орнамента», «Цветовой круг», «Примеры построений перспективного изображения», «Законы композиции».

## VI. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Миронов Б.Г., Миронова Р.С., Пяткина Д.А., Пузиков А.А. Инженерная и компьютерная графика – М.: Высшая школа, 2004 . - 336 с.
2. Некрасов А.В., Некрасова М.А. Первый проект от эскиза до презентации: учебное пособие. – Екатеринбург: Урал. рабочий, 2003. – 127 с.
3. Новичихина Л.И.. Справочник по техническому черчению - Мн.: Книжный Дом, 2004.
4. Потемкин А.М. Трехмерное твердотельное моделирование. – М.: КомпьютерПресс, 2002.-296с.: ил.
5. Соколова Т.Ю., AutoCAD 2016. Двухмерное и трехмерное моделирование ДМК Пресс, 2016, 756 с.
6. Жарков Н.В., AutoCAD 2016. Официальная русская версия. Эффективный самоучитель Наука и Техника, 2016, 624 с.
7. Дональд Норман. Дизайн привычных вещей. - Манн, Иванов и Фербер, 2020. - 350 с.
8. Зайцева А. Дизайн своими руками. - М.: «АСТ - ПРЕСС», 2006 г.
9. Дизайн: Основные положения. Виды дизайна. Особенности дизайн-проектирования. Мастера и теоретики. Илл. слов. - справ. Под общей ред. Г.Б. Минервина, В.Т. Шимко. М.: Архитектура - С, 2004. - 288 с.
10. Ковешникова Н. А. История дизайна. Учебное пособие. - М.: Омега-Л, 2015. - 256 с.
11. Лаврентьев А.Н. История дизайна: учебное пособие. / А.Н.Лаврентьев.-М.: Гардарики, 2007 г. - 303 с.
12. Михайлов С.М. История дизайна. - М., 2000.
13. Нестеренко О. И. Краткая энциклопедия дизайна. - М., 1994.
14. Овчаренко Л. А. История костюма. Основы проектирования. Волгоград, 2006. Сборник программ по курсу «Изобразительное искусство». М., Дрофа, 2001.
15. Питерских А.С. Изобразительное искусство. Дизайн и архитектура в жизни человека. 7 класс. Учебник. ФГОС. / Питерских А.С., Гуров Г.Е. - М.:Просвещение, 2015. - 175 с.
16. Сомов Ю. С. Композиция в технике. - М., 1987.
17. Триггс Тил. Школа искусств. 40 уроков для юных художников и дизайнеров. - М.: Манн, Иванов и Фербер, 2016. - 96 с.
18. Холмянский Л. М., Щипанова А. С. Дизайн. - М., 1985.
19. Холмянский Л. М. Макетирование и графика в художественном конструировании. - М., 1978.

### Список литературы для обучающихся

1. Нерсесов Я. Я познаю мир. Детская энциклопедия. - М., 1998.
2. Нестеренко О. И. Краткая энциклопедия дизайна. - М.: Молодая гвардия, 1994. - 334 с.
3. Филл Шарлотта. История дизайна. / Филл Шарлотта, Филл Питер. - М.: КоЛибри, 2014. - 512 с.
4. Филипп Уилкинсон. Шедевры мирового дизайна. - М.: Эксмо, 2014. - 256 с.
5. Яцюк О. Компьютерные технологии в дизайне// СПб.:издательство «БХВ-ПЕТЕРБУРГ», 2002 г.

### Интернет–ресурсы

1. Цвет в дизайне. [Электронный ресурс] URL: <https://dirstroy.dogm.mos.ru/practicalprogram>
2. Введение в 3d моделирование [Электронный ресурс] URL: <https://www.youtube.com/watch?v=1jc7MdIoTNQ&list=PLnKVKLAakY2L6sfpYr5uJkq84tuMo-huf>

3. Урок 3d max. Модификаторы. Просто и понятно. Часть 1. [Электронный ресурс] URL: <https://www.youtube.com/watch?v=4cyX4JKh7vM>

4. Большая библиотека электронных книг по дизайну на сайте Росдизайн [Электронный ресурс] URL: <http://www.rosdesign.com/design/bookofdesign.htm>

5. Книга «Графический дизайн. Visual Grammar» [Электронный ресурс] Издательский дом «Питер» URL: <https://habr.com/ru/company/piter/blog/314120>

6. Книга Анри де Моран «История декоративно-прикладного искусства» [Электронный ресурс] URL: [https://vk.com/wall-37773477\\_43132](https://vk.com/wall-37773477_43132)

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 290930343710282493392205396682444359568355846767

Владелец Исакова Елена Юрьевна

Действителен с 06.09.2023 по 05.09.2024