

Документ подписан простой электронной подписью

Информационно-образовательное учреждение высшего образования  
Негосударственное аккредитованное некоммерческое частное образовательное учреждение высшего образования

ФИО: Агабекян Раиса Левоновна

Должность: ректор «Академия маркетинга и социально-информационных технологий – ИМСИТ»

Дата подписания: 13.12.2023 10:59:53

(г. Краснодар)

Уникальный программный ключ:

(НАН ЧОУ ВО Академия ИМСИТ)

4237c7ccb9b9e111bbaf1f4fcd9201d015c4dbaa123ff774747307b9b9fbcbe

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебной работе,

доцент Севрюгина Н.И.

20 ноября 2023

**Б1.В.ДЭ.06.02**

## **Основы дизайна среды**

### **Анотация к рабочей программе дисциплины (модуля)**

Закреплена за кафедрой	<b>Кафедра рекламы и дизайна</b>
Учебный план	54.03.01 Дизайн
Квалификация	<b>бакалавр</b>
Форма обучения	<b>очная</b>
Программу составил(и):	нет, доцент, Слесарева Галина Валериевна

#### **Распределение часов дисциплины по семестрам**

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	5 (3.1)		Итого	
	15 5/6			
Неделя				
Вид занятий	уп	рп	уп	рп
Лекции	16	16	16	16
Практические	16	16	16	16
Контактная работа на аттестации	0,2	0,2	0,2	0,2
В том числе в форме прак.подготовки	2	2	2	2
Итого ауд.	32	32	32	32
Контактная работа	32,2	32,2	32,2	32,2
Сам. работа	75,8	75,8	75,8	75,8
Итого	108	108	108	108

### 1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1	Целью дисциплины является формирование представлений у будущих дизайнеров визуальных представлений и практических навыков о художественном моделировании окружающей среды, основах культуры зрительного восприятия в дизайнерской деятельности в создании средового объекта. Средовой подход рассматривает предметно-пространственную среду как результат освоения человеком его жизненного окружения. Деятельность и поведение человека принимаются в качестве центра и определяющего фактора, связывающего отдельные элементы среды воедино. Проектирование в этом случае ориентировано на создание целостного образа и функциональную организацию среды.
-----	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

Цикл (раздел) ООП:	Б1.В.ДЭ.06
<b>2.1</b>	<b>Требования к предварительной подготовке обучающегося:</b>
2.1.1	Академическая живопись
2.1.2	Академический рисунок
2.1.3	История интерьера и мебели
2.1.4	Компьютерное моделирование в дизайне
2.1.5	Педагогика
2.1.6	Проектирование
2.1.7	Сопротивление материалов
2.1.8	Типология форм архитектурной среды
2.1.9	Физическая культура и спорт: общая физическая подготовка
2.1.10	Информационные технологии и базы данных
2.1.11	Основы военной подготовки
2.1.12	Основы двухмерной графики
2.1.13	Основы инженерного обеспечения дизайна
2.1.14	Основы национальной безопасности
2.1.15	Тренинг "Деловая этика и психология творчества"
2.1.16	Учебная практика: научно-исследовательская работа(получение первичных навыков научно-исследовательской работы)
2.1.17	Безопасность жизнедеятельности
2.1.18	Иностранный язык
2.1.19	История дизайна, науки и техники
2.1.20	Пропедевтика
2.1.21	Русский язык и культура речи
2.1.22	Психология
2.1.23	Современные педагогические технологии
2.1.24	Теория дизайна
2.1.25	Цифровые коммуникации
2.1.26	Информационные технологии в дизайне
2.1.27	История России
2.1.28	Культурология
2.1.29	Метрология, стандартизация и сертификация в дизайне
2.1.30	Начертательная геометрия
2.1.31	Основы композиции
2.1.32	Учебная практика: учебно-ознакомительная практика
2.1.33	Философия
2.1.34	Фотокомпозиция
2.1.35	История искусств
2.1.36	Математика и информатика
2.1.37	Основы российской государственности
2.1.38	Правоведение
2.1.39	Физическая культура и спорт
2.1.40	Экономическая теория

<b>2.2</b>	<b>Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:</b>
2.2.1	Академическая живопись
2.2.2	Академический рисунок
2.2.3	История интерьера и мебели
2.2.4	Компьютерное моделирование в дизайне
2.2.5	Основы производственного мастерства
2.2.6	Проектирование
2.2.7	Сопротивление материалов
2.2.8	Спецживопись
2.2.9	Спецрисунок
2.2.10	Типология форм архитектурной среды
2.2.11	Физическая культура и спорт: общая физическая подготовка
2.2.12	Академическая скульптура и пластическое моделирование
2.2.13	Основы брендинга
2.2.14	Практикум "Компьютерная 3d графика"
2.2.15	Производственная практика: проектно-технологическая практика
2.2.16	Ландшафтный дизайн
2.2.17	Материаловедение
2.2.18	Практикум "Компьютерное моделирование дизайн-проектов"
2.2.19	Цветоведение и колористика
2.2.20	Основы выставочного дизайна
2.2.21	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы
2.2.22	Производственная практика: преддипломная практика
<b>3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)</b>	
<b>ПК-1: Способен участвовать в проведении предпроектных исследований и подготовке данных для разработки архитектурно-дизайнерского раздела проектной документации</b>	
<b>ПК-6: Способен использовать традиционные и новые художественно-графические техники для средового проектирования, способы и методы пластического моделирования формы</b>	
<b>Планируемые результаты обучения (показатели освоения индикаторов компетенций)</b>	
<b>ПК-6.1: Знает основные способы выражения архитектурно-дизайнерского замысла, включая графические, макетные, компьютерные, вербальные, видео; художественно-графические приемы представления авторской концепции, способы и методы пластического моделирования формы</b>	
<b>Знать:</b>	
Знает основные способы выражения архитектурно-дизайнерского замысла, включая графические, макетные, компьютерные, вербальные, видео; художественно-графические приемы представления	
Знает основные способы выражения архитектурно-дизайнерского замысла, включая графические, макетные, компьютерные, вербальные, видео; художественно-графические приемы представления авторской концепции, способы и методы пластического моделирования формы	
Знает основные способы выражения архитектурно-дизайнерского замысла, включая графические, макетные, компьютерные, вербальные, видео; художественно-графические приемы представления авторской концепции, способы и методы пластического моделирования формы	
<b>Уметь:</b>	
Уметь основные способы выражения архитектурно-дизайнерского замысла, включая графические, макетные, компьютерные, вербальные, видео; художественно-графические приемы представления авторской концепции, способы	
Уметь основные способы выражения архитектурно-дизайнерского замысла, включая графические, макетные, компьютерные, вербальные, видео; художественно-графические приемы представления авторской концепции, способы и методы	
Уметь основные способы выражения архитектурно-дизайнерского замысла, включая графические, макетные, компьютерные, вербальные, видео; художественно-графические приемы представления авторской концепции, способы и методы пластического моделирования формы	
<b>Владеть:</b>	
Владеть основные способы выражения архитектурно-дизайнерского замысла, включая графические, макетные, компьютерные, вербальные, видео; художественно-графические приемы представления авторской концепции,	
Владеть основные способы выражения архитектурно-дизайнерского замысла, включая графические, макетные,	

компьютерные, вербальные, видео; художественно-графические приемы представления авторской концепции, способы и методы моделирования формы
Владеть основные способы выражения архитектурно-дизайнерского замысла, включая графические, макетные, компьютерные, вербальные, видео; художественно-графические приемы представления авторской концепции, способы и методы пластического моделирования формы
<b>ПК-6.2: Умеет использовать традиционные и новые художественно-графические техники, способы и методы пластического моделирования формы для целей проектирования архитектурной среды</b>
<b>Знать:</b>
Знать как использовать традиционные и новые художественно-графические техники, способы
Знать как использовать традиционные и новые художественно-графические техники, способы и методы пластического моделирования формы для целей проектирования
Знать как использовать традиционные и новые художественно-графические техники, способы и методы пластического моделирования формы для целей проектирования архитектурной среды
<b>Уметь:</b>
Уметь как использовать традиционные и новые художественно-графические техники, способы
Уметь как использовать традиционные и новые художественно-графические техники, способы и методы пластического моделирования формы
Уметь как использовать традиционные и новые художественно-графические техники, способы и методы пластического моделирования формы для целей проектирования архитектурной среды
<b>Владеть:</b>
Владеть умениями как использовать традиционные и новые художественно-графические техники, способы
Владеть умениями как использовать традиционные и новые художественно-графические техники, способы и методы пластического моделирования формы
Владеть умениями как использовать традиционные и новые художественно-графические техники, способы и методы пластического моделирования формы для целей проектирования архитектурной среды
<b>ПК-6.3: Владеет навыками использования современных программных комплексов проектирования, создания чертежей, моделей, макетов</b>
<b>Знать:</b>
Знает навыками использования современных программных комплексов проектирования
Знает навыками использования современных программных комплексов проектирования
Знает навыками использования современных программных комплексов проектирования
<b>Уметь:</b>
Умеет знаниями навыками использования современных программных комплексов проектирования
Умеет знаниями навыками использования современных программных комплексов проектирования
Умеет знаниями навыками использования современных программных комплексов проектирования
<b>Владеть:</b>
Владеть знаниями навыками использования современных программных комплексов проектирования
Владеть знаниями навыками использования современных программных комплексов проектирования
Владеть знаниями навыками использования современных программных комплексов проектирования
<b>ПК-1.1: Знает средства и методы сбора и обработки данных об объективных условиях проекта, включая требования, определяемые функциональным назначением проектируемого объекта, а также требованиями организации безбарьерной среды; - основные источники получения информации в архитектурно- дизайнерском проектировании, включая нормативные, методические, справочные, реферативные и иконографические источники; - виды и методы проведения исследований в дизайнерском проектировании</b>
<b>Знать:</b>
Знает средства и методы сбора и обработки данных об объективных условиях проекта, включая требования, определяемые функциональным назначением проектируемого объекта, а также требованиями организации безбарьерной среды; - основные источники получения информации в архитектурно- дизайнерском проектировании, включая нормативные, методические, справочные, реферативные и иконографические источники
Знает средства и методы сбора и обработки данных об объективных условиях проекта, включая требования, определяемые функциональным назначением проектируемого объекта, а также требованиями организации безбарьерной среды; - основные источники получения информации в архитектурно- дизайнерском проектировании, включая нормативные, методические, справочные, реферативные и иконографические источники; - виды и методы проведения исследований
Знает средства и методы сбора и обработки данных об объективных условиях проекта, включая требования, определяемые функциональным назначением проектируемого объекта, а также требованиями организации безбарьерной среды; - основные источники получения информации в архитектурно- дизайнерском проектировании, включая нормативные, методические, справочные, реферативные и иконографические источники; - виды и методы проведения исследований в дизайнерском проектировании
<b>Уметь:</b>



<b>Уметь:</b>
Уметь применить на практике знания владениями навыками осуществлять анализ опыта проектирования, строительства
Уметь применить на практике знания владениями навыками осуществлять анализ опыта проектирования, строительства и эксплуатации аналогичных средовых объектов и комплексов,
Уметь применить на практике знания владениями навыками осуществлять анализ опыта проектирования, строительства и эксплуатации аналогичных средовых объектов и комплексов, и их наполнения
<b>Владеть:</b>
Владеть умениями применить на практике знания владениями навыками осуществлять анализ опыта проектирования, строительства
Владеть умениями применить на практике знания владениями навыками осуществлять анализ опыта проектирования, строительства и эксплуатации аналогичных средовых объектов и комплексов,
Владеть умениями применить на практике знания владениями навыками осуществлять анализ опыта проектирования, строительства и эксплуатации аналогичных средовых объектов и комплексов, и их наполнения

### В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен

<b>3.1</b>	<b>Знать:</b>
Знает основные способы выражения архитектурно-дизайнерского замысла, включая графические, макетные, компьютерные, вербальные, видео; художественно-графические приемы представления	
Знать как использовать традиционные и новые художественно-графические техники, способы	
Знает навыками использования современных программных комплексов проектирования	
Знает средства и методы сбора и обработки данных об объективных условиях проекта, включая требования, определяемые функциональным назначением проектируемого объекта, а также требованиями организации безбарьерной среды; - основные источники получения информации в архитектурно- дизайнерском проектировании, включая нормативные, методические, справочные, реферативные и иконографические источники	
Знать умения применения участвовать в сводном анализе исходных данных, данных заданий на проектирование дизайнерского средового объекта	
Знать владениями навыками осуществлять анализ опыта проектирования, строительства и эксплуатации аналогичных средовых объектов	
<b>3.2</b>	<b>Уметь:</b>
Уметь основные способы выражения архитектурно-дизайнерского замысла, включая графические, макетные, компьютерные, вербальные, видео; художественно-графические приемы представления авторской концепции, способы	
Уметь как использовать традиционные и новые художественно-графические техники, способы	
Умеет знаниями навыками использования современных программных комплексов проектирования	
Умеет применить на практике знания средства и методы сбора и обработки данных об объективных условиях проекта, включая требования, определяемые функциональным назначением проектируемого объекта, а также требованиями организации безбарьерной среды; - основные источники получения информации в архитектурно- дизайнерском проектировании, включая нормативные, методические, справочные, реферативные и иконографические источники	
Умеет участвовать в сводном анализе исходных данных, данных заданий на проектирование дизайнерского средового объекта, данных задания	
Уметь применить на практике знания владениями навыками осуществлять анализ опыта проектирования, строительства	
<b>3.3</b>	<b>Владеть:</b>
Владеть основные способы выражения архитектурно-дизайнерского замысла, включая графические, макетные, компьютерные, вербальные, видео; художественно-графические приемы представления авторской концепции,	
Владеть умениями как использовать традиционные и новые художественно-графические техники, способы	
Владеть знаниями навыками использования современных программных комплексов проектирования	
Владеет умениями применить на практике знания средства и методы сбора и обработки данных об объективных условиях проекта, включая требования, определяемые функциональным назначением проектируемого объекта, а также требованиями организации безбарьерной среды; - основные источники получения информации в архитектурно- дизайнерском проектировании, включая нормативные, методические, справочные, реферативные и иконографические источники	
Владеет умениями участвовать в сводном анализе исходных данных, данных заданий на проектирование дизайнерского средового объекта,	
Владеть умениями применить на практике знания владениями навыками осуществлять анализ опыта проектирования, строительства	