

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«**НОВОСИБИРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ**
АРХИТЕКТУРЫ, ДИЗАЙНА И ИСКУССТВ имени А.Д. Крячкова»
(НГУАДИ)

РПД одобрена
Ученым советом НГУАДИ

протокол № 27 от 01.12.2022

УТВЕРЖДАЮ
Ректор НГУАДИ

_____ Н.В. Багрова

" ____ " _____ 202_ г.

Скетчинг в предметном дизайне

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Промышленного дизайна**

Учебный план 54.03.01_2021_Дизайн_3_ПД.rlx
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Профиль предметный дизайн

Квалификация **Бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **3 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 108
в том числе:
аудиторные занятия 32
самостоятельная работа 76

Виды контроля в семестрах:
зачеты с оценкой 2

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семес тр на курсе>)	2 (1.2)		Итого	
	уп	рп		
Неделя	16 2/6		уп	рп
Практические	32	32	32	32
Итого ауд.	32	32	32	32
Контактная работа	32	32	32	32
Сам. работа	76	76	76	76
Итого	108	108	108	108

Программу составил(и):

к. т. н., доцент, Таубе М.В.

Рецензент(ы):

д.т.н., Зав.кафедрой ПД, Бекк Н.В.

Рабочая программа дисциплины

Скетчинг в предметном дизайне

разработана в соответствии с:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление 54.03.01 Дизайн

утвержденного учёным советом вуза от 01.12.2022 протокол № 27.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Промышленного дизайна

Протокол от 10.12.2020 г. № 5

Срок действия программы: 2021-2025 уч.г.

Зав. кафедрой Н.В. Бекк

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Целью освоения дисциплины является общее представление о технике "Скетчинг в предметном дизайне", его значении в современном дизайне, приобретение базовых навыков скетчинга промышленных объектов.
-----	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

Цикл (раздел) ООП:	Б1.В
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Знания, умения, навыки, творческие способности, полученные на предшествующем уровне образования
2.2	Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Конструирование в предметном дизайне
2.2.2	Эргономика в предметном дизайне
2.2.3	Производственная практика. Проектно-технологическая практика
2.2.4	Рисунок в дизайне
2.2.5	Техника графики в дизайне
2.2.6	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы
2.2.7	Преддипломный проект
2.2.8	Производственная практика. Преддипломная практика
2.2.9	Компетенции навыков будущего в предметном дизайне
2.2.10	Визуализация инновационных объектов

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

ПК-1: Способен выполнять эскизирование, макетирование, прототипирование продукции (изделия), компьютерное моделирование, презентацию модели (или) элемента промышленного дизайна, проектирование с учетом конструктивных и технологических особенностей, эргономических требований	
Знать:	
Уровень 1	Виды скетчинга в дизайне и их характеристику для разных видов дизайна
Уметь:	
Уровень 1	Уметь выполнить учебные зарисовки с натуры.
Уровень 2	Уметь формировать композиционные основы скетчинга, авторскую стилистику скетчей
Уровень 3	Уметь формировать композиционные основы скетчинга, выполнять профессиональные эскизы скетчинга, авторскую стилистику скетчей
Владеть:	
Уровень 1	Первоначальными навыками линейно-конструктивного построения
Уровень 2	Навыками колористики в скетчинге
Уровень 3	Навыком цифрового скетчинга

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

3.1	Знать:
3.1.1	ПК-1.1.3 Основы профессионального эскизирования, в том числе индустриального скетчинга
3.2	Уметь:
3.2.1	ПК-1.2.3 Выполнять эскизы объектов предметной среды
3.3	Владеть:
3.3.1	ПК-1.3.3 Навыками профессионального эскизирования и индустриального скетчинга

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетенции	Литература	Примечание
	Раздел 1.					
1.1	Место скетчинга в дизайне. Коммуникация с заказчиком через скетч. Материалы для скетчинга. Техники и инструменты. /Пр/	2	2	ПК-1	Л1.1Л2.2 Э1	

1.2	Понимание формы. /Пр/	2	4	ПК-1	Л1.1Л2.1 Л2.2 Э1	
1.3	Скетчинг окружающих объектов /Ср/	2	8	ПК-1	Л1.1Л2.1 Л2.2 Э1	
1.4	Фактуры и текстуры. /Пр/	2	4	ПК-1	Л1.1Л2.2 Э1	
1.5	Зарисовка материалов объектов предметного дизайна /Ср/	2	8	ПК-1	Л1.1Л2.2 Э1	
1.6	Перспектива и аксонометрия. /Пр/	2	4	ПК-1	Л1.1Л2.2 Э1	
1.7	Построение теней и отражений /Пр/	2	4	ПК-1	Л1.1Л2.1 Л2.2 Э1	
1.8	Промышленные объекты в предметной среде /Ср/	2	10	ПК-1	Л1.1Л2.2 Э1	
1.9	Изображение людей. Базовые пропорции и анатомия. Изображение головы и рук человека. /Пр/	2	4	ПК-1	Л1.1Л2.2 Э1	
1.10	Взаимодействие человека с объектом. Эргономика. /Ср/	2	12	ПК-1	Л1.1Л2.1 Л2.2 Э1	
1.11	Рисование без натуры. Методы и возможности. Домашние заготовки. Типовые изображения часто встречающихся форм. /Пр/	2	4	ПК-1	Л1.1Л2.2 Э1	
1.12	Скетчи дизайн-объектов /Ср/	2	12	ПК-1	Л1.1Л2.2 Э1	
1.13	От живого рисования – к цифровому. /Пр/	2	6	ПК-1	Л1.1Л2.1 Л2.2 Э1	
1.14	Цифровое рисование. Технические приемы /Ср/	2	16	ПК-1	Л1.1Л2.2 Э1	
1.15	Скетч как инструмент креативности /Ср/	2	8	ПК-1	Л1.1Л2.2 Э1	
1.16	Итоговое занятие. /ЗачётСОц/	2	2	ПК-1	Л1.1Л2.2 Э1	

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

5.1. Описание критериев и шкал оценивания сформированности компетенций в рамках текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине

Компетенция не сформирована (неудовлетворительно, 0-30 баллов): У обучающегося обнаружены пробелы в знаниях основного учебного материала, допущены принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой практических заданий.

Пороговый уровень (удовлетворительно, 31-50 баллов): Компетенция сформирована на пороговом уровне. Пороговый уровень даёт общее представление о виде деятельности, основных закономерностях функционирования объектов профессиональной деятельности, методов и алгоритмов решения практических задач.

Базовый уровень (хорошо, 51-80 баллов): Компетенция сформирована на базовом уровне. Базовый уровень позволяет решать типовые задачи, принимать профессиональные и управленческие решения по известным алгоритмам, правилам и методикам.

Продвинутый уровень (отлично, 81-100 баллов): Компетенция сформирована на продвинутом уровне. Продвинутый уровень предполагает готовность решать практические задачи повышенной сложности, нетиповые задачи, принимать профессиональные и управленческие решения в условиях неполной определенности, при недостаточном документальном, нормативном и методическом обеспечении

5.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

Текущий контроль успеваемости – Контрольная работа

Творческое задание:

Итоговое задание сдается в форме клаузуры. Формат определяется в зависимости от сложности объекта. Минимальный формат А3. На клаузуре приводится вид изделия, характеристика материала, колористическое решение, эргономические характеристики.

Студент выполняет творческое задание по согласованию с преподавателем

Элементы творческих заданий. На контрольном срезе студенты представляют промежуточные поисковые эскизы или

композиции, пригодные для дальнейшей проработки. Устное обсуждение с преподавателем достоинств и недостатков предложенной концепции.

Промежуточная аттестация – Зачет с оценкой

Выставляется на основании успешного прохождения процедур текущей аттестации

5.3. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций

Текущий контроль успеваемости и промежуточная аттестация может проводиться в очной форме и (или) с применением дистанционных образовательных технологий в соответствии с Положением об организации текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по образовательным программам высшего образования НГУАДИ имени А.Д. Крячкова.

Промежуточная аттестация – Зачет с оценкой

Зачет с оценкой – это форма итогового контроля, указанная в учебном плане, которая предусматривает оценивание освоения обучающимся материалов учебной дисциплины на основании результатов обучения в семестре. Итоговая оценка выставляется обучающемуся по итогам прохождения процедур текущего контроля и промежуточной аттестации. Итоговая работа оценивается согласно объема и качества выполнения работы, отражающих уровень освоения профессиональных компетенций по шкале «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

6.1. Рекомендуемая литература

6.1.1. Основная литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л1.1	Жердев Е. В.	Формальная композиция. Творческий практикум по основам дизайна: учебное пособие	Оренбург: Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ, 2014

6.1.2. Дополнительная литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л2.1	Быстрова Т., Колясников В. А	Вещь, форма, стиль. Введение в философию дизайна	Москва, Екатеринбург: Кабинетный ученый, 2018
Л2.2	Борисенко И. Г.	Инженерная графика. Геометрическое и проекционное черчение: учебное пособие	Красноярск: Сибирский федеральный университет, 2014

6.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет"

Э1	ЭОР НГУАДИ по дисциплине «Скетчинг в предметном дизайне» - https://portal.nsuada.ru
----	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

6.3.1 Перечень программного обеспечения

7.3.1.1	Windows 7 – операционная система, LibreOffice, Adobe Acrobat Reader DC, PowerPoint Viewer, Kaspersky Endpoint Security 10, 7-Zip x64
---------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

6.3.2 Перечень информационных справочных систем

7.3.2.1	Электронная библиотечная система «IPRbooks» – Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/
7.3.2.2	Elibrary.ru: научная электронная библиотека – Режим доступа: https://elibrary.ru/

7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

7.1	Учебная аудитория, оснащенная комплектом учебной мебели и мультимедийным оборудованием с возможностью подключения к сети «Интернет» и доступом к электронной информационно-образовательной среде НГУАДИ
-----	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Скетчинг – это искусство создания быстрого рисунка. Существует огромное количество способов передачи идеи за короткое время. Сфера его применения очень разнообразна, начиная от учебных зарисовок с натуры, заканчивая профессиональными эскизами промышленных изделий. Это необходимый навык для дизайнера, в этом случае скетчинг становится своего рода способом коммуникации с заказчиком, ведь зачастую объяснить концепцию на словах очень сложно, а зарисовки позволяют демонстрировать идеи наглядно. Очень важно уметь делать это быстро, точно и аккуратно, чтобы каждая линия была на своем месте. Цель дисциплины, дать необходимые знания для развития навыка эскизирования для реализации профессиональных навыков.