

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Саратовский государственный технический университет имени Гагарина Ю.А.»

Кафедра «Дизайн и цифровые искусства»

## **АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ**

по дисциплине

### **Б.1.1.12 «Основы производственного мастерства»**

направления подготовки

54.03.01 «Дизайн»

Профиль 2. «Промышленный дизайн» (б2-ДИЗН)

Квалификация (степень): бакалавр

форма обучения – очная

курс – 2, 3

семестр – 3, 4, 5

зачетных единиц – 4, 5, 6

часов в неделю – 3, 4, 4

всего часов – 144, 180, 216

в том числе:

лекции – нет

коллоквиумы – нет

лабораторные занятия – нет

практические занятия – 54, 72, 72

самостоятельная работа – 90, 108, 144

экзамен – 5 семестр

зачет – 3, 4 семестр

РГР – не предусмотрена

Контрольная работа – не предусмотрена

Курсовая работа – 5 семестр

Курсовой проект – не предусмотрен

## 1. Цели и задачи дисциплины

Целью изучения дисциплины является формирование знаний, умений и навыков в построении компьютерной модели и объемно-пространственного моделирования проектируемого изделия.

Задачами дисциплины является:

- получение теоретических знаний и практических навыков использования макетного проектирования для решения исследовательских и проектных задач;
- изучение представлений о структуре и различных стадиях макетного проектирования;
- освоение использования разнообразных материалов, таких как бумага, картон, пластилин, гипс, дерево, полимерные материалы и др., в процессе макетирования;
- получение представления о новейших прогрессивных направлениях в макетировании в промышленном дизайне;
- освоение программ трехмерной графики как способа разработки и подачи дизайнерской идеи.

## 2. Место дисциплины в структуре ООП ВО

Дисциплина «Основы производственного мастерства» относится к дисциплинам базовой части учебного цикла образовательной программы бакалавриата по направлению 54.03.01 «Дизайн» (Профиль 2 «Промышленный дизайн»).

Для успешного освоения данной дисциплины необходимым условием является ряд требований к «входным» знаниям, умениям и опыту деятельности обучающегося, приобретенные в результате освоения предшествующих дисциплин, таких как «Компьютерное геометрическое моделирование», «Информационные технологии», «Технический рисунок»:

- владение практическими навыками различных видов изобразительного искусства;
- знание и владение способами проектной графики.

Освоение данной дисциплины является необходимой базой для выполнения проектных работ, заданий по дисциплинам «Проектирование», «Теория решения изобретательских задач в промышленном дизайне», позволяет на высоком уровне выполнять работы по производственной практике, является одним из основных элементов выпускной квалификационной работы при Итоговой государственной аттестации.

Освоение основ производственного мастерства позволит выпускнику эффективно решать профессиональные задачи, такие как выполнение поисковых и демонстрационных макетов, разработка и выполнение дизайн-проектов; создание и демонстрация промышленного образца, средств транспорта; предметов культурно-бытового назначения; создание художественных предметно-пространственных комплексов; выполнение методической работы

### 3. Требования к результатам освоения дисциплины

Изучение данной учебной дисциплины направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

общекультурных (ОК) – способность использовать основы экономических знаний в различных сферах деятельности (ОК-3);

общепрофессиональных (ОПК) – способность реализовывать педагогические навыки при преподавании художественных и проектных дисциплин (модулей) (ОПК-5); способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности (ОПК-6); способность осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий (ОПК-7).

В ходе изучения дисциплины студент должен:

#### 3.1. Знать:

- графические и макетные средства проектирования в дизайне;
- современные материалы и технологии выполнения проектных решений;
- правила оформления графической части и требования к изложению материала;
- основные закономерности создания объемно-пространственного решения проектируемого изделия.

#### 3.2. Уметь:

- создавать объемные изображения, используя основные законы линейной и воздушной перспективы;
- правильно компоновать изображения;
- выявить и проанализировать документацию, применяемую в конкретном случае;
- использовать современные информационные технологии в макетировании в промышленном дизайне.

#### 3.3. Владеть:

- Приемами работы в макетировании и моделировании с использованием разных техник;
- Навыками использования нормативных документов на практике;
- Навыками выполнять методическую работу, самостоятельно читать лекции или проводить практические занятия.