

Министерство просвещения Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«Российский государственный профессионально-педагогический университет»
Институт гуманитарного и социально-экономического образования
Кафедра дизайна интерьера

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Б1.В.ДВ.01.03.0 «СЦЕНАРНОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ»**

Направление подготовки 44.03.04 Профессиональное обучение (по
отраслям)

Профиль программы «Дизайн (по элективным модулям*)»

Автор(ы): доцент, доцент Н.В. Буткевич

Одобрена на заседании кафедры дизайна интерьера. Протокол от «10» января 2022 г.
№6.

Рекомендована к использованию в образовательной деятельности научно-
методической комиссией института ГСЭО РГППУ. Протокол от «13» января 2022 г.
№5.

Екатеринбург
2022

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель освоения дисциплины «Сценарное моделирование»: формирование у обучающихся навыков практико-теоретического использования базовых дизайнерских методов проектирования и инструментального использования подходов, методов, средств и технологий в процессах проектного формирования дизайн-контента; умения осуществлять педагогическое сопровождение профессионального самоопределения, профессионального развития и профессиональной адаптации обучающихся), реализующегося через программы профессионального обучения, СПО и (или) ДПП по учебным предметам, курсам, дисциплинам (модулям), практикам), а так выполнять деятельность и (или) демонстрировать элементы осваиваемой обучающимися деятельности.

Задачи:

- способствовать формированию способности реализовывать программы профессионального обучения, СПО и (или) ДПП по учебным предметам, курсам, дисциплинам (модулям), практикам);
- способствовать развитию способности осуществлять педагогическое сопровождение профессионального самоопределения, профессионального развития и профессиональной адаптации обучающихся);
- развивать способность выполнять деятельность и (или) демонстрировать элементы осваиваемой обучающимися деятельности, предусмотренной программой учебного предмета, курса, дисциплины (модуля), практики);
- развивать способность к практико-теоретическому использованию базовых дизайнерских методов проектирования: метода аналогового проектирования и метода проектирования в рамках профессионального алгоритмического вектора);
- способствовать развитию способности к инструментальному использованию подходов, методов, средств и технологий в процессах проектного формирования дизайн-контента, а также требуемого его воплощения в материале).

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Дисциплина «Сценарное моделирование» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений, учебного плана.



3. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:

- ПКО-1 Способен реализовывать программы профессионального обучения, СПО и (или) ДПП по учебным предметам, курсам, дисциплинам (модулям), практикам;
- ПКО-5 Способен осуществлять педагогическое сопровождение профессионального самоопределения, профессионального развития и профессиональной адаптации обучающихся;
- ПКО-8 Способен выполнять деятельность и (или) демонстрировать элементы осваиваемой обучающимися деятельности, предусмотренной программой учебного предмета, курса, дисциплины (модуля), практики;
- ПКС-2 Способен к практико-теоретическому использованию базовых дизайнерских методов проектирования: метода аналогового проектирования и метода проектирования в рамках профессионального алгоритмического вектора;
- ПКС-3 Способен к инструментальному использованию подходов, методов, средств и технологий в процессах проектного формирования дизайн-контента, а также требуемого его воплощения в материале.

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

Знать:

31. Преподаваемую область научного (научно-технического) знания и (или) профессиональной деятельности;
32. Приемы взаимодействия и организации деятельности, ориентированные на поддержку профессионального самоопределения, профессиональной адаптации и профессионального развития обучающихся;
33. Особенности организации труда, современные производственные технологии, производственное оборудование и правила его эксплуатации;
34. Теоретические основы базовых дизайнерских методов проектирования, изготовления и реализации дизайн-проектов;
35. Основные инструментальные подходы, методы, средства, технологии и алгоритмы, необходимые для решения проектно-визуальных задач.

Уметь:

- У1. Использовать педагогически обоснованные формы, методы и приемы организации деятельности обучающихся по освоению учебного предмета, курса, дисциплины (модуля), на практике;
- У2. Использовать средства педагогической поддержки профессионального самоопределения и профессионального развития обучающихся;
- У3. Выполнять деятельность и (или) демонстрировать элементы деятельности, осваиваемой обучающимися, и (или) выполнять задания, предусмотренные программой учебного предмета, курса, дисциплины (модуля), практики;



У4. Применять теоретические знания об этих методах в практико-проектных целях;

У5. Использовать инструментальные комплексы в практических аспектах и выполнять работы по созданию дизайн-контента.

Владеть:

В1. Методами организации самостоятельной работы обучающихся по учебным предметам, курсам, дисциплинам (модулям) образовательной программы;

В2. Методами консультирования обучающихся и их родителей (законных представителей) по вопросам профессионального самоопределения, профессионального развития, профессиональной адаптации;

В3. Техникой выполнения трудовых операций, приемов, действий профессиональной деятельности, предусмотренной программой учебного предмета, курса, дисциплины (модуля), практики;

В4. Технологией проектной деятельности в рамках базовых методов;

В5. Технологическим опытом применения проектно-дизайнерских инструментальных комплексов.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1 Объем дисциплины и виды контактной и самостоятельной работы

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 10 зач. ед. (360 час.), семестры изучения – 5, 6, 7, распределение по видам работ представлено в табл. № 1.

Таблица 1. Распределение трудоемкости дисциплины по видам работ

Вид работы	Форма обучения
	очная
	Семестр изучения
	5, 6, 7 сем.
	Кол-во часов
Общая трудоемкость дисциплины по учебному плану	360
Контактная работа, в том числе:	144
Практические занятия	16
Лабораторные работы	128
Самостоятельная работа студента	216
Промежуточная аттестация, в том числе:	
Зачет с оценкой	7 сем.
Экзамен	5,6 сем.
Курсовая работа	6 сем.



**Распределение трудоемкости по видам контактной работы для заочной формы обучения (при наличии) корректируется в соответствии с учебным планом заочной формы обучения.*

4.2 Содержание и тематическое планирование дисциплины

Таблица 2. Тематический план дисциплины

Наименование разделов и тем дисциплины (модуля)	Сем.	Всего, час.	Вид контактной работы, час.			СРС
			Лекции	Практ. занятия	Лаб. работы	
1. Приемы и инструменты дизайн-мышления в ивент-дизайне. Ключевой визуальный образ. Основы брендинга.	5	180	-	16	48	116
2. Анализ площадок и работа с ними. Конструкции и материалы.	6	108	-	-	40	68
3. Освещение. Флористика и декор. Полиграфия.	7	72	-	-	40	32

**Распределение часов по разделам (темам) дисциплины для заочной формы обучения осуществляется научно-педагогическим работником, ведущим дисциплину.*

4.3 Содержание разделов (тем) дисциплин

Раздел 1. Приемы и инструменты дизайн-мышления в ивент-дизайне. Ключевой визуальный образ. Основы брендинга.

Основные методы разработки дизайн-концепций.

Профессиональные компетенции ивент-дизайнера.

Классификация мероприятий. Форматы мероприятий.

Обзор разных типов мероприятий с точки зрения работы ивент-дизайнера.

Корпоративный ивент-дизайн. Выставки, фестивали.

Этапы работы над подготовкой проекта по оформлению мероприятий.

Дизайн события. Тренды. Концепция, тема, стиль мероприятия. Стили оформления мероприятий.

Составление брифа на разработку дизайна мероприятия.

Средства художественной выразительности в процессе проектирования Сбор аналогов, выбор прототипа. Определение основных понятий предмета.

Создание собирательного образа для разработки атрибутов на основе референсов. Плоскостное и иллюзорно-пространственное графическое моделирование. Применение визуальных видов анализа: фото- и макетные модели.



Сбор информации о конкурентах и выделение собственного конкурентного предложения.

Алгоритм построения имиджа бренда. Выбор позиционирования.

Раздел 2. Анализ площадок и работа с ними. Конструкции и материалы.

Виды площадок и особенности их планировки.

Взаимосвязь видов площадок и их интерьерных возможностей. Замеры на площадке.

Правильное зонирование площадки исходя из ее особенностей (с учетом вопросов энергопитания, подходов/подъездов и т.д.) и типа мероприятия.

Навыки составления тайминга монтажа и демонтажа.

Требования площадок по монтажу/демонтажу.

Монтажный план и особенности работы над ним.

Классификация конструкций, применяемых в дизайне и декоре мероприятий.

Обзор особенностей разных видов конструкций и примеры использования.

Сравнительный анализ видов конструкций.

Способы обеспечения устойчивости разных видов конструкций в зависимости от вида и местоположения.

Каркасные конструктивные системы. Обзор каркасов: особенности, достоинства, недостатки, варианты форм. Современное выставочное оборудование.

Основные этапы изготовления сложных декоративных конструкций. Материалы, используемые для изготовления и отделки различных видов конструкций.

Раздел 3. Освещение. Флористика и декор. Полиграфия.

Особенности работы художника по свету. Взаимодействие художника по свету с творческой группой. Создание концепции освещения мероприятий.

Экспонат и предметная аранжировка. Взаимодействие декоратора и творческой группы на площадке. Технические и технологические характеристики материалов, применяемых в декоре. Виды тканей. Обзор и сравнение основных характеристик тканей. Использование текстиля в оформлении мероприятий.

Дополнительные способы применения материалов при разработке дизайна мероприятия.

Особенности работы флориста. Виды цветочных композиций. Роль искусственных цветов в современном декоре.

Принципы оформления гостевых столов. Технические требования к оформлению стола. Виды центральных композиций. Фуршетная полиграфия: элементы, этикет.

Проработка окружения. Выявление наиболее значимых деталей. Противопоставление и дополнение образа. Эскизные решения для иллюстрирования окружения. Работа над фор-эскизами.



Определение графического стиля подачи проекта. Подготовка и презентация дизайн-проекта.

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Для изучения дисциплины используются различные образовательные технологии:

1. Для организации процесса обучения и самостоятельной работы используются информационно-коммуникационные образовательные технологии, представленные в виде педагогических программных средств и электронной информационно-образовательной среды (ЭИОС). Технологии расширяют возможности образовательной среды, как разнообразными программными средствами, так и методами развития креативности обучаемых. К числу таких программных средств относятся моделирующие программы, поисковые, интеллектуальные обучающие, экспертные системы, программы для проведения деловых игр.

2. Технологии проведения занятий в форме диалогового общения, которые переводят образовательный процесс в плоскость активного взаимодействия обучающегося и педагога. Обучающийся занимает активную позицию и перестает быть просто слушателем семинаров или лекций. Технологии представлены: групповыми дискуссиями, конструктивный совместный поиск решения проблемы, тренинг (микрообучение и др.), ролевые игры (деловые, организационно-деятельностные, инновационные, коммуникативные и др.).

3. Технология «тренинг диагностического мышления» направлена на развитие и формирование у будущих специалистов системы общих и специфических умений, которые способствуют решению профессиональных задач проблемного типа. Структурирование диагностической информации разворачивается посредством трёх основных способов логического рассуждения: дедукции, индукции и трансдукции. Технологию применяется для проведения практических и семинарских занятий.

4. При реализации образовательной программы с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения:

- состав видов контактной работы по дисциплине (модулю), при необходимости, может быть откорректирован в направлении снижения доли занятий лекционного типа и соответствующего увеличения доли консультаций (групповых или индивидуальных) или иных видов контактной работы;

- информационной основой проведения учебных занятий, а также организации самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю) являются представленные в электронном виде методические, оценочные и иные материалы, размещенные в электронной информационно-образовательной среде (ЭИОС) университета, в электронных библиотечных системах и открытых Интернет-ресурсах;



- взаимодействие обучающихся и педагогических работников осуществляется с применением ЭИОС университета и других информационно-коммуникационных технологий (видеоконференцсвязь, облачные технологии и сервисы, др.);

- соотношение контактной и самостоятельной работы по дисциплине (модулю) может быть изменено в сторону увеличения последней, в том числе самостоятельного изучения теоретического материала.

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

6.1 Основная литература

1. Тарасова, О. П. Организация проектной деятельности дизайнера : учебное пособие / О. П. Тарасова, О. Р. Халиуллина. — 2-е изд. — Оренбург : Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ, 2017. — 165 с. — ISBN 978-5-7410-1896-5. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/78932.html>

2. Музалевская, Ю. Е. Дизайн-проектирование: методы творческого исполнения дизайн-проекта : учебное пособие / Ю. Е. Музалевская. - Саратов : Ай Пи Эр Медиа, 2019. - 73 с. : рис. - Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/83264.html>. - ЭБС IPRbooks: требуется авторизация пользователя. - Библиогр.: с. 73 (8 назв.). - ISBN 978-5-4486-0566-6.

3. Пендикова И. Г. Концептуализм как творческий метод дизайна и рекламы : учебное пособие. - Омск : Омский государственный технический университет, 2016. - 120 с. - Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/60878>.

6.2 Дополнительная литература

1. Рашевская, М. А. Компьютерные технологии в дизайне среды : [учебное пособие для вузов] / М. А. Рашевская. - Москва : Форум, 2014. - 298 с.

2. Адамчук В.В. Эргономика [Электронный ресурс] : учебное пособие для вузов / В.В. Адамчук, Т.П. Варна, В.В. Воротникова. — Электрон. текстовые данные. — М. : ЮНИТИ-ДАНА, 2015. — 254 с. — 5-238-00086-3. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/52070.html>.— ЭБС «IPRbooks»

3. Тарасова, А. Г. Проектирование арт-объектов : учебное пособие для вузов [Гриф УМО] / А. Г. Тарасова. - Екатеринбург : Издательство РГППУ, 2015. - 74 с.

6.3 Программное обеспечение и Интернет-ресурсы

Программное обеспечение:

1. Операционная система Windows.
2. Офисная система Office Professional Plus.



Информационные системы и платформы:

1. Система дистанционного обучения «Moodle».
2. Информационная система «Таймлайн».
3. Платформа для организации и проведения вебинаров «Mirapolis Virtual Room».

7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Перечень материально-технического обеспечения для реализации образовательного процесса по дисциплине:

1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского (практического) типа, проведения групповых и индивидуальных консультаций, проведения текущего контроля и промежуточной аттестации.
2. Помещения для самостоятельной работы.
3. Учебная аудитория современного искусства и колористики.
4. Компьютерный класс.

