

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Костромской государственный университет»
(КГУ)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН ИНТЕРЬЕРА

Направление подготовки *54.03.01 Дизайн*

Направленность *Графический дизайн*

Квалификация выпускника *бакалавр*

Форма обучения: *очная, очно-заочная*

Кострома
2021

Рабочая программа дисциплины «*Цифровой дизайн интерьера*» разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом, утвержденным Приказом Минобрнауки РФ № 1015 от 13.08.2020 г.

Разработал: Румянцева О.В., доцент каф. ДТМ и ЭПТ, кандидат культурологии

Рецензент: Костюкова Ю.А., к.т.н., доцент каф. ДТМ и ЭПТ

ПРОГРАММА УТВЕРЖДЕНА:

на заседании кафедры дизайна, технологии, материаловедения и экспертизы потребительских товаров

Протокол заседания кафедры № 13 от 11.06.2021 г.

Заведующий кафедрой дизайна, технологии, материаловедения и экспертизы потребительских товаров

Иванова О.В., к.т.н., доцент

ПРОГРАММА ПЕРЕУТВЕРЖДЕНА:

на заседании кафедры дизайна, технологии, материаловедения и экспертизы потребительских товаров

Протокол заседания кафедры № 8 от 18.03.2022 г.

Заведующий кафедрой дизайна, технологии, материаловедения и экспертизы потребительских товаров

Иванова О.В., к.т.н., доцент

ПРОГРАММА ПЕРЕУТВЕРЖДЕНА:

на заседании кафедры дизайна, технологии, материаловедения и экспертизы потребительских товаров

Протокол заседания кафедры № 9 от 03.04.2023 г.

Заведующий кафедрой дизайна, технологии, материаловедения и экспертизы потребительских товаров

Иванова О.В., к.т.н., доцент

1. Цели и задачи освоения дисциплины

Цель дисциплины: способствовать овладению основными знаниями, методами и практическими приемами разработки цифрового дизайна интерьера с целью овладения заданными профессиональными компетенциями;

Задачи дисциплины:

- приобретение необходимых компетенций в области цифрового дизайна интерьера;
- овладение основными методами и практическими приемами цифровой разработки дизайн-проектов в сфере дизайна интерьера;
- приобретение навыков использования методов и средств творческого подхода с применением цифровых технологий в дизайн-проектировании.

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен освоить компетенции:

ОПК-3 *Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления).*

Код и содержание индикаторов компетенции:

ИОПК 3.1. Знает основы рисунка, академической живописи и скульптуры; умело использует законы, свойства и средства композиции; владеет графическими техниками и приемами работы с цветом и цветовыми композициями, методами эргономики и антропометрии.

ИОПК 3.2. Выполняет поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики.

ИОПК 3.3. Осуществляет комплексный предпроектный анализ; разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи, с применением методов научных исследований, принципов и закономерностей мышления, основ методологии дизайн-проектирования.

ИОПК 3.4. Демонстрирует системное понимание художественно-творческих задач проекта; производит выбор необходимых методов исследования и творческого исполнения, связанных с воплощением конкретной дизайн-концепции; синтезирует набор возможных решений и научно обосновывает свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека.

ОПК-4 *Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную ирифтовую культуру и способы проектной графики.*

ИОПК 4.1. Проектирует предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайн, используя

современные проектные технологии.

ИОПК 4.2. Использует приемы линейно-конструктивного построения, технологии макетирования и пластического моделирования для решения задач профессиональной деятельности.

ИОПК 4.3. На должном уровне владеет основами изобразительной грамоты и объемно-пространственного мышления.

ИОПК 4.4. Использует современную шрифтовую культуру и способы проектной графики.

ИОПК 4.5. Демонстрирует проектные решения с использованием традиционных и новейших технических средств изображения.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

знать:

- требования к дизайн-проекту интерьера;
- основные методы разработки проекта дизайна интерьера изобразительными средствами и способами проектной графики.

уметь:

- анализировать и определять требования к дизайн-проекту интерьера;
- разрабатывать стилистическое, концептуальное, цветовое и композиционное единство дизайна интерьера.

владеть:

- приемами синтеза возможных решений задач или подходов к выполнению дизайн-проекта интерьера;
- творческим подходом к решению дизайнерских задач в сфере цифрового дизайна интерьера;
- методами разработки цифрового дизайна интерьера с использованием основных способов проектной графики.

3. Место дисциплины в структуре ОП ВО

Дисциплина относится к Блоку 1 обязательной части учебного плана. Изучается в 7 семестре (очная форма обучения), в 8 семестре (очно-заочная форма обучения).

Изучение дисциплины основывается на ранее освоенных дисциплинах/практиках: История искусств, Основы композиции, Цветоведение и колористика, Технический рисунок и техника графики, Основы визуального восприятия, Проектирование, разработка и презентация дизайн-проекта

Дисциплина является основой для освоения последующих дисциплин/практик: Компьютерные технологии в дизайне, Портфолио-building, Проектно-технологическая практика, Преддипломная практика.

4. Объем дисциплины (модуля)

4.1. Объем дисциплины в зачетных единицах с указанием академических (астрономических) часов и виды учебной работы

Виды учебной работы	Очная форма, 2022 г.н.	Очно-заочная форма, 2021-2022 г.н.
Общая трудоемкость в зачетных единицах	4	4
Общая трудоемкость в часах	144	144
Аудиторные занятия в часах, в том числе:	50	32
Лекции	16	16
Практические занятия	-	-
Лабораторные занятия	34	16
Практическая подготовка	-	-
Самостоятельная работа в часах	93,75	111,75
Форма промежуточной аттестации	Зачет	Зачет

4.2. Объем контактной работы на 1 обучающегося

Виды учебных занятий	Очная форма, 2022 г.н.	Очно-заочная форма, 2021-2022 г.н.
Лекции	16	16
Практические занятия	-	-
Лабораторные занятия	34	16
Консультации	-	-
Зачет/зачеты	0,25	0,25
Экзамен/экзамены	-	-
Курсовые работы	-	-
Курсовые проекты	-	-
Практическая подготовка	-	-
Всего	50,25	32,25

5. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам), с указанием количества часов и видов занятий

5.1. Тематический план учебной дисциплины

5.1.1. Очно-заочная форма обучения

№	Название раздела, темы	Всего з.е/час	Аудиторные занятия			Самостоятель ная работа
			Лекц.	Практ.	Лаб.	
1.	Основные принципы построения дизайна интерьера.					
1.1	Пространство в дизайне интерьера /Лек/.	2	2	-	-	-

	Подготовка к лабораторной работе /Ср/	10	-	-	-	10
1.2	Основные этапы работы дизайнера по созданию проекта интерьера. /Пр./	2	-	2	-	-
1.3	Цвет и свет в дизайне интерьера /Лек/.	2	2	-	-	-
	Подготовка к лабораторной работе /Ср/	10	-	-	-	10
1.4	Проектные чертежи в дизайне интерьера. /Пр/	2	-	2	-	-
1.5	Текстуры в дизайне интерьера /Лек/	2	2	-	-	-
	Подготовка к лабораторной работе /Ср/	15	-	-	-	15
1.6	Акцентные детали интерьера. /Пр/	2	-	2	-	-
1.7	Баланс и гармония в дизайне интерьера /Лек/	2	2	-	-	-
	Подготовка к лабораторной работе /Ср/	15	-	-	-	15
1.8	Декор интерьера. /Пр./	2	-	2	-	-
2.	Стили в интерьере					
2.1	Индивидуальность и стиль в дизайне интерьера /Лек/	2	2	-	-	
	Подготовка к лабораторной работе /Ср/	15	-	-	-	15
2.2	Знакомство с интерфейсом программы Autodesk 3dsmax. Основные настройки программы /Пр/	2	-	2	-	-
2.3	Исторические стили в дизайне интерьера /Лек/	2	2	-	-	
	Подготовка к лабораторной работе /Ср/	15	-	-	-	15
2.4	Конструирование сложных объектов в программе трехмерной графики. Преобразование объектов в Enitible Poly, Enitible Mesh. Принципы работы с данными объектами /Пр/	2	-	2	-	-
2.5	Модернизм в дизайне интерьера /Лек/	2	2	-	-	-
	Подготовка к лабораторной работе /Ср/	15	-	-	-	15
2.6	Изучение принципов работы с редактором материалов. Назначение материалов к готовому дизайн проекту /Пр/	2	-	2	-	-
2.7	Современные стили в дизайне интерьера /Лек/	2	2	-	-	-
	Подготовка к лабораторной работе /Ср/	15	-	-	-	15
2.8	Знакомство с камерами и источниками света. Изучение параметров визуализации. Создание итоговой визуализации проекта /Пр/	2	-	2	-	-

2.9	Подготовка к зачету	11,75	-	-	-	11,75
	Зачет. ИКР	0,25	-	-	-	0,25
	Итого:	144	16	16		111,75 +0,25

5.1.2. Очная форма обучения

№	Название раздела, темы	Всего з.е/час	Аудиторные занятия			Самостоятельная работа
			Лекц.	Практ.	Лаб.	
1.	Основные принципы построения дизайна интерьера.					
1.1	Пространство в дизайне интерьера /Лек/.	2	2	-	-	-
	Подготовка к лабораторной работе /Ср/	8	-	-	-	8
1.2	Основные этапы работы дизайнера по созданию проекта интерьера. /Пр/	4	-	4	-	-
1.3	Цвет и свет в дизайне интерьера /Лек/.	2	2	-	-	-
	Подготовка к лабораторной работе /Ср/	9	-	-	-	9
1.4	Проектные чертежи в дизайне интерьера. /Пр/	4	-	4	-	-
1.5	Текстуры в дизайне интерьера /Лек/	2	2	-	-	-
	Подготовка к лабораторной работе /Ср/	9	-	-	-	9
1.6	Акцентные детали интерьера. /Пр/	4	-	4	-	-
1.7	Баланс и гармония в дизайне интерьера /Лек/	2	2	-	-	-
	Подготовка к лабораторной работе /Ср/	9	-	-	-	9
1.8	Декор интерьера. /Пр/	4	-	4	-	-
2.	Стили в интерьере					
2.1	Индивидуальность и стиль в дизайне интерьера /Лек/	2	2	-	-	-
	Подготовка к лабораторной работе /Ср/	10	-	-	-	10
2.2	Знакомство с интерфейсом программы Autodesk 3dsmax. Основные настройки программы /Пр/	4	-	4	-	-
2.3	Исторические стили в дизайне интерьера /Лек/	2	2	-	-	-
	Подготовка к лабораторной работе /Ср/	10	-	-	-	10
2.4	Конструирование сложных объектов в программе трехмерной графики. Преобразование объектов в Editable Poly, Editable Mesh. Принципы работы с данными объектами /Пр/	4	-	4	-	-

2.5	Модернизм в дизайне интерьера /Лек/	2	2	-	-	-
	Подготовка к лабораторной работе /Ср/	10	-	-	-	10
2.6	Изучение принципов работы с редактором материалов. Назначение материалов к готовому дизайн проекту /Пр/	4	-	4	-	-
2.7	Современные стили в дизайне интерьера /Лек/	2	2	-	-	-
	Подготовка к лабораторной работе /Ср/	10				10
2.8	Знакомство с камерами и источниками света. Изучение параметров визуализации. Создание итоговой визуализации проекта /Пр/	6	-	6	-	-
2.9	Подготовка к зачету	18,75	-	-	-	18,75
	Зачет. ИКР	0,25	-	-	-	0,25
	Итого:	144	16	34	-	93,75+0,25

5.2. Содержание

Раздел 1. Основные принципы построения дизайна интерьера

- 1.1. Пространство в дизайне интерьера /Лек/ – основные принципы дизайна интерьера; пространство как основной критерий архитектуры; принципы организации пространства в интерьере.
- 1.2. Основные этапы работы дизайнера по созданию проекта интерьера. /Пр./ - ознакомление с объектом, обсуждение дизайн- задач; чертежи, планы, обмеры; творческий эскизный поиск концепции интерьера, отбор наиболее удачных идей; разработка пространства интерьера: художественная (стиль, композиция, колорит) и функциональная (отделочные материалы и покрытия, расстановка мебели, электрика, нормативы); декор интерьера; авторский надзор.
- 1.3. Цвет и свет в дизайне интерьера /Лек/ – пространство и свет; цветовая композиция в интерьере; типология цветовых сочетаний в интерьере; соотношение света и цвета в интерьере.
- 1.4. Проектные чертежи в дизайне интерьера /Пр./ – ознакомление с проектными чертежами: планами помещений, развертками стен, изображением в перспективе, условными обозначениями.
- 1.5. Текстуры в дизайне интерьера /Лек/ – текстуры и фактуры в организации стиля и образа интерьера; текстуры и материалы, используемые в интерьере; принципы выбора текстуры и материала в стилистическом интерьере.
- 1.6. Акцентные детали интерьера /Пр./ – акцентные детали интерьера как способ создания авторского оригинального проекта.
- 1.7. Баланс и гармония в дизайне интерьера /Лек/ – интерьер как образ; принципы создания гармоничной композиции; критерии гармонии в интерьере.
- 1.8. Декор интерьера /Пр./ – декоративные отделочные материалы и покрытия, мебель, предметы, арт-объекты, текстиль в стилистическом интерьере.

Раздел 2. Стили в интерьере

- 2.1. Индивидуальность и стиль в дизайне интерьера /Лек/ – основные стили в интерьере; влияние заказчика и дизайнера на создание образа интерьера.
- 2.2. /Пр./ – Знакомство с интерфейсом программы Autodesk 3dsmax. Основные настройки программы.

2.3. Исторические стили в дизайне интерьера /Лек/ – основные исторические стили в интерьере: классицизм, барокко, модерн, эклектика; лучшие образцы исторического интерьера.

2.4. /Пр/ – Конструирование сложных объектов в программе трехмерной графики. Преобразование объектов в Enitabable Poly, Enitabable Mesh. Принципы работы с данными объектами.

2.5. Модернизм в дизайне интерьера /Лек/ – принципы модернизма XX века в дизайне интерьера; лучшие образцы и дизайнеры.

2.6. /Пр/ – Изучение принципов работы с редактором материалов. Назначение материалов к готовому дизайн проекту.

2.7. Современные стили в дизайне интерьера /Лек/ – наиболее востребованные стили в современном интерьере: экостиль, хай-тек, скандинавский стиль, японский стиль, английский стиль, кантри, этнические стили и т.п.

2.8. /Пр/ – Знакомство с камерами и источниками света.

Изучение параметров визуализации. Создание итоговой визуализации проекта.

6. Методические материалы для обучающихся по освоению дисциплины

6.1. Самостоятельная работа обучающихся по дисциплине (модулю)

очная/очно-заочная формы обучения

№ п/п	Раздел (тема) дисциплины	Задание	Часы	Методические рекомендации по выполнению задания	Форма контроля
1.	Основные принципы построения дизайна интерьера	1. Выполнить серию абстрактных эскизов-коллажей на эмоционально-ассоциативное восприятие дизайна интерьера в зависимости от его предназначения.	8/10	Рекомендуется использование материалов лекций, учебной литературы и Интернет-ресурсов	Просмотр выполненных работ
		2. Вычертить несколько вариантов расстановки мебели на заданных планах и развертках стен помещения.	9/11		
		3. Разработать серию авторских оригинальных эскизов фрагментов дизайна интерьера.	9/11		
		4. Подобрать и композиционно объединить изображения декоративных составляющих интерьера в авторском дизайн-проекте, провести мини- презентацию проекта.	9/11		
2.	Стили в интерьере	1. Построить в программе трехмерной графики простейшие примитивы выполнить булевы	10/11	Рекомендуется использование материалов лекций	Просмотр выполненных работ

		операции; 2. Сконструировать предметы интерьера: стул, стол, используя преобразование объектов в EnitablePoly, Enitable Mesh; 3. Назначить материал на построенные объекты с помощью палитры «Редактор материалов»; 4. Расставить в сцене камеры и источники света и сделать окончательную визуализацию дизайн проекта.	10/11 10/11 10/11	учебной литературы и Интернет-ресурсов	
	Подготовка к зачету	Повторение материала	18,75/20,75	Рекомендуется использование материалов лекций, учебной литературы и Интернет-ресурсов	Просмотр выполненных работ. Устный или письменный ответ
	Итого		93,75/111,75		

6.2. Тематика и задания для практических занятий

6.3. Тематика и задания для лабораторных занятий

1. Выполнить серию абстрактных эскизов- коллажей на эмоционально-ассоциативное восприятие дизайна интерьера в зависимости от его предназначения.
2. Вычертить несколько вариантов расстановки мебели на заданных планах и развертках стен помещения.
3. Разработать серию авторских оригинальных эскизов фрагментов дизайна интерьера.
4. Подобрать и композиционно объединить изображения декоративных составляющих интерьера в авторском дизайн- проекте, провести мини- презентацию проекта.
5. Построить в программе трехмерной графики простейшие примитивы выполнить булевы операции;
6. Сконструировать предметы интерьера: стул, стол, используя преобразование объектов в Enitable Poly, Enitable Mesh;
7. Назначить материал на построенные объекты с помощью палитры «Редактор материалов»;
8. Расставить в сцене камеры и источники света и сделать окончательную визуализацию дизайн проекта.

**7. Перечень основной и дополнительной литературы,
необходимой для освоения дисциплины (модуля)**

Наименование	Количество/ссылка на электронный ресурс
<i>а) основная:</i>	
1. Миронов Дмитрий Феликсович. Компьютерная графика в дизайне : учебник для вузов / Миронов Дмитрий Феликсович. - СПб. : БХВ-Питер, 2008. - 560 с.: ил. - (Учеб. лит. для вузов). - ISBN 978-5-9775-0181-1	10
2. Овчинникова, Р.Ю. Дизайн в рекламе: основы графического проектирования : учебное пособие / Р.Ю. Овчинникова ; под ред. Л.М. Дмитриевой. - Москва : Юнити-Дана, 2015. - 239 с. : ил. - ISBN 978-5-238-01525-5.	http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=115010
3. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования: Учебное пособие для студентов вузов / Овчинникова Р.Ю.; Под ред. Дмитриева Л.М. - М.:ЮНИТИ-ДАНА, 2015. - 239 с.: 60x90 1/16. - (Азбука рекламы) ISBN 978-5-238-01525-5.	http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=872607
4. Смирнова, Л.Э. История и теория дизайна : учебное пособие / Л.Э. Смирнова ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Сибирский Федеральный университет. - Красноярск : Сибирский федеральный университет, 2014. - 224 с. : ил. - Библиогр. в кн. - ISBN 978-5-7638-3096-5.	http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=435841
<i>б) дополнительная:</i>	
5. Громова, А. Е. Методология создания авторских проектов [Электронный ресурс] : методические указания к практическим работам (для бакалавров 1-4 курсов, профиль "Графический дизайн") : текстовое учебное электронное сетевое издание / А. Е. Громова, С. С. Слышенков - Электрон. текст. данные. - Кострома : КГУ, 2017. - 15 с. - Библиогр.: с. 12-14.	ЭБ
6. Громова, А. Е. Принципы и методология создания авторских дизайн-проектов [Электронный ресурс] : метод. указания к курсовым работам по дисциплине "Разработка авторских дизайн-проектов" / А. Е. Громова, О. Л. Аккуратова - Электрон. текст. данные. - Кострома : КГУ, 2016. - 15 с. - Библиогр.: с. 12-14	ЭБ

8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины

Информационно-образовательные ресурсы:

1. Федеральный портал «Российское образование»;
2. Официальный сайт министерства образования и науки Российской Федерации

Электронные библиотечные системы:

1. ЭБС «Лань»
2. ЭБС «Университетская библиотека online»
3. ЭБС «Znanium»

Другое:

1. Дом и интерьер. Вдохновляющий дизайн – Режим доступа: <http://homeandinteriors.ru>
2. ELLE DECOR – Режим доступа: <http://www.elledecor.com>
3. Ideal Home – Режим доступа: <http://www.housetohome.co.uk/>
4. Delightfull – Режим доступа: <http://www.delightfull.eu/blog/>

9. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Перечень лицензионного программного обеспечения. Реквизиты подтверждающего документа
Аудитория Гл. корп., ауд. 211	Компьютерное оборудование (8 шт.) Фонд электронных графических работ по материалам лекций Фонд презентаций и работ студентов Экран стационарный Проектор мультимедийный Epson EMP-1715 (портативный переносной) Плеер DVD/MPEG4 BVK-516S1 Графические планшеты Wacom Boomb (7 шт.) Рабочая доска. Посадочные места на 8 студентов, рабочее место преподавателя.	Пакет продукция программ Adobe, трехмерные графические редакторы 3DsMax
Аудитория Гл. корп., ауд. 213	Компьютерное оборудование (8 шт.) Фонд электронных графических работ по материалам лекций Фонд презентаций и работ студентов Рабочая доска. Посадочные места на 8 студентов, рабочее место преподавателя.	продукция CorelDrow