

Министерство образования и науки Мурманской области
Государственное автономное негосударственное образовательное учреждение
Мурманской области
«Центр образования «Лапландия»

ПРИНЯТА
методическим советом
Протокол
от 16.04.25 № 25
Председатель / О.А.Бережняя

УТВЕРЖДЕНА
Приказом ГАОУ МО
«ЦО «Лапландия»
от « 16 » 04 2025г. № 534
Директор С.В. Кулаков



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«Интерьер 3D: Визуализация и Дизайн»

Объем программы: 72 часа
Возраст учащихся: 12-17 лет

Автор-составитель:
Савенко Юлия Романовна,
педагог
дополнительного образования

Мурманск
2025

Направленность программы: техническая.

Уровень программы: стартовый модуль.

Пояснительная записка

Область применения программы: может применяться в учреждениях дополнительного образования и общеобразовательных школах при наличии материально-технического обеспечения и соблюдении санитарных норм. В современном мире, где визуальная культура играет ключевую роль, возрастает потребность в специалистах, обладающих навыками 3D-моделирования и дизайна. Профессии, связанные с созданием виртуальной реальности, архитектурной визуализацией и дизайном интерьеров, становятся все более востребованными. В связи с этим, особую актуальность приобретает подготовка подрастающего поколения к освоению современных технологий и развитию творческого потенциала в данной сфере. Дополнительная общеразвивающая программа технической направленности «Интерьер 3D: Визуализация и Дизайн» разработана с целью предоставления учащимся возможности получить базовые знания и практические навыки в области 3D-моделирования интерьеров, освоить принципы дизайн-мышления и научиться создавать функциональные и эстетически привлекательные дизайн-проекты. Программа сочетает в себе изучение теоретических основ дизайна с практическим применением современных программных средств и технологий макетирования, позволяя учащимся раскрыть свой творческий потенциал и подготовиться к будущей профессиональной деятельности в сфере дизайна и архитектуры.

Актуальность дополнительной общеобразовательной программы «Интерьер 3D: Визуализация и Дизайн» обусловлена необходимостью пробудить интерес учащихся к техническому творчеству и компьютерному дизайну, стимулировать их к самостоятельной креативной деятельности, а также научить эффективно использовать современные инструменты 3D-моделирования для создания уникальных и выразительных дизайн-проектов. Программа направлена на формирование навыков грамотной визуализации и презентации дизайнерских решений, что является ключевым аспектом в успешной профессиональной деятельности. Она предоставляет каждому учащемуся возможность проявить и реализовать свой творческий потенциал, воплотить свои идеи в сфере компьютерного и предметного дизайна, делая акцент на практическом применении полученных знаний и умений.

Новизна программы заключается в интеграции традиционных принципов дизайна интерьера с современными цифровыми технологиями 3D-моделирования и визуализации. Программа сочетает изучение основ композиции, цветоведения и эргономики с освоением специализированного программного обеспечения и техник макетирования, что позволяет учащимся получить комплексное представление о процессе создания дизайн-проекта.

Нормативно-правовая база разработки и реализации программы

Программа разработана в соответствии:

с Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

с приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

с письмом Министерства образования и науки РФ от 25.07.2016 № 09-1790 «Рекомендации по совершенствованию дополнительных образовательных программ, созданию детских технопарков, центров молодежного инновационного творчества и внедрению иных форм подготовки детей и молодежи по программам инженерной направленности»;

со Стратегией научно-технологического развития Российской Федерации, утверждённой приказом Президента РФ от 28.02.2024 № 145;

с постановлением Правительства РФ от 18.04.2016 № 317 «О реализации Национальной технологической инициативы» в редакции от 29.10.2024;

с постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

с постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;

с Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года, утверждённой распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р.

Цель программы: Сформировать у учащихся творческие способности и навыки дизайн-мышления с помощью 3D-моделирования и макетирования для создания дизайн-проектов интерьеров.

Задачи программы:

Образовательные:

1. Сформировать у учащихся базовые знания о принципах дизайн-мышления и его применении в проектировании интерьеров.
2. Обучить основам композиции, цветоведения, эргономики и стилей интерьера.
3. Овладеть навыками 3D-моделирования элементов интерьера и пространств в программном обеспечении (Blender, SweetHome, Homestyler).
4. Сформировать навыки создания макетов интерьера с использованием различных материалов и техник.

Развивающие:

1. Развивать пространственное мышление и воображение, необходимые для визуализации и создания 3D-моделей.
2. Способствовать развитию творческого потенциала, способности генерировать идеи и находить нестандартные решения в дизайне.
3. Развивать навыки аналитического и критического мышления для оценки дизайн-проектов и выявления проблем.
4. Развить навыки самостоятельного поиска информации, анализа трендов и применения новых технологий в дизайне интерьера.

Воспитательные:

1. Воспитывать самостоятельность, стремление к саморазвитию, креативность и инициативность в решении дизайнерских задач.
2. Воспитывать ценностное отношение к творческой деятельности и дизайну как способу улучшения жизненного пространства.
3. Воспитывать уважение к мнению других, умение слушать и конструктивно взаимодействовать в процессе командной работы.

4. Воспитывать самостоятельность, стремление к саморазвитию, креативность и инициативность в решении дизайнерских задач.

Адресат программы:

Данная программа предназначена для детей 12-17 лет, интересующихся дизайном интерьера и желающих развить навыки 3D-моделирования, макетирования и создания дизайн-проектов. Принимаются все желающие, независимо от уровня подготовки. Программа построена для обучения с нуля, с дифференцированным подходом к каждому ученику. Этот возраст выбран потому, что с 12 до 17 лет формируется интерес к профессиям, и это оптимальное время для начала изучения дизайна интерьера.

Возраст обучающихся, участвующих в реализации программы: 12-17 лет

Формы реализации программы - очная, групповая, для отдельных тем предусмотрены мелкогрупповые занятия.

Срок реализации программы (модуля): 1 год

Объем программы (модуля): 72 часа

Режим занятий: 1 раз в неделю по 2 академических часа.

Количество обучающихся в группе: 6-10 человек.

Форма организации учебных занятий: комбинированные и практические занятия; игры, праздники, конкурсы и другие.

Виды учебных занятий и работ: лекции, практические работы, беседы, конкурсы, выставки, тестирование.

Формы подведения итогов: участие в конкурсах, в выставках моделей / прототипов, соревнованиях, защита разработанных дизайн-проектов в группе.

Формы итоговой диагностики: конкурсы, защита проектов.

Ожидаемые результаты:

Личностными результатами учащихся являются:

1. Формирование представления об интерьере как о сфере деятельности, способствующей улучшению жизненного пространства;
2. Формирование ценностного отношения к творческому труду и результатам дизайнерской деятельности;
3. развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;
4. развитие образно-логического и пространственного мышления.

Метапредметными результатами учащихся являются:

1. развитая наблюдательность, внимание, воображение и мотивация к учебной деятельности;
2. умение вести поиск, анализ, отбор информации, ее сохранение, передачу с помощью технических средств и информационных технологий;
3. работать над проектом в команде, эффективно распределять обязанности;
4. Развитие навыков проведения исследований, анализа тенденций и применения новых технологий в дизайне интерьера.

Предметными результатами учащихся являются:

1. Формирование знаний об основных принципах дизайн-мышления и его применении в проектировании интерьеров;
2. Формирование понимания основ композиции, цветоведения, эргономики и стилей интерьера;
3. Развитие навыков свободного владения профессиональным программным обеспечением для 3D-моделирования, визуализации и проектирования (Blender, SweetHome, Homestyler и др.);

4. Развитие умения создавать макеты интерьера с использованием различных материалов и техник.

Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Введение в дизайн интерьера и 3D-моделирование	2	1	1	Комбинированная форма (устный контроль)
2.	Основы дизайна интерьера: принципы и элементы	10	3	7	Фронтальная форма (устный контроль), комбинированная форма (практический контроль)
3.	Стили интерьера: обзор и вдохновение	12	4	8	Фронтальная форма (устный контроль), комбинированная форма (практический контроль)
4.	Знакомство с Blender/Homestyler: интерфейс и инструменты	8	2	6	Фронтальная форма (устный контроль), комбинированная форма (практический контроль)
5.	3D-моделирование: создание простых объектов	10	2	8	Комбинированная (практическая проверка)
6	Работа с материалами, текстурами и освещением в 3D	10	2	8	Фронтальная форма (устный контроль), комбинированная форма (практический контроль)
7	Создание дизайн-проекта в 3D: планировка и детализация	12	1	11	Фронтальная форма (устный контроль), комбинированная форма (практический контроль)
8	Макетирование: материалы, инструменты и техники	4	1	3	Фронтальная форма (устный контроль), комбинированная форма (практический контроль)
9	Макетирование: создание физической модели	2	-	2	Фронтальная форма (устный контроль), комбинированная форма (практический контроль)
10	Презентация и защита проектов	2	1	1	Комбинированная (практическая)

					проверка)
	ИТОГО:	72	17	55	

Содержание программы

1. Введение в дизайн интерьера и 3D-моделирование (2 ч.)

Теория (1 час): Просмотр и анализ примеров работ.

Практика (2 часа): Техника безопасности при работе с компьютером и инструментами для макетирования. Входная диагностика (определение уровня знаний и навыков).

2. Основы дизайна интерьера: принципы и элементы (10 ч.)

Теория (3 часа): Принципы композиции в интерьере: баланс, пропорции, ритм, акцент. Основы цветоведения: цветовой круг, цветовые гармонии, влияние цвета. Свет в интерьере: виды освещения, световые сценарии. Форма и текстура: роль в создании образа интерьера.

Практика (7 часов): Практическая работа: “Создание коллажей, демонстрирующих различные принципы композиции.” Практическая работа: “Подбор цветовых палитр для разных типов помещений.”

3. Стили интерьера: обзор и вдохновение (12 ч.)

Теория (4 часа): Обзор основных стилей интерьера: классический, минимализм, скандинавский, лофт, прованс и другие. История возникновения и развития каждого стиля. Характерные черты, цветовая палитра, материалы и мебель.

Практика (8 часов): Практическая работа: “Анализ примеров интерьеров, выполненных в различных стилях.” Практическая работа: “Создание презентаций, посвященных одному из выбранных стилей.”

4. Знакомство с Blender/Homestyler: интерфейс и инструменты (8 ч.)

Теория (2 часа): Обзор возможностей программ Blender/Homestyler. Знакомство с интерфейсом программы. Настройка рабочей среды.

Практика (6 часов): Практические работы: “Изучение основных инструментов навигации в программе.” Практические работы: “Освоение приемов работы с объектами: выделение, перемещение, вращение, масштабирование.”

5. 3D-моделирование: создание простых объектов (10 ч.)

Теория (2 часа): Основные приемы моделирования: экструдирование, вращение, булевы операции. Создание объектов из примитивов. Импорт готовых моделей.

Практика (8 часов): Практическая работа: “Создание 3D-моделей стен, пола, потолка комнаты.” Практическая работа: “Моделирование простых предметов мебели: стол, стул, диван.”

6. Работа с материалами, текстурами и освещением в 3D (10 ч.)

Теория (2 часа): Типы материалов и текстур. Настройка свойств материалов: цвет, отражение, прозрачность. Источники света: виды, характеристики, расположение.

Практика (8 часов): Практическая работа: “Применение различных материалов и текстур к созданным 3D-моделям.” Практическая работа: “Настройка освещения в интерьере. Создание реалистичных визуализаций.”

7. Создание дизайн-проекта в 3D: планировка и детализация (12 ч.)

Теория (1 час): Этапы создания дизайн-проекта. Особенности планировки помещений различного назначения. Эргономика в интерьере.

Практика (11 часов): Практическая работа: “Разработка планировки комнаты в 3D.”
Практическая работа: “Расстановка мебели и оборудования. Детализация интерьера: добавление элементов декора, текстиля, освещения.”

8. Макетирование: материалы, инструменты и техники. (4 ч.)

Теория (1 час): Обзор материалов для макетирования: картон, бумага, дерево, пластик, пенопласт и т.д. Инструменты для макетирования: ножницы, клей, линейка, карандаш и т.д. Техника безопасности при работе с инструментами.

Практика (3 часа): Практические работы: “Подготовка материалов для макетирования. Изготовление шаблонов и выкроек.” Практические работы: “Освоение основных техник работы с материалами: резка, склейка, сборка.”

9. Макетирование: создание физической модели (2 ч.)

Практика (2 часа): Практические работы: “Сборка базовой конструкции макета: стены, пол, потолок.” Практические работы: “Изготовление миниатюрной мебели и элементов декора. Оформление макета: покраска, оклейка обоями, добавление деталей.”

10. Презентация и защита проектов (2 ч.)

Теория (1 час): Подготовка презентации дизайн-проекта: описание концепции, функциональности, использованных материалов, особенностей 3D-модели и макета. Правила публичного выступления.

Практика (1 час): Представление проектов учащимися. Ответы на вопросы. Обсуждение и оценка работ.

Комплекс организационно-педагогических условий

Календарный учебный график (см. Приложение 1)

Ресурсное обеспечение программы.

Материально-техническое обеспечение:

Для реализации дополнительной общеобразовательной программы необходимо:

- помещение для занятий с достаточным освещением (не менее 300-500лк), столы, оборудованные розетками с напряжением 220 в;
- шкафы и стеллажи для хранения инструментов, расходных материалов, измерительных инструментов.

Рекомендуемое учебное оборудование, рассчитанное на группу из 10 учащихся.

Основное оборудование и материалы	Кол-во	Ед. изм.
Компьютер	11	шт.
3D принтер учебный (Picaso 3D Designer)	2	шт.
3D ручки	3	шт.
Принтер цветной (A4)	1	шт.
Проектор	1	шт.
Экран	1	шт.

Дополнительное оборудование и материалы	Кол.	Ед. изм.
Раковина	1	шт.

Учебно-методические средства обучения:

- специализированная литература по направлению,
- наборы технической документации к применяемому оборудованию,

- образцы моделей и систем, выполненные обучающимися и педагогом,
- фото и видеоматериалы,
- учебно-методические пособия для педагога и обучающихся, включающие дидактический, информационный, справочный материалы на различных носителях, компьютерное оборудование.

Применяемое на занятиях дидактическое и учебно-методическое обеспечение включает в себя справочные материалы из сети Интернет.

Диагностика результативности образовательного процесса

В течение всего периода реализации программы по определению уровня ее усвоения учащимися, осуществляются диагностические срезы:

1. *Входной контроль* посредством бесед, анкетирования, тестов, где выясняется начальный уровень знаний, умений и навыков учащихся, а также выявляются их творческие способности. Входной контроль может проводиться в следующих формах: творческие работы, самостоятельные работы, вопросники, тестирование и пр.
2. *Промежуточный контроль* позволяет выявить достигнутый на данном этапе уровень ЗУН учащихся, в соответствии с пройденным материалом программы. Проводятся контрольные тесты, опросы, беседы, выполнение практических заданий.
3. *Итоговый контроль* проводится по окончании программы и предполагает комплексную проверку образовательных результатов по всем ключевым направлениям. Данный контроль позволяет проанализировать степень усвоения программы учащимися. Результаты контроля фиксируются в диагностической карте.

Формы подведения итогов реализации дополнительной программы: участие во внутренних мероприятиях Технопарка, муниципальных и областных мероприятиях, защита проекта и создание прототипа или групповые соревнования.

Достигнутые учащимися знания, умения и навыки заносятся в сводную таблицу результатов обучения.

Сводная таблица результатов обучения

по образовательной программе дополнительного образования детей

педагог д/о

группа № _____

№ п/п	ФИО учащегося	Теоретические знания	Практические умения и навыки	Творческие способности	Воспитательные результаты	Итого
1.						
2.						
3.						
4.						

Оценка уровней освоения модуля

Уровни	Параметры	Показатели
Высокий уровень (80-100%)	Теоретические знания.	Учащийся освоил материал в полном объеме. Знает и понимает значение терминов, самостоятельно ориентируется в содержании материала по темам. Учащийся заинтересован, проявляет устойчивое внимание к выполнению заданий.
	Практические умения и навыки.	Учащийся способен применять практические умения и навыки во время выполнения самостоятельных заданий,

		правильно и по назначению применяет инструменты. Работу аккуратно доводит до конца. Учащийся может использовать средства вычислительной техники для реализации идеи. Учащийся способен применять современные технологии обработки материалов и создания прототипов. Может оценить результаты выполнения своего задания и дать оценку работы своего товарища.
	Конструкторские способности	Учащийся способен узнать и выделить объект (конструкцию, устройство), определить его составные части и конструктивные особенности. Учащийся способен выразить идею различными способами – текстовым описанием, эскизом, макетом, компьютерной моделью, прототипом. Учащийся способен выделять составные части объекта. Учащийся способен видоизменить или преобразовать объект по заданным параметрам. Учащийся способен из преобразованного или видоизмененного объекта, или его отдельных частей собрать новый.
Средний уровень (50-79%)	Теоретические знания	Учащийся освоил базовые знания, ориентируется в содержании материала по темам, иногда обращается за помощью к педагогу. Учащийся заинтересован, но не всегда проявляет устойчивое внимание к выполнению задания.
	Практические умения и навыки	Владеет базовыми навыками и умениями, но не всегда может выполнить самостоятельное задание, затрудняется и просит помощи педагога. В работе допускает небрежность, делает ошибки, но может устранить их после наводящих вопросов или самостоятельно. Может использовать средства вычислительной техники для реализации идеи или выражения отдельных ее сторон. Оценить результаты своей деятельности может с подсказкой педагога.
	Конструкторские способности	Учащийся может узнать и выделить объект (конструкцию, устройство). Учащийся не всегда способен самостоятельно разобрать, выделить составные части конструкции. Учащийся не способен видоизменить или преобразовать объект по заданным параметрам без подсказки педагога. Учащийся способен выразить идею по крайней мере двумя способами – текстовым описанием, эскизом, макетом, компьютерной моделью, прототипом.
Низкий уровень (меньше 50%)	Теоретические знания	Владеет минимальными знаниями, ориентируется в содержании материала по темам только с помощью педагога.
	Практические умения и навыки	Владеет минимальными начальными навыками и умениями. Учащийся способен выполнять каждую операцию только с подсказкой педагога или товарищей.

		Не всегда правильно применяет необходимый инструмент или не использует вовсе. В работе допускает грубые ошибки, не может их найти даже после указания, не способен самостоятельно оценить результаты своей работы.
	Конструкторские способности	Учащийся с подсказкой педагога может узнать и выделить объект (конструкцию, устройство). Учащийся с подсказкой педагога способен выделять составные части объекта. Разобрать, выделить составные части конструкции, видоизменить или преобразовать объект по заданным параметрам может только в совместной работе с педагогом.

Список литературы для педагога

1. Будущее рядом. Сайт о новых технологиях и будущем человечества [Электронный ресурс]: <http://near-future.ru/> (дата обращения: 02.02.2020)
2. Васин С.А. Проектирование и моделирование промышленных изделий М.: Машиностроение, 2004. — 692 с.
3. Жанна Лидтка, Тим Огилви. Думай как дизайнер. Дизайн-мышление для менеджеров / Манн, Иванов и Фербер.
4. Лук Александр Наумович. Мышление и творчество. М., Политиздат, 1976. 144 с. (Философ. б-чка для юношества).
5. Маслова Е.В. Творческие работы школьников. Алгоритм построения и оформления: Практическое пособие. – М.: АРКТИ, 2006. – 64 с.
6. Основы 3D-моделирования. Изучаем работу в AutoCAD, КОМПАС-3D, SolidWorks, Inventor : учебный курс / Большаков В.П., Бочков А.Л. – СПб.: Питер, 2012. – 304 с.
7. Основы черчения. Учебные фильмы.
8. Ахремко В.А. Сам себе дизайнер интерьера. Иллюстрированное пошаговое руководство / В.А. Ахремко. — М.: Эксмо, 2018. — 96 с.
9. Джилл М. Гармония цвета в дизайне интерьера / М. Джилл. — М.: АСТ, 2005. — 160 с.

Список литературы для учащихся

1. Соловьев Н. К. Дизайн исторического интерьера в России. — М.: Юрайт, 2020. — 273 с.
2. Софиева Н. Дизайн интерьера: стили, тенденции, материалы / Н. Софиева. — М.: Эксмо, 2012. — 656 с.
3. Прахов, Андрей Blender: 3D-моделирование и анимация. Руководство для начинающих / Андрей Прахов. - М.: БХВ-Петербург, 2008. - 379 с.
4. Шрагина Л.И. .Логика воображения : учебное пособие / Л.И. Шрагина. – Москва: Народное образование, 2001.
5. Меерович, М. Технология творческого мышления / Марк Меерович, Лариса Шрагина. — М.: Альпина Бизнес Букс, 2008. — 495 с.

Приложение 1 к программе
«Интерьер 3D: Визуализация и Дизайн»
Календарный учебный график для 1 группы
Педагог: Савенко Ю.Р.

Количество учебных недель: 36

Режим проведения занятий: 2 раза в неделю по 2 часа

Праздничные и выходные дни (согласно государственному календарю)

04.11.2025, 01.01.2026-09.01.2026, 23.02.2026, 08.03.2026, 01.05.2026, 09.05.2026

Каникулярный период:

- осенние каникулы – с 01.11.2025 по 07.11.2025;
- зимние каникулы – с 29.12.2025 по 11.01.2026;
- дополнительные каникулы – с 19.02.2026 по 22.02.2026;
- весенние каникулы – с 25.03.2026 по 31.03.2026;
- летние каникулы – с 01.06.2026 по 31.08.2026.

Во время каникул занятия в объединениях проводятся в соответствии с учебным планом, допускается изменение расписания.

№ п/п	Дата	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место пров-я	Форма контроля
1			Л/ПР	2	Введение в дизайн интерьера и 3D-моделирование	307 к.	Беседа. Наблюдение опрос
2			Л/ПР	2	Принципы композиции: баланс, ритм, пропорции.	307 к.	Беседа
3			Л/ПР	2	Элементы дизайна: линия, форма, цвет, текстура.	307 к.	Беседа
4			Л/ПР	2	Практическое упражнение: создание эскизов с учетом композиции и элементов.	307 к.	Беседа
			Л/ПР	2	Анализ эскизов. Работа над ошибками.	307 к.	Практическая работа
5			Л/ПР	2	Основы дизайна интерьера: принципы и элементы	307 к.	Практическая работа
6			Л/ПР	2	Обзор стилей: классика, минимализм, лофт.	307 к.	Практическая работа
7			Л/ПР	2	Обзор стилей: скандинавский, хай-тек, эклектика.	307 к.	Практическая работа
8			Л/ПР	2	Moodboard: принципы создания. Выбор стиля для проекта.	307 к.	Практическая работа
9			Л/ПР	2	Создание moodboard для выбранного стиля: подбор изображений, цветовой палитры.	307 к.	творческое задание

10			Л/ПР	2	Анализ moodboard. Внесение корректировок.	307 к.	Беседа
11			Л/ПР	2	Стили интерьера: обзор и вдохновение	307 к.	творческое задание
12			Л/ПР	2	Blender: интерфейс. Основные понятия.	307 к.	Беседа
13			Л/ПР	2	Навигация, основные инструменты создания.	307 к.	Участие в работе групп
14			Л/ПР	2	Практические упражнения: создание простых форм.	307 к.	Беседа
15			Л/ПР	2	Практические упражнения: создание простых форм.	307 к.	творческое задание
16			Л/ПР	2	Создание объёмно- пространственной композиции в программе Blender.	307 к.	творческое задание
17			Л/ПР	2	3D-моделирование: комбинирование простых объектов.	307 к.	творческое задание
18			Л/ПР	2	Доработка моделей: редактирование, масштабирование.	307 к.	творческое задание
19			Л/ПР	2	Создание более сложных объектов из простых форм.	307 к.	Демонстрац ия работ
20			Л/ПР	2	Материалы и текстуры: обзор типов.	307 к.	Беседа
21			Л/ПР	2	Применение материалов и текстур к объектам.	307 к.	Практическ ая работа
22			Л/ПР	2	Настройка материалов и текстур: свойства, отражения.	307 к.	Практическ ая работа
23			Л/ПР	2	Освещение: типы источников света.	307 к.	Практическ ая работа
24			Л/ПР	2	Настройка освещения в сцене: тени, яркость.	307 к.	Практическ ая работа
25			Л/ПР	2	Планировка интерьера в 3D: основные принципы.	307 к.	Практическ ая работа
26			Л/ПР	2	Эргономика в интерьере: правила и рекомендации.	307 к.	творческое задание
27			Л/ПР	2	Макетирование: материалы и инструменты (картон, бумага, клей, ножницы).	307 к.	Практическ ая работа
28			Л/ПР	2	Создание макета интерьера.	307 к.	творческое задание

29			Л/ПР	2	Создание макета интерьера.	307 к.	творческое задание
30			Л/ПР	2	Создание макета интерьера.	307 к.	Демонстрация работ, практическая работа
31			Л/ПР	2	Создание макета интерьера.	307 к.	Беседа
32			Л/ПР	2	Создание макета интерьера.	307 к.	Беседа
33			Л/ПР	2	Создание макета интерьера.	307 к.	творческое задание
34			Л/ПР	2	Создание макета интерьера.	307 к.	творческое задание
35			Л/ПР	2	Создание макета интерьера.	307 к.	творческое задание
36			Л/ПР	2	Подведение итогов.	307 к.	творческое задание объекта

Приложение 2 к программе

Программа воспитания

Цель воспитания – сформировать социально активную и компетентную личность, обладающую профессиональными навыками в 3D-визуализации и дизайне интерьера, высокими моральными качествами, способную к творческой самореализации и успешной профессиональной деятельности.

Задачи:

1. воспитание положительных морально-волевых качеств: смелости, дисциплинированности, честности, трудолюбия, самостоятельности;
2. формирование доброжелательного отношения к товарищам, уважительного отношения к результатам своих достижений и достижениям других;
3. стимулирование креативного мышления и воображение, развитие эстетического вкуса и умение находить оригинальные решения в задачах дизайна;
4. воспитание активной гражданской позиции, уважение к культурному наследию и чувство ответственности перед обществом за результаты своей профессиональной деятельности.

Воспитательная работа включает:

1. Культурно-историческое воспитание: Формирование знаний о истории искусства, архитектуры, дизайна, культуре разных народов и эпох. Это необходимо для понимания контекста современной культуры и создания оригинальных и значимых произведений.
2. Эстетическое воспитание: Акцент на развитии эстетического вкуса, умения видеть красоту в окружающем мире, создавать гармоничные и функциональные пространства. Это может включать в себя посещение выставок, музеев, участие в творческих проектах.

План воспитательной работы

№ п/п	Название события, мероприятия	Сроки	Форма проведения
1	День знаний: “Профессия - дизайнер интерьера: горизонты и тренды”	1 сентября	Беседа, интерактивная лекция с демонстрацией лучших работ современных дизайнеров, обсуждение кодекса профессиональной этики
2	Мой Мурманск - город будущего: взгляд дизайнера	4 октября	Просмотр фильма о Мурманске и Мурманской области, выставка рисунков.
4	День матери в России	28 ноября	Изготовление сувенира / открытки – подарка маме
5	День защитника Отечества	23 февраля	Дискуссия о потребностях и особенностях дизайна помещений для военных, разработка концепций

			удобных и функциональных пространств (комнат отдыха, рабочих кабинетов) в воинских частях
7	Женский взгляд на дизайн	8 марта	Чаепитие, организация выставки работ известных женщин-дизайнеров и архитекторов, дискуссия о роли женщин в профессии, изготовление объемных открыток
8	Космический дизайн: фантастика и реальность	12 апреля	Беседа об истории космонавтики, просмотр документальных фильмов об интерьерах космических станций, разработка концепций интерьеров космических аппаратов будущего, создание 3D-визуализаций
9	Дизайн Победы: память и уважение	9 мая	Дискуссия о роли дизайна в создании памятных мест и мемориальных комплексов, посвященных Великой Отечественной войне

Приложение 3 к программе

Описание кейса

Современный мир стремится к комфорту, функциональности и красоте. Продуманный дизайн пространства способен не только создать уют, но и повлиять на наше настроение, продуктивность и даже здоровье. В этом кейсе вам предстоит стать дизайнерами, способными преобразить любое помещение, воплощая мечты в реальность.

Описание проекта: разработка дизайн-проекта для выбранного вами пространства с учетом потребностей и пожеланий «заказчика» (вас самих, членов вашей семьи, друзей, вымышленного персонажа). Проект включает в себя:

- Выбор типа пространства (квартира, офис, кафе, библиотека, коворкинг, магазин и т. д.).

- Анализ существующего состояния пространства (размеры, освещение, особенности планировки).
- Определение «заказчика» и его потребностей (исследование, интервью, брифинг).
- Разработка концепции дизайн-проекта: определение стиля, цветовой гаммы, материалов, освещения, мебели, оборудования.
- Разработка планировочного решения: функциональное зонирование пространства, расстановка мебели и оборудования.
- Разработка 3D-модели пространства: создание реалистичной визуализации интерьера.
- Подготовка презентации проекта.

Цель: создать дизайн-проект функционального, эстетичного и комфортного пространства, отвечающего потребностям и пожеланиям «заказчика».

Задачи:

- Выбрать тип пространства и определить «заказчика».
- Выявить основные проблемы существующего пространства.
- Провести анализ целевой аудитории и определить их потребности.
- Разработать концепцию дизайн-проекта, учитывающую современные тенденции и индивидуальные предпочтения.
- Создать функциональное и эргономичное планировочное решение.
- Разработать 3D-модель пространства и создать реалистичные визуализации.
- Подготовить презентацию проекта и обосновать принятые решения.

Предполагаемые результаты учащихся:

Мягкие Навыки: Навык работы в команде (при наличии). Навык отстаивания своей точки зрения и принятия компромиссных решений. Критическое мышление (анализ проблем, оценка эффективности решений). Аналитическое мышление (анализ целевой аудитории, выявление потребностей). Логическое мышление (обоснование функционального зонирования). Исследовательские навыки (поиск информации о современных тенденциях и материалах). Навыки презентации (подготовка и проведение презентации проекта). Навык публичного выступления (защита проекта перед комиссией). Креативное мышление (генерация новых идей и концепций). Умение слушать и слышать собеседника (учет потребностей целевой аудитории). Аргументированно отстаивать свою точку зрения (обоснование дизайнерских решений). Поиск информации в свободных источниках и структурирование ее. Умение комбинировать, видоизменять и улучшать идеи. Организаторские качества. Умение грамотно письменно формулировать свои мысли.

Сложные Навыки: Дизайн-аналитика (анализ существующего состояния пространства). Дизайн-проектирование (разработка концепции и планировочного решения). Скетчинг (создание эскизов интерьера). Вариантное проектирование (разработка нескольких вариантов планировочного решения). Работа со стилистикой (выбор стиля интерьера, соответствующего концепции). Работа с формообразованием (разработка уникальной мебели и оборудования). Макетирование (создание физического макета части пространства для демонстрации дизайнерских решений). Объемно-пространственное мышление (создание 3D-модели пространства). 3D-моделирование (создание 3D-модели пространства в Blender/Homestyler). Визуализация (создание реалистичных визуализаций интерьера). Прототипирование (создание прототипов мебели и оборудования). Работа с планом презентации. Работа с графическими редакторами. Верстка. Создание и работа с презентацией.

Результатом решения кейса является разработка дизайн-проекта выбранного пространства, включающего в себя:

- Концепцию дизайн-проекта.

- Планировочное решение с функциональным зонированием.
- 3D-модель пространства с реалистичными визуализациями.
- Презентацию проекта.
- Макет части интерьера.

Критерии оценивания проекта

Модуль 1: Эскизирование и планирование

- **Качество эскизов (0-3):** проработанность эскизов, четкость линий, наличие перспективы, демонстрация понимания пространства.
- **Оригинальность концепции (0-3):** уникальность дизайн-решения, отражение индивидуальности, творческий подход к планировке.
- **Функциональность планировки (0-3):** эргономичность пространства, рациональное использование площади, удобство расположения мебели и элементов декора.

Модуль 2: 3D-моделирование в Sweet Home 3D, blender, homestyler

- **Качество 3D-модели (0-3):** детализация модели, точность соответствия эскизу, реалистичность отображения материалов и текстур.
- **Функциональность модели (0-3):** возможность «прогуляться» по виртуальной комнате, наличие всех запланированных элементов, правильное масштабирование и расположение объектов.
- **Использование инструментов программы (0-3):** демонстрация умения работать с интерфейсом программы, применение различных функций и возможностей Sweet Home 3D.

Модуль 3: Макетирование

- **Качество декоративных элементов (0-3):** точность исполнения, аккуратность, соответствие задуманному дизайну, прочность конструкций.
- **Креативность декора (0-3):** оригинальность декоративных элементов, их гармоничное сочетание с общим дизайном, творческий подход к выбору материалов и техник.
- **Интеграция декора в проект (0-3):** гармоничное сочетание элементов, с общей концепцией дизайна комнаты.

Модуль 4: Презентация проекта

- **Качество презентации (0-3):** структура, логика изложения, ясность и лаконичность.
- **Визуальное оформление (0-3):** эстетичность, четкость изображений, привлекательность слайдов.
- **Уверенность в представлении (0-3):** умение отвечать на вопросы, ясно и понятно объяснять принятые дизайнерские решения.

Итоговая оценка: сумма баллов по всем критериям. Максимальный балл — 36.

Уровни освоения программы

Ниже среднего (удовлетворительно)

Обучающийся не выполнил задание, то есть набрал менее 50% от общего количества баллов.

Средний (хорошо)

Обучающийся частично выполнил задание, то есть набрал от 50% до 80% от общего количества баллов.

Высокий (отлично)

Обучающийся выполнил задание, то есть набрал более 80% от общего количества баллов.