

**Муниципальное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа №9 с казачьими классами  
имени атамана А.В. Репникова»**

Принята на заседании  
педагогического совета  
Приказ № 414  
от «30» августа 2024 года

УТВЕРЖДАЮ  
Директор МОУ СОШ №9  
/ Голоконникова Т.В.  
«30» августа 2024 года



Общеобразовательная общеразвивающая программа технической  
направленности

**«Промышленный дизайн.  
Проектирование материальной среды».**

**Уровень программы:** базовый  
**Возрастная категория:** от 11 до 12 лет

**Состав группы:** 10

**Срок реализации:** 1 год

**ID-номер программы в Навигаторе:**

Автор-составитель:  
Васильев Андрей Валерьевич  
Педагог дополнительного  
образования

## Содержание

I. Пояснительная записка	3
II. Учебно-тематический план	8
III. Содержание учебно-тематического плана	10
IV. Материально-технические условия реализации программы	22
V. Список литературы	23

### I. Пояснительная записка

Дизайн является одной из основных сфер творческой деятельности человека, направленной на проектирование материальной среды. В современном мире дизайн охватывает практически все сферы жизни. В связи с этим всё больше возрастает потребность в высококвалифицированных трудовых ресурсах в области промышленного (индустриального) дизайна.

Программа учебного курса «Промышленный дизайн» направлена на междисциплинарную проектно-художественную деятельность с интегрированием естественнонаучных, технических, гуманитарных знаний, а также на развитие инженерного и художественного мышления, обучающегося.

Учебный курс «Промышленный дизайн» фокусируется на приобретении обучающимися практических навыков в области определения потребительской ниши товаров, прогнозирования запросов потребителей, создания инновационной продукции, проектирования технологичного изделия.

В программу учебного курса заложена работа над проектами, где обучающиеся смогут попробовать себя в роли концептуалиста, стилиста, конструктора, дизайн-менеджера. В процессе разработки проекта, обучающиеся коллективно обсуждают идеи решения поставленной задачи, далее осуществляют концептуальную проработку, эскизирование, макетирование, трёхмерное моделирование, визуализацию, конструирование, прототипирование, испытание полученной модели, оценку работоспособности созданной модели. В процессе обучения производится акцент на составление технических текстов, а также на навыки устной и письменной коммуникации и командной работы.

Учебный курс «Промышленный дизайн» представляет собой самостоятельный модуль, изучаемый в течение учебного года параллельно с освоением программ основного общего образования в предметных областях «Математика», «Информатика», «Физика», «Изобразительное искусство», «Технология», «Русский язык». Курс «Промышленный дизайн» предполагает возможность участия обучающихся в соревнованиях, олимпиадах и

конкурсах. Предполагается, что обучающиеся овладеют навыками в области дизайн-эскизирования, трёхмерного компьютерного моделирования.

Программа предполагает постепенное расширение знаний и их углубление, а также приобретение умений в области проектирования, конструирования и изготовления прототипа продукта.

Занятия предполагают развитие личности:

- развитие интеллектуального потенциала, обучающегося (анализ, синтез, сравнение);

- развитие практических умений и навыков (эскизирование, 3D-моделирование, конструирование, макетирование, прототипирование, презентация).

Учебно-воспитательный процесс направлен на формирование и развитие у обучающихся таких важных социально значимых качеств, как готовность к нравственному самоопределению, стремление к сохранению и приумножению технических, культурных и исторических ценностей. Становление личности через творческое самовыражение.

### Тематическое планирование

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
<b>1</b>	<b>Кейс «Демонстрационная шахматная доска»</b>	<b>12</b>	<b>1</b>	<b>11</b>	Презентация результатов
1.1	Анализ формообразования промышленного изделия	2		2	
1.2	Натурные зарисовки промышленного изделия	2		2	
1.3	Генерирование идей по улучшению промышленного изделия	2		2	
1.4	Создание прототипа промышленного изделия из бумаги и картона	4	1	3	
1.5	Испытание прототипа. Презентация проекта перед аудиторией	2		2	
<b>2</b>	<b>Кейс «Объект из будущего»</b>	<b>12</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	Презентация результатов
2.1	Введение. Методики формирования идей	4	1	3	
2.2	Урок рисования (перспектива, линия, штриховка)	2	1	1	
2.3	Создание прототипа объекта промышленного дизайна	4	1	3	
2.4	Урок рисования (способы передачи объёма, светотень)	2	1	1	
<b>3</b>	<b>Кейс «Космическая станция»</b>	<b>12</b>	<b>2</b>	<b>10</b>	Презентация

					результатов
3.1	Создание эскиза объёмно-пространственной композиции	2		2	
3.2	Урок 3D-моделирования (Fusion 360)	4	1	3	
3.3	Создание объёмно-пространственной композиции в программе Fusion 360	4		4	
3.4	Основы визуализации в программе Fusion 360	2	1	1	
<b>4</b>	<b>Кейс «Как это устроено?»</b>	<b>12</b>	<b>2</b>	<b>10</b>	Презентация результатов
4.1	Изучение функции, формы, эргономики промышленного изделия	2	1	1	
4.2	Изучение устройства и принципа функционирования промышленного изделия	2	1	1	
4.3	Фотофиксация элементов промышленного изделия	2		2	
4.4	Подготовка материалов для презентации проекта	2		2	
4.5	Создание презентации	4		4	
<b>5</b>	<b>Кейс «Механическое устройство»</b>	<b>20</b>	<b>2</b>	<b>18</b>	Презентация результатов
5.1	Введение: демонстрация механизмов, диалог	2	2		
5.2	Сборка механизмов из набора LEGO Education «Технология и физика»	2		2	
5.3	Демонстрация механизмов, сессия вопросов-ответов	2		2	
5.4	Мозговой штурм	2		2	
5.5	Выбор идей. Эскизирование	2		2	
5.6	3D-моделирование	2		2	
5.7	3D-моделирование, сбор материалов для презентации	2		2	
5.8	Рендеринг	2		2	
5.9	Создание презентации, подготовка защиты	2		2	
5.10	Защита проектов	2		2	
<b>Всего часов:</b>		<b>68</b>	<b>11</b>	<b>57</b>	

## Содержание тем программы

### 1. Кейс «Объект из будущего»

Знакомство с методикой генерирования идей с помощью карты ассоциаций.

Применение методики на практике. Генерирование оригинальной идеи проекта.

1.1 Формирование команд. Построение карты ассоциаций на основе социального и технологического прогнозов будущего. Формирование идей на базе

многоуровневых ассоциаций. Проверка идей с помощью сценариев развития и «линз» (экономической, технологической, социально-политической и экологической). Презентация идеи продукта группой.

- 1.2 Изучение основ скетчинга: инструментарий, постановка руки, понятие перспективы, построение простых геометрических тел. Фиксация идеи проекта в технике скетчинга. Презентация идеи продукта группой.
- 1.3 Создание макета из бумаги, картона и ненужных предметов. Упаковка объекта, имитация готового к продаже товара. Презентация проектов по группам.
- 1.4 Изучение основ скетчинга: понятие света и тени; техника передачи объёма. Создание подробного эскиза проектной разработки в технике скетчинга.

*Примечание: при наличии оборудования можно изучать технику маркерного или цифрового скетча.*

## **2. Кейс «Демонстрационная шахматная доска»**

Понятие функционального назначения промышленных изделий. Связь функции и формы в промышленном дизайне. Анализ формообразования. Развитие критического мышления, выявление неудобств в пользовании промышленными изделиями. Генерирование идей по улучшению промышленного изделия. Изучение основ макетирования из бумаги и картона. Представление идеи проекта в эскизах и макетах.

- 2.1 Формирование команд. Анализ формообразования промышленного изделия на примере школьного пенала. Сравнение разных типов шахматных досок (для сравнения используются шахматные доски), выявление связи функции и формы.
- 2.2 Выполнение натуральных зарисовок шахматной доски в технике скетчинга.
- 2.3 Выявление неудобств в пользовании шахматной доской. Генерирование идей по улучшению объекта. Фиксация идей в эскизах и плоских макетах.
- 2.4 Создание действующего прототипа шахматной доски из бумаги и картона, имеющего принципиальные отличия от существующего аналога.
- 2.5 Испытание прототипа. Внесение изменений в макет. Презентация проекта перед аудиторией.

## **3. Кейс «Космическая станция»**

Знакомство с объёмно-пространственной композицией на примере создания трёхмерной модели космической станции.

- 3.1 Понятие объёмно-пространственной композиции в промышленном дизайне на примере космической станции. Изучение модульного устройства космической станции, функционального назначения модулей.
- 3.2 Основы 3D-моделирования: знакомство с интерфейсом программы Fusion 360, освоение проекций и видов, изучение набора команд и инструментов.
- 3.3 Создание трёхмерной модели космической станции в программе Fusion 360.
- 3.4 Изучение основ визуализации в программе Fusion 360, настройки параметров сцены. Визуализация трёхмерной модели космической станции.

#### **4. Кейс «Как это устроено?»**

Изучение функции, формы, эргономики, материала, технологии изготовления, принципа функционирования промышленного изделия.

- 4.1 Формирование команд. Выбор промышленного изделия для дальнейшего изучения. Анализ формообразования и эргономики промышленного изделия.
- 4.2 Изучение принципа функционирования промышленного изделия. Разбор промышленного изделия на отдельные детали и составные элементы. Изучение внутреннего устройства.
- 4.3 Подробная фотофиксация деталей и элементов промышленного изделия.
- 4.4 Подготовка материалов для презентации проекта (фото- и видеоматериалы).
- 4.5 Создание презентации. Презентация результатов исследования перед аудиторией.

#### **5. Кейс «Механическое устройство»**

Изучение на практике и сравнительная аналитика механизмов набора LEGO Education «Технология и физика». Проектирование объекта, решающего насущную проблему, на основе одного или нескольких изученных механизмов.

- 5.1 Введение: демонстрация и диалог на тему устройства различных механизмов и их применения в жизнедеятельности человека.
- 5.2 Сборка выбранного на прошлом занятии механизма с использованием инструкции из набора и при минимальной помощи наставника.
- 5.3 Демонстрация работы собранных механизмов и комментарии принципа их работы. Сессия вопросов-ответов, комментарии наставника.
- 5.4 Введение в метод мозгового штурма. Сессия мозгового штурма с генерацией идей устройств, решающих насущную проблему, в основе которых лежит принцип работы выбранного механизма.
- 5.5 Отбираем идеи, фиксируем в ручных эскизах.
- 5.6 3D-моделирование объекта во Fusion 360.

- 5.7 3D-моделирование объекта во Fusion 360, сборка материалов для презентации.
- 5.8 Выбор и присвоение модели материалов. Настройка сцены. Рендеринг.
- 5.9 Сборка презентации в ReaDyMag, подготовка защиты.
- 5.10 Защита командами проектов.

## **Материально-технические условия реализации программы**

### **Аппаратное и техническое обеспечение:**

- Рабочее место обучающегося:  
ноутбук: производительность процессора (по тесту PassMark — CPU BenchMark <http://www.cpubenchmark.net/>): не менее 2000 единиц; объём оперативной памяти: не менее 4 Гб; объём накопителя SSD/eMMC: не менее 128 Гб (или соответствующий по характеристикам персональный компьютер с монитором, клавиатурой и колонками);  
мышь.
- Рабочее место наставника:  
ноутбук: процессор Intel Core i5-4590/AMD FX 8350 — аналогичная или более новая модель, графический процессор NVIDIA GeForce GTX 970, AMD Radeon R9 290 — аналогичная или более новая модель, объём оперативной памяти: не менее 4 Гб, видеовыход HDMI 1.4, DisplayPort 1.2 или более новая модель (или соответствующий по характеристикам персональный компьютер с монитором, клавиатурой и колонками);  
презентационное оборудование с возможностью подключения к компьютеру — 1 комплект;  
флипчарт с комплектом листов/маркерная доска, соответствующий набор письменных принадлежностей — 1 шт.;  
единая сеть Wi-Fi.

### **Программное обеспечение:**

- офисное программное обеспечение;
- программное обеспечение для трёхмерного моделирования (Autodesk Fusion 360);
- графический редактор.

### **Расходные материалы:**

- бумага А4 для рисования и распечатки;
- бумага А3 для рисования;

набор простых карандашей — по количеству обучающихся;  
 набор чёрных шариковых ручек — по количеству обучающихся;  
 клей ПВА — 2 шт.;  
 клей-карандаш — по количеству обучающихся;  
 скотч прозрачный/матовый — 2 шт.;  
 скотч двусторонний — 2 шт.;  
 картон/гофрокартон для макетирования — 1200\*800 мм, по одному листу на двух обучающихся;  
 нож макетный — по количеству обучающихся;  
 лезвия для ножа сменные 18 мм — 2 шт.;  
 ножницы — по количеству обучающихся;  
 коврик для резки картона — по количеству обучающихся;  
 PLA-пластик 1,75 REC нескольких цветов.

## VII. Примерный календарный учебный график на 2019/2020 учебный год

**Период обучения** — сентябрь-май.

**Количество учебных недель** — 34.

**Количество часов** — 68.

**Режим проведения занятий:** 2 раза в неделю.

№ п/п	Месяц	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
1.	Сентябрь	Л/ПР	1	Введение в образовательную программу, техника безопасности	Тестирование
2.	Сентябрь	Л/ПР	3	Методики формирования идей	Беседа
3.	Сентябрь	Л/ПР	2	Урок рисования (перспектива, линия, штриховка)	Беседа
4.	Сентябрь	Л/ПР	4	Создание прототипа объекта промышленного дизайна	Беседа
5.	Октябрь	Л/ПР	2	Урок рисования (способы передачи объёма, светотень)	Демонстрация решений кейса
6.	Октябрь	Л/ПР	2	Анализ формообразования промышленного изделия	Беседа



7.	Октябрь	Л/ПР	2	Натурные зарисовки промышленного изделия	Беседа
8.	Октябрь	Л/ПР	2	Генерирование идей по улучшению промышленного изделия	Беседа
9.	Ноябрь	Л/ПР	4	Создание прототипа промышленного изделия из бумаги и картона	Беседа
10.	Ноябрь	Л/ПР	2	Испытание прототипа	Беседа
11.	Ноябрь	Л/ПР	2	Презентация проекта перед аудиторией	Демонстрация решений кейса
12.	Ноябрь	Л/ПР	2	Создание эскиза объёмно-пространственной композиции	Беседа
13.	Декабрь	Л/ПР	4	Урок 3D- моделирования (Fusion 360)	Беседа
14.	Декабрь	Л/ПР	4	Создание объёмно-пространственной композиции в программе Fusion 360	Беседа
15.	Декабрь	Л/ПР	2	Основы визуализации в программе Fusion 360	Демонстрация решений кейса
16.	Декабрь	Л/ПР	2	Изучение функции, формы, эргономики промышленного изделия	Беседа
17.	Январь	Л/ПР	2	Изучение устройства и принципа функционирования промышленного изделия	Беседа
18.	Январь	Л/ПР	2	Фотофиксация элементов промышленного изделия	Беседа
19.	Январь	Л/ПР	2	Подготовка материалов для презентации проекта	Беседа
20.	Январь	Л/ПР	4	Создание презентации	Демонстрация решений кейса
21.	Февраль	Л/ПР	2	Введение: демонстрация механизмов, диалог	Беседа
22.	Февраль	Л/ПР	2	Сборка механизмов из набора LEGO Education «Технология и физика»	Беседа
23.	Февраль	Л/ПР	2	Демонстрация механизмов, сессия вопросов-ответов	Беседа
24.	Февраль	Л/ПР	2	Мозговой штурм	Беседа
25.	Февраль	Л/ПР	2	Выбор идей. Эскизирование	Беседа
26.	Март	Л/ПР	2	3D-моделирование	Тестирование
27.	Март	Л/ПР	2	3D-моделирование, сбор материалов для презентации	Беседа

28.	Март	Л/ПР	2	Рендеринг	Тестирование
29.	Март	Л/ПР	2	Создание презентации, подготовка защиты	Беседа
30.	Март	Л/ПР	2	Защита проектов	Демонстрация решений кейса
31.	Апрель	Л/ПР	2		
32.	Апрель	Л/ПР	2		
33.	Апрель	Л/ПР	2		
34.	Май	Л/ПР	2		
35.	Май	Л/ПР	2		
36.	Май	Л/ПР	2		

#### VIII. Список литературы и методического материала

1. Адриан Шонесси. Как стать дизайнером, не продав душу дьяволу / Питер.
2. Фил Кливер. Чему вас не научат в дизайн-школе / Рипол Классик.
3. Майкл Джанда. Сожги своё портфолио! То, чему не учат в дизайнерских школах / Питер.
4. Жанна Лидтка, Тим Огилви. Думай как дизайнер. Дизайн-мышление для менеджеров / Манн, Иванов и Фербер.
5. Koos Eissen, Roselien Steur. Sketching: Drawing Techniques for Product Designers / Hardcover, 2009.
6. Kevin Henry. Drawing for Product Designers (Portfolio Skills: Product Design) / Paperback, 2012.
7. Bjarki Hallgrímsson. Prototyping and Modelmaking for Product Design (Portfolio Skills) / Paperback, 2012.
8. Kurt Hanks, Larry Belliston. Rapid Viz: A New Method for the Rapid Visualization of Ideas.
9. Jim Lesko. Industrial Design: Materials and Manufacturing Guide.
10. Rob Thompson. Prototyping and Low-Volume Production (The Manufacturing Guides).
11. Rob Thompson. Product and Furniture Design (The Manufacturing Guides).
12. Rob Thompson, Martin Thompson. Sustainable Materials, Processes and Production (The Manufacturing Guides).

13. Susan Weinschenk. 100 Things Every Designer Needs to Know About People (Voices That Matter).
14. Jennifer Hudson. Process 2nd Edition: 50 Product Designs from Concept to Manufacture.
15. <http://designet.ru/>.
16. <http://www.cardesign.ru/>.
17. <https://www.behance.net/>.
18. <http://www.notcot.org/>.
19. <http://mocoloco.com/>.