

Аннотация к программе

Наименование рабочей программы	«Промышленный дизайн». Рабочая программа к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе технической направленности по предметной области «Промышленный дизайн» детского технопарка «Кванториум»
Нормативная база	Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» Порядок разработки и утверждения дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ в ГАУ ДО ТО «ДТиС «Пионер» Учебный план ГАУ ДО ТО «ДТиС «Пионер» на 2023-2024 учебный год
Уровень реализации рабочей программы	Стартовый
Возраст обучающихся	11-17 лет
Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа в рамках которой реализуется рабочая программа	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Промышленный дизайн» детского технопарка "Кванториум"
Наименование объединения (студии, коллектива и т.д.), где реализуется рабочая программа	«Промышленный дизайн»
Срок реализации рабочей программы	4 месяца

<p>Планируемые результаты освоения рабочей программы</p>	<p>Обучающихся будут <u>знать/понимать</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● предмет Промышленный дизайн; ● современное ПО для 2d и 3d моделирования, сравнивать эти ПО, выявлять их достоинства и недостатки; ● ключевые элементы интерфейса приложений; ● базовые способы моделирования; ● основы эскизирования, моделирования и прототипирования <p><u>уметь:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● ориентироваться в современной литературе и вести дискуссию по теме Промышленный дизайн; ● самостоятельно ставить задачи по созданию и практическому использованию разрабатываемых и моделируемых объектов; ● ориентироваться в методах и инструментальных средствах разработки и моделирования; ● понимать и использовать знания работы с габаритными размерами (в масштабе); ● применять эти знания в проектной деятельности; <p><u>владеть:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● навыками творческого обобщения полученных знаний; ● конкретного и объективного изложения своих знаний в письменной и устной форме; ● умением работы со специализированными инструментами; ● навыком анализа выполненных моделей, определения и устранения их недочетов и ошибок; ● оптимизировать созданные модели, объекты для совместного использования с IT-квантумом или при создании анимационных проектов.
--	---