



**ТВОРЧЕСКИЕ СПЕЦИАЛЬНОСТИ НА КАФЕДРЕ  
«ДИЗАЙН И ТЕХНОЛОГИЯ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ОБРАБОТКИ  
МАТЕРИАЛОВ» В ИНСТИТУТЕ МАШИНОСТРОЕНИЯ ЛИПЕЦКОГО  
ГОСУДАРСТВЕННОГО ТЕХНИЧЕСКОГО УНИВЕРСИТЕТА**

**1. СРЕДНЕЕ СПЕЦИАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ ПО НАПРАВЛЕНИЮ  
ПОДГОТОВКИ 54.02.01 «ДИЗАЙН»**

Стандарт зарегистрирован в Минюсте России 24 ноября 2014г., №34861.  
Уровень образования, необходимый для обучения – 9 классов среднего общего образования.

Вступительные испытания – творческий экзамен «Рисунок».

Срок получения среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 Дизайн по базовой подготовке очной формы обучения – 2 года 10 месяцев.

**2. ВЫСШЕЕ ОБРАЗОВАНИЕ – БАКАЛАВРИАТ ПО НАПРАВЛЕНИЮ  
ПОДГОТОВКИ 54.03.01 «ДИЗАЙН»**

Стандарт зарегистрирован в Минюсте России 27.08.2020.

Уровень образования необходимый для обучения – 11 классов среднего общего образования со сдачей единого государственного экзамена по математике, достаточный для поступления в Липецкий государственный технический университет.

Вступительные условия – творческий экзамен «Рисунок».

Срок получения высшего профессионального образования по специальности 54.03.01 Дизайн по очной форме обучения – 4 года, по очно – заочной форме – увеличивается не менее чем на 6 месяцев и не более чем на 1 год по сравнению со сроком получения образования в очной форме обучения.

Области профессиональной деятельности и их сферы:

3. Легкая и текстильная промышленность:

Профессиональный стандарт 21001 – Дизайнер детской игровой среды и продукции;

Профессиональный стандарт 21002 – Дизайнер детской одежды и обуви.

4. Автомобилестроение:

Профессиональный стандарт 31006 – «Дизайнер автомобилестроения».

5. Сквозные виды профессиональной деятельности:

Профессиональный стандарт 40059 – Промышленный дизайнер (эргономист);

Профессиональный стандарт 40137 «Дизайнер транспортных средств».

В рамках освоения программы бакалавриата выпускники готовятся также к решению задач профессиональной деятельности следующих типов:

- научно – исследовательский;
- художественный;
- проектный;
- информационно – технологический;
- организационно – управленческий;
- педагогический.

Современное направление профессиональной подготовки “Дизайн” обучает специалистов способных преобразовывать пространство вокруг себя, творить окружающий нас мир. В область интересов будущих профессионалов входят практически все сферы жизнедеятельность человека, не только их внешняя форма, но и внутреннее содержание, функциональная зависимость. Кафедра дизайна и художественной обработки материалов Липецкого государственного технического университета предлагает обучение не менее чем по десяти актуальным направлениям дизайна, включая промышленный дизайн, дизайн процессов на основе цифровых технологий, 3d моделирование и 3d печать и т.п. Вне зависимости от специфики все профессии профиля являются востребованными на рынке труда. Специалисты профиля, как правило получают достойную зарплату, однако и работать приходится много.



## **Будущая профессия**

Работа дизайнера представляет собой кропотливый труд в процессе составления планов, смет, проектной документации. Творческие и коммуникационные способности, терпение, целеустремленность, высокая трудоспособность – далеко не полный перечень личностных качеств успешного специалиста. В задачи будущего выпускника входит умение слушать пожелания заказчика, воплощать их в форме творческих проектов.

В зависимости от конкретного направления будущему специалисту придётся сочетать знания из различных областей, начиная от дизайнерских умений и заканчивая флористикой, архитектурой и почвоведением (ландшафтный дизайнер), либо знания структуру ткани и сочетания различных видов тканей (дизайнер одежды).



## **Перспективы трудоустройства по профессии дизайнер**

Специалисты разного профиля дизайна востребованы на отечественном и зарубежном рынках труда. После завершения обучения на кафедре ДиХОМ ЛГТУ выпускник может успешно занимать должности:

1. Web-дизайнера;
2. Дизайнера цифрового моделирования и 3d печати;
3. Верстальщика;
4. Архитектора-дизайнера;
5. Декоратора;
6. Дизайнера экстерьера и интерьера;
7. Ландшафтного дизайнера;
8. Дизайнера мебели;
9. Дизайнера освещения;
10. Дизайнера одежды;
11. Реставратора;
12. Дизайнера рекламных агентств;
13. Художника;
14. Художественного редактора;
15. Фотодизайнера и т.п.

В зависимости от личных предпочтений студент окончивший кафедру ДиХОМ ЛГТУ может устроиться на работу в дизайнерскую организацию, либо же осуществлять поиск заказчика самостоятельно. Заработная плата зависит от умения преподать себя и свои услуги, работоспособности и уровня профессионализма. Как правило, зарплаты начинающих специалистов

небольших компаний составляют от 500 долларов ежемесячно. Средняя оплата труда web-дизайнера достигает 5000 долларов.

### **Перспективы профессионального совершенствования выпускников**

В задачи дизайнера входит создание принципиально новой среды обитания человека. Поскольку эта среда постоянно меняется, будущему специалисту необходимо постоянно совершенствовать собственные профессиональные знания, компетенции и навыки. Обучение в магистратуре и аспирантуре позволяет продолжить изучение существующих тенденций развития дизайнерских решений и парадигм в выбранной отрасли



деятельности и получить фундаментальные теоретические знания.

Продолжение обучения позволяет, не отрываясь от выполнения творческих дизайнерских проектов, дополнительно овладеть навыками и компетенциями педагогической и научной деятельности.

Диплом магистра не требует подтверждения при реализации трудовой деятельности за пределами страны, что особенно актуально для тех, кто планирует трудоустройство в крупные международные проектные организации. Написание магистерской диссертации может быть впоследствии продолжено при обучении в аспирантуре и докторантуре.

### **Приобретаемые компетенции и навыки**

Профессия дизайнера относительно новая в нашей стране, однако она уже успела завоевать относительную популярность на рынке труда. Высококвалифицированные специалисты могут рассчитывать на карьерный рост и отсутствие проблем в процессе трудоустройства. В процессе создания инновационных творческих проектов дизайнер должен учитывать господствующие в обществе идеи и тенденции, анализировать потребности различных социальных групп и создавать нечто новое, уникальное, необыкновенное, предугадывая желание потребителей. Разумеется, осуществление профессиональной деятельности требует наличия ряда профессиональных компетенций, включая следующие:

1. Умение генерировать новые дизайнерские идеи относительно создания различных объектов, транспортных средств, техники, оборудования,

предметов интерьера, одежды, полиграфической продукции, объектов ландшафтного дизайна и т.д.;

2. Разрабатывать дизайн-проекты;

3. Создавать уникальные промышленные образцы, проекты, авторские коллекции и пр.;

4. Выбирать наиболее эффективные материалы для реализации дизайнерских проектов;

5. Осуществлять экономическую оценку и контролировать стоимость проектных решений;

6. Реализовывать проекты реставрации объектов;

7. Успешно применять современные компьютерные программы

в процессе проектирования и художественного конструирования дизайн-продуктов (смотри оригинал <https://edunews.ru/entrants/okso/iskusstvo-i-kultura/izobrazitelnoe-i-prikladnie-vidi-iskusstv/dizajn-bakalavriat.html>).



### **3. ВЫСШЕЕ ОБРАЗОВАНИЕ – БАКАЛАВРИАТ ПО НАПРАВЛЕНИЕ ПОДГОТОВКИ 29.03.04 «ТЕХНОЛОГИЯ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ОБРАБОТКИ МАТЕРИАЛОВ»**

Стандарт зарегистрирован в Минюсте России 12.10.2017 №48532.

Уровень образования необходимый для обучения – 11 классов со сдачей единого государственного экзамена по математике, достаточный для поступления в Липецкий государственный технический университет.

Вступительные условия – творческий экзамен – Рисунок.

Срок получения высшего профессионального образования по специальности 29.03.04 Технология художественной обработки материалов – 4 года, по очно – заочной форме увеличивается не менее чем на 6 месяцев и не более чем на 1 год по сравнению со сроком получения образования по очной форме обучения.

Области профессиональной деятельности и сферы профессиональной деятельности, в которых выпускники, освоившие программу бакалавриата могут осуществлять профессиональную деятельность, смотри в нижеследующей таблице.

*Перечень профессиональных стандартов соответствующих профессиональной деятельности выпускников, освоивших программу бакалавриата по направлению подготовки 29.03.04 Технология художественной обработки материалов*

№ п/п	Код профессионального стандарта	Наименование области профессиональной деятельности. Наименование профессионального стандарта
21 Легкая и текстильная промышленность		
1	21001	Профессиональный стандарт «Дизайнер детской игровой среды и продукции»
40 сквозные виды профессиональной деятельности в промышленности		
2	40010	Профессиональный стандарт «Специалист по техническому контролю качества продукции»
3	40014	Профессиональный стандарт «Специалист по технологии заготовительного производства»
4	40059	Профессиональный стандарт «Промышленный дизайнер (эргономист)»

Согласно вышеприведенной таблице области профессиональной деятельности и сферы профессиональной деятельности, в которых выпускники, освоившие программу бакалавриата, могут осуществлять профессиональную деятельность это:

А. Легкая и текстильная промышленность (в сфере дизайна и технической эстетики художественно-промышленных и ювелирных изделий и изделий прикладных искусств);

Б. Сквозные виды профессиональной деятельности (в сфере научных исследований технологий художественной обработки материалов, в сфере контроля и совершенствования технологических процессов; в сфере планирования, организации производства художественно-промышленных и ювелирных изделий; изделий прикладных искусств, технического контроля качества; в сфере оказания услуг населению по ремонту и реставрации, проектированию и изготовлению художественно-промышленных и ювелирных изделий прикладных искусств для массового и индивидуального потребления;

В. Выпускники могут осуществлять профессиональную деятельность в других областях профессиональной деятельности при условии соответствия уровня их образования и полученных компетенций требованиям к квалификации работников;

Г. В рамках освоения программы бакалавриата выпускники могут готовиться к решению задач профессиональной деятельности следующих типов:

- Производственно-технологической;
- Проектной;
- Научно-исследовательской;
- Экспертно-аналитической;
- Производственно-управленческой.

Таким образом, направление подготовкой даёт уникальную возможность совместить изучение и освоение художественных и технических областей, получить творческие навыки и теоретические знания, которые могут быть использованы в различных сферах человеческой деятельности – от рекламы и до промышленности, отвечающей эргономическим требованиям.

Студенты изучают и осваивают цифровые технологии (3d моделирование и 3d печать), и другие компьютерные технологии моделирования и проектирования, формо- и цветообразования готовой продукции из различных материалов, обеспечивающих её эстетическую значимость, востребованность и конкурентоспособность в условиях рыночной экономики.

Программа образовательного процесса на кафедре ДиХОМ ЛГТУ обеспечивает подготовку высококвалифицированных специалистов в таких областях как дизайн, эргономика с профессиональной квалификацией дизайнер (эргономист), способных как индивидуально, так и в различных коллективах (предприятия и организации) находить грамотные, современные (прогрессивные и экономически оптимальные) пути решения сложных комплексных задач в условиях реального производства промышленной и



гражданской продукции, в области цифровых технологий, дизайна, эргономики, технической эстетики, искусства для последующего изготовления и реализации изделий из различных материалов.

За время учебы студентами приобретаются практические навыки работы с различными цифровыми технологиями, применяемыми в реальных промышленных изделиях, в том числе и в декоративно-прикладном искусстве, а также знания о технологических процессах, при производстве промышленных и художественных изделий из металла, стекла, дерева, керамики, эмалей и других материалов.

Программа готовит специалистов в области художественной обработки материалов, компетентных в вопросах дизайна и эргономики, художественного конструирования, технической эстетики, материаловедения, технологии обработки, сочетающих способности проектировщика, художника, инженера, конструктора и технолога.

Направления научной деятельности:

- цвет и формообразование объектов дизайна и эргономики;
- объемно-графические, программные (компьютерные) и цифровые средства моделирования объектов дизайна и эргономики;
- дизайн-проект, его стадии и технологии реализации с использованием 3D-печати.

#### **Профессии, которые может выбрать выпускник:**



- специалист по производству ювелирных и художественных изделий (керамических изделий, мебели, витражей, обуви, одежды, изделий малой пластики и др.);
- 3D дизайнер;
- индивидуальная творческая деятельность;
- художник по металлу, дереву, стеклу, фаянсу, фарфору и другим материалам.

Учебный процесс построен таким образом, чтобы будущий специалист имел возможность создания эскиза изделия и воплощения его в конкретном объекте, представляющим художественно-промышленно-эргономическую и техническую

ценность. При реализации результатов технологии художественной обработки материалов будущий бакалавр способен совместить материалы двух и более классов, для этого он имеет не только дизайнерскую, экологическую, но и инженерную подготовку.



## **Востребованная профессия с хорошими перспективами - промышленный дизайнер**

Промышленный дизайнер охватывает разные производства:

- текстильное; кожгалантерейное;
- мебельное, деревообрабатывающее;
- автомобилестроение;
- проектирование машин, станков и другого оборудования.

Главная задача промышленного дизайнера - придумать и создать продукцию, в которой эргономика сочетается с технической эстетикой и функциональностью.

Эргономичность готовых образцов - основной критерий оценки работы специалиста. Работа над проектом включает все этапы: от создания эскиза и его визуализации до конструирования отдельных элементов продукта и презентации его прототипа. Промышленные дизайнеры часто участвуют в научных исследованиях, касающихся эргономики, а также контролируют испытания опытных образцов перед их запуском в серийное производство.

Востребованному работнику нужны знания в области инженерии, механики, рисования, а также чувство стиля и цвета. Промышленные дизайнеры не создают чертежи самостоятельно - их задача сводится к оптимизации существующих товаров, чтобы повысить их эстетическую и практическую ценность, привлекательность в глазах потребителей.



**Зарботная плата по России в среднем - 70-75 тысяч рублей. Крупные компании предлагают штатным сотрудникам 150-170 тысяч рублей.**

### **Дизайнер-визуализатор**

Он разрабатывает и оформляет 3D-объекты. Его услуги востребованы в рекламе, киноиндустрии, при разработке сайтов, компьютерных игр, мобильных приложений.

Одна из наиболее востребованных и прибыльных сфер деятельности - дизайн и изготовление памятников, надгробий. Мастера получают **фиксированный оклад и процент от заказов**. Оплата труда специалистов без опыта или с минимальным опытом стартует с **45-50 тысяч рублей**.

Студенты проходят практику на кафедре дизайна и художественной обработки материалов в ЛГТУ, а также на производстве. В учебную практику обязательно включается научно-исследовательская работа.

### Навыки

Выпускники нашей кафедры готовы к самостоятельной работе.

Их знания позволяют:

1. Выбирать наиболее оптимальный материал для изготовления продукции, учитывая его характеристики и эксплуатационные особенности.

2. Определять свойства материалов визуально и с использованием физико-химического анализа.

3. Разрабатывать современные технологии обработки материалов и внедрять их в технологический процесс.

4. Самостоятельно выбирать инструменты и оборудование для изготовления промышленно-художественных объектов.

5. Контролировать параметры продукции, производственный процесс, качество материалов.

6. Придумывать и создавать эскизы предметов.

7. Заниматься реставрацией.

8. Подбирать материалы, учитывая их художественную совместимость.

9. Оценивать эстетическую ценность конкретного изделия, руководствуясь художественными критериями.

10. Изготавливать композиции из разных материалов.

11. Проектировать объекты из материалов разных групп.

12. Участвовать в проектировании участков мелкосерийного выпуска



продукции.

13. Возглавить дизайнерский отдел на предприятии, организовывать и контролировать работу подчинённых.



## Перспективы

Технолог и художник по материалам может реализовать творческий потенциал в мастерских по обработке гранита, мрамора, других камней, на ювелирных фабриках, в компаниях, занимающихся разработкой промышленного дизайна.

Все чаще открывают вакансии, связанные с художественной обработкой материалов, архитектурные бюро, студии дизайна интерьера, компании по созданию упаковки. **Оплата труда составляет 45-55 тысяч рублей, встречаются предложения с окладом 205 тысяч.**

## Профессии будущего

Технический прогресс не замедляет обороты, рождая потребность в новых профессиях. Среди них – **science-художники** и дизайнеры носимых **энергоустройств**. Появление этих профессий прогнозируют в 2021-2023 годах.

**Science-художник.** Специалист, использующий в своем творчестве научные достижения и данные исследований. Эта деятельность взаимодополняющая, когда творец может предложить работу, в которой отображена окружающая действительность, грядущие изменения. Важно, чтобы готовый продукт вызывал у зрителя или пользователя яркие эмоции. Наглядный пример для иллюстрации – писатель Жюль Верн, придумавший и подробно описавший в своём романе подводную лодку задолго до её появления. Иными словами, Science-art задаёт направление развития.

**Дизайнер носимых энергоустройств.** Носимые энергоустройства – товары и гаджеты, предназначенные для индивидуального использования. Все они генерируют энергию небольшой мощности. Дизайнер придумывает концепцию и форму, подбирает цвета и фактуры, с которыми пользователю будет комфортно взаимодействовать. К носимым энергоустройствам относятся не только гаджеты, а и обувь, одежда, аксессуары. Появление профессии прогнозируют к 2025 году, но базовую подготовку можно получать уже сейчас.

