

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович Автономная некоммерческая организация высшего образования

Должность: ректор

Дата подписания: 27.01.2021 18:15:30

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114b19b04b8f14

«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»

Факультет дизайна и моды

Кафедра дизайна



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины

Б1.В.ДВ.04.02 «ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ГРАФИКА В ДИЗАЙНЕ КОСТЮМА»

Для направления подготовки:

54.03.01 «Дизайн»

(уровень бакалавриата)

Программа прикладного бакалавриата

Вид профессиональной деятельности:

Проектная

Профиль:

Дизайн костюма

Форма обучения:

(очная, очно-заочная)

Москва - 2020

Разработчик: Хейкер Елена Даниэльевна – доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза художников России.

Рецензент: Дубоносова Елена Александровна - заведующая кафедрой дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», кандидат технических наук, доцент.

«20» января 2020 г.


(подпись)

/Е.Д. Хейкер /

Рабочая программа разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

СОГЛАСОВАНО:

И.о. декана факультета ФДМ


(подпись)

/ В.В. Самсонова /

Заведующая кафедрой
разработчика РПД


(подпись)

/ Е.А. Дубоносова /

Протокол заседания кафедры №6 от «27» января 2020 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Наименование дисциплины (модуля) и ее место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы
3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся
4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических или астрономических часов и видов учебных занятий
5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)
6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)
7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)
8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» (далее - сеть «Интернет»), необходимых для освоения дисциплины (модуля)
9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)
10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)
11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

1. Наименование дисциплины (модуля) и ее место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина «Художественная графика в дизайне костюма» относится к дисциплинам по выбору Б1.В.ДВ.04.02 основной образовательной программы бакалавриата по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн». Преподавание этой дисциплины осуществляется на третьем курсе в 5 и 6 семестре. Дисциплина «Спецрисунок в дизайне костюма» является необходимым элементом профессиональной подготовки дизайнеров.

Данная дисциплина закладывает основной фундамент теоретических знаний о формировании, становлении и развитии художественной графики на разных исторических этапах, об эволюции стилей в искусстве графики, роли художественной графики в истории искусства и дизайна, ее значении как особой области художественного формообразования, влияющей на развитие предметного мира и эстетизацию окружающего пространства, во многом определяющей визуальный характер эпохи.

Дисциплина «Художественная графика в дизайне костюма» содержит основные понятия и термины по технологиям графики, дает представление о зарождении и эволюции разных графических техник, материалов, инструментария, отражает особенности развития художественной графики в зависимости от эстетических идей времени и технического прогресса. Дисциплина тесно связана с дисциплинами «История искусств», «Академический рисунок», «Академическая живопись», «Живописные техники в дизайне костюма», «Пропедевтика», «Цветоведение». Использование межпредметных связей обеспечивает преемственность изучения материала, кооперацию и синтез полученных знаний, исключает дублирование и позволяет рационально распределять рабочее время.

Дисциплина «Художественная графика в дизайне костюма» позволяет студентам в дальнейшем расширять профессиональный кругозор и практические навыки, эстетические представления, совершенствоваться в своей художественно-практической деятельности, помогает также понять законы формообразования, возможности композиционного построения и изобразительных средств в воплощении творческого замысла, увидеть необходимость тесного взаимодействия содержания и художественной формы.

Цель дисциплины - формирование образного мышления, овладение приёмами графического мастерства, методами и технологией работы в классических техниках станковой, декоративно-прикладной графики, освоение графического инструментария.

Для глубокого понимания основ и традиций художественной графики необходимо иметь представление и об истории возникновения различных графических техник, национальных и мировых традициях в этой области.

Задачи изучения дисциплины:

- знакомство студентов с основными изобразительными средствами художественной графики и вариативностью их применения;
- сформировать комплексные знания и практические навыки в области художественной графики;
- овладение уникальными графическими техниками: монотипия, гроттаж, отмывка, коллаж и др.;
- применять на практике полученные теоретические знания по композиции, психологии, физике цвета, графическим техникам, создавая различные графические произведения.
- формирование художественного мировоззрения и развитие культуры зрительного художественно-графического восприятия предметов окружающей действительности.

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы.

Процесс изучения дисциплины «Художественная графика в дизайне костюма» направлен на формирование и развитие компетенций, предусмотренных Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн»:

Выпускник должен обладать следующими компетенциями:

общекультурными (ОК):

- способностью к самоорганизации и самообразованию (ОК-7).

общепрофессиональными (ОПК):

- способностью владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка (ОПК-1).

профессиональными (ПК):

-способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта (ПК-4).

Код и содержание компетенции	Результаты обучения (знания, умения, навыки и опыт деятельности)
<p>ОК-7 способность к самоорганизации и самообразованию</p>	<p><u>Знать:</u> основные официальные сайты, представляющие объективные данные, информацию по профилю приобретаемой специальности; основы начертательной геометрии, теорию теней и отражений; законы линейной и воздушной перспективы; основы построения геометрических предметов; инструменты графических техник; визуально-графические средства; выявлять общее и особенное в творческом процессе;</p> <p><u>Уметь:</u> своевременно выполнять самостоятельные задания; распределять время, отведенное на выполнение заданий в аудиторной работе; свободно выполнять разнообразные изображения, линейно-конструктивные построения; развивать образно - пластическое видение, изобразительную память; сравнивать произведения художественной графики и дизайна в разных странах и эпохах; аргументировать высказывания и выводы по проблеме, отстаивать собственную точку зрения; проявлять принципиальность в дискуссиях.</p> <p><u>Владеть:</u> навыками установления коммуникации с представителями профессиональной среды; самостоятельно выстраивать творческий процесс и последовательность в разработке и воплощении замысла; навыками обобщения формы средствами графическо-тонального моделирования; понятийно-категориальным аппаратом в области художественной графики и графических техник, приемов исполнения.</p>
<p>ОПК-1 способностью</p>	<p><u>Знать:</u> традиционные и современные технологии художественной графики;</p>

Код и содержание компетенции	Результаты обучения (знания, умения, навыки и опыт деятельности)
<p>владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка</p>	<p>методику графического изображения пейзажа, жанровых сюжетов, предметного окружения, объектов интерьерной и экстерьерной архитектурной среды; выявлять общее и особенное в изучении реальной действительности; <u>Уметь:</u> сравнивать и профессионально оценивать произведения графики, художественные и культурные явления в разных странах, понимать стилевые различия в художественной графике и выбирать свой вектор дальнейшего самостоятельного развития применять разнообразные методы художественной графики в визуализации объектов дизайна; использовать возможности художественной графики в компьютерном проектировании дизайн-проектов. <u>Владеть</u> анализом выразительных средств в воплощении творческого замысла; изобразительными и техническими приемами, графическими технологиями; профессиональными навыками графического рисунка;</p>
<p>ПК-4 способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта</p>	<p><u>Знать:</u> визуально-графические средства; особенности и закономерности изображения пространственных объектов в художественной графике; способы творчески использовать приобретенные навыки; новые материалы, технологии и инструменты современной художественной графики; технологические требования к дизайн-проекту в области дизайна и веб-технологий. <u>Уметь:</u> объективно оценивать внутренние мотивы и внешние причины стилевых изменений в художественной графике мастеров прошлого и настоящего; ориентироваться в графических инновациях и применять их в самостоятельной деятельности изображать объекты, предметы, пространство, человеческую фигуру; работать в различных техниках и материалах художественной графики; находить новые пластические решения, отвечающие современным требованиям. <u>Владеть:</u> приемами графической моделировки и передачи различных фактур и текстур для осуществления творческого художественного замысла; владеть методикой выполнения различных проектных задач с помощью выбранной графической техники; способами установления контактов и поддержания технологиями приобретенных знаний; навыками самооценки, самоконтроля набором возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта; научно и технологически обосновать свои предложения;</p>

Код и содержание компетенции	Результаты обучения (знания, умения, навыки и опыт деятельности)
	инновационными технологиями в области художественной графики в связи с развитием научно-технических достижений дизайна.

Формы контроля:

- *текущий контроль успеваемости (ТКУ)* - для проверки знаний, умений и навыков студентов проводится в форме просмотра работ на 8-ой и 16-ой неделях обучения в семестре.
- *промежуточная аттестация (ПА)* - проводится в форме зачета в 5 семестре и экзамена по окончании изучения курса.

3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся

В процессе преподавания дисциплины «Художественная графика в дизайне костюма» используются как классические методы обучения (лекции, практических занятия), так и различные виды самостоятельной работы студентов по заданию преподавателя, которые направлены на развитие творческих качеств студентов и на поощрение их инициатив.

В рамках данного курса используются такие активные формы работы, как:

активные формы обучения:

- практические занятия;

интерактивные формы обучения:

- мастер-класс.

Общая трудоемкость дисциплины «Художественная графика в дизайне костюма» для всех форм обучения, реализуемых в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» 6 зачетных единиц (216 час.).

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц (по формам обучения)	
	Очная	Очно-заочная
Аудиторные занятия (всего)	144	72
В том числе:		
Лекции	72	
Практические занятия	56	20
Семинары		
Лабораторные работы		
Мастер-класс	16	16
Самостоятельная работа (всего)	45	117
Промежуточная аттестация, в том числе:		
Вид	Зачет-5 сем. Экзамен - 6 сем.	Зачет-5 сем. Экзамен - 6 сем.
Трудоемкость (час.)	27	27
Общая трудоемкость ЗЕТ / часов	6 ЗЕТ/ 216 часов	6 ЗЕТ/ 216 часов

4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических или астрономических часов и видов учебных занятий.

Наименование тем	Виды учебной деятельности, включая самостоятельную работу (в часах)							Код формируемых компетенций	Форма ТКУ ¹ Форма ПА ²	
	Лекции	Самостоятельная работа	Активные занятия		Интерактивные занятия					
			Семинары	Практические занятия	Дискуссии-дебаты	Мастер-класс	Лабораторный практикум			Тренинг
Очная форма										
Первый этап формирования компетенций										
Тема 1. Прикладные виды графики. Терминология. Виды классификации.	9	9		7		2			ОК-7 ОПК-1 ПК-4	
Тема 2. Техники уникальной графики.	9	9		7		2			ОК-7 ОПК-1 ПК-4	
Тема 3. Классические техники уникальной графики. Выразительные средства графики.	9	9		7		2			ОК-1 ОК-7 ОПК-1 ПК-4	
Тема 4. Художественная графика для дизайнера среды.	9	7		7		2			ОК-7 ОПК-1 ПК-4	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>		2								Просмотр творческих работ
										Зачет
Второй этап формирования компетенций										
Тема 5. Техники графики: рисование пером. Гелевые ручки, линеры, рапидографы.	9	2		7		2			ОК-7 ОПК-1 ПК-4	
Тема 6. Рисование кистью (отмывка).	9	2		7		2			ОК-7 ОПК-1 ПК-4	

¹ТКУ – текущий контроль успеваемости.

²ПА – промежуточная аттестация.

Наименование тем	Виды учебной деятельности, включая самостоятельную работу (в часах)							Код формируемых компетенций	Форма ТКУ ¹ Форма ПА ²
	Лекции	Самостоятельная работа	Активные занятия		Интерактивные занятия				
			Семинары	Практические занятия	Дискуссии-дебаты	Мастер-класс	Лабораторный практикум		
Тема 7. Рисование сухой кистью (тушь).	9	2		7		2		ОК-7 ОПК-1 ПК-4	
Тема 8. Цветная графика-пастель, акварельные маркеры. Смешанные техники графики.	9	3		7		2		ОК-7 ОПК-1 ПК-4	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>									Просмотр творческих работ
									Экзамен, 27 часов
Всего	72	45		56		16			
Общая трудоемкость дисциплины (в часах)	216								Экзамен, 27 часов
Общая трудоемкость дисциплины (в зачетных единицах)	6								
Очно-заочная форма									
Первый этап формирования компетенций									
Тема 1. Прикладные виды графики. Терминология. Виды классификации.	4	18		2		2		ОК-7 ОПК-1 ПК-4	
Тема 2. Техники уникальной графики.	6	18		2		2		ОК-7 ОПК-1 ПК-4	
Тема 3. Классические техники уникальной графики. Выразительные средства графики.	4	18		2		2		ОК-7 ОПК-1 ПК-4	
Тема 4. Художественная графика для дизайнера среды.	4	16		4		2		ОК-7 ОПК-1 ПК-4	

Наименование тем	Виды учебной деятельности, включая самостоятельную работу (в часах)							Код формируемых компетенций	Форма ТКУ ¹ Форма ПА ²
	Лекции	Самостоятельная работа	Активные занятия		Интерактивные занятия				
			Семинары	Практические занятия	Дискуссии-дебаты	Мастер-класс	Лабораторный практикум		
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>		2							Просмотр творческих работ
									Зачет
Второй этап формирования компетенций									
Тема 5. Техники графики: рисование пером. Гелевые ручки, линеры, рапидографы.	4	11		2		2		ОК-7 ОПК-1 ПК-4	
Тема 6. Рисование кистью (отмывка).	4	11		2		2		ОК-7 ОПК-1 ПК-4	
Тема 7. Рисование сухой кистью (тушь).	4	11		2		2		ОК-7 ОПК-1 ПК-4	
Тема 8. Цветная графика-пастель, акварельные маркеры. Смешанные техники графики.	6	12		4		2		ОК-7 ОПК-1 ПК-4	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>									Просмотр творческих работ
									Экзамен, 27 часов
Всего	36	117		20		16			
Общая трудоемкость дисциплины (в часах)	216								Экзамен, 27 часов
Общая трудоемкость дисциплины (в зачетных единицах)	6								

Содержание программы

Тема 1. Виды графики. Терминология

Графика (греч. γραφικός — письменный, от греч. γραφω — пишу) как особый вид изобразительного искусства, использующий в качестве основных изобразительных средств линии, штрихи, пятна и точки. Специфические особенности графики. Роль цвета в художественной графике (цвет также может применяться, но, в отличие от живописи, здесь он традиционно играет вспомогательную роль. В современной графике цвет может быть не менее важен, чем в живописи). При работе в технике графики обычно используют не больше одного цвета (кроме основного черного), в редких случаях — два.

Виды и формы художественной, прикладной и проектной графики. Кроме контурной линии, в графическом искусстве широко используются штрих и пятно, также контрастирующие с белой (а в иных случаях также цветной, чёрной, или реже — фактурной) поверхностью бумаги — главной основой для графических работ. Сочетанием тех же средств могут создаваться тональные нюансы. Отличительные признаки в графике: соотношение предмета и пространства, роль фона бумаги (по выражению советского мастера графики В. А. Фаворского, — «воздух белого листа»).

Виды техники графики. Функциональные и эстетические свойства. Специальные термины для описания структуры и размеров.

Тема 2. Техники уникальной графики

Граттаж (от фр. gratter — скрести, царапать) или воскография. — способ выполнения рисунка путём процарапывания пером или острым инструментом бумаги или картона, залитых тушью. Произведения, выполненные в технике граттажа, отличаются контрастом белых линий рисунка и чёрного фона и похожи на ксилографию или линогравюру. Цветной граттаж - многослойная цветная подложка.

Монотипия. При этом виде графики получается один оттиск (моно) на бумаге со стекла (листа меди и др.), на которое нанесены краски. Сверху помещают лист бумаги и прижимают его к поверхности. На бумаге образуется оттиск с необычными узорами, которые не могут быть повторены художником. Образ на оттиске носит случайный характер. Художник после печати выбирает те оттиски, которые удовлетворяют его по эстетической привлекательности и сюжету. Из многих оттисков выбираются лишь совсем немногие. Поэтому художники редко используют технику монотипии: она довольно трудоемка и требует большого количества материалов и терпения. Способы выполнения монотипии.

Инструментарий и материалы.

Тема 3. Классические техники уникальной графики. Выразительные средства графики. Итальянский карандаш, уголь, сангина, соус, мел и другие.

Исторически итальянский карандаш способствовал существенной перемене рисунка, как жанра: переходу от малого формата к большому и от мелкой, чёткой манеры рисования к широкой и более расплывчатой; также стала подчеркиваться не линия, а светотень. Для быстрых зарисовок, набросков - незаменимый инструмент.

Уголь (обычный) имеет значительные рисовальные качества. Это очень пластичный материал, он легко и красиво ложится на бумаге, дает сочный бархатистый штрих, удобен для растушевки (пальцем, растушевкой) и легко поддается стиранию резинкой и даже тряпкой. Его большим недостатком является то, что он очень непрочно держится на бумаге. Без фиксирования рисунок углем не может долго сохраняться.

Фиксаж же, какого бы рецепта он ни был, заметно огрубляет тонкость растушевки, обедняет тональную градацию.

Древесному углю присущ своеобразный сероватый оттенок, но он лишен интенсивной черноты, и только прессованный уголь имеет более черный цвет, хотя по тону своему все же остается углем.

Уголь представляет материал, ничем не заменимый в рисовании. Он хорошо ложится на всякую шероховатую поверхность, а также легко снимается с нее, а потому особенно пригоден в первоначальных набросках и т.п.

Сангина схожа по свойствам с соусом и пастелью.

Рисование соусом ведется двояким путем - сухим и мокрым. При рисовании сухим соусом его наносят на бумагу растушевкой, с помощью которой моделируются основные формы; детали же заканчиваются итальянским карандашом.

Рисование мокрым соусом ведут с помощью кисти, подобно акварели. По высыхании мокрый соус несколько закрепляется сам собою, но все же остается несколько подвижным, что поддается растушевке, тряпке, вате и т.п., легко также стирается ластиком и потому позволяет делать переходы из тона в тон по-сухому. В широких плоскостях работа ведется щетинными кистями; для проработки деталей хороши акварельные кисти, с помощью которых выполняются очень тонкие рисунки.

Рисунки, исполненные мокрым соусом, отличаются чистым черным цветом, без всякого рыжеватого оттенка итальянских карандашей; они матовые и не нуждаются в фиксировании.

Мел. Графика белым по- черному, для этого используется черная бумага и белый материал, работы получаются невероятно яркие и необычными. Работа ведется - «от света», без оконтуривая предметы.

Тема 4. Художественная графика для дизайнера среды. Эскиз - творческий поиск и язык графического образа

Темпоритм линии, пятна, тона и фактуры. Коллаж-концепт, часто называют концепт - картинами (т. е. образами, воспроизводящими творческие идеи - концепты), концепт - коллажи, запечатлевшие оттенки вашего настроения, - важное средство проверки концепций вашего дизайна, которое позволяет собрать воедино все идеи.

Коллаж (от фр. collage — приклеивание) — технический приём в изобразительном искусстве, заключающийся в создании живописных или графических произведений путем наклеивания на какую-либо основу предметов и материалов, отличающихся от основы по цвету и фактуре.

Тема 5. Техники графики: рисование пером. Гелевые ручки, линеры, рапидографы

Линейный рисунок, контуры, штриховка. Богатство и динамичность штриха. Творчество выдающихся художников. Работы А. Дюрера, кубистов, А. Матисса, В.А. Серова.

Линейный рисунок наиболее сложный, несмотря на свою упрощенность. Контурный рисунок может быть удачным при острейшей его выразительности, а добиться этого столь лаконичными средствами очень сложно. Контурная зарисовка может быть и с нажимом и без. Нажим пера вводит некоторую тональность и пространственность.

Делать линейные зарисовки очень важно, так как художник учится передавать самое главное. Линеарная техника преимущественно служит для передачи чувств, впечатлений, внутреннего состояния в экспрессивных и динамичных работах. Эта техника также дает возможность осуществлять минутные эскизы и наброски.

Тема 6. Рисование кистью (отмывка). Глубина тона. Рисовать кисточкой можно как по мокрой, так и по сухой поверхности. Рисунок пером поверх отмывки

Тушевая отмывка наиболее наглядный вид архитектурной графики. Она дает возможность передать глубину пространства, объемность форм, рельефность деталей, фактуру, цвет. Тушевая отмывка применяется в изображении деталей, фасадов, архитектурных разрезов, перспектив.

Отмывка тушью имеет те преимущества перед рисованием карандашом, что дает возможность покрывать сразу большие площади тоном одинаковой силы и способствует глазу видеть предмет как пятно силуэт, другими словами — внешний контур без деталей.

Архитектурный рисунок или чертеж с выявлением объема, цвета, света и тени ставят перед их исполнителем задачи, не свойственные живописи. Во-первых, в рамках общей стилистики графической подачи архитектурных проекций (фасадов, интерьеров, деталей) их колористика имеет, как правило, очень сдержанную интенсивность.

Тема 7. Рисование сухой кистью (тушь)

Эта техника тяжелая, требует особой подготовки. Технику чаще используют при создании быстрых эскизов и набросков.

При длительной работе эта техника позволяет добиваться детализации форм, достигая фотографического эффекта. Данный метод позволяет добиться мягкой градации цветов, плавных переходов, детальной проработки, чтобы полностью передать характер изображения, индивидуальность.

Рисунок сухой кистью выполняют по шероховатой поверхности - фактурная бумага, холст, оргалит. Небольшое количество (на кисточке) густой туши энергичным втиранием наносится на высохшие или почти высохшие участки, используются жесткие и мягкие кисти из разных материалов. Излишки туши снимаются тряпкой или бумагой. Пишут почти сухой кистью с минимальным количеством туши. Где нужно усилить тон - оставляется больше туши на кисти. Иначе говоря, рисование сухой кистью это своеобразная штриховка, но кистью в туши.

Тема 8. Цветная графика: пастель, акварельные маркеры. Смешанные техники графики

Рисунки пастелью обычно выполняются на цветной поверхности. Есть несколько причин для использования тонированной основы, а не просто белой бумаги. Во-первых, практически невозможно покрыть поверхность полностью, поэтому пастельная бумага должна иметь фактуру, способную удерживать пигмент, и цвет удерживается «рельефным зерном», что дает возможность избежать участков и пятен, где видна бумажная основа.

Пятна белого могут создавать тревожащий, нервный эффект, который в свою очередь «обесценивает» наложенные цвета. Белая бумага также мешает оценивать интенсивность бумаги главных цветов. Почти любой оттенок выглядит темнее на фоне белого. Таким образом, можем обнаружить, что возникло ложное цветовое соотношение в рисунке, начиная с цветов, которые являются слишком бледными. Особенно важно, чтобы цветная бумага сама по себе использовалась в качестве основного цвета, в случае, когда некоторые области преднамеренно оставляются свободными.

Правильный выбор цвета бумаги зависит от того, какое место вы отводите ему в законченном рисунке. Он может или обеспечить контраст доминирующим цветам, или гармонизировать с ними.

В рисунке пейзажа или морского побережья можно было бы оставить открытым для областей неба или моря голубые или сине-серые цвета бумаги, но удивительные результаты могут также быть получены, когда используется дополнительный контраст между бумагой и доминирующим цветом рисунка.

Разнообразие маркеров и фломастеров, имеющих в продаже, делает их крайне полезными для создания, как быстрых свободных набросков, так и изысканных, изобилующих деталями, рисунков.

Цветные маркеры особенно хороши для набросков под открытым небом, так как у них насыщенные цвета, и они всегда готовы к работе. Рисунок, сделанный маркером, высыхает практически мгновенно. Маркеры идеальны для спонтанных набросков. Они быстро передают форму, цвет и атмосферу.

Практические занятия

№ п/п	№ и название темы дисциплины	№ и название практических занятий	Вид контрольного мероприятия
V семестр			
1	Тема 1. Виды графики.	Практическое занятие №1 1.Зарисовки фрагмента интерьера с предметом мебели. Задачи: поиск выразительности и пластики в зависимости от ракурса и освещения. Формат от ½ А5 до А3. Материалы: бумага А2, карандаш	Просмотр
2	Тема 2. Техники уникальной графики.	Практическое занятие №2 1.Граттаж (воскография). 2.Монотипия. Задачи: вариации исполнения архитектурной композиции (на основе предыдущих аудиторных зарисовок). Формат А3. Материалы: бумага А3, воск, тушь, акварель, чернила	Просмотр
3	Тема 3. Классические техники уникальной графики.	Практическое занятие №3 1. Серии зарисовок городской среды. Формат А3. Материалы: сангина, соус, тонированная бумага, мел	Просмотр
4	Тема 4. Художественная графика для дизайнера среды. Коллаж.	Практическое занятие №4. 1. Коллаж - настроение, на заданную тему. Материалы: бумага А2, цветная бумага, журналы	Просмотр
VI семестр			
5	Тема 5. Техники графики: рисование пером. Гелевые ручки, линеры, рапидографы.	Практическое занятие №5. 1.Серии зарисовок интерьера, экстерьера, бытовых предметов Материалы: бумага А4, перо, тушь, инструменты из перечисленных на выбор	Просмотр
6	Тема 6. Рисование кистью (отмывка).	Практическое занятие №6. Архитектурный фрагмент с декоративными элементами в технике отмывка. Материалы: бумага А3, мягкие кисти, тушь.	Просмотр
7	Тема 7. Рисование сухой кистью (тушь).	Практическое занятие №7. 1.Пейзажные зарисовки. 2. Музейный интерьер со стаффажем. Материалы: бумага А3, кисти разной жесткости, тушь, губка.	Просмотр

№ п/п	№ и название темы дисциплины	№ и название практических занятий	Вид контрольного мероприятия
8	Тема 8. Цветная графика-пастель, акварельные маркеры. Смешанные техники графики.	Практическое занятие №8. 1.Ландшафтные зарисовки пастелью. 2.Скетчи объектов городской среды. 3. Зарисовки в кафе акварельными маркерами. Материалы: тонированная бумага А3, пастель; бумага А2-А3, маркеры	Просмотр

5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю).

Для обеспечения самостоятельной работы обучающихся в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по дисциплине «Художественная графика в дизайне костюма» рекомендуются учебно-методические пособия, учебная литература, размещенная в электронной библиотечной системе biblioclub.ru.

1. Никитин А. М.. Художественные краски и материалы: справочник. - Москва-Вологда: Инфра-Инженерия, 2016
Режим доступа: <https://pda.biblioclub.ru/index.php?page=book&id=444440&sr=1>

6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)
6.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы

В учебной дисциплине компетенции ОК-7, ОПК-1 и ПК-4 формируются в 5 и 6 семестре учебного года, на третьем этапе освоения образовательной программы (ОПОП).

В рамках учебной дисциплины «Художественная графика в дизайне костюма» выделяются два этапа формирования указанных компетенций в результате последовательного изучения содержательно связанных между собой разделов (тем) и заданий учебных занятий. Изучение каждого раздела (темы) и выполнение заданий предполагает формирование компонентов компетенций с использованием различных форм контактной (аудиторной) и самостоятельной работы:

Компоненты компетенций «знать», «уметь» и «владеть» формируются преимущественно на практических занятиях

Результат текущей аттестации обучающихся на этапах формирования компетенций показывает уровень освоения компетенций.

Таблица 6.1. Этапы и планируемые результаты освоения компетенций в процессе изучения учебной дисциплины

Компетенция по ФГОС ВО	Этапы в процессе освоения дисциплины	Компоненты компетенции, осваиваемые на каждом этапе		
		Знать	Уметь	Владеть
ОК-7 способность к самоорганизации и самообразованию	Этап 1: Темы: 1-4	основные официальные сайты, представляющие объективные данные, информацию по профилю приобретаемой специальности; основы начертательной геометрии, теорию теней и отражений; законы линейной и воздушной перспективы;	своевременно выполнять самостоятельные задания; распределять время, отведенное на выполнение заданий в аудиторной работе; свободно выполнять разнообразные изображения, линейно-конструктивные построения; развивать образно - пластическое видение, изобразительную память;	навыками установления коммуникации с представителями профессиональной среды; самостоятельно выстраивать творческий процесс и последовательность в разработке и воплощении замысла; навыками обобщения формы средствами графическо-тонального моделирования;
	Этап 2: Темы: 5-8	основы построения геометрических предметов; инструменты графических техник; визуально-графические средства;	сравнивать произведения художественной графики и дизайна в разных странах и эпохах; аргументировать высказывания и выводы по проблеме, отстаивать	понятийно-категориальным аппаратом в области художественной графики и графических техник, приемов исполнения.

Компетенция по ФГОС ВО	Этапы в процессе освоения дисциплины	Компоненты компетенции, осваиваемые на каждом этапе		
		Знать	Уметь	Владеть
		выявлять общее и особенное в творческом процессе;	собственную точку зрения; проявлять принципиальность в дискуссиях.	
ОПК-1 способностью владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка	Этап 1: Темы: 1-4	традиционные и современные технологии художественной графики; методику графического изображения пейзажа, жанровых сюжетов, предметного окружения, объектов интерьерной и экстерьерной архитектурной среды	сравнивать и профессионально оценивать произведения графики, художественные и культурные явления в разных странах, понимать стилевые различия в художественной графике и выбирать свой вектор дальнейшего самостоятельного развития;	анализом выразительных средств в воплощении творческого замысла;
	Этап 2: Темы: 5-8	выявлять общее и особенное в изучении реальной действительности;	применять разнообразные методы художественной графики в визуализации объектов дизайна; использовать возможности художественной графики в компьютерном проектировании дизайн-проектов.	изобразительными и техническими приемами, графическими технологиями; профессиональными навыками графического рисунка;
ПК-4 способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	Этап 1: Темы: 1-4	визуально-графические средства; особенности и закономерности изображения пространственных объектов в художественной графике; способы творчески	объективно оценивать внутренние мотивы и внешние причины стилевых изменений в художественной графике мастеров прошлого и настоящего; ориентироваться в графических инновациях и	приемами графической моделировки и передачи различных фактур и текстур для осуществления творческого художественного замысла; владеть методикой выполнения различных проектных задач с помощью выбранной графической

Компетенция по ФГОС ВО	Этапы в процессе освоения дисциплины	Компоненты компетенции, осваиваемые на каждом этапе		
		Знать	Уметь	Владеть
		использовать приобретенные навыки;	применять их в самостоятельной деятельности;	техники; способами установления контактов и поддержания технологиями приобретенных знаний;
	Этап 2: Темы: 5-8	новые материалы, технологии и инструменты современной художественной графики; технологические требования к дизайн-проекту в области дизайна и веб-технологий.	изображать объекты, предметы, пространство, человеческую фигуру; работать в различных техниках и материалах художественной графики; находить новые пластические решения, отвечающие современным требованиям.	навыками самооценки, самоконтроля набором возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта; научно и технологически обосновать свои предложения; инновационными технологиями в области художественной графики в связи с развитием научно-технических достижений дизайна.

Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования в процессе изучения учебной дисциплины представлены в таблице 6.2

Таблица 6.2. Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования

Этапы	Результат обучения ОК-7, ОПК-1, ПК-4 (описание результатов представлено в таблице 1)	Критерии и показатели оценивая критерии и показатели результата обучения по дисциплине (модулю)				Контрольные задания, для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций
		2 (неуд)	3 (уд)	4 (хор)	5 (отл)	
1 этап	Знания	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Просмотр творческих работ
	Умения	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	Навыки	Отсутствие навыков	Частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	
2 этап	Знания	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Просмотр творческих работ
	Умения	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	Навыки	Отсутствие навыков	Частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	

Изучение дисциплины заканчивается промежуточной аттестацией, проводимой в форме зачета и экзамена.

6.3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

6.3.1. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 1 этап формирования компетенций

Задание 1.

Серия зарисовок городской среды.

Формат А3.

Материалы: сангина, соус, тонированная бумага, мел

6.3.2. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 2 этап формирования компетенций

Задание 2.

1. Пейзажные зарисовки.

2. Музейный интерьер со стаффажем.

Материалы: бумага А3, кисти разной жесткости, тушь, губка.

6.3.3. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности для проведения промежуточной аттестации

Вопросы к зачету

1. Что такое уникальная графика?
2. Выразительные средства графики.
3. Понятия: «эскиз», «набросок», «архитектурный рисунок».
4. Что такое концепт-картина?
5. Что такое монотипия?
6. Что такое «отмывка», способы выполнения?
7. Применение техники «отмывка».
8. «Сухая кисть» - метод ведения работы.
9. Понятие «графика» как вид изобразительного искусства
10. Какие виды графики существуют. Классификация?
11. Смешанные техники в художественной графике.
12. Выдающиеся западноевропейские художники-графики.
13. Выдающиеся русские художники-графики.
14. Назвать художников, работавших пастелью и их работы.
15. Преимущества и недостатки маркеров.

6.3.4. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности для проведения промежуточной аттестации

Вопросы к экзамену

1. Понятие «графика» как вид изобразительного искусства

2. Какие виды графики существуют. Классификация?
3. Что такое уникальная графика?
4. Выразительные средства графики.
5. Организация композиции в графическом произведении и средства ее гармонизации (ритм, контраст, нюанс, тождество, пропорции, масштаб).
6. Понятия: «эскиз», «набросок», «архитектурный рисунок».
7. Что такое концепт-картина?
8. Что такое граттаж?
9. Что такое монотипия?
10. Что такое «отмывка», способы выполнения?
11. Применение техники «отмывка».
12. «Сухая кисть» - метод ведения работы.
13. Особенности техники «мокрый соус», способы выполнения.
14. Цветная графика. В чем отличие цветной графики от живописи?
15. Пастельная графика.
16. Выдающиеся западноевропейские художники-графики.
17. Выдающиеся русские художники-графики.
18. Назвать художников, работавших пастелью и их работы.
19. Преимущества и недостатки маркеров.
20. Смешанные техники в художественной графике.

6.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций

Оценка знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности по дисциплине «Художественная графика в дизайне костюма» проводится с целью определения уровня освоения предмета, включает

– текущий контроль (осуществление контроля за всеми видами аудиторной и внеаудиторной деятельности студента с целью получения первичной информации о ходе усвоения отдельных элементов содержания дисциплины);

- рубежный контроль – оценка результатов освоения дисциплины, степени сформированности компетенций на каждом из этапов освоения учебной дисциплины.

– промежуточная аттестация (оценивается уровень и качество подготовки по учебной дисциплине в целом). Промежуточная аттестация по дисциплине «Художественная графика в дизайне костюма» проводится в форме зачета и экзамена.

Для оценки качества подготовки студента по дисциплине в целом составляется рейтинг – интегральная оценка результатов всех видов деятельности студента, осуществляемых в процессе ее изучения, представляется в балльном исчислении.

Проработка учебной литературы осуществляется студентами в течение всего семестра, после изучения новой темы. Тематическим планом предусмотрен рубежный контроль в виде контрольных заданий и итоговая аттестация в виде зачета и экзамена. К зачету и экзамену допускаются студенты, выполнившие все виды текущей аттестации – практические работы, задание для самостоятельной работы и контрольные опросы.

Рубежный контроль в виде просмотров учебных работ по заданиям программы «Художественная графика в дизайне костюма» проводится на 1 и 2 этапах формирования компетенций. Студентам сообщается время, отведенное на просмотр, после которого ведется обсуждение выполненных заданий по каждому студенту, указываются недостатки и способы допустимых исправлений, а также и другая информация (ответы на возникающие вопросы со стороны студентов).

Зачет - промежуточная аттестация (контроль по окончании изучения учебной дисциплины)

Промежуточная аттестация проводится в период зачетно-экзаменационной сессии в соответствии с расписанием. Обучающиеся заранее получают вопросы к зачету.

На зачете студент отвечает на 1 вопрос.

При оценке ответа обучающегося на вопрос билета преподаватель руководствуется следующими критериями:

- полнота и правильность ответа;
- степень осознанности, понимания изученного;
- языковое оформление ответа.

Отметка **«зачтено»** ставится, если обучающийся способен применять знания, умения в широкой и ограниченной области профессиональной деятельности при решении теоретических и практических задач.

Отметка **«не зачтено»** ставится, если обучающийся не способен применять знания, умения в широкой области профессиональной деятельности при решении общих и конкретных задач.

Экзамен - промежуточная аттестация (контроль по окончании изучения учебной дисциплины)

Промежуточная аттестация проводится в период зачетно-экзаменационной сессии в соответствии с расписанием. Экзамен состоит из двух частей: первая часть представляет собой итоговый просмотр выполненных за семестр учебных работ, вторая часть состоит из устного экзамена по художественной графике. Обучающиеся заранее получают экзаменационные вопросы.

Экзаменационный билет включает в себя 2 теоретических вопроса по художественной графике.

При оценке ответа обучающегося на вопрос билета преподаватель руководствуется следующими критериями:

- полнота и правильность ответа;
- степень осознанности, понимания изученного;
- языковое оформление ответа.

Отметка **«отлично»** ставится, если обучающийся полно излагает изученный материал, обнаруживает понимание специфики вопроса, дает правильное определение основных понятий и категорий; обнаруживает понимание материала, может обосновать свои суждения, применить знания на практике, привести необходимые примеры, самостоятельно составленные; излагает материал последовательно и правильно; владеет навыками анализа. Ответ не содержит фактические ошибки.

Оценка **«хорошо»** ставится за правильное и глубокое усвоение программного материала, однако в ответе допускаются неточности и незначительные ошибки, как в содержании, так и форме построения ответа.

Оценка **«удовлетворительно»** свидетельствует о том, что студент знает основные, существенные положения учебного материала, но не умеет их разъяснять, допускает отдельные ошибки и неточности в содержании знаний и форме построения ответа.

Оценка **«неудовлетворительно»** ставится, если студент обнаруживает незнание большей части материала, неверно отвечает на вопрос, даёт ответ, который содержательно не соотносится с поставленной задачей, допускает ошибки в формулировке определений и правил, искажающие их смысл, беспорядочно излагает материал.

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

Основная литература:

1. Никитин А. М. Художественные краски и материалы: справочник. - Москва-Вологда: Инфра-Инженерия, 2016
Режим доступа: <https://pda.biblioclub.ru/index.php?page=book&id=444440&sr=1>
2. Рымшина Т. А.: Рисунки Винсента Ван Гога голландского периода. Учебники и учебные пособия для ВУЗов. – М.: ООО «Сам Полиграфист», 2015
Режим доступа: https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=488313
3. Соняк В. М. Проектно-ознакомительная практика. Рисунок: учебно-методическое пособие. - Екатеринбург: Архитектон, 2015 – доступ ЭБС Института
Режим доступа http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=455478&sr=1

Дополнительная литература:

1. Смирнова М. А. Композиционные основы и графическая стилизация в курсе рисунка: методическое пособие. - Екатеринбург: Архитектон, 2010 - доступ ЭБС Института
режим доступа http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=222107&sr=1

8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» (далее - сеть «Интернет»), необходимых для освоения дисциплины (модуля).

Обеспечен доступ к современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам:

Biblioclub.ru – университетская библиотечная система online

Window.edu.ru – единое окно доступа к образовательным ресурсам

<http://libertarium.ru/library> – Библиотека Либертариума

<http://www.nel.ru/analytdoc/svodka.html> – Национальная электронная библиотека.

http://cmp11str.blogspot.ru/2013/02/blog-post_19.html - Композиция & иллюстрация.

<http://www.izocenter.ru/article/10/> - Художественная школа «Вдохновение».

<http://suibokuga.ru/lessons.htm> - Уроки японской графики

<http://risuem.net/tush/tsvetnyie-chernila-chernila-i-markeryi-> Уроки рисования

<http://www.designet.ru/> - Дизайнерский ресурс

9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля).

Изучение дисциплины «Художественная графика в дизайне костюма» предполагает теоретическую, практическую и самостоятельную работу студентов.

Приступая к изучению данной учебной дисциплины, следует ознакомиться с предложенным преподавателем графиком учебного процесса, включающим самостоятельную работу. На основе этого графика надо четко планировать объем работы и свое время, необходимое для выполнения внеаудиторной работы, подготовки к практическим занятиям и контрольным формам обучения.

Специфика преподавания дисциплины «Художественная графика в дизайне костюма» заключается в том, что теоретический материал изучается студентами в процессе практических занятий, а также дополнительного самостоятельного чтения специальной учебной литературы. Каждое практическое занятие начинается с короткого теоретического введения, в процессе которого преподаватель определяет основные задачи и требования, выполнение которых предусматривает текущий объем практической работы, а также максимально полно раскрывает техники и методы осуществления

поставленных задач. Любое практическое занятие сопровождается необходимой теоретической информацией, направленной как индивидуально на работу каждого студента, так и в целом на всю группу.

Изучать теоретический материал по дисциплине «Художественная графика в дизайне костюма» следует последовательно, начиная с первой темы, ибо каждая последующая может быть очень тесно связана с предыдущей. Даже если интересуют конкретные проблемы или закономерности, понимание их сущности порой невозможно или же крайне затруднительно без знания предыдущего материала. В связи с этим все равно придется обращаться к материалу предшествующих тем.

Внимательно, не торопясь, читайте материал одной темы. Все слова или категории, в точном значении которых Вы сомневаетесь, найдите в глоссарии (обычно он помещается в конце специальной литературы), в предшествующих темах (чаще всего вновь появляющиеся термины и категории выделяются курсивом) или в словаре изобразительных терминов. Иначе могут возникнуть серьезные затруднения при изучении последующего материала.

После того, как прочитали тему, запомнили основные положения и сделали необходимые записи, обязательно постарайтесь ответить на все вопросы, содержащиеся в конце темы. В случае, если некоторые вопросы вызывают затруднения, перечитайте текст и найдите ответ в тексте заданной литературы.

Поскольку план занятий получен заранее, старайтесь во время подбирать литературу, рекомендованную к каждой из изучаемых тем. Просмотрев все доступные учебные пособия по соответствующей тематике, (если это необходимо) и Интернет-ресурсы (в т. ч. официальные сайты по изобразительному искусству и, в частности по скульптуре), при необходимости делайте конспекты, указывая источник и номера страниц, на которые вы ссылаетесь.

Для того чтобы структурировать материал, собранный вами по проблеме, составьте развернутый план ответа или структурно-логическую схему, которая поможет вам лучше запомнить материал в результате подключения зрительной памяти и логики.

Подготовка к практическому занятию

Дисциплина «Художественная графика в дизайне костюма» предусматривает аудиторские практические занятия и внеаудиторную самостоятельную работу студентов, обозначенную рабочим планом дисциплины.

Внеаудиторная самостоятельная работа студента включает в себя систематическое (ежедневное) выполнение набросков и зарисовок, предполагающих накопление навыков ведения практической работы, а также как подготовительный материал к следующему заданию.

Обязательный минимум самостоятельных работ студентов и график их выполнения освещается в учебной программе дисциплины «Художественная графика в дизайне костюма». Каждое задание предполагает решение определенных учебно-творческих задач, которые сообщаются преподавателем перед началом выполнения задания и предусматривает выполнение дополнительных заданий. Это может быть завершение аудиторного задания, выполнение аналогичного задания дома.

Регулярность выполнения самостоятельных заданий контролируется педагогом, и влияет на семестровую оценку студента, поскольку регулярность выполнения домашних заданий формирует у студентов целостность восприятия.

Практическая работа предполагает выполнение конкретного задания или решение определенных задач под руководством педагога. Педагог по скульптуре должен не только сообщить обучаемым необходимые теоретические знания и практические умения и навыки, но и выработать у последних понимание всей последовательности выполняемой работы, начиная от целей и задач и заканчивая техническим воплощением

замысла. Стоит отметить, что не только раскрытие четкой последовательности выполнения заданий и озвучивание требований к работе будут способствовать формированию осознанного отношения к учебному процессу. Крайне важным при этом является решение текущих задач, к ним относятся: использование правил композиции, рисунка, перспективного построения рельефа, особенности использования некоторых технических приемов.

При выполнении практической самостоятельной работы необходимо четко выполнять задачи и требования, поставленные педагогом. Также следует обратить внимание на тщательность исполнения работы.

Для проведения практических занятий используется аудитория с необходимыми материалами художественной графики. Специальные инструменты по художественной графике индивидуальны и выбираются в зависимости от производимой работы.

Ход работы над аудиторным практическим занятием по художественной графике сопровождается периодическим анализом допускаемых ошибок с участием самих студентов, чтобы развивать у них аналитические способности и умения прогнозировать и видеть ошибки. После окончательного завершения задания следует провести полный анализ работы каждого студента, чтобы дать возможность последующего исправления допущенных ошибок. Каждое задание оценивается соответствующей оценкой.

10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости).

При осуществлении образовательного процесса по учебной дисциплине «Художественная графика в дизайне костюма» предполагается использование сети Интернет, стандартных компьютерных программ Microsoft Office. Использование специального программного обеспечения или справочных систем данная рабочая программа не предусматривает.

11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю).

Учебные занятия проводятся в учебных аудиториях для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, в студии рисунка и академической живописи.

Данные аудитории, а так же помещения для самостоятельной работы студентов, укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения.

Аудитории для проведения занятий лекционного типа оборудованы наборами демонстрационного оборудования и учебно-наглядных пособий.

Аудитории для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой подключенной к сети «Интернет» и с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».