

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович

Должность: ректор

Дата подписания: 10.11.2023 15:26:40

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fad578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

Автономная некоммерческая организация высшего образования

**«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»**

**ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНА И МОДЫ**



УТВЕРЖДАЮ

Ректор

 С.С. Юров

«29» июня 2023 г.

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**

### **Б1.О.18 «ЦВЕТНАЯ ГРАФИКА»**

**Для направления подготовки:**

54.03.01 «Дизайн»

(уровень бакалавриата)

**Типы задач профессиональной деятельности:**

*проектный*

**Направленность (профиль):**

«Дизайн костюма»

**Форма обучения:**

очная

**Москва 2023**

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

Рецензент: Андросова Элина Михайловна - заведующая кафедрой дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», кандидат культурологии, доцент.

«22» июня 2023 г.

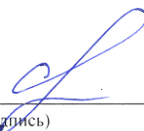
  
(подпись)

/Е.Д. Хейкер /

Рабочая программа разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата), утв. Приказом Министерства образования и науки РФ № 1015 от 13.08.2020 г.

СОГЛАСОВАНО:

Декан факультета ФДМ

  
(подпись)

/В.В. Самсонова/

Заведующая кафедрой разработчика  
РПД, доцент, кандидат  
культурологии

  
подпись

/ Э.М. Андросова/

Протокол заседания кафедры № 3 от «29» июня 2023 г.

## СОДЕРЖАНИЕ

1. Цель и задачи дисциплины
2. Место дисциплины в структуре ОПОП
3. Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины
4. Результаты освоения дисциплины обучающимся
5. Объем дисциплины и распределение видов учебной работы по семестрам
6. Структура и содержание дисциплины
7. Примерная тематика курсовых работ
8. Фонд оценочных средств по дисциплине
9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины
10. Материально-техническое обеспечение дисциплины
11. Методические рекомендации для обучающихся по освоению дисциплины
12. Приложение 1

## 1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

**Цель:** развить у студента индивидуальный графический почерк изображения костюма на основе анализа работ выдающихся модельеров и графиков современности, а также: способствовать изображению костюма в любых вариативных ситуациях (временных, ракурсных), использовать весь спектр графических материалов, текстур и художественных приемов, развивать существующие традиции художественно-графического проектирования одежды для максимальной выразительности создаваемого объекта.

### **Задачи:**

- привить определенный комплекс навыков;
- анализировать факты графического изобразительного языка,
- понимать изобразительные языковые приемы,
- владеть творческими методами преобразования и гармонизации изобразительного материала в графическом изображении костюма;
- использовать полученные знания для успешной работы в области дизайна костюма;
- формирование художественного мировоззрения;
- развитие культуры зрительного восприятия предметов окружающей действительности;
- развитие творческого мышления и воображения (визуального, образного, пространственного).

## 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

### **2.1. Место дисциплины в учебном плане:**

**Блок:** Блок 1. Дисциплины (модули).

**Часть:** Обязательная часть.

**Осваивается:** 1-4 семестр.

## 3. КОМПЕТЕНЦИИ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

**ОПК-3** - способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления);

**ПК-2** - способен разрабатывать конструкцию изделия с учётом технологий изготовления, анализировать и определять требования к дизайн-проекту.

#### 4. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ ОБУЧАЮЩИМИСЯ

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
<p><b>ОПК-3</b> способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)</p>	<p><b>ОПК-3.1.</b> выполняет поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики</p> <p><b>ОПК-3.3.</b> выполняет поисковые эскизы, удовлетворяющие утилитарным и эстетическим потребностям человека</p>	<p>Знать: технику выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами и способами цветной графики в дизайне костюма Уметь: выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами цветной графики в дизайне костюма Владеть: навыком выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами и способами цветной графики в дизайне костюма</p> <p>Знать: технику выполнения поисковых эскизов костюмных образов в цвете, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека Уметь: выполнять поисковые эскизы костюмных образов в цвете, удовлетворяющие утилитарным и эстетическим потребностям человека Владеть: техникой выполнения поисковых эскизов костюмных образов в цвете, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека</p>
<p><b>ПК-2.</b> Способен разрабатывать конструкцию изделия с учётом технологий изготовления, анализировать и определять требования к дизайн-проекту</p>	<p><b>ПК-2.1.</b> Определяет форму, силуэт, конструктивные решения, декоративные линии и элементы, цветовые сочетания, размеры и форму деталей модели одежды, соответствующих требованиям технического задания</p>	<p>Знать: методики поиска творческих идей по созданию моделей/коллекций изделий и техники их реализации Уметь: применять логические и интуитивные методы поиска новых идей и решений; использовать различные объекты и явления из жизни в качестве источника вдохновения Владеть: навыками выбора источников проектирования (области культуры, темы, сезона и роли, которые станут основой модели/коллекции)</p>

## 5. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ВИДОВ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ ПО СЕМЕСТРАМ

Общая трудоемкость дисциплины «Цветная графика» для очной формы обучения реализуемой в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» составляет: 11 з.е. / 396 час.

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц
<b>Аудиторные занятия</b>	<b>252</b>
<i>в том числе:</i>	
Лекции	108
Практические занятия	144
Лабораторные работы	-
<b>Самостоятельная работа</b>	<b>90</b>
<i>в том числе:</i>	
часы на выполнение КР / КП	-
<b>Промежуточная аттестация:</b>	
Вид	Зачет с оценкой – 1,2 семестр Экзамен – 3,4 семестр
Трудоемкость (час.)	54
<b>Общая трудоемкость з.е. / часов</b>	<b>11 з.е. / 396 час.</b>

## 6. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Темы дисциплины		Количество часов			
№	Наименование	Очная			
		Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)
1	Наброски фигуры человека. Наброски с натуры. Наброски «болванки».	3	6	-	3
	Наполнение «эскиз». Круговая игра.				
2	Формирование беспредметной композиции.	3	6	-	3
3	Скетчинг. Витрины. Выездное занятие.	3	6	-	3
4	Монокомпозиция по теме «Витрины».	3	6	-	3
5	«Геометрическая» фигура. Анализ формы.	3	6	-	3
6	Цветная графика в костюме (по наброскам с натуры).	3	6	-	3
Итого (часов)		<b>18</b>	<b>36</b>	-	<b>18</b>
<b>Форма контроля:</b>		<b>Зачет с оценкой</b>			
<b>Всего за 1 семестр:</b>		<b>72 / 2 з.е.</b>			
7	Фигура в движении. Скетчинг.	3	6	-	3
8	Фигура в движении. Цветная монокомпозиция.	3	6	-	3
9	Конструктивное построение фигуры человека с натуры	3	6	-	3
10	Фигура в сложном ракурсе	3	6	-	3
11	Выставочный проект. Занятие 1. Введение в тему. Разработка эскизов.	3	6	-	3
12	Выставочный проект. Занятие 2.	3	6	-	3

Темы дисциплины		Количество часов			
№	Наименование	Очная			
		Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)
Итого (часов)		<b>18</b>	<b>36</b>	-	<b>18</b>
Форма контроля:		<i>Зачет с оценкой</i>			
Всего за 2 семестр:		72 / 2 з.е.			
13	Наброски фигуры человека. Тестовое задание. Многофигурная композиция.	6	6	-	7
14	Эскизы к выставочному проекту. Подбор материалов.	6	6	-	8
15	Эскизы-этюды в ч/б по мотивам темы учебного года.	6	6	-	8
16	Обнаженная натура. Наброски, зарисовки.	6	6	-	8
17	Выполнение рисунка для выставочного проекта.	6	6	-	7
18	Скетчинг. Выездное занятие.	6	6	-	7
Итого (часов)		<b>36</b>	<b>36</b>	-	<b>45</b>
Форма контроля:		<i>Экзамен, 27 час.</i>			
Всего за 3 семестр:		144 / 4 з.е.			
19	Цветная графика в костюме (по наброскам с натуры).	9	9	-	3
20	Фигура в движении. Цветная монокомпозиция.	9	9	-	2
21	Цветная графика в костюме. Выполнение работы с натуры в сложном ракурсе.	9	9	-	2
22	Выставочный проект.	9	9	-	2
Итого (часов)		<b>36</b>	<b>36</b>	-	<b>9</b>
Форма контроля:		<i>Экзамен, 27 час.</i>			
Всего за 4 семестр:		108 / 3 з.е.			
Итого по дисциплине (часов)		<b>108</b>	<b>144</b>	-	<b>90</b>
Всего по дисциплине:		<b>396 / 11 з.е.</b>			

## СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

### **Тема 1. Наброски фигуры человека. Наброски с натуры. Наброски «болванки».**

Наполнение «эскиз». Круговая игра.

30 набросков различной сложности от 4 мин до 30 сек. Бумага формат А4, линеры, маркеры, уголь и т. д.

10 эскизов. Бумага формат А4, А3, угольный карандаш, уголь, пастель.

### **Тема 2. Формирование беспредметной композиции.**

1 работа. Бумага формат А2, карандаш, угольный карандаш, пастель, акварель.

### **Тема 3. Скетчинг. Витрины. Выездное занятие.**

5 рисунков. Бумага формат А3, А4, уголь, пастель.

### **Тема 4. Монокомпозиция по теме «Витрины».**

Одна авторская работа. Бумага, черный или цветной лист размер 70x100 см, акрил, акварель, тушь.

### **Тема 5. «Геометрическая» фигура. Анализ формы.**

1-2 работы. Бумага черный или белый лист формат А0, тушь, маркеры, ножницы, клей.

### **Тема 6. Цветная графика в костюме (по наброскам с натуры).**

2-3 работы. Бумага или картон формат А2, А0, акрил, тушь, пастель.

**Тема 7. Фигура в движении. Скетчинг.**

20 рисунков. Бумага, формат А4, или 15 рисунков формат А3 линеры, маркеры, уголь, пастель.

**Тема 8. Фигура в движении. Цветная монокомпозиция.**

1 работа. Бумага картон размер 70x100 см, карандаш, уголь, акварель, гуашь, пастель.

**Тема 9. Конструктивное построение фигуры человека с натуры.**

1 работа. Бумага формат А1, акрил.

**Тема 10. Фигура в сложном ракурсе.**

1 работа. Бумага формат А4, А1 уголь.

**Тема 11. Выставочный проект. Занятие 1.**

Введение в тему. Разработка эскизов.

10 эскизов. Бумага формат А5, А6, акрил.

**Тема 12. Выставочный проект. Занятие 2.**

1 работа. Холст на подрамнике размер 110x110 см, грунт, акрил.

**Тема 13. наброски фигуры человека. Тестовое задание. Многофигурная композиция.**

30 набросков различной сложности от 4 до 30 сек. Бумага А4, линеры, маркеры, уголь и т.д.

Бумага А2, карандаш.

**Тема 14. Эскизы к выставочному проекту. Подбор материалов.**

10 готовых эскизов. Бумага А4, А3, угольный карандаш, уголь, пастель.

**Тема 15. Эскизы-этюды в ч/б по мотивам темы учебного года.**

2-3 работы. Бумага А4, А3, А2 акрил, гуашь.

**Тема 16. Обнаженная натура. наброски, зарисовки.**

20 набросков. Бумага формат А4, А3, различные материалы.

Рисунок. Бумага формат А2, уголь, пастель.

**Тема 17. Выполнение рисунка для выставочного проекта.**

Рисунок. Холст на подрамнике размер 110x150 см, карандаш, грунт, акрил.

**Тема 18. Скетчинг. Выездное занятие.**

1-2 работы. Бумага черный или белый лист формат А0, тушь, маркеры, ножницы, клей.

**Тема 18. Цветная графика в костюме (по наброскам с натуры).**

2-3 работы. Бумага или картон формат А0, акрил, тушь, пастель.

**Тема 19. Фигура в движении. Цветная монокомпозиция.**

15-20 рисунков. Бумага формат А4, А3, линеры, уголь, маркеры, пастель, акрил.

1 работа размер 70x100 см. Бумага, картон формат А0, акрил, пастель, гуашь.

**Тема 20. Цветная графика в костюме. Выполнение работы с натуры в сложном ракурсе.**

1 работа. Бумага формат А1, карандаш, уголь, акварель, гуашь, пастель.

1 работа. Бумага формат А1, акрил.

**Тема 21. Выставочный проект.**

1 работа. Холст на подрамнике размер 110x150 см, грунт, акрил, валики, уголь.

## 7. ПРИМЕРНАЯ ТЕМАТИКА КУРСОВЫХ РАБОТ

Курсовая работа не предусмотрена

## 8. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ: Приложение 1.



## 9. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ:

### 9.1. Рекомендуемая литература:

1. Соняк, В.М. Проектно-ознакомительная практика. Рисунок: учебно-методическое пособие / В.М. Соняк; Министерство образования и науки Российской Федерации, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Уральская государственная архитектурно-художественная академия» (ФГБОУ ВПО «УралГАХА»). – Екатеринбург: Архитектон, 2015.

*Режим доступа:* <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=455478>.

2. Чинцова, М.К. Графические образы моды: учебное пособие / М.К. Чинцова; Министерство образования и науки Российской Федерации, Уральская государственная архитектурно-художественная академия. – Екатеринбург: Архитектон, 2013.

*Режим доступа:* <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=436783>

3. Шевелина, Н.Ю. Графическая и цветовая композиция: практикум / Н.Ю. Шевелина ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Уральская государственная архитектурно-художественная академия» (ФГБОУ ВПО «УралГАХА»). – Екатеринбург: Архитектон, 2015

*Режим доступа:* <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=455470>

4. Шевелина, Н.Ю. Композиция: проектная практика: монография / Н.Ю. Шевелина. – Екатеринбург: Архитектон, 2008.

*Режим доступа:* <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=222105>

### 9.2. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения.

При осуществлении образовательного процесса по данной учебной дисциплине предполагается использование:

При осуществлении образовательного процесса по данной учебной дисциплине предполагается использование:

#### **Лицензионное программное обеспечение:**

1. Windows 10 Pro Professional (Договор: Tr000391618, Лицензия: V8732726);
2. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, Лицензия: V8732726).

#### **Свободно распространяемое программное обеспечение:**

1. Браузер Google Chrome;
2. Браузер Yandex;
3. Adobe Reader - программа для просмотра, печати и комментирования документов в формате PDF

### 9.3. Перечень современных профессиональных баз данных, информационных справочных систем и ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

1. Biblioclub.ru – университетская библиотечная система online
2. www.goldenbee.org - Московская международная биеннале графического дизайна «Золотая пчела»
3. <http://www.artprojekt.ru> - Энциклопедия искусства

4. <http://www.artclassic.edu.ru> - Коллекция: мировая художественная культура
5. <http://www.museum.ru/M276>-Всероссийский музей декоративно-прикладного и народного искусства
6. <http://sreda.boom.ru/libr.htm> - Мир дизайна

## **10. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

Учебные занятия проводятся в учебных аудиториях для проведения учебных занятий, оснащенные оборудованием и техническими средствами обучения.

Учебная аудитория для проведения учебных занятий оснащена:

- а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;
- б) стационарный широкоформатный мультимедиа проектор Epson EB-X41, экран, колонки;
- в) наглядные пособия в цифровом виде, слайд-презентации, видеофильмы, макеты и т.д., которые применяются по необходимости в соответствии с темами (разделами) дисциплины;
- г) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

Помещение для самостоятельной работы. Аудитория оснащена оборудованием и техническими средствами обучения:

- а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;
- б) стационарный широкоформатный мультимедиа проектор Epson EB-X41, экран, колонки;
- в) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

## **11. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ**

Продуктивность усвоения учебного материала во многом определяется интенсивностью и качеством самостоятельной работы студента. Самостоятельная работа предполагает формирование культуры умственного труда, самостоятельности и инициативы в поиске и приобретении знаний; закрепление знаний и навыков, полученных на всех видах учебных занятий; подготовку к предстоящим занятиям, экзаменам; выполнение практических заданий.

Умение работать самостоятельно необходимо не только для успешного усвоения содержания учебной программы, но и для дальнейшей творческой деятельности.

Основу самостоятельной работы студента составляет работа с натурными зарисовками и набросками с человека. Набросок-произведение графики небольших размеров, бегло выполненное студентом. Набросок предназначен для быстрой фиксации характера и движения натуры (человека). Графика на данном этапе эскизирования свободная и зависит только от индивидуальных наклонностей учащегося. При работе над изображением чаще всего применяется линейная техника так как она требует меньших затрат времени. Эскизирование ведется теми же средствами, что и графика: карандашом углем, сангиной, пастелью, акварелью, гуашью, тушью. Для проведения функционального анализа иногда целесообразно пользоваться несколькими цветами карандаша, фломастера или туши. Художественность рисунка проявляется, прежде всего, через развитие индивидуального почерка, который дает именно набросок, а также в последовательном формировании композиционно-целостного видения студента (предварительное композиционное эскизирование и выполнение

длительного рисунка на этой основе.) В целях углубления образовательного цикла используются различные формы, обогащающие учебный процесс, такие как посещение музеев, выставок; подготовка докладов по разнообразным проблемам изобразительного искусства; ведутся беседы с использованием книг, наглядных пособий, интернет – ресурсов.

### ***Методические рекомендации для обучающихся с ОВЗ и инвалидов по освоению дисциплины***

Обучающиеся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья имеют возможность изучать дисциплину по индивидуальному плану, согласованному с преподавателем и деканатом.

Освоение дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья осуществляется с использованием средств обучения общего и специального назначения.

При освоении дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья по индивидуальному плану предполагаются: изучение дисциплины с использованием информационных средств; индивидуальные консультации с преподавателем (разъяснение учебного материала и углубленное изучение материала), индивидуальная самостоятельная работа.

В процессе обучения студентам из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья информация предоставляется в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

*Для лиц с нарушениями зрения:*

- в печатной форме увеличенным шрифтом,
- в форме электронного документа (с возможностью увеличения шрифта).

В случае необходимости информация может быть представлена в форме аудиофайла.

*Для лиц с нарушениями слуха:*

- в печатной форме,
- в форме электронного документа.

*Для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:*

- в печатной форме,
- в форме электронного документа.

Данный перечень может быть конкретизирован в зависимости от контингента обучающихся.

Автономная некоммерческая организация высшего образования  
**«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»**  
ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНА И МОДЫ

**Фонд оценочных средств**

Текущего контроля и промежуточной аттестации  
по дисциплине (модулю)

**Б1.О.18 «ЦВЕТНАЯ ГРАФИКА»**

Для направления подготовки:  
54.03.01 «Дизайн»  
(уровень бакалавриата)

Типы задач профессиональной деятельности:  
*проектный*

Направленность (профиль):  
«Дизайн костюма»

Форма обучения:  
очная

Москва 2023

*Результаты обучения по дисциплине*

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
<p><b>ОПК-3</b> способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)</p>	<p><b>ОПК-3.1.</b> выполняет поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики</p> <p><b>ОПК-3.3.</b> выполняет поисковые эскизы, удовлетворяющие утилитарным и эстетическим потребностям человека</p>	<p>Знать: технику выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами и способами цветной графики в дизайне костюма Уметь: выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами цветной графики в дизайне костюма Владеть: навыком выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами и способами цветной графики в дизайне костюма</p> <p>Знать: технику выполнения поисковых эскизов костюмных образов в цвете, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека Уметь: выполнять поисковые эскизы костюмных образов в цвете, удовлетворяющие утилитарным и эстетическим потребностям человека Владеть: техникой выполнения поисковых эскизов костюмных образов в цвете, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека</p>
<p><b>ПК-2.</b> Способен разрабатывать конструкцию изделия с учётом технологий изготовления, анализировать и определять требования к дизайн-проекту</p>	<p><b>ПК-2.1.</b> Определяет форму, силуэт, конструктивные решения, декоративные линии и элементы, цветовые сочетания, размеры и форму деталей модели одежды, соответствующих требованиям технического задания</p>	<p>Знать: методики поиска творческих идей по созданию моделей/коллекций изделий и техники их реализации Уметь: применять логические и интуитивные методы поиска новых идей и решений; использовать различные объекты и явления из жизни в качестве источника вдохновения Владеть: навыками выбора источников проектирования (области культуры, темы, сезона и роли, которые станут основой модели/коллекции)</p>



<b>Шкала оценивания</b>			
<b>неудовлетворительно</b>	<b>удовлетворительно</b>	<b>хорошо</b>	<b>отлично</b>
эстетическим потребностям человека	удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека		удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека
<p><b>Не знает:</b> методики поиска творческих идей по созданию моделей/коллекций изделий и техники их реализации</p> <p><b>Не умеет:</b> применять логические и интуитивные методы поиска новых идей и решений; использовать различные объекты и явления из жизни в качестве источника вдохновения</p> <p><b>Не владеет:</b> навыками выбора источников проектирования (области культуры, темы, сезона и роли, которые станут основой модели/коллекции)</p>	<p><b>В целом знает:</b> методики поиска творческих идей по созданию моделей/коллекций изделий и техники их реализации</p> <p><b>В целом умеет:</b> применять логические и интуитивные методы поиска новых идей и решений; использовать различные объекты и явления из жизни в качестве источника вдохновения</p> <p><b>В целом владеет:</b> навыками выбора источников проектирования (области культуры, темы, сезона и роли, которые станут основой модели/коллекции)</p>	<p><b>Знает:</b> методики поиска творческих идей по созданию моделей/коллекций изделий и техники их реализации</p> <p><b>Умеет:</b> применять логические и интуитивные методы поиска новых идей и решений; использовать различные объекты и явления из жизни в качестве источника вдохновения</p> <p><b>Владеет:</b> навыками выбора источников проектирования (области культуры, темы, сезона и роли, которые станут основой модели/коллекции)</p>	<p><b>В полном объеме знает:</b> методики поиска творческих идей по созданию моделей/коллекций изделий и техники их реализации</p> <p><b>В полном объеме умеет:</b> применять логические и интуитивные методы поиска новых идей и решений; использовать различные объекты и явления из жизни в качестве источника вдохновения</p> <p><b>В полном объеме владеет:</b> навыками выбора источников проектирования (области культуры, темы, сезона и роли, которые станут основой модели/коллекции)</p>

### *Оценочные средства*

#### Задания для текущего контроля

#### **Примерные творческие задания:**

##### **1 семестр**

1. Наброски фигуры человека различной сложности.

Перейти от набросков фигуры человека к сложным динамичным графическим композициям в цвете.

2. Монокомпозиция по теме «Витрина». Создать графическую монокомпозицию, включающую человеческую фигуру или несколько фигур в орнаментально-пластической среде.

3. «Геометрическая» фигура. Анализ формы. Конструктивный рисунок человека.

##### **2 семестр**

1. Эскизы к выставочному проекту. Найти оптимальное решение подачи эскиза, поэкспериментировать с различными графическими средствами и материалами.

- 2.Обнаженная натура. Наброски, зарисовки с использованием различных графических средств и материалов.
- 3.Цветная графика в костюме. Выполнение работы с натуры в сложном ракурсе.

### **3 семестр**

- 1.Эскизы-этюды в ч/б по мотивам темы учебного года. Найти оптимальное композиционное решение, применить различные графические средства и материалы.
- 2.Обнаженная натура. Наброски, зарисовки с использованием различных графических средств и материалов.
3. Выполнение рисунка для выставочного проекта.

### **4 семестр**

1. Цветная графика в костюме. Выполнение цветных графических изображений по наброскам с натуры.
2. Фигура в движении. Цветная монокомпозиция с использованием линейных, фактурных, цветовых, пространственных и других возможностей, характерных для выразительного решения графической композиции.
3. Цветная графика в костюме. Выполнение работы с натуры в сложном ракурсе.
4. Выставочный проект.

Оценка творческого задания производится по шкале «зачтено» / «не зачтено».

## **Промежуточная аттестация**

### **Примерные вопросы к зачету с оценкой (1 семестр)**

1. Что такое цветная графика?
2. Какие виды графики Вы знаете?
3. Каким образом цвет сочетается с черно-белой, линейной и тональной графикой?
4. Какие основные принципы построения цветной графики Вы знаете?
5. Какие основные художественно-выразительные средства графики Вы знаете?
6. Что такое монокомпозиция?
7. Что такое открытая композиция?
8. Что такое замкнутая композиция?
9. Что такое линия?
10. Что такое штрих?
11. Что такое пятно?
12. Что такое акварельная техника?
13. Какие техники и приемы рисования Вы знаете?
14. Какие основные виды техник рисования акварелью Вы знаете?
15. Что такое наброски?
16. Что такое конструктивный рисунок?
17. Что такое тональный рисунок?
18. Какие виды рисунка Вы знаете?
19. Какими материалами выполняются различные виды графического рисунка?

### **Примерные вопросы к зачету с оценкой (2 семестр)**

1. Для чего применяется цветная графика?
2. Какие материалы и инструменты Вы знаете?
3. Что такое техника рисования с солью?



4. Что такое техника рисования мазками и пятнами?
5. Что такое техника рисования по мокрому?
6. Что такое гризайль?
7. Что такое тушь?
8. Что такое уголь?
9. Что такое соус?
10. Что такое сангина?
11. Что такое техника «сухая кисть»?
12. Что такое техника свечой или воском?
13. Что такое смешанные техники рисования?
14. Что такое пастель?
15. Что такое масляная пастель?
16. Что такое гуашь?
17. Что такое темпера?
18. Что такое акварель?
19. Что такое акрил?

### **Примерные вопросы к экзамену (3 семестр)**

1. Чем отличается цветная графика от других видов искусства?
2. Какие материалы используются при выполнении цветной графики?
3. В чем заключается специфика художественного языка графики?
4. Что такое текстура?
5. Что такое фактура?
6. Что такое контраст?
7. Что такое нюанс?
8. Какие графические материалы Вы знаете?
9. Что такое прием работы «мазками»?
10. Что такое «размывка»?
11. Что такое «карнация»?
12. Что такое прием «лессировка»?
13. Что такое прием «заливка»?
14. Что такое плакат?
15. Что такое скетчинг?
16. Что такое сангина, ее виды, особенности, преимущества?
17. Что такое мастихин, техника, особенности, преимущества?
18. Какие техники работы мастихином Вы знаете?
19. Какие графические техники Вы знаете?
20. Перечислите основные графические техники.
21. Перечислите основные графические материалы, используемые в Вашей работе.

## Примерные вопросы к экзамену (4 семестр)

1. Цветная графика как вид искусства.
2. Цветная графика и приемы ее исполнения.
3. Назовите основные графические приемы.
4. Особенности художественного языка графики, основная проблематика.
5. Что изучает цветная графика?
6. Что такое графический рисунок?
7. Что такое короткий рисунок?
8. Как определить границу между цветной графикой и живописью?
9. Какие разновидности графических материалов и техник выполнения графического рисунка Вы знаете?
10. Как построить конструктивный рисунок?
11. Что такое плоскость?
12. Что такое пространство?
13. Назовите основные принципы построения монокомпозиции?
14. Назовите основные принципы построения открытой композиции?
15. Назовите основные принципы построения замкнутой композиции?
16. Что такое линейная графика?
17. Что такое пятновая графика?
18. Что такое штриховая графика?
19. Какие инструменты используются для линейной графики?
20. Какие инструменты используются для пятновой графики?
21. Какие инструменты используются для штриховой графики?

### Критерии оценки при проведении промежуточной аттестации

4-балльная шкала (экзамен, зачет с оценкой)	2-балльная шкала (зачет)	Показатели	Критерии
Отлично	Зачтено	1. Полнота ответов на вопросы и выполнения задания. 2. Аргументированность выводов. 3. Умение перевести теоретические знания в практическую плоскость.	глубокое знание теоретической части темы, умение проиллюстрировать изложенное примерами, полный ответ на вопросы, способен применять умения при решении общих и нетиповых задач
Хорошо			глубокое знание теоретических вопросов, ответы на вопросы преподавателя, но допущены незначительные ошибки, способен применять умения при решении общих задач
Удовлетворительно			знание структуры основного учебно-программного материала, основных положений теории при наличии существенных пробелов в деталях, затруднения при практическом применении теории, существенные ошибки при ответах на вопросы преподавателя, имеет навыки в ограниченной области профессиональной деятельности
Неудовлетворительно	Не зачтено		существенные пробелы в знаниях основных положений теории, не владение терминологией, основными методиками, не способен формулировать свои мысли, применять на практике теоретические положения, отвечать на вопросы преподавателя

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

ФОС для проведения промежуточной аттестации одобрен на заседании кафедры дизайна (Протокол заседания кафедры № 3 от «29» июня 2023 г.)