Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Юров Сергей Серафимович
Должность: ректор
Дата подписания: 01.02.2024 13:46:06
Уникальный программный ключ:
3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

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.09 «ЭКСПЕРИМЕНТ В ДИЗАЙНЕ ОДЕЖДЫ»

Для направления подготовки:
54.04.01 «Дизайн»
(уровень магистратуры)

Типы задач профессиональной деятельности:
проектный

Направленность (профиль):
«Дизайн одежды»

Форма обучения:
очная/очно-заочная

Москва - 2023

Разработчик: Андросова Э.М. – кандидат культурологии, доцент, заведующая кафедрой дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

«21» июня 2023г. _____ Э.М. Андросова

(подпись)

Рабочая программа разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО 54.04.01Дизайн (уровень магистратуры), утв. Приказом Министерства образования и науки РФ № 1004 от 13.08.2020 г.

СОГЛАСОВАНО:

Декан факультета ФДМ _____ /В.В. Самсонова/

(подпись)

Заведующая кафедрой разработчика РПД, доцент, кандидат культурологии _____ / Э.М. Андросова/

подпись

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: получение знаний и навыков в области проектирования и создания экспериментальной модели одежды, предназначенных для индивидуального производства в сегменте авторского дизайна; использования креативного подхода при разработке эксклюзивных и экспериментальных образцов поверхности тканей и материалов, применения их в дизайне одежды**.**

Задачи:

- умения использовать инновационные методы проектирования экспериментального костюма;
- умение создавать оригинальные образцы поверхности тканей и материалов для одежды;
- создание современных оригинальных моделей с применением авторских разработок поверхности тканей и материалов для одежды;
- совершенствование навыков проектирования различных видов коллекций одежды, ведения исследовательской работы в области экспериментального дизайна;
- развитие навыков концептуального мышления.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

2.1. Место дисциплины в учебном плане

Блок: Блок 1. Дисциплины (модули).

Часть: Обязательная часть.

Осваивается: 1-3 семестры.

3. КОМПЕТЕНЦИИ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ОПК-3 – способность разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи;

ПК-1 - способность к проведению предпроектных дизайнерских исследований с обоснованием основной идеи проекта, формообразования, цветографической концепции и стиля;

ПК-2 - способность реализовывать проектную идею с помощью современных технологий, представлять ее в эстетических выразительных формах, обосновывать свои предложения с позиции эстетических, утилитарных требований и экономической целесообразности (авторские коллекции).

4. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ ОБУЧАЮЩИМИСЯ

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
ОПК-3. Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи	**ОПК-3.1.** Разрабатывает концептуальную проектную идею, визуализируя образ проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ, прорабатывает эскизы объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	**Знать:** методику и этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; средства графического дизайна, специальное программное обеспечение **Уметь:** разрабатывать концептуальную идею, визуализировать образ проектируемой системы и ее составляющих, прорабатывать эскизы средствами графического дизайна и специальных компьютерных программ **Владеть:** навыком разработки концептуальной идеи проекта, техникой визуализации образа проектируемой системы и ее составляющих, техникой проработки эскизов средствами графического дизайна и специальных компьютерных программ
	ОПК-3.2. Научно обосновывает свои креативные идеи и предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека	**Знать:** принципы и методологию научного обоснования идеи проектирования дизайн-объектов; утилитарные и эстетические потребности человека в дизайне проектируемого объекта **Уметь:** выдвигать и обосновывать свои креативные идеи и предложения при проектировании дизайн-объектов, опираясь на научную методологию **Владеть:** способностью научно обосновывать свои креативные идеи и предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека
ПК-1. Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований с обоснованием основной идеи проекта, формообразования, цветографической концепции и стиля	**ПК-1.1.** Способен анализировать и прогнозировать дизайн-тренды	**Знать:** источники информации для анализа и прогнозирования дизайн-трендов **Уметь:** применять в профессиональной деятельности методы проведения комплексных дизайнерских исследований **Владеть:** инструментами маркетингового исследования; навыками обработки информации, порожденной подиумными показами и другими источниками, связанными с модной индустрией
	ПК-1.2. Знает потребности и предпочтения целевой аудитории	**Знать:** приемы и принципы выполнения анализа потребностей и предпочтений целевой аудитории **Уметь:** выделять критерии оценки предпочтений целевой аудитории, на которую ориентированы идеи проекта **Владеть:** навыком применения анализа потребностей и предпочтений целевой аудитории проектов
	ПК-1.3. Умеет формировать актуальный ассортимент коллекции тканей, фурнитуры, прикладных материалов, деталей внешнего оформления, аксессуаров	**Знать:** особенности ассортимента коллекций тканей, фурнитуры, прикладных материалов, деталей внешнего оформления, аксессуаров **Уметь:** комбинировать цветовые гаммы, фактуры, формы, материалы, фурнитуру, аксессуары к моделям одежды с учетом возрастной физиологии и психологии, прогнозировать свойства и качество готовых моделей по их показателям **Владеть:** навыком разработки требований и отбора из сформированного ассортимента тканей, фурнитуры, прикладных материалов, деталей внешнего вида по цвету, текстуре и качеству в соответствии с тенденциями моды, требованиями удобства, прочности, с учетом возрастных особенностей потребителя

ПК-2. Способен реализовывать проектную идею с помощью современных технологий, представлять ее в эстетических выразительных формах, обосновывать свои предложения с позиции эстетических, утилитарных требований и экономической целесообразности (авторские коллекции)	**ПК-2.1.** Разработка дизайн-стратегий в области проектирования моделей (коллекций) одежды	**Знать:** основы ведения творческой проектной деятельности в области одежды **Уметь:** систематизировать информацию для достижения поставленных целей и задач в области разработки дизайна одежды **Владеть:** навыком разработки дизайн-стратегий в области проектирования моделей одежды
	ПК-2.2. Планирование моделей (коллекций) одежды: определение количества моделей с учетом ценообразования, методов распределения, количества выпускаемых коллекций за определенный временной период	**Знать:** основы бухгалтерского учета и финансового планирования разработки моделей (коллекций) одежды с учетом ценообразования **Уметь:** оценивать перспективу развития разработки моделей (коллекций) одежды **Владеть:** навыком планирования разработки моделей (коллекции) одежды: определение количества моделей с учетом ценообразования, методов распределения, количества коллекций, выпускаемых в год
	ПК-2.3. Готов к концептуальной и художественно-технической разработке эскизов моделей (коллекций) одежды	**Знать:** основы проектной деятельности, этапы проектной деятельности, последовательность решения проектных задач **Уметь:** обосновывать свои предложения при разработке эскизов моделей (коллекции) одежды **Владеть:** навыком обосновывать свои проектные решения при разработке концептуальной идеи творческой коллекции одежды
	ПК-2.4. Готов к проектированию визуальных образов и стилей, с использованием новых конструкторских решений	**Знать:** требования к проектированию визуальных образов и стилей с использованием конструкторских решений **Уметь:** создавать и прорабатывать эскизы моделей одежды и от руки и с использованием графических редакторов **Владеть:** навыком отбора образов, стилей, конструктивных решений для моделей (коллекций) одежды
	ПК-2.5. Умеет создавать в материале единую гармоничную коллекцию с учетом инновационных материалов и современных технологий, обеспечивая стилевое единство отдельных моделей и деталей	**Знать:** компьютерные программы, предназначенные для визуализации моделей одежды **Уметь:** учитывать при создании коллекций одежды стилевое единство моделей и их деталей **Владеть:** навыками приемами современных технологий для создания единой гармоничной коллекции с учетом инновационных материалов

5. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ВИДОВ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ ПО СЕМЕСТРАМ

Общая трудоемкость дисциплины «Эксперимент в дизайне одежды» для очной и очно-заочной формы обучения реализуемой в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн» составляет: 6 з.е. / 216 час.

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц (по формам обучения)	
	очная	**очно-заочная**
Аудиторные занятия	**172**	**84**
в том числе:		
Лекции	53	42
Практические занятия	119	42
Лабораторные работы	-	-
Самостоятельная работа	**44**	**132**
в том числе:		
часы на выполнение КР / КП	-	-
Промежуточная аттестация:		
Вид	Зачет с оценкой – 1-3 семестры	Зачет с оценкой – 1-3 семестры
Трудоемкость (час.)	-	-
Общая трудоемкость з.е. / часов	**6 з.е. / 216 час.**	**6 з.е. / 216 час.**

6. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Темы дисциплины		Количество часов			
		Очная			
№	Наименование	**Лекции**	**Практические занятия**	**Лабораторные работы**	**Самост. работа *(в т.ч. КР / КП)***
1	История эксперимента в дизайне одежды	4	13	-	6
2	Методы и техники в экспериментальном искусстве дизайна одежды	4	13	-	6
3	Научный подход к эксперименту в дизайне одежды	5	13	-	8
	Итого (часов)	13	39	-	20
	Форма контроля:	***Зачет с оценкой***			
	Всего за 1 семестр:	**72/2 з.е.**			
4	Стилевые эксперименты в дизайне одежды	7	15	-	4
5	Цвет как средство выражения художественного образа костюма в экспериментальной моде	7	15	-	4
6	Визуальные идеи эксперимента в дизайне одежды	6	10	-	4
	Итого (часов)	20	40	-	12
	Форма контроля:	***Зачет с оценкой***			
	Всего за 2 семестр:	**72/2 з.е.**			
7	Оцифрованные технологии в искусстве экспериментальной моды, включая 3D-моделирование и печать	5	10	-	3
8	Создание концептуальных костюмов для подиумных показов	5	10	-	3
9	Эксперимент в дизайне одежды и искусство перфоманса	5	10	-	3
10	Культурный код в эксперименте дизайна одежды	5	10	-	3
	Итого (часов)	20	40	-	12
	Форма контроля:	***Зачет с оценкой***			
	Всего за 3 семестр:	**72/2 з.е.**			
	Всего по дисциплине:	**6 з.е. / 216**			

Темы дисциплины		Количество часов			
		Очно-заочная			
№	Наименование	Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа *(в т.ч. КР / КП)*
1	История эксперимента в дизайне одежды	5	5	-	14
2	Методы и техники в экспериментальном искусстве дизайна одежды	5	5	-	14
3	Научный подход к эксперименту в дизайне одежды	5	5	-	14
	Итого (часов)	15	15	-	42
	Форма контроля:	***Зачет с оценкой***			
	Всего за 1 семестр:	**72/2 з.е.**			
4	Стилевые эксперименты в дизайне одежды	4	4	-	16
5	Цвет как средство выражения художественного образа костюма в экспериментальной моде	4	4	-	16
6	Визуальные идеи эксперимента в дизайне одежды	4	4	-	16
	Итого (часов)	12	12	-	48
	Форма контроля:	***Зачет с оценкой***			
	Всего за 2 семестр:	**72/2 з.е.**			
7	Оцифрованные технологии в искусстве экспериментальной моды, включая 3D-моделирование и печать	4	4	-	10
8	Создание концептуальных костюмов для подиумных показов	4	4	-	10
9	Эксперимент в дизайне одежды и искусство перфоманса	3	3	-	12
10	Культурный код в эксперименте дизайна одежды	4	4	-	10
	Итого (часов)	15	15	-	42
	Форма контроля:	***Зачет с оценкой***			
	Всего за 3 семестр:	**72/2 з.е.**			
	Всего по дисциплине:	**6 з.е. / 216**			

СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

Тема №1. История эксперимента в дизайне одежды.
Введение в историю эксперимента и дизайна одежды, изучение понятий и терминов. Эволюция дизайна одежды. Особенности дизайна одежды. Современные тенденции в дизайне одежды. Представители стилей и направлений, их творческие достижения и влияние на развитие эксперимента в дизайне одежды. Технические и технологические инновации в дизайне одежды.

Тема №2. Методы и техники в экспериментальном искусстве дизайна одежды.
Методы эксперимента в дизайне костюма: использование нестандартных материалов и технологий, эксперименты с формой и пропорциями. Техники экспериментального дизайна костюма: деконструкция, ассембляж, коллаж, эксперименты с фактурой и цветом. Принципы согласования элементов костюма. Примеры экспериментальных работ в дизайне одежды: работы ведущих и молодых дизайнеров.

Тема №3. Научный подход к эксперименту в дизайне одежды.
Костюм как вид информации. Концептуальный подход к эксперименту в дизайне костюма. Ценностный подход. Системный подход. Средовой подход. Эвристический подход к эксперименту в дизайне одежды. Метод ассоциаций. Метод аналогий: прямая и абстрактная аналогия, метод эмпатии. Метод неологии. Бионический метод. Метод гиперболы. Метод декомпозиции. Метод наводящих вопросов. Метод изменения формулировки задачи. Метод фокальных объектов. Метод hitech. Метод поиска «идеальной вещи». Метод игры. Комбинаторный подход к арт-эксперименту в дизайне костюма. Метод трансформации. Прием перестановки. Прием вставок (врезок). Кинетизм. Создание безразмерной одежды. Создание одежды из целого плоского куска ткани.

Тема №4. Стилевые эксперименты в дизайне одежды.
Мода и стиль. Понятие «стиль». Развитие стилеобразования в историческом контексте. Влияние исторических эпох на формирование стилей. Иконические модные тенденции в истории: платье-миди, мини, супер-мини, бегемоты. Современные стили в одежде. Влияние экологических требований на дизайн одежд. Происхождение новых материалов и технологий производства одежды. Продвижение социальных и экономических тем в дизайне костюма. Примеры нестандартных подходов к созданию костюма. Эксперименты в использовании формы и необычных деталей.

Тема №5. Цвет как средство выражения художественного образа костюма в экспериментальной моде.
Значение цвета в моде. История использования цвета в костюме. Основные понятия цветовой гармонии и их применение в моде. Функции цвета в костюме: отображение настроения, символика, акцентирование внимания на определенных элементах. Создание мультисенсорного опыта с помощью цвета и текстуры. Комбинация ярких и необычных цветов для создания драматического эффекта. Использование нестандартного подбора цветов для отражения концептуальных идей. Практические примеры использования цвета в экспериментальных коллекциях известных дизайнеров.

Тема №6. Визуальные идеи эксперимента в дизайне одежды.
Источники визуальных идей: культурные стереотипы и символы, формы и линии, цветовые сочетания и композиции. Основные принципы использования визуальных идей. Применение визуальных идей в дизайне костюма. Создание характера персонажа через визуальные идеи. Использование визуальных идей для выражения настроения сцены или действия. Формирование экспрессивности костюма через визуальные идеи.

Тема №7. Оцифрованные технологии в искусстве экспериментальной моды, включая 3D-моделирование и печать.

Виды процессов в создании экспериментальной одежды, которые можно оцифровать. Создание эскизов и дизайн-концептов с помощью графических программ. Использование визуальных эффектов на основе электронного проектирования и 3Dмоделирования. Создание виртуальных моделей одежды в компьютерных приложениях для презентации и маркетинга продукта. 3D-печать и лазерная резка одежды. Цифровая печать или вышивка на материалах с помощью компьютерного оборудования. Креативное использование электроники и технологий. Одежда, которая может адаптироваться к разным формам и размерам. Использование датчиков и электроники для создания интерактивных эффектов на одежде. Технологии виртуальной примерки.

Тема №8. Создание концептуальных костюмов для подиумных показов.

Понятие концептуального костюма. Задачи, стоящие перед концептуальной модой на подиуме. Этапы создания концептуальных костюмов. Основные принципы дизайна концептуальных костюмов. Технические аспекты работы с материалами. Кейсы успешных подиумных показов. Ознакомление с работами известных дизайнеров. Подробный анализ конкретных показов и их идейных решений.

Тема №9. Эксперимент в дизайне одежды и искусство перфоманса.

Связь и взаимодействие эксперимента и искусства перфоманса. Отличительные особенности между этими направлениями. Эксперимент в дизайне костюма. Использование необычных форм и материалов. Создание костюмов-скульптур. Работа с тенденциями и новыми технологиями. Учет функциональности костюма. Эксперимент в искусстве перфоманса. Использование костюма как художественного объекта. Работа с хореографией и движением. Создание перформансов на основе костюмов. Отражение социальных и политических тем в костюмах. Креативный процесс в эксперименте. Исследование идеи и концепции. Создание эскизов и макетов. Процесс пошива и создания костюма. Оригинальные решения и их преодоление. Значение эксперимента в дизайне костюма и искусстве перфоманса. Важность творческого процесса и оригинального подхода в эксперименте. Возможности и перспективы развития данного направления.

Тема №10. Культурный код в эксперименте дизайна одежды.

Влияние народных костюмов на современный дизайн. Исторические костюмы и их значение для современного дизайна. Элементы культурного наследия и их использование в дизайне костюма. Этнические мотивы в дизайне костюма. Влияние национальной культуры на дизайн костюма. Примеры национальных элементов в современном дизайне костюма. Влияние путешествий и многокультурности на дизайн костюма. Примеры коллекций, вдохновленных многокультурным наследием. Как инновации и технологии влияют на сохранение культурного наследия в дизайне костюма. Использование современных технологий для восстановления и сохранения исторических костюмов. Сохранение культурного кода в современных коллекциях.

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. Герасимова, Ю. Л. Концепции моды: учебное пособие: [16+] / Ю. Л. Герасимова, Г. В. Дегтярева; Омский государственный технический университет. – Омск: Омский государственный технический университет (ОмГТУ), 2018. – 138 с.

Режим доступа: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=682108

2. Куракина, И. И. Архитектоника объемных форм в дизайне одежды: учебно-методическое пособие / И. И. Куракина; Уральская государственная архитектурно-художественная академия. – Екатеринбург: Архитектон, 2015. – 79 с.

Режим доступа: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=455458

3. Смирнова, Л. Э. История и теория дизайна: учебное пособие / Л. Э. Смирнова; Сибирский федеральный университет. – Красноярск: Сибирский федеральный университет (СФУ), 2014. – 224с.

Режим доступа: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=435841

4. Старикова, Ю. А. Индустрия моды: учебное пособие / Ю. А. Старикова. – Москва: А-Приор, 2009. – 126с.

Режим доступа: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=56287

5. Сысоев, С. В. Проектирование одежды с использованием элементов архитектуры как источника творческого вдохновения: учебно-методическое пособие: [16+] / С. В. Сысоев, Л. М. Шамшина ; Институт бизнеса и дизайна. – Москва: Институт Бизнеса и Дизайна, 2019. – 62с.

Режим доступа: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=572923

6. Теория и прогнозирование моды: учебно-методическое пособие: [16+] / В. В. Хамматова, Г. П. Тулузакова, Э. А. Хамматова, А. И. Вильданова; Казанский национальный исследовательский технологический университет. – Казань: Казанский национальный исследовательский технологический университет (КНИТУ), 2018. – 80 с.

Режим доступа: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=612348

7. Цветкова, Н. Н. История текстильного искусства и костюма: древний мир: учебное пособие: [16+] / Н. Н. Цветкова. – Санкт-Петербург: Издательство СПбКО, 2010. – 120 с. Режим доступа: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=209999

8. Хамматова, В. В. Дизайнеры России, США, Японии и Германии XX века: учебное пособие: [16+] / В. В. Хамматова, А. Ф. Салахова, А. И. Вильданова; Казанский национальный исследовательский технологический университет. – Казань: Казанский национальный исследовательский технологический университет (КНИТУ), 2013. – 112 с.

Режим доступа: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=258806

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:

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. http://www.season.ru/kachat/1_odegda/ - макетирование одежды
3. www.designyoutrust.com - ежедневный дизайнерский журнал, публикующий статьи о новых направлениях в дизайне
4. www bangbangstudio.ru - сайт иллюстраций
5. www.fashion-era.com - энциклопедия по истории моды
6. www.catwalking.com - архив фотографий с показов
7. www.fashiontrendsetter.com - модные тенденции
8. www.fashionmission.nl - каталог ссылок о моде, стиле, тенденциях и дизайне
9. www.firstview.com - фотографии и видеозаписи мировых показов
10. www.ftv.com - сетевое представительство телеканала Fashion TV.com
11. www.i-dmagazine.com - журнал i-D
12. www.japanesestreets.com - стрит фэшн
13. www.rfw.ru - Russian Fashion Week

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».

Проектная мастерская оснащена:

а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;

б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки, многофункциональное устройство;

в) наглядные пособия в цифровом виде, слайд-презентации, видеофильмы, макеты и т.д., которые применяются по необходимости в соответствии с темами (разделами) дисциплины;

г) стол проектный большой, коврики для резки макетов, инструменты и оборудование, материалы по видам профессиональной деятельности;

д) 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

Помимо лекционных занятий продуктивность усвоения учебного материала во многом определяется интенсивностью и качеством самостоятельной творческой 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; поиск нетривиальных решений; подготовку к предстоящим занятиям, экзаменам; выполнение контрольных работ. Самостоятельный труд развивает такие качества, как организованность, дисциплинированность, волю, упорство в достижении поставленной цели, вырабатывает умение анализировать факты и явления, учит самостоятельному мышлению, что приводит к развитию и созданию собственного мнения, своих взглядов.

Основу самостоятельной работы студента составляет работа со стилем, цветом, формой и текстурой в дизайне костюма, из которых следует определенная последовательность действий. Эти действия стимулируют развитие логического, рационального и творческого подхода к решению поставленных задач. Лекции являются неотъемлемой частью учебной работы по дисциплине «Эксперимент в дизайне костюма». Групповое обсуждение контрольных вопросов проходит в конце каждого раздела учебной программы данной дисциплины. Изучение курса дисциплины «Эксперимент в дизайне костюма» проходит в следующей методической последовательности:

1. Вводная лекция, краткий анализ видов учебной работы и показ лучших креативных разработок модного дизайна костюма.
2. Поиск концептуальных образов, создание креативного дизайна на заданную тему.
3. Методический разбор выполняемого креативного дизайна костюма, выбор лучших вариантов и их утверждение.
4. Корректировка и выполнение креативного дизайна образа костюма.
5. Подготовка креативного дизайна модного образа к просмотру и презентационного материала по итогам работы над материалами.
6. Методический разбор в присутствии магистрантов. Просмотр и оценка креативных макетов.

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.

Приложение 1

Автономная некоммерческая организация высшего образования
«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»

Факультет дизайна и моды
Кафедра дизайна

Фонд оценочных средств

Текущего контроля и промежуточной аттестации
по дисциплине (модулю)

Б1.О.09 «ЭКСПЕРИМЕНТ В ДИЗАЙНЕ ОДЕЖДЫ»

Для направления подготовки:
54.04.01 Дизайн
(уровень магистратуры)

Типы задач профессиональной деятельности:
проектный

Направленность (профиль):
«Дизайн одежды»

Форма обучения:
очная/очно-заочная

Москва - 2023

Результаты обучения по дисциплине

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
ОПК-3. Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи	**ОПК-3.1.** Разрабатывает концептуальную проектную идею, визуализируя образ проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ, прорабатывает эскизы объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	**Знать:** методику и этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; средства графического дизайна, специальное программное обеспечение **Уметь:** разрабатывать концептуальную идею, визуализировать образ проектируемой системы и ее составляющих, прорабатывать эскизы средствами графического дизайна и специальных компьютерных программ **Владеть:** навыком разработки концептуальной идеи проекта, техникой визуализации образа проектируемой системы и ее составляющих, техникой проработки эскизов средствами графического дизайна и специальных компьютерных программ
	ОПК-3.2. Научно обосновывает свои креативные идеи и предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека	**Знать:** принципы и методологию научного обоснования идеи проектирования дизайн-объектов; утилитарные и эстетические потребности человека в дизайне проектируемого объекта **Уметь:** выдвигать и обосновывать свои креативные идеи и предложения при проектировании дизайн-объектов, опираясь на научную методологию **Владеть:** способностью научно обосновывать свои креативные идеи и предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека
ПК-1. Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований с обоснованием основной идеи проекта, формообразования, цветографической концепции и стиля	**ПК-1.1.** Способен анализировать и прогнозировать дизайн-тренды	**Знать:** источники информации для анализа и прогнозирования дизайн-трендов **Уметь:** применять в профессиональной деятельности методы проведения комплексных дизайнерских исследований **Владеть:** инструментами маркетингового исследования; навыками обработки информации, порожденной подиумными показами и другими источниками, связанными с модной индустрией
	ПК-1.2. Знает потребности и предпочтения целевой аудитории	**Знать:** приемы и принципы выполнения анализа потребностей и предпочтений целевой аудитории **Уметь:** выделять критерии оценки предпочтений целевой аудитории, на которую ориентированы идеи проекта **Владеть:** навыком применения анализа потребностей и предпочтений целевой аудитории проектов
	ПК-1.3. Умеет формировать актуальный ассортимент коллекции тканей, фурнитуры, прикладных материалов, деталей внешнего оформления, аксессуаров	**Знать:** особенности ассортимента коллекций тканей, фурнитуры, прикладных материалов, деталей внешнего оформления, аксессуаров **Уметь:** комбинировать цветовые гаммы, фактуры, формы, материалы, фурнитуру, аксессуары к моделям одежды с учетом возрастной физиологии и психологии, прогнозировать свойства и качество готовых моделей по их показателям **Владеть:** навыком разработки требований и отбора из сформированного ассортимента тканей, фурнитуры, прикладных материалов, деталей внешнего вида по цвету, текстуре и качеству в соответствии с тенденциями моды, требованиями удобства, прочности, с учетом возрастных особенностей потребителя

ПК-2. Способен реализовывать проектную идею с помощью современных технологий, представлять ее в эстетических выразительных формах, обосновывать свои предложения с позиции эстетических, утилитарных требований и экономической целесообразности (авторские коллекции)	**ПК-2.1.** Разработка дизайн-стратегий в области проектирования моделей (коллекций) одежды	**Знать:** основы ведения творческой проектной деятельности в области одежды **Уметь:** систематизировать информацию для достижения поставленных целей и задач в области разработки дизайна одежды **Владеть:** навыком разработки дизайн-стратегий в области проектирования моделей одежды
	ПК-2.2. Планирование моделей (коллекций) одежды: определение количества моделей с учетом ценообразования, методов распределения, количества выпускаемых коллекций за определенный временной период	**Знать:** основы бухгалтерского учета и финансового планирования разработки моделей (коллекций) одежды с учетом ценообразования **Уметь:** оценивать перспективу развития разработки моделей (коллекций) одежды **Владеть:** навыком планирования разработки моделей (коллекции) одежды: определение количества моделей с учетом ценообразования, методов распределения, количества коллекций, выпускаемых в год
	ПК-2.3. Готов к концептуальной и художественно-технической разработке эскизов моделей (коллекций) одежды	**Знать:** основы проектной деятельности, этапы проектной деятельности, последовательность решения проектных задач **Уметь:** обосновывать свои предложения при разработке эскизов моделей (коллекции) одежды **Владеть:** навыком обосновывать свои проектные решения при разработке концептуальной идеи творческой коллекции одежды
	ПК-2.4. Готов к проектированию визуальных образов и стилей, с использованием новых конструкторских решений	**Знать:** требования к проектированию визуальных образов и стилей с использованием конструкторских решений **Уметь:** создавать и прорабатывать эскизы моделей одежды и от руки и с использованием графических редакторов **Владеть:** навыком отбора образов, стилей, конструктивных решений для моделей (коллекций) одежды
	ПК-2.5. Умеет создавать в материале единую гармоничную коллекцию с учетом инновационных материалов и современных технологий, обеспечивая стилевое единство отдельных моделей и деталей	**Знать:** компьютерные программы, предназначенные для визуализации моделей одежды **Уметь:** учитывать при создании коллекций одежды стилевое единство моделей и их деталей **Владеть:** навыками приемами современных технологий для создания единой гармоничной коллекции с учетом инновационных материалов

Показатели оценивания результатов обучения

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	**удовлетворительно**	**хорошо**	**отлично**
Не знает: методику и этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; средства графического дизайна, специальное программное обеспечение **Не умеет:** разрабатывать концептуальную идею, визуализировать образ проектируемой системы и ее составляющих, прорабатывать эскизы средствами графического дизайна и специальных компьютерных программ **Не владеет:** навыком разработки концептуальной идеи проекта, техникой визуализации образа проектируемой системы и ее составляющих, техникой проработки эскизов средствами графического дизайна и специальных компьютерных программ	**В целом знает:** методику и этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; средства графического дизайна, специальное программное обеспечение **В целом умеет:** разрабатывать концептуальную идею, визуализировать образ проектируемой системы и ее составляющих, прорабатывать эскизы средствами графического дизайна и специальных компьютерных программ **В целом владеет:** навыком разработки концептуальной идеи проекта, техникой визуализации образа проектируемой системы и ее составляющих, техникой проработки эскизов средствами графического дизайна и специальных компьютерных программ	**Знает:** методику и этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; средства графического дизайна, специальное программное обеспечение **Умеет:** разрабатывать концептуальную идею, визуализировать образ проектируемой системы и ее составляющих, прорабатывать эскизы средствами графического дизайна и специальных компьютерных программ **Владеет:** навыком разработки концептуальной идеи проекта, техникой визуализации образа проектируемой системы и ее составляющих, техникой проработки эскизов средствами графического дизайна и специальных компьютерных программ	**В полном объеме знает:** методику и этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; средства графического дизайна, специальное программное обеспечение **В полном объеме умеет:** разрабатывать концептуальную идею, визуализировать образ проектируемой системы и ее составляющих, прорабатывать эскизы средствами графического дизайна и специальных компьютерных программ **В полном объеме владеет:** навыком разработки концептуальной идеи проекта, техникой визуализации образа проектируемой системы и ее составляющих, техникой проработки эскизов средствами графического дизайна и специальных компьютерных программ
Не знает: принципы и методологию научного обоснования идеи проектирования дизайн-объектов; утилитарные и эстетические потребности человека в дизайне проектируемого объекта **Не умеет:** выдвигать и обосновывать свои креативные идеи и предложения при проектировании дизайн-объектов, опираясь на научную методологию **Не владеет:** способностью научно обосновывать свои	**В целом знает:** принципы и методологию научного обоснования идеи проектирования дизайн-объектов; утилитарные и эстетические потребности человека в дизайне проектируемого объекта **В целом умеет:** выдвигать и обосновывать свои креативные идеи и предложения при проектировании дизайн-объектов, опираясь на научную методологию **В целом владеет:** способностью научно	**Знает:** принципы и методологию научного обоснования идеи проектирования дизайн-объектов; утилитарные и эстетические потребности человека в дизайне проектируемого объекта **Умеет:** выдвигать и обосновывать свои креативные идеи и предложения при проектировании дизайн-объектов,	**В полном объеме знает:** принципы и методологию научного обоснования идеи проектирования дизайн-объектов; утилитарные и эстетические потребности человека в дизайне проектируемого объекта **В полном объеме умеет:** выдвигать и обосновывать свои креативные идеи и предложения при проектировании дизайн-

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	**удовлетворительно**	**хорошо**	**отлично**
креативные идеи и предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека	обосновывать свои креативные идеи и предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека	опираясь на научную методологию **Владеет:** способностью научно обосновывать свои креативные идеи и предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека	объектов, опираясь на научную методологию **В полном объеме владеет:** способностью научно обосновывать свои креативные идеи и предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека
Не знает: источники информации для анализа и прогнозирования дизайн-трендов **Не умеет:** применять в профессиональной деятельности методы проведения комплексных дизайнерских исследований **Не владеет:** инструментами маркетингового исследования; навыками обработки информации, порожденной подиумными показами и другими источниками, связанными с модной индустрией	**В целом знает:** источники информации для анализа и прогнозирования дизайн-трендов **В целом умеет:** применять в профессиональной деятельности методы проведения комплексных дизайнерских исследований **В целом владеет:** инструментами маркетингового исследования; навыками обработки информации, порожденной подиумными показами и другими источниками, связанными с модной индустрией	**Знает:** источники информации для анализа и прогнозирования дизайн-трендов **Умеет:** строить применять в профессиональной деятельности методы проведения комплексных дизайнерских исследований **Владеет:** инструментами маркетингового исследования; навыками обработки информации, порожденной подиумными показами и другими источниками, связанными с модной индустрией	**В полном объеме знает:** источники информации для анализа и прогнозирования дизайн-трендов **В полном объеме умеет:** применять в профессиональной деятельности методы проведения комплексных дизайнерских исследований **В полном объеме владеет:** инструментами маркетингового исследования; навыками обработки информации, порожденной подиумными показами и другими источниками, связанными с модной индустрией
Не знает: приемы и принципы выполнения анализа потребностей и предпочтений целевой аудитории **Не умеет:** выделять критерии оценки предпочтений целевой аудитории, на которую ориентированы идеи проекта **Не владеет:** навыком применения анализа потребностей и предпочтений целевой аудитории проектов	**В целом знает:** приемы и принципы выполнения анализа потребностей и предпочтений целевой аудитории **В целом умеет:** выделять критерии оценки предпочтений целевой аудитории, на которую ориентированы идеи проекта **В целом владеет:** навыком применения анализа потребностей и предпочтений целевой аудитории проектов	**Знает:** приемы и принципы выполнения анализа потребностей и предпочтений целевой аудитории **Умеет:** строить выделять критерии оценки предпочтений целевой аудитории, на которую ориентированы идеи проекта **Владеет:** навыком применения анализа потребностей и предпочтений целевой аудитории проектов	**В полном объеме знает:** приемы и принципы выполнения анализа потребностей и предпочтений целевой аудитории **В полном объеме умеет:** выделять критерии оценки предпочтений целевой аудитории, на которую ориентированы идеи проекта **В полном объеме владеет:** навыком применения анализа потребностей и предпочтений целевой аудитории проектов

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	**удовлетворительно**	**хорошо**	**отлично**
Не знает: особенности ассортимента коллекций тканей, фурнитуры, прикладных материалов, деталей внешнего оформления, аксессуаров **Не умеет:** комбинировать цветовые гаммы, фактуры, формы, материалы, фурнитуру, аксессуары к моделям одежды с учетом возрастной физиологии и психологии, прогнозировать свойства и качество готовых моделей по их показателям **Не владеет:** навыком разработки требований и отбора из сформированного ассортимента тканей, фурнитуры, прикладных материалов, деталей внешнего вида по цвету, текстуре и качеству в соответствии с тенденциями моды, требованиями удобства, прочности, с учетом возрастных особенностей потребителя	**В целом знает:** особенности ассортимента коллекций тканей, фурнитуры, прикладных материалов, деталей внешнего оформления, аксессуаров **В целом умеет:** комбинировать цветовые гаммы, фактуры, формы, материалы, фурнитуру, аксессуары к моделям одежды с учетом возрастной физиологии и психологии, прогнозировать свойства и качество готовых моделей по их показателям **В целом владеет:** навыком разработки требований и отбора из сформированного ассортимента тканей, фурнитуры, прикладных материалов, деталей внешнего вида по цвету, текстуре и качеству в соответствии с тенденциями моды, требованиями удобства, прочности, с учетом возрастных особенностей потребителя	**Знает:** особенности ассортимента коллекций тканей, фурнитуры, прикладных материалов, деталей внешнего оформления, аксессуаров **Умеет:** комбинировать цветовые гаммы, фактуры, формы, материалы, фурнитуру, аксессуары к моделям одежды с учетом возрастной физиологии и психологии, прогнозировать свойства и качество готовых моделей по их показателям **Владеет:** навыком разработки требований и отбора из сформированного ассортимента тканей, фурнитуры, прикладных материалов, деталей внешнего вида по цвету, текстуре и качеству в соответствии с тенденциями моды, требованиями удобства, прочности, с учетом возрастных особенностей потребителя	**В полном объеме знает:** особенности ассортимента коллекций тканей, фурнитуры, прикладных материалов, деталей внешнего оформления, аксессуаров **В полном объеме умеет:** комбинировать цветовые гаммы, фактуры, формы, материалы, фурнитуру, аксессуары к моделям одежды с учетом возрастной физиологии и психологии, прогнозировать свойства и качество готовых моделей по их показателям **В полном объеме владеет:** навыком разработки требований и отбора из сформированного ассортимента тканей, фурнитуры, прикладных материалов, деталей внешнего вида по цвету, текстуре и качеству в соответствии с тенденциями моды, требованиями удобства, прочности, с учетом возрастных особенностей потребителя
Не знает: основы ведения творческой проектной деятельности в области одежды **Не умеет:** систематизировать информацию для достижения поставленных целей и задач в области разработки дизайна одежды **Не владеет:** навыком разработки дизайн-стратегий в области проектирования моделей одежды	**В целом знает:** основы ведения творческой проектной деятельности в области одежды **В целом умеет:** систематизировать информацию для достижения поставленных целей и задач в области разработки дизайна одежды **В целом владеет:** навыком разработки дизайн-стратегий в области проектирования моделей одежды	**Знает:** основы ведения творческой проектной деятельности в области одежды **Умеет:** систематизировать информацию для достижения поставленных целей и задач в области разработки дизайна одежды **Владеет:** навыком разработки дизайн-стратегий в области проектирования моделей одежды	**В полном объеме знает:** основы ведения творческой проектной деятельности в области одежды **В полном объеме умеет:** систематизировать информацию для достижения поставленных целей и задач в области разработки дизайна одежды **В полном объеме владеет:** навыком разработки дизайн-стратегий в области проектирования моделей одежды

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	**удовлетворительно**	**хорошо**	**отлично**
Не знает: основы бухгалтерского учета и финансового планирования разработки моделей (коллекций) одежды с учетом ценообразования **Не умеет:** оценивать перспективу развития разработки моделей (коллекций) одежды **Не владеет:** навыком планирования разработки моделей (коллекции) одежды: определение количества моделей с учетом ценообразования, методов распределения, количества коллекций, выпускаемых в год	**В целом знает:** основы бухгалтерского учета и финансового планирования разработки моделей (коллекций) одежды с учетом ценообразования **В целом умеет:** оценивать перспективу развития разработки моделей (коллекций) одежды **В целом владеет:** навыком планирования разработки моделей (коллекции) одежды: определение количества моделей с учетом ценообразования, методов распределения, количества коллекций, выпускаемых в год	**Знает:** основы бухгалтерского учета и финансового планирования разработки моделей (коллекций) одежды с учетом ценообразования **Умеет:** оценивать перспективу развития разработки моделей (коллекций) одежды **Владеет:** навыком планирования разработки моделей (коллекции) одежды: определение количества моделей с учетом ценообразования, методов распределения, количества коллекций, выпускаемых в год	**В полном объеме знает:** основы бухгалтерского учета и финансового планирования разработки моделей (коллекций) одежды с учетом ценообразования **В полном объеме умеет:** оценивать перспективу развития разработки моделей (коллекций) одежды **В полном объеме владеет:** навыком планирования разработки моделей (коллекции) одежды: определение количества моделей с учетом ценообразования, методов распределения, количества коллекций, выпускаемых в год
Не знает: основы проектной деятельности, этапы проектной деятельности, последовательность решения проектных задач **Не умеет:** обосновывать свои предложения при разработке эскизов моделей (коллекции) одежды **Не владеет:** навыком обосновывать свои проектные решения при разработке концептуальной идеи творческой коллекции одежды	**В целом знает:** основы проектной деятельности, этапы проектной деятельности, последовательность решения проектных задач **В целом умеет:** обосновывать свои предложения при разработке эскизов моделей (коллекции) одежды **В целом владеет:** навыком обосновывать свои проектные решения при разработке концептуальной идеи творческой коллекции одежды	**Знает:** основы проектной деятельности, этапы проектной деятельности, последовательность решения проектных задач **Умеет:** обосновывать свои предложения при разработке эскизов моделей (коллекции) одежды **Владеет:** навыком обосновывать свои проектные решения при разработке концептуальной идеи творческой коллекции одежды	**В полном объеме знает:** основы проектной деятельности, этапы проектной деятельности, последовательность решения проектных задач **В полном объеме умеет:** обосновывать свои предложения при разработке эскизов моделей (коллекции) одежды **В полном объеме владеет:** навыком обосновывать свои проектные решения при разработке концептуальной идеи творческой коллекции одежды
Не знает: требования к проектированию визуальных образов и стилей с использованием конструкторских решений **Не умеет:** создавать и прорабатывать эскизы моделей одежды и от руки и с использованием графических редакторов **Не владеет:** навыком отбора образов, стилей, конструктивных решений	**В целом знает:** требования к проектированию визуальных образов и стилей с использованием конструкторских решений **В целом умеет:** создавать и прорабатывать эскизы моделей одежды и от руки и с использованием графических редакторов **В целом владеет:** навыком отбора образов, стилей, конструктивных решений	**Знает:** требования к проектированию визуальных образов и стилей с использованием конструкторских решений **Умеет:** создавать и прорабатывать эскизы моделей одежды и от руки и с использованием графических редакторов	**В полном объеме знает:** требования к проектированию визуальных образов и стилей с использованием конструкторских решений **В полном объеме умеет:** создавать и прорабатывать эскизы моделей одежды и от руки и с использованием графических редакторов

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	**удовлетворительно**	**хорошо**	**отлично**
для моделей (коллекций) одежды	для моделей (коллекций) одежды	**Владеет:** навыком отбора образов, стилей, конструктивных решений для моделей (коллекций) одежды	**В полном объеме владеет:** навыком отбора образов, стилей, конструктивных решений для моделей (коллекций) одежды
Не знает: компьютерные программы, предназначенные для визуализации моделей одежды **Не умеет:** учитывать при создании коллекций одежды стилевое единство моделей и их деталей **Не владеет:** навыками приемами современных технологий для создания единой гармоничной коллекции с учетом инновационных материалов	**В целом знает:** компьютерные программы, предназначенные для визуализации моделей одежды **В целом умеет:** учитывать при создании коллекций одежды стилевое единство моделей и их деталей **В целом владеет:** навыками приемами современных технологий для создания единой гармоничной коллекции с учетом инновационных материалов	**Знает:** компьютерные программы, предназначенные для визуализации моделей одежды **Умеет:** учитывать при создании коллекций одежды стилевое единство моделей и их деталей **Владеет:** навыками приемами современных технологий для создания единой гармоничной коллекции с учетом инновационных материалов	**В полном объеме знает:** компьютерные программы, предназначенные для визуализации моделей одежды **В полном объеме умеет:** учитывать при создании коллекций одежды стилевое единство моделей и их деталей **В полном объеме владеет:** навыками приемами современных технологий для создания единой гармоничной коллекции с учетом инновационных материалов

Оценочные средства

Задания для текущего контроля

Примерное творческое задание, 1 семестр

Выполнить разработку эскизов одежды (модель, изделие) с применение различных техник.

1. Проработать тематику одежды (изделие).
2. Выбрать цветовую гамму одежды (изделие)
3. Создать эскизы одежды (изделие) с применением карандашной техники.

Примерное творческое задание, 2 семестр

Выполнить разработку эскизов одежды с применение различных техник.

1. Создать художественный эскиз модели в технике акварели
2. Создать эскизы модели с применением маркера.
3. Выбрать концепцию коллекции моделей одежды, проработать детали.

Примерное творческое задание, 3 семестр

Создание презентации своей работы в роли дизайнера, представление своих наработок в рамках группы и получение обратной связи от партнеров.

1. Собрать и выбрать материал, позволяющий продемонстрировать свою работу в качестве дизайнера одежды (фотографии готовых моделей, изделий, рисунки, эскизы и идеи, которые могут использоваться при разработке новых проектов).
2. Создать структуру презентации.
3. Выполнить графическое оформление презентации, добавить звуковые и визуальные эффекты.
4. Выполнить тестирование презентации на реальной аудитории, получить обратную связь.

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

Промежуточная аттестация

Примерные вопросы к зачету с оценкой, 1 семестр

1. Направления искусства, оказавшие влияние на появление эксперимента в дизайне одежды.
2. Перечислите особенности, которые характеризуют эксперимент в дизайне одежды.
3. Назовите материалы и технологии, которые были введены в дизайн одежды благодаря эксперименту.
4. Приведите пример дизайнеров, которые внесли значительный вклад в развитие эксперимента в дизайне одежды.
5. Тенденции в развитии эксперимента в дизайне одежды в XX веке.
6. Влияние искусства модернизма в дизайне одежды.
7. Значение развития эксперимента в дизайне одежды для современного искусства.
8. Использование эксперимента в дизайне одежды и его влияние на восприятие моды, культуры и искусства.
9. Значение эксперимента в дизайне одежды для современных дизайнеров и искусствоведов.
10. Методы и техники, которые используются в экспериментальном искусстве

дизайна одежды.

11. Роль экспериментальных методов в развитии дизайна одежды.

12. Технологии, используемые в экспериментальном дизайне одежды.

13. Считается ли экспериментальный дизайн одежды более креативным, чем традиционный.

14. Объясните на примере как знакомство с экспериментальными методами и техниками может помочь дизайнеру одежды развивать свой талант.

15. Верно ли утверждение, что экспериментальный дизайн одежды можно отнести к виду искусства в целом.

16. Можно ли считать экспериментальный дизайн одежды более направленным на технологические новшества, чем традиционный?

17. Материалы, которые чаще всего используются в экспериментальном дизайне одежды.

18. Назовите инструменты и оборудование, используемые дизайнерами при экспериментальном дизайне одежды.

19. Роль экспериментального дизайна одежды в современном мире моды

Примерные вопросы к зачету с оценкой, 2 семестр

1. Что представляет собой научный подход к эксперименту в дизайне одежды?
2. Основные принципы научного подхода в эксперименте в дизайне одежды.
3. Методы и инструменты научного исследования в эксперименте в дизайне одежды.
4. Какой вклад может внести научный подход в развитие дизайна одежды?
5. Проблемы, решаемые с помощью научного подхода в эксперименте в дизайне одежды.
6. Как научный подход может помочь дизайнеру одежды в создании новых материалов и технологий?
7. Как научный подход может повысить эффективность командной работы в эксперименте в дизайне одежды?
8. Перечислите принципы научного подхода, которые могут быть применены при анализе и интерпретации полученных результатов в эксперименте.
9. Каким образом научный подход может повысить профессиональный уровень дизайнера одежды?
10. Что представляют собой эксперименты со стилем в дизайне одежды?
11. Стили и направления, которые могут быть использованы в экспериментах в дизайне одежды.
12. Технологии и методы, применяемые при проведении стилевых экспериментов в дизайне одежды.
13. Какова роль стилевых экспериментов в современном дизайне одежды?
14. Поясните каким образом эксперименты со стилем могут помочь дизайнеру одежды создавать уникальные и инновационные образы.
15. Отличие экспериментов со стилем от других экспериментов в дизайне одежды.
16. Как наличие определенного стиля и направления ограничивает или расширяет возможности дизайнера при создании одежды?
17. Поясните как наличие определенного стиля и направления влияет на функциональность и удобство одежды.
18. Тенденции и перспективы, которые можно выделить в стилевых экспериментах в дизайне одежды в будущем.

Примерные вопросы к зачету с оценкой, 3 семестр

1. Влияние цвета на общую эстетическую оценку костюма в экспериментальной моде.

2.Наиболее популярными цветовые комбинации, используемые в экспериментальной моде.

3. Эмоции и настроения, которые могут вызывать различные цвета у зрителя.

4. Влияние изменения цветовой гаммы на форму костюма в экспериментальной моде. 5. Приведите примеры эффектов, которые можно создать при помощи изменения оттенков и насыщенности цвета в костюме.

6. Техники, используемые для создания оригинальных цветовых сочетаний в экспериментальной моде.

7. Приведите примеры как использовать цвет для подчеркивания особенностей костюма, таких как детали, текстуры или формы.

8. Назовите методы, применяемые для управления визуальным весом и балансом цветов в экспериментальном костюме.

9. Перечислите факторы, которые влияют на выбор цветовой гаммы для создания конкретного образа в экспериментальной моде.

10. Опишите тенденции, влияющие на использование цвета в экспериментальной моде в настоящее время.

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 способность формулировать свои мысли, применять на практике теоретические положения, отвечать на вопросы преподавателя

Разработчик (и): Андросова Э.М. – кандидат культурологии, доцент, заведующая кафедрой дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

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