Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Юров Сергей Серафимович
Должность: ректор
Дата подписания: 27.07.2023 14:56:59
Уникальный программный ключ:
3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

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

УТВЕРЖДАЮ

Ректор **С.С. Юров**

от « 16 » февраля 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.О.18 «АРТ-ЭКСПЕРИМЕНТ В ДИЗАЙНЕ КОСТЮМА»

Для направления подготовки:
54.03.01Дизайн
(уровень бакалавриата)

Типы задач профессиональной деятельности:
проектный

Направленность (профиль):
«Арт в дизайне костюма»

Форма обучения:
очная

Москва – 2023

Разработчик: Шамшина Любовь Михайловна – доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза художников России.

«23 » января 2023г. _____ /Л.М. Шамшина /
(подпись)

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

СОГЛАСОВАНО:

Декан факультета ФДМ _____ / В.В. Самсонова /
(подпись)

Заведующая кафедрой _____ /Э.М. Андросова/
разработчика РПД (подпись)

Протокол заседания кафедры № 1 от «27» января 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 креативного дизайна костюмов, их визуального и функционального анализа; овладение методами и техниками, используемыми в этих процессах; развитие эстетического вкуса, творческого мышления и способности к самостоятельной работе в сфере индустрии искусства и моды.

Задачи:

- изучение теоретических и практических сторон арт-эксперимента в дизайне костюма, понимание его истории, места в современном мире и важности для развития культуры и искусства;
- исследование новых материалов и технологий, которые используются в дизайне костюма, с целью создания уникальных и инновационных дизайнов;
- приобретение навыков использования различных техник и материалов в арт-эксперименте, таких как живопись, графика, ткачество, вышивка, декорирование и т.д.
- развитие творческого мышления и способностей к экспериментированию в области дизайна костюма; умения анализировать и интерпретировать различные культурные и исторические контексты;
- создание собственных проектов и исследований в области арт-эксперимента в дизайне костюма, способствующих профессиональному росту и расширению творческих горизонтов;
- приобретение опыта работы в команде и взаимодействия с другими художниками, дизайнерами, технологами и прочими специалистами в области дизайна костюма.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

2.1. Место дисциплины в учебном плане:
Блок: Блок 1. Дисциплины (модули).
Часть: Обязательная часть.
Осваивается: 2-6 семестры.

3. КОМПЕТЕНЦИИ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-1 – Способен осуществлять предпроектные дизайнерские исследования в области прогнозирования модных тенденций одежды.

4. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ ОБУЧАЮЩИМСЯ

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
ПК-1 Способен осуществлять предпроектные дизайнерские исследования в области прогнозирования	**ПК-1.1.** Осуществляет комплексное исследование рынка и традиций перспективных трендов в fashion-индустрии, анализ	Знать: понятия и термины, используемые в fashion-индустрии; методы исследования рынка моды, тенденции и тренды в моде Уметь: анализировать, интерпретировать подиумные показы и модные коллекции; оценивать коммерческую ценность и потенциал модных трендов для бизнеса в fashion-индустрии

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
модных тенденций одежды	подиумных показов	Владеть: инструментами маркетингового исследования; навыками обработки информации, порожденной подиумными показами и другими источниками, связанными с модной индустрией
	ПК-1.2. Осуществляет отслеживание тенденций в сфере искусства, дизайна, фотографии, кинематографии и в других областях, непосредственно влияющих на индустрию моды	Знать: базовые основы в области моды, дизайна, искусства, фотографии и кинематографии; иметь представление о современных тенденциях в сфере искусства Уметь: ориентироваться в современных тенденциях в сфере искусства, дизайна, фотографии, кинематографии и в других областях, непосредственно влияющих на индустрию моды; изучать и осмысливать работы и произведения в этих областях, исследуя их стиль, концепцию, технику и воздействие Владеть: чувством стиля и эстетического восприятия; аналитическим и критическим мышлением для понимания влияния и значимости определенных трендов и их применимости в модной индустрии
	ПК-1.3. Осуществляет отслеживание новейших конструкторских и технологических решений одежды, инноваций текстильного производства; проводит мониторинг и сравнительную оценку аналогов проектируемых объектов	Знать: последние тенденции и инновации в сфере моды, а также основные принципы и технологии текстильного производства Уметь: собирать и обрабатывать информацию о новых конструкторских решениях и технологических инновациях; анализировать и интерпретировать технические чертежи, модели и прототипы одежды; проводить сравнительный анализ конкурентных аналогов проектируемых объектов и определять их преимущества и недостатки Владеть: практическими навыками в области конструирования и пошива одежды; способностью оценивать рыночный потенциал новых конструкторских и технологических решений одежды и текстильного производства

5. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ВИДОВ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ ПО СЕМЕСТРАМ

Общая трудоемкость дисциплины «Арт-эксперимент в дизайне костюма» для студентов очной формы обучения, реализуемой в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, составляет: 13 з.е. / 468 час.

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц
Аудиторные занятия	216
в том числе:	
Лекции	108

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц
Практические занятия	108
Лабораторные работы	-
Самостоятельная работа	198
в том числе:	
часы на выполнение КР / КП	-
Промежуточная аттестация:	
Вид	Зачет с оценкой – 2-5 семестры Экзамен – 6 семестры
Трудоемкость (час.)	54
Общая трудоемкость з.е. / часов	13 з.е. / 468 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 арт-эксперимента в дизайне костюма	9	9	-	18
2	Методы и техники в экспериментальном искусстве дизайна костюма	9	9	-	18
	Итого (часов)	18	18	-	36
	Форма контроля:	***Зачет с оценкой***			
	Всего за 2 семестр:	***72 / 2 з.е.***			
3	Научный подход к арт-эксперименту в дизайне костюма	9	9	-	18
4	Стилевые эксперименты в дизайне костюма	9	9	-	18
	Итого (часов)	18	18	-	36
	Форма контроля:	***Зачет с оценкой***			
	Всего за 3 семестр:	***72 / 2 з.е.***			
5	Цвет как средство выражения художественного образа костюма в экспериментальной моде	9	9	-	18
6	Кинетическое формообразование в искусстве экспериментальной моды	9	9	-	18
	Итого (часов)	18	18	-	36
	Форма контроля:	***Зачет с оценкой***			
	Всего за 4 семестр:	***72 / 2 з.е.***			
7	Визуальные идеи арт-эксперимента в дизайне костюма	12	12	-	15
8	Оцифрованные технологии в искусстве экспериментальной моды, включая 3D-моделирование и печать	12	12	-	15
9	Искусство представления и визуализации концептов костюмирования	12	12	-	15
	Итого (часов)	36	36	-	45
	Форма контроля:	***Экзамен, 27 час.***			
	Всего за 5 семестр:	***144 / 4 з.е.***			
10	Создание концептуальных костюмов для подиумных показов	6	6	-	15

Темы дисциплины		Количество часов			
		Очная			
№	Наименование	Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа *(в т.ч. КР / КП)*
11	Арт-эксперимент в дизайне костюма и искусство перфоманса	6	6	-	15
12	Культурный код в арт-эксперименте дизайна костюма	6	6	-	15
	Итого (часов)	18	18	-	45
	Форма контроля:	***Экзамен, 27 час.***			
	Всего за 6 семестр:	***108 / 3з.е.***			
	Итого часов по дисциплине:	108	108	-	198
	Всего по дисциплине:	***468 / 13 з.е.***			

СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

Тема №1. История арт-эксперимента в дизайне костюма

Введение в историю арт-эксперимента и дизайна костюма, изучение понятий и терминов, связанных с этой темой. Эволюция дизайна костюма. Украшение тела в древности. Ренессанс и барокко: экстренность и роскошь. Викторианский стиль: женственность и элегантность. Модерн и постанковская эпоха: смелость и эксперименты. Особенности дизайна костюма. Современные тенденции в дизайне костюма. Наиболее яркие представители стилей и направлений, их творческие достижения и влияние на развитие арт-эксперимента в дизайне костюма. Технические и технологические инновации, которые стали возможными благодаря арт-эксперименту в дизайне костюма.

Тема №2. Методы и техники в экспериментальном искусстве дизайна костюма

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 костюма: работы ведущих и молодых дизайнеров.

Тема №3. Научный подход к арт-эксперименту в дизайне костюма

Костюм как вид информации. Концептуальный подход к арт-эксперименту в дизайне костюма. Ценностный подход. Системный подход. Средовой подход.

Эвристический подход к арт-эксперименту в дизайне костюма. 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 hi-tech. 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 костюма

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 костюма. Происхождение новых материалов и технологий производства костюмов. Продвижение социальных и экономических тем в дизайне костюма. Примеры нестандартных подходов к созданию костюма. Эксперименты в использовании формы и необычных деталей. Эксперименты в цветовой гамме и графическом дизайне костюма.

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. Кинетическое формообразование в искусстве экспериментальной моды

Понятие и роль кинетического формообразования в экспериментальной моде. Архитектурный подход к кинетическому формообразованию. Техники и приемы кинетического формообразования. Компьютерно-контролируемые технологии. Ручное формообразование. Применение кинетического формообразования в искусстве. Кинетическое формообразование в современных коллекциях. Примеры коллекций дизайнеров, использующих кинетическое формообразование. Как кинетическое формообразование влияет на дизайнерскую производительность.

Тема №7. Визуальные идеи арт-эксперимента в дизайне костюма

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 №8. 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 3D-моделирования. 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. Примеры новаторских работ в экспериментальной моде, которые объединяют все эти направления.

Тема №9. Искусство представления и визуализации концептов костюмирования

Что такое искусство представления и визуализации концептов костюмирования. Как создаются концепты костюмирования: от идеи до макета. Графические техники визуализации концептов костюмирования: рисование карандашом, маркерами, акварелью и т.д. Цифровые технологии визуализации концептов костюмирования: компьютерный дизайн и рендеринг. Визуализация концептов костюмирования из разных эпох: средневековый, барокко, ренессанс, модерн и т.д. Роль костюмирования в современном театре, кино и телевидении. Примеры визуализации концептов костюмирования в различных медиа: кино, театр, фотография, музыкальные клипы и т.д. Как реализуется концепт: от макета до готового костюма.

Тема №10. 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. Оценка эффективности и принципов работы в рамках определенных концептуальных тем.

Тема №11. Арт-эксперимент в дизайне костюма и искусство перфоманса

Связь и взаимодействие арт-эксперимента и искусства перфоманса. Отличительные особенности между этими направлениями. Арт-эксперимент в дизайне костюма. Использование необычных форм и материалов. Создание костюмов-скульптур. Работа с тенденциями и новыми технологиями. Учет функциональности костюма.

Арт-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 арт-эксперименте. Исследование идеи и концепции. Создание эскизов и макетов. Процесс пошива и создания костюма. Оригинальные решения и их преодоление. Значение арт-эксперимента в дизайне костюма и искусстве перфоманса. Важность творческого процесса и оригинального подхода в арт-эксперименте. Возможности и перспективы развития данного направления.

Тема №12. Культурный код в арт-эксперименте дизайна костюма

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.

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

3. Мелкова, С. В. Проектирование: графический фэшн-дизайн : учебное пособие для студентов, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» : [16+] / С. В. Мелкова ; отв. ред. сер. И. Л. Скипор ; Кемеровский государственный институт культуры. – Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры (КемГИК), 2019. – 142 с. : ил. – (КемГИК – подготовке кадров сферы культуры и искусства).
Режим доступа: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=696684

4. Смирнова, Л. Э. История и теория дизайна : учебное пособие / Л. Э. Смирнова ; Сибирский федеральный университет. – Красноярск : Сибирский федеральный университет (СФУ), 2014. – 224 с. : ил.
Режим доступа: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=435841

5. Старикова, Ю. А. Индустрия моды : учебное пособие / Ю. А. Старикова. – Москва : А-Приор, 2009. – 126 с. – (Конспект лекций).
Режим доступа: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=56287

6. 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. – 62 с. : схем., табл., ил.
Режим доступа: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=572923

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

8. 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*

9. 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. : ил.

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, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726);
2. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., 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.anothermag.com - сетевая версия фэшн-издания
6. www.fashion-era.com - энциклопедия по истории моды
7. www.catwalking.com - архив фотографий с показов
8. www.fashiontrendsetter.com - модные тенденции
9. www.fashionmission.nl - каталог ссылок о моде, стиле, тенденциях и дизайне
10. www.firstview.com - фотографии и видеозаписи мировых показов
11. www.ftv.com - сетевое представительство телеканала Fashion TV.com
12. www.i-dmagazine.com - журнал i-D
13. www.japanesestreets.com - стрит фэшн
14. 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 - компьютерный класс 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 «Арт-эксперимент в дизайне костюма». Групповое обсуждение контрольных вопросов проходит в конце каждого раздела учебной программы данной дисциплины.

Изучение курса дисциплины «Арт-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 студентов.

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.18 «АРТ-ЭКСПЕРИМЕНТ В ДИЗАЙНЕ КОСТЮМА»

Для направления подготовки:
54.03.01 Дизайн
(уровень бакалавриата)

Типы задач профессиональной деятельности:
проектный

Направленность (профиль):
«Арт в дизайне костюма»

Форма обучения:
очная

Москва – 2023

Результаты обучения по дисциплине

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
ПК-1 Способен осуществлять предпроектные дизайнерские исследования в области прогнозирования модных тенденций одежды	**ПК-1.1.** Осуществляет комплексное исследование рынка и традиций перспективных трендов в fashion-индустрии, анализ подиумных показов	Знать: понятия и термины, используемые в fashion-индустрии; методы исследования рынка моды, тенденции и тренды в моде Уметь: анализировать, интерпретировать подиумные показы и модные коллекции; оценивать коммерческую ценность и потенциал модных трендов для бизнеса в fashion-индустрии Владеть: инструментами маркетингового исследования; навыками обработки информации, порожденной подиумными показами и другими источниками, связанными с модной индустрией
	ПК-1.2. Осуществляет отслеживание тенденций в сфере искусства, дизайна, фотографии, кинематографии и в других областях, непосредственно влияющих на индустрию моды	Знать: базовые основы в области моды, дизайна, искусства, фотографии и кинематографии; иметь представление о современных тенденциях в сфере искусства Уметь: ориентироваться в современных тенденциях в сфере искусства, дизайна, фотографии, кинематографии и в других областях, непосредственно влияющих на индустрию моды; изучать и осмысливать работы и произведения в этих областях, исследуя их стиль, концепцию, технику и воздействие Владеть: чувством стиля и эстетического восприятия; аналитическим и критическим мышлением для понимания влияния и значимости определенных трендов и их применимости в модной индустрии
	ПК-1.3. Осуществляет отслеживание новейших конструкторских и технологических решений одежды, инноваций текстильного производства; проводит мониторинг и сравнительную оценку аналогов проектируемых объектов	Знать: последние тенденции и инновации в сфере моды, а также основные принципы и технологии текстильного производства Уметь: собирать и обрабатывать информацию о новых конструкторских решениях и технологических инновациях; анализировать и интерпретировать технические чертежи, модели и прототипы одежды; проводить сравнительный анализ конкурентных аналогов проектируемых объектов и определять их преимущества и недостатки Владеть: практическими навыками в области конструирования и пошива одежды; способностью оценивать рыночный потенциал новых конструкторских и технологических решений одежды и текстильного производства

Показатели оценивания результатов обучения

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	**удовлетворительно**	**хорошо**	**отлично**
Не знает: понятия и термины, используемые в fashion-индустрии; методы исследования рынка моды, тенденции и тренды в моде **Не умеет:** анализировать, интерпретировать подиумные показы и модные коллекции; оценивать коммерческую ценность и потенциал модных трендов для бизнеса в fashion-индустрии **Не владеет:** инструментами маркетингового исследования; навыками обработки информации, порожденной подиумными показами и другими источниками, связанными с модной индустрией	**В целом знает:** понятия и термины, используемые в fashion-индустрии; методы исследования рынка моды, тенденции и тренды в моде **В целом умеет:** анализировать, интерпретировать подиумные показы и модные коллекции; оценивать коммерческую ценность и потенциал модных трендов для бизнеса в fashion-индустрии **В целом владеет:** инструментами маркетингового исследования; навыками обработки информации, порожденной подиумными показами и другими источниками, связанными с модной индустрией	**Знает:** понятия и термины, используемые в fashion-индустрии; методы исследования рынка моды, тенденции и тренды в моде **Умеет:** анализировать, интерпретировать подиумные показы и модные коллекции; оценивать коммерческую ценность и потенциал модных трендов для бизнеса в fashion-индустрии **Владеет:** инструментами маркетингового исследования; навыками обработки информации, порожденной подиумными показами и другими источниками, связанными с модной индустрией	**В полном объеме знает:** понятия и термины, используемые в fashion-индустрии; методы исследования рынка моды, тенденции и тренды в моде **В полном объеме умеет:** анализировать, интерпретировать подиумные показы и модные коллекции; оценивать коммерческую ценность и потенциал модных трендов для бизнеса в fashion-индустрии **В полном объеме владеет:** инструментами маркетингового исследования; навыками обработки информации, порожденной подиумными показами и другими источниками, связанными с модной индустрией
Не знает: базовые основы в области моды, дизайна, искусства, фотографии и кинематографии; иметь представление о современных тенденциях в сфере искусства **Не умеет:** ориентироваться в современных тенденциях в сфере искусства, дизайна, фотографии, кинематографии и в	**В целом знает:** базовые основы в области моды, дизайна, искусства, фотографии и кинематографии; иметь представление о современных тенденциях в сфере искусства **В целом умеет:** ориентироваться в современных тенденциях в сфере искусства, дизайна, фотографии,	**Знает:** базовые основы в области моды, дизайна, искусства, фотографии и кинематографии; иметь представление о современных тенденциях в сфере искусства **Умеет:** ориентироваться в современных тенденциях в сфере искусства, дизайна, фотографии,	**В полном объеме знает:** базовые основы в области моды, дизайна, искусства, фотографии и кинематографии; иметь представление о современных тенденциях в сфере искусства **В полном объеме умеет:** ориентироваться в современных тенденциях в сфере

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	**удовлетворительно**	**хорошо**	**отлично**
других областях, непосредственно влияющих на индустрию моды; изучать и осмысливать работы и произведения в этих областях, исследуя их стиль, концепцию, технику и воздействие **Не владеет:** чувством стиля и эстетического восприятия; аналитическим и критическим мышлением для понимания влияния и значимости определенных трендов и их применимости в модной индустрии	кинематографии и в других областях, непосредственно влияющих на индустрию моды; изучать и осмысливать работы и произведения в этих областях, исследуя их стиль, концепцию, технику и воздействие **В целом владеет:** чувством стиля и эстетического восприятия; аналитическим и критическим мышлением для понимания влияния и значимости определенных трендов и их применимости в модной индустрии	кинематографии и в других областях, непосредственно влияющих на индустрию моды; изучать и осмысливать работы и произведения в этих областях, исследуя их стиль, концепцию, технику и воздействие **Владеет:** чувством стиля и эстетического восприятия; аналитическим и критическим мышлением для понимания влияния и значимости определенных трендов и их применимости в модной индустрии	искусства, дизайна, фотографии, кинематографии и в других областях, непосредственно влияющих на индустрию моды; изучать и осмысливать работы и произведения в этих областях, исследуя их стиль, концепцию, технику и воздействие **В полном объеме владеет:** чувством стиля и эстетического восприятия; аналитическим и критическим мышлением для понимания влияния и значимости определенных трендов и их применимости в модной индустрии
Не знает: последние тенденции и инновации в сфере моды, а также основные принципы и технологии текстильного производства **Не умеет:** собирать и обрабатывать информацию о новых конструкторских решениях и технологических инновациях; анализировать и интерпретировать технические чертежи, модели и прототипы одежды; проводить сравнительный анализ конкурентных аналогов проектируемых объектов и определять их преимущества и недостатки	**В целом знает:** последние тенденции и инновации в сфере моды, а также основные принципы и технологии текстильного производства **В целом умеет:** собирать и обрабатывать информацию о новых конструкторских решениях и технологических инновациях; анализировать и интерпретировать технические чертежи, модели и прототипы одежды; проводить сравнительный анализ конкурентных аналогов проектируемых объектов и определять	**Знает:** последние тенденции и инновации в сфере моды, а также основные принципы и технологии текстильного производства **Умеет:** собирать и обрабатывать информацию о новых конструкторских решениях и технологических инновациях; анализировать и интерпретировать технические чертежи, модели и прототипы одежды; проводить сравнительный анализ конкурентных аналогов проектируемых	**В полном объеме знает:** последние тенденции и инновации в сфере моды, а также основные принципы и технологии текстильного производства **В полном объеме умеет:** собирать и обрабатывать информацию о новых конструкторских решениях и технологических инновациях; анализировать и интерпретировать технические чертежи, модели и прототипы одежды; проводить сравнительный анализ конкурентных аналогов

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	**удовлетворительно**	**хорошо**	**отлично**
Не владеет: практическими навыками в области конструирования и пошива одежды; способностью оценивать рыночный потенциал новых конструкторских и технологических решений одежды и текстильного производства	их преимущества и недостатки **В целом владеет:** практическими навыками в области конструирования и пошива одежды; способностью оценивать рыночный потенциал новых конструкторских и технологических решений одежды и текстильного производства	объектов и определять их преимущества и недостатки **Владеет:** практическими навыками в области конструирования и пошива одежды; способностью оценивать рыночный потенциал новых конструкторских и технологических решений одежды и текстильного производства	проектируемых объектов и определять их преимущества и недостатки **В полном объеме владеет:** практическими навыками в области конструирования и пошива одежды; способностью оценивать рыночный потенциал новых конструкторских и технологических решений одежды и текстильного производства

Оценочные средства

<u>Задания для текущего контроля</u>

Примерное творческое задание, 2 семестр

Выполнить разработку эскизов арт-костюма с применение различных техник.
1. Проработать тематику костюма.
2. Выбрать цветовую гамму костюма.
3. Создать эскизы арт-костюмов с применением карандашной техники.

Примерное творческое задание, 3 семестр

Выполнить разработку эскизов арт-костюма с применение различных техник.
1. Создать эскизы арт-костюмов с применением акварельной техники.
2. Создать эскизы арт-костюмов с применением маркера.
3. Выбрать концепцию идеи костюма, проработать детали.

Примерное творческое задание, 4 семестр

Разработать образ с использованием нестандартных материалов.

1. Изучить свойства и возможности нестандартных материалов.

2. Выбрать экспериментальный метод обработки нестандартного материала в соответствии с желаемым результатом (выжигание, складывание, склеивание, использование различного оборудования, подходящего для данного типа материала).

3. Разработать образ, используя выбранный материал (например, пластик, кожу, металл, текстиль)

Примерное творческое задание, 5 семестр

Работа с объемом и формой костюма, путем создания модели костюма и его

элементов (например, планшеты, схемы).

1. Изучить стиль и техники, которые будут использоваться в дизайне костюма.
2. Выполнить анализ возможностей для создания объемной формы костюма и его элементов.
3. Создать эскизы будущего костюма и планшеты, обозначив все детали и элементы, входящие в конечный продукт.
4. Разработать модель костюма.
5. Создать схемы задуманного костюма и его элементов.
6. Подобрать наилучшие материалы для реализации задуманного дизайна и выбрать технологии создания моделей.
7. Выполнить корректировку эффектов формы и объема. Внести правки в схему костюма.

Примерное творческое задание, 6 семестр

Создание презентации своей работы в роли арт-дизайнера, представление своих наработок в рамках группы и обратная связь от партнеров.

1. Собрать и выбрать материал, позволяющий продемонстрировать свою работу в качестве арт-дизайнера костюма (фотографии готовых костюмов, 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».

<u>Промежуточная аттестация</u>

Примерные вопросы к зачету с оценкой

2 семестр

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

11. Методы и техники, которые используются в экспериментальном искусстве дизайна костюма.

12. Роль экспериментальных методов в развитии дизайна костюма.

13. Технологии, используемые в экспериментальном дизайне костюма.

14. Считается ли экспериментальный дизайн костюма более креативным, чем традиционный.

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

16. Верно ли утверждение, что экспериментальный дизайн костюма можно отнести к виду искусства в целом.

17. Можно ли считать экспериментальный дизайн костюма более направленным на технологические новшества, чем традиционный?

18. Материалы, которые чаще всего используются в экспериментальном дизайне костюма.

19. Назовите инструменты и оборудование, используемые дизайнерами при экспериментальном дизайне костюма.

20. Роль экспериментального дизайна костюма в современном мире моды.

3 семестр

1. Что представляет собой научный подход к арт-эксперименту в дизайне костюма?

2. Основные принципы научного подхода в арт-эксперименте.

3. Методы и инструменты научного исследования в арт-эксперименте в дизайне костюма.

4. Какой вклад может внести научный подход в развитие дизайна костюма?

5. Проблемы, решаемые с помощью научного подхода в арт-эксперименте в дизайне костюма.

6. Как научный подход может помочь дизайнеру костюма в создании новых материалов и технологий?

7. Как научный подход может повысить эффективность командной работы в арт-эксперименте в дизайне костюма?

8. Перечислите принципы научного подхода, которые могут быть применены при анализе и интерпретации полученных результатов в арт-эксперименте.

9. Каким образом научный подход может повысить профессиональный уровень дизайнера костюма?

10. Что представляют собой эксперименты со стилем в дизайне костюма?

11. Стили и направления, которые могут быть использованы в экспериментах в дизайне костюма.

12. Технологии и методы, применяемые при проведении стилевых экспериментов в дизайне костюма.

13. Какова роль стилевых экспериментов в современном дизайне костюма?

14. Поясните каким образом эксперименты со стилем могут помочь дизайнеру костюма создавать уникальные и инновационные образы.

15. Отличие экспериментов со стилем от других экспериментов в дизайне костюма.

16. Как наличие определенного стиля и направления ограничивает или расширяет возможности дизайнера при создании костюма?

17. Поясните как наличие определенного стиля и направления влияет на функциональность и удобство костюма.

18. Тенденции и перспективы, которые можно выделить в стилевых экспериментах в дизайне костюма в будущем.

4 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.
11. Дайте пояснение термину «кинетическое формообразование в искусстве экспериментальной моды».
12. Инновационные технологии и материалы, используемые в кинетическом формообразовании в экспериментальной моде.
13. Влияние кинетического формообразования влияет на функциональность и удобство костюма.
14. Как умелое использование кинетического формообразования может сделать костюм интерактивным с элементами движения и звука?
15. Как кинетическое формообразование помогает дизайнеру экспериментальной моды создавать уникальные и инновационные образы?
16. Тенденции и течения, которые наблюдаются в кинетическом формообразовании в экспериментальной моде.
17. Влияние наличия элементов кинетического формообразования на эстетический вид и внешний облик костюма.
18. Насколько реалистичны костюмы, созданные с помощью кинетического формообразования, для повседневной жизни?
19. Влияние наличия кинетического формообразования на определенные этапы жизненного цикла костюма, включая производство и утилизацию.

Примерные вопросы к экзамену

5 семестр

1. Роль визуализации идей в процессе дизайна костюма.
2. Эффект, который создают визуальные идеи в костюмах в контексте режиссуры театра или кино.
3. Поясните как изменяется восприятие костюма при использовании нестандартных визуальных решений.
4. Влияние искусства на дизайн костюма.
5. Материалы и техники, используемые для передачи визуальных идей в дизайне костюма.

6. Назовите примеры коллекций дизайнеров, которые на сегодняшний день являются наиболее успешными в использовании визуальных идей в создании костюмов.

7. Как визуальные идеи в дизайне костюма могут служить для передачи эмоций и настроений персонажей.

8. Каким образом визуальные идеи помогают сделать костюмы уникальными и запоминающимися?

9. Что представляют собой оцифрованные технологии в дизайне костюма?

10. Приведите примеры применения 3D-моделирования для создания костюма в экспериментальной моде.

11. Преимущества использования 3D-моделирования при создании костюма.

12. Влияние цифровых технологий на проектирование и производство экспериментальных костюмов.

13. Материалы, которые могут быть использованы для печати костюма на 3D-принтере.

14. Способы создания дизайнером уникального костюма с использование цифровых технологий.

15. Ограничения и проблемы, которые могут возникнуть при использовании оцифрованных технологий в экспериментальной моде.

16. Влияние оцифрованных технологий на восприятие искусства и моды.

17. Как оцифрованные технологии помогают в создании универсального костюма для фильма, театра или других видов искусства?

18. Что представляет собой искусство представления и визуализации концептов костюмирования?

19. Каким образом визуализация концептов костюмирования может помочь в создании костюма?

20. Какие средства визуализации чаще всего используются для представления концептов костюмирования?

21. Роль, которую играет визуализация концепта в процессе дизайна костюма.

22. Влияние визуализации концепта на коммуникации между дизайнером, организатором и режиссером.

23. Роль визуализации в проектировании костюма и сохранении целостности концепции.

24. Способы эффективной передачи концепции костюма визуально.

24. Влияние визуализации концепта на выбор материалов и средств декорирования.

26. Как визуализация концепта может помочь в создании аксессуаров к костюму?

27. Оценка прототипов костюмов на основе визуализаций концептов.

Примерные вопросы к экзамену

6 семестр

1. Что такое концептуальные костюмы для подиумных показов?

2. Наличие основных элементов, которые должны быть учтены при создании концептуальных костюмов для подиумных показов.

3. Роль контекстуального анализа в создании концептуальных костюмов для подиумных показов.

4. Влияние уникальности концептуального костюма на его эстетическую ценность на подиумном показе.

5. Роль передовых технологий в создании концептуальных костюмов для подиумных показов.

6. Процесс сбора идеи для создания концептуального костюма для подиумного показа.

7. Принципы оценивания концептуального костюма дизайнером и экспертами перед его демонстрацией на подиуме.

8. Проблемы, связанные с созданием концептуальных костюмов для подиумных показов.

9. Способы интерпретации и применения традиционных элементов специфических костюмов в концептуальной моде подиумных показов.

10. Критерии успешности/неуспешности концептуальных костюмов в данной визуальной форме их демонстрации на подиуме.

11. Методы и техники, используемые в искусстве перфоманса.

12. Цель и задачи арт-эксперимента в дизайне костюма.

13. Главный участник в искусстве перфоманса.

14. Материалы, используемые в арт-эксперименте в дизайне костюма.

15. Роль публики в искусстве перфоманса.

16. Определите разницу между обычным костюмом и костюмом, созданным в рамках арт-эксперимента.

17. Темы, которые могут быть освещены в искусстве перфоманса.

18. Роль, которую играет музыка в арт-эксперименте в дизайне костюма.

19. Возможные последствия для создателя костюма и исполнителя в искусстве перфоманса.

20. Дайте описание понятию «культурный код».

21. Способы выражения культурного кода в дизайне костюма.

22. Культурные национальные особенности, которые могут быть отражены в костюме.

23. Влияние культурного кода на восприятие костюма.

24. Способы отражения исторических событий в дизайне костюма.

25. Влияние, которое оказывает рассмотрение восточных и западных культур на дизайн костюма.

26. Как арт-эксперимент используется для создания новых уникальных культурных особенностей в дизайне костюма?

27. Приведите примеры дизайнеров, которые на сегодняшний день являются наиболее успешными в создании костюмов с уникальным культурным кодом.

28. Факторы, которые могут помочь дизайнеру создать костюм с насыщенным культурным контекстом.

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: Шамшина Любовь Михайловна – 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 № 1 от «27» января 2023 г.).