Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Юров Сергей Серафимович
Должность: ректор
Дата подписания: 27.07.2023 14:56:57
Уникальный программный ключ:
3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

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

УТВЕРЖДАЮ
Ректор _____ С.С. Юров
«16» февраля 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.В.ДЭ.02.01 «КОСТЮМОГРАФИКА»

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

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

«20» января 2023 г. _____ /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: развить у студента индивидуальный графический почерк изображения костюма на основе анализа работ выдающихся модельеров и графиков современности, а также: способствовать изображению костюма в любых вариативных ситуациях (временных, ракурсных), использовать весь спектр графических материалов, текстур и художественных приемов, развивать существующие традиции художественно-графического проектирования одежды для максимальной выразительности создаваемого объекта.

Задачи:

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

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКИУРЕ ОПОП

2.1. Место дисциплины в учебном плане

Блок: Блок 1. Дисциплины (модули).

Часть: Часть, формируется участниками образовательных отношений, элективные дисциплины

Осваивается: 3 - 6 семестры.

3. КОМПЕТЕНЦИИ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-2 – способен осуществлять подбор инновационных материалов, выбор оформления тканей для выпуска изделий одежды с учетом их свойств, требований моды и особенностей технологического процесса.

4. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ ОБУЧАЮЩИМИСЯ

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
ПК-2 способен осуществлять подбор инновационных материалов, выбор оформления тканей для выпуска изделий одежды с учетом их	**ПК-2.3.** выполняет художественные эскизы моделей одежды с использованием различных приемов и художественно-графических техник	Знать: основные приемы и методы художественно-графических работ; требования, предъявляемые к разработке и оформлению эскизов Уметь: создавать и прорабатывать художественные эскизы моделей одежды от руки и с использованием графических редакторов Владеть: навыками рисования и живописи; пониманием пропорций и анатомии человеческого тела; чувством стиля; теорией цвета и композиции

свойств, требований моды и особенностей технологического процесса	**ПК-2.4.** визуализирует художественную идею в двухмерной и трехмерной графике, создает презентационные и рекламные материалы	**Знать:** образно-пластическую и орнаментально-конструктивную структуру проектируемого изделия, законы композиции и принципы гармонизации объемных форм, компьютерные программы, предназначенные для моделирования **Уметь:** оперировать пространственными образами предметов, процессов и явлений; осуществлять визуализацию художественной идеи в двухмерной и трехмерной графике, создавать презентационные и рекламные материалы **Владеть:** навыками визуализации художественной идеи в двухмерной и трехмерной графике, создания презентационных и рекламных материалов

5. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ВИДОВ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ ПО СЕМЕСТРАМ

Общая трудоемкость дисциплины «Костюмографика» для студентов очной формы обучения реализуемой в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» составляет: 9 з.е. / 324 час.

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц
Аудиторные занятия	180
в том числе:	
Лекции	72
Практические занятия	108
Лабораторные работы	-
Самостоятельная работа (всего)	108
в том числе:	
часы на выполнение КР / КП	-
Промежуточная аттестация:	
Вид	Зачет с оценкой – 3, 4, 5 семестры Экзамен – 6 семестры
Трудоемкость (час.)	36
Общая трудоемкость з.е. / часов	9 з.е. / 324 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	Основные понятия fashion-графики композиций	18	36	-	18
	Итого (часов)	18	36	-	18
	Форма контроля:	***Зачет с оценкой***			
	Всего за 3 семестр:	***72 /2 з.е.***			
2	Выразительные средства в fashion-графике	18	36	-	18
	Итого (часов)	18	36	-	18
	Форма контроля:	***Зачет с оценкой***			
	Всего за 4 семестр:	***72 /2 з.е.***			
3	Приемы изображения моделей одежды в рекламной графике	9	9	-	18
4	Алгоритмы работы над рекламно-графической частью итогового проекта	9	9	-	18
	Итого (часов)	18	18	-	36
	Форма контроля:	***Зачет с оценкой***			
	Всего за 5 семестр:	***72 /2 з.е.***			
5	Этапы технической разработки ассортиментной матрицы коллекции	18	18	-	36
	Итого (часов)	18	18	-	36
	Форма контроля:	***Экзамен, 36 час***			
	Всего за 6 семестр:	***108/3 з.е.***			
	Итого по дисциплине (часов)	72	108	-	108
	Всего по дисциплине:	9 з.е. / 324 час.			

СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

Тема 1. Основные понятия fashion-графики

1. Значение fashion-графики в индустрии моды. История fashion-графики и иллюстрации (лекция-диалог).
2. Основные эскизные формы.
3. Основные требования в оформлении графических работ.
4. Выполнение *research*а по основным пунктам темы.
5. Изучение тенденций в fashion-графике и ведение *sketchdook*а.

Тема 2. Выразительные средства в fashion-графике

1. Графические материалы и их свойства.
2. Стилизация образа и фигуры (лекция диалог).
3. Стилизация текстильных материалов. Фактуры и текстуры в графике (лекция-диалог
4. Работа с reference.
5. Выполнение researcha, sketcheй по основным пунктам темы.
6. Копирование работ разных fashion иллюстраторов и ведение *sketchdook*а.
7. Подготовка к просмотру творческих работ (промежуточный просмотр).

Тема 3. Приемы изображения моделей одежды в рекламной графике

Использование в работе приёмов плаката, журнального, газетного издания и буклета.

1. Использование в работе приёмов плаката, журнального, газетного издания и буклета.
2. *Fashion*-постер, как отдельная *fashion story*.
3. Работа с *reference*.
4. Выполнение *research*а, *sketch*ей по основным пунктам темы.
5. Изучение современных *fashion* иллюстраторов и *Fashion*-постеров и ведение *sketchdook*а.

Тема 4. Алгоритмы работы над рекламно-графической частью итогового проекта

1. Анализ ситуации, фор-эскизный поиск графической части, эскизная проработка и выполнение планшетного ряда (разработка проекта).
2. Работа с reference.
3. Выполнение *research*а, *sketch*ей и *moodboard*ов по основным пунктам.
4. Изучение тенденций на текущий и предстоящий сезон по основным пунктам изучаемой темы и ведение *sketchdook*а.

Тема 5. Этапы технической разработки ассортиментной матрицы коллекции

1. Анализ ситуации, фор-эскизный поиск графической части, эскизная проработка и выполнение планшетного ряда (разработка проекта).
2. Работа с reference.
3. Выполнение *research*а, *sketch*ей и *moodboard*ов по основным пунктам.
4. Изучение тенденций на текущий и предстоящий сезон по основным пунктам изучаемой темы и ведение *sketchdook*а.

Разработка и трансформация коллекции в технические структуры и эскизы.

1. Разработка и трансформация коллекции в технические структуры и эскизы (разработка проекта).
2. Выполнение схем с градациями внутреннего дизайна, цвета, фактур и принтов.
3. Выполнение *research*а, *sketch*ей и *moodboard*ов по основным пунктам темы.
4. Изучение тенденций на текущий и предстоящий сезон по основным пунктам изучаемой темы и ведение *sketchdook*а.
5. Подготовка к дифференцированному зачету.

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.Архитектоника объемных структур: учеб. / О.И. Докучаева. – М.: ИНФРА-М, 2018. – 333 с. – Режим доступа: http://znanium.com/go.php?id=972219.

2.Конструирование одежды: теория и практика: учеб. / Л.П. Шершнева, Л.В. Ларькина. — М.:ФОРУМ: ИНФРА-М, 2018. – 288 с. – Режим доступа: http://znanium.com/go.php?id=944313.

3.Конструктивное моделирование одежды в терминах, эскизах и чертежах: учеб. / Л.П. Шершнева, Е.А. Дубоносова, С.Г. Сунаева, Е.В. Баскакова. – М.: ФОРУМ: ИНФРА-М, 2018. – 271 с. – Режим доступа: http://znanium.com/go.php?id=958347.

4.Кузьмичев, В.Е. Конструирование швейных изделий: системное проектирование: учеб.для СПО / В.Е. Кузьмичев, Н.И. Ахмедулова, Л.П. Юдина; под науч. ред. В.Е. Кузьмичева. – 3-е изд., испр. и доп. – М.: Юрайт, 2018. – 392 с. – Режим доступа: www.biblio-online.ru/book/61BE66A9-E1F0-468B-A26E-6B4D9BE0180F.

5.Проектирование костюма: учебник / Л.А. Сафина, Л.М. Тухбатуллина, В.В. Хамматова, Л.Н. Абуталипова. – М.: ИНФРА- М, 2017. – 239 с.: ил. + Доп. материалы [Электронный ресурс; Режим доступа http://www.znanium.com]. – www.dx.doi.org/10.12737/7787.

6. Art Deco Fashion [Text]. – Amsterdam: The Pepin Press, 2007. – 408 с.

7.Блэкмен, К. 100 лет моды в иллюстрациях [Текст] / К. Блэкмен; пер. с англ. яз. Т. Зотина. – М.: КоЛибри, 2012. – 384 с.

8.Drudi, E. Figure drawing for fashion design [Text] / E.Drudi,T.Paci. – Amsterdam: The Pepin Press, 2006. – 216 с.

9.Drudi, E. Wrap & Drape fashion. History, design & Drawing [Text] / E.Drudi. – Amsterdam: The Pepin Press, 2007. – 232 с.

10.Мищенко, Р.В. Основы художественной графики костюма [Текст]: учебник / Р.В. Мищенко. – М.: Академия, 2013. – 176 с.

11.Мода в эскизах [Текст]: арт-альбом российских дизайнеров / авт.-сост. Е.Н. Положенцева. – М.: Слово/Slovo, 2013. – 224с.: ил.

12.Пармон, Ф.М. Рисунок и графика костюма [Текст]: учебник / Ф.М. Пармон, Т.П. Кондратенко. – стереотип.изд. – М.: Архитектура-С, 2005. – 208 с.

13.Степучев, Р.А. Костюмографика [Текст]: учеб.пособие / Р.А.Степучев. – М.: Академия, 2012. – 288 с.

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. https: //biblio-online.ru – ЭБС «ЮРАЙТ»
3. http://znanium.com – ЭБС «ZNANIUM.COM»
4. http://www.videozona.net/glossary.htm
5. http://www.videozona.net/index.htm
6. http://www.photoshop-master.ru/lessons Уроки Photoshop
7. http://demiart.ru Уроки CorelDraw и Photoshop

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 с костюмографикой, из которой следует определенная последовательность действий. Эти действия стимулируют развитие логического, рационального и творческого подхода к решению типографических задач. Просмотр студентами тематических фильмов и лекций, последующее их обсуждение является неотъемлемой частью учебной работы по дисциплине «Костюмографика». Групповое обсуждение контрольных вопросов проходит в конце каждого раздела учебной программы данной дисциплины.

Изучение курса дисциплины «Костюмографика» проходит в следующей методической последовательности:

1. Вводная лекция, краткий анализ видов учебной работы и показ лучших образцов костюмографики.
2. Поиск концептуальных образцов, эскизирование на заданную тему.
3. Методический разбор выполняемых эскизов, выбор лучших вариантов и их утверждение.
4. Корректировка и выполнение эскизов, в частности, средствами компьютерных технологий.
5. Подготовка проекта к просмотру и презентационного материала по итогам работы над материалами.
6. Методический разбор в присутствии студентов.

Просмотр и оценка проектов костюмографики.

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.В.ДЭ.02.01 «КОСТЮМОГРАФИКА»

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-2 способен осуществлять подбор инновационных материалов, выбор оформления тканей для выпуска изделий одежды с учетом их свойств, требований моды и особенностей технологического процесса	**ПК-2.3.** выполняет художественные эскизы моделей одежды с использованием различных приемов и художественно-графических техник	Знать: основные приемы и методы художественно-графических работ; требования, предъявляемые к разработке и оформлению эскизов Уметь: создавать и прорабатывать художественные эскизы моделей одежды от руки и с использованием графических редакторов Владеть: навыками рисования и живописи; пониманием пропорций и анатомии человеческого тела; чувством стиля; теорией цвета и композиции
	ПК-2.4. визуализирует художественную идею в двухмерной и трехмерной графике, создает презентационные и рекламные материалы	**Знать:** образно-пластическую и орнаментально-конструктивную структуру проектируемого изделия, законы композиции и принципы гармонизации объемных форм, компьютерные программы, предназначенные для моделирования **Уметь:** оперировать пространственными образами предметов, процессов и явлений; осуществлять визуализацию художественной идеи в двухмерной и трехмерной графике, создавать презентационные и рекламные материалы **Владеть:** навыками визуализации художественной идеи в двухмерной и трехмерной графике, создания презентационных и рекламных материалов

Показатели оценивания результатов обучения

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	**удовлетворительно**	**хорошо**	**отлично**
Не знает: основные приемы и методы художественно-графических работ; требования, предъявляемые к разработке и оформлению эскизов **Не умеет:** создавать и прорабатывать художественные эскизы моделей одежды от руки и с использованием графических редакторов **Не владеет:**	**В целом знает:** основные приемы и методы художественно-графических работ; требования, предъявляемые к разработке и оформлению эскизов **В целом умеет:** создавать и прорабатывать художественные эскизы моделей одежды от руки и с использованием графических редакторов **В целом владеет:**	**Знает:** основные приемы и методы художественно-графических работ; требования, предъявляемые к разработке и оформлению эскизов **Умеет:** создавать и прорабатывать художественные эскизы моделей одежды от руки и с использованием графических редакторов **Владеет:**	**В полном объеме знает:** основные приемы и методы художественно-графических работ; требования, предъявляемые к разработке и оформлению эскизов **В полном объеме умеет:** создавать и прорабатывать художественные эскизы моделей одежды от руки и с использованием графических редакторов

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	**удовлетворительно**	**хорошо**	**отлично**
навыками рисования и живописи; пониманием пропорций и анатомии человеческого тела; чувством стиля; теорией цвета и композиции	навыками рисования и живописи; пониманием пропорций и анатомии человеческого тела; чувством стиля; теорией цвета и композиции	навыками рисования и живописи; пониманием пропорций и анатомии человеческого тела; чувством стиля; теорией цвета и композиции	**В полном объеме владеет:** навыками рисования и живописи; пониманием пропорций и анатомии человеческого тела; чувством стиля; теорией цвета и композиции
Не знает: образно-пластическую и орнаментально-конструктивную структуру проектируемого изделия, законы композиции и принципы гармонизации объемных форм, компьютерные программы, предназначенные для моделирования **Не умеет:** оперировать пространственными образами предметов, процессов и явлений; осуществлять визуализацию художественной идеи в двухмерной и трехмерной графике, создавать презентационные и рекламные материалы **Не владеет:** навыками визуализации художественной идеи в двухмерной и трехмерной графике, создания презентационных и рекламных материалов	**В целом знает:** образно-пластическую и орнаментально-конструктивную структуру проектируемого изделия, законы композиции и принципы гармонизации объемных форм, компьютерные программы, предназначенные для моделирования **В целом умеет:** оперировать пространственными образами предметов, процессов и явлений; осуществлять визуализацию художественной идеи в двухмерной и трехмерной графике, создавать презентационные и рекламные материалы **В целом владеет:** навыками визуализации художественной идеи в двухмерной и трехмерной графике, создания презентационных и рекламных материалов	**Знает:** образно-пластическую и орнаментально-конструктивную структуру проектируемого изделия, законы композиции и принципы гармонизации объемных форм, компьютерные программы, предназначенные для моделирования **Умеет:** оперировать пространственными образами предметов, процессов и явлений; осуществлять визуализацию художественной идеи в двухмерной и трехмерной графике, создавать презентационные и рекламные материалы **Владеет:** навыками визуализации художественной идеи в двухмерной и трехмерной графике, создания презентационных и рекламных материалов	**Знает в полном объеме:** образно-пластическую и орнаментально-конструктивную структуру проектируемого изделия, законы композиции и принципы гармонизации объемных форм, компьютерные программы, предназначенные для моделирования **Умеет в полном объеме:** оперировать пространственными образами предметов, процессов и явлений; осуществлять визуализацию художественной идеи в двухмерной и трехмерной графике, создавать презентационные и рекламные материалы **Владеет в полном объеме:** навыками визуализации художественной идеи в двухмерной и трехмерной графике, создания презентационных и рекламных материалов

Оценочные средства

<u>Задания для текущего контроля</u>

Пример творческого задания, 3 семестр

1. Изучение современных *fashion* иллюстраторов и *Fashion*-постеров и ведение *sketchdook*а.

Материал: карандаш, спиртовые маркеры, линеры, гуашь, темпера.
Корректировка и выполнение эскизов средствами компьютерных технологий.

Пример творческого задания, 4 семестр

2. Изучение тенденций выразительных средств в fashion-графике на текущий и предстоящий сезон по основным пунктам изучаемой темы и ведение *sketchdook*а.

Материал: карандаш, спиртовые маркеры, линеры, гуашь, темпера.
Корректировка и выполнение эскизов средствами компьютерных технологий.

Пример творческого задания, 5 семестр

3.Изучение тенденций изображения моделей одежды в рекламной графике на текущий и предстоящий сезон по основным пунктам изучаемой темы и ведение *sketchdook*а.

Материал: карандаш, спиртовые маркеры, линеры, гуашь, темпера.
Корректировка и выполнение эскизов средствами компьютерных технологий.

Пример творческого задания, 6 семестр

3.Изучение этапов технической разработки ассортиментной матрицы коллекции на текущий и предстоящий сезон по основным пунктам изучаемой темы и ведение *sketchdook*а.

Материал: карандаш, спиртовые маркеры, линеры, гуашь, темпера.
Корректировка и выполнение эскизов средствами компьютерных технологий.

Оценка творческого задания производится по шкале «отлично», «хорошо», «удовлетворительно» / «неудовлетворительно».

<u>Промежуточная аттестация</u>

Примерные вопросы к зачету с оценкой, 3 семестр

1. Перечислите основные понятия fashion-графики.
2. Дайте определение fashion-графике.
3.Что такое fashion-графика?
4. Что такое иллюстрация?
5. Как fashion-графика взаимодействует с иллюстрацией?
6. Какие основные выразительные средства fashion-графики Вы знаете?
7. Каково значение fashion-графики в индустрии моды?
8. Перечислите основные приемы изображения моделей одежды в рекламной графике.

9. Какие основные понятия fashion-графики Вы знаете?
10. Какие основные эскизные формы Вы знаете?
11. Какие основные требования в оформлении графических работ Вы знаете?
12. Как выполнить *research* по основным пунктам темы?
13. Что такое *sketchdook*?
14. Как правильно вести *sketchdook*?
15. Какие современные тенденции в fashion-графике Вы знаете?
16. Какую роль fashion-графика играет в проектировании одежды?
17. Какие стили fashion-графики Вы знаете?
18. Отличие fashion-графики от других видов графики.
19. Роль женской фигуры в fashion-графике.
20. Виды fashion-графики.
21. Каких выдающихся fashion-графиков прошлого Вы знаете?
22. Каких выдающихся современных fashion-графиков Вы знаете?

Примерные вопросы к зачету с оценкой, 4 семестр

1. Расскажите о выразительных средствах fashion-графики.
2. Расскажите о материалах fashion-графики и их свойствах.
3. Расскажите о стилизации образа в fashion-графике.
4. Расскажите о стилизации фигуры в fashion-графике.
5. Расскажите о стилизации в fashion-графике текстильных материалов.
6. Фактуры в fashion-графике.
7. Что Вы понимаете под фактурой?
8. Что Вы понимаете под структурой?
9. Что Вы понимаете под текстурой?
10. Текстуры в fashion-графике.
11. Расскажите о работе с reference.
12. Расскажите о работе над researchем.
13. Расскажите о работе над sketchем.
14. Расскажите о правилах формирования *sketchdook*а.
15. Назовите отличия fashion-графики от станковой графики.
16. Что можно считать прообразами fashion-графики?
17. Когда возникла fashion-графика?
18. Что такое современная fashion-графика?
19. Расскажите о взаимодействии fashion-графики и компьютерной графики.
20. Расскажите о взаимодействии fashion-графики и цифровой фотографии.

Примерные вопросы к зачету с оценкой, 5 семестр

1. Расскажите об алгоритме работы над рекламно-графической частью итогового проекта.
2. Перечислите этапы технической разработки ассортиментной матрицы коллекции.
3. Какие приемы плаката, журнального, газетного издания и буклета используются в работе?
4. Что такое *fashion story*?
5. Что такое *fashion*-постер?
6. В каких случаях *Fashion*-постер, как отдельная *fashion story*?
7. Какие основные графические средства Вы знаете?
8. Что такое контраст?
9. Что такое фактура и текстура?
10. Что такое силуэт и как он возникает в рисунке?

11. Расскажите об основных приемах знаковой стилизации костюма.
12. Назовите основные эскизные формы.
13. Расскажите о современных *fashion*-иллюстраторах.
14. Расскажите о современных *fashion*-постерах.
15. Назовите основные пункты по выполнению *sketch*ей.
16. Назовите основные пункты по выполнению *research*а.
17. Какие графические средства и материалы Вы знаете?
18. Каких известных fashion-графиков Вы знаете?
19. Назовите современных fashion-графиков?
20. Назовите fashion-графиков прошлого?
21. Расскажите о современной fashion-графике.
22. Каким образом выполняется планшетный ряд?
23. Каковы приемы изображения моделей одежды в рекламной графике?

Примерные вопросы к экзамену, 6 семестр

1. Назовите основные графические средства и материалы, применяемые при работе над эскизами.
2. Какие основные приемы и способы изображения человека и одежды Вы знаете?
3. Как правильно стилизовать фигуру человека в статике и простом движении?
4. Расскажите о технических и стилистических особенностях подачи эскиза костюма.
5. Расскажите о пропорциональном строении и механике фигуры человека.
6. Перечислите основные правила профессионального эскизирования одежды.
7. Расскажите об особенностях стилизации фигуры человека любой поло-возрастной группы.
8. Перечислите основные способы и приемы знаковой стилизации костюма.
9. В чем особенности контурного рисунка?
10. Как возникает силуэт в рисунке?
11. Какие материалы используются при выполнении графического листа?
12. Используется ли цвет в графике?
13. В чем заключается специфика художественного языка графики?
14. Что такое текстура?
15. Что такое фактура?
16. Что такое контраст?
17. Что такое анализ ситуации?
18. Расскажите о том, как осуществляется фор-эскизный поиск.
19. Расскажите об эскизной проработке и выполнении планшетного ряда.
20. Какие материалы называются графическими материалами?
21. Когда возникла fashion-графика?
22. Что дает право fashion-графике называться таковой?
23. Перечистите техники и материалы современной fashion-графики.
24. Расскажите о тенденциях на текущий и предстоящий сезон.
25. Что такое *moodboard?*
26. Расскажите о разработке и трансформации коллекции в технические структуры и эскизы.
27. Расскажите о выполнении схем с градациями внутреннего дизайна, цвета, фактур и принтов.
28. Расскажите о работе с reference.

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: 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.).