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.02.02 «ФЭШЕН ИЛЛЮСТРАЦИЯ»

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: приобретение студентами теоретических знаний в области создания визуальных образов модной иллюстрации, формирование практических навыков, необходимых в профессиональной деятельности дизайнера костюмов. Знакомство с различными видами стилизации, умением пользоваться графическими переработками для выявления главной задачи. Работа в разных композиционных системах и живописно - графических техниках.

Задачи:

– ознакомление с понятием «стилизация», разными её видами и инструментами создания;

– овладение приемами иллюстрации акварелью, гуашью, мягкими материалами, техникой «коллаж»;

– приобретение навыков в разработки рекламных листов, плакатов, буклетов, проспектов, оформление fashion–продукции;

– умение дизайнеров по костюму провести анализ современной подачи и применить различные графические приемы и выразительные средства;

– готовность выполнить композиционное решение обложки и страниц в журнале мод, модного каталога, буклета, рекламного плаката с обязательным введением шрифта и текстового материала;

– способность создать серию рекламных плакатов на основе достижения их смыслового и композиционного единства.

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-1 – способен осуществлять предпроектные дизайнерские исследования в области прогнозирования модных тенденций одежды;

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-1 способен осуществлять предпроектные дизайнерские исследования в области	**ПК-1.2.** осуществляет отслеживание тенденций в сфере искусства, дизайна, фотографии, кинематографии и в	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,

прогнозирования модных тенденций одежды	других областях, непосредственно влияющих на индустрию моды	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-2 способен осуществлять подбор инновационных материалов, выбор оформления тканей для выпуска изделий одежды с учетом их свойств, требований моды и особенностей технологического процесса	**ПК-2.5.** разрабатывает элементы брендов одежды. Воплощает творческие замыслы в реальные модели одежды	Знать: теорию дизайна одежды; технику шитья и конструирования; типы материалов и тканей, их свойства и возможности использования Уметь: строить выкройки, которые отражают дизайнерскую концепцию; моделировать ткань на манекене или на компьютере с использованием специализированных моделировочных программ Владеть: способностью создавать уникальные дизайн-концепции и визуализировать свои идеи

5. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ВИДОВ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ ПО СЕМЕСТРАМ

Общая трудоемкость дисциплины «Фэшен иллюстрация» 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			
№	Наименование	Очная			
		Лекции	**Практические занятия**	**Лабораторные работы**	**Самост. работа *(в т.ч. КР / КП)***
1	Силуэтно-пятновая подача фигуры человека. Техника: акварель, тушь, цветная бумага, диатипия	4	9	-	4
2	Линеарно-штриховая подача фигуры человека. Техника: граттаж, диатипия	4	9	-	4
3	Стилизация в иллюстрации моды 20-х и 30-х годов XX века	5	9	-	5
4	Трехцветная графика. Композиция пятен разной тональности (черное, красное, серое)	5	9	-	5
	Итого (часов)	18	36	-	18
	Форма контроля:	***Зачет с оценкой***			
	Всего за 3 семестр:	***72/2 з.е.***			
5	Стилизация в иллюстрации моды 40-х и 50-х годов XX века	4	9	-	4
6	Техника «коллаж» в иллюстрации моды	4	9	-	4
7	Стилизация в иллюстрации моды в 60-х годах XX века	5	9	-	5
8	Типографика и её основные принципы. Шрифт, его элементы и его ролевая классификация	5	9	-	5
	Итого (часов)	18	36	-	18
	Форма контроля:	***Зачет с оценкой***			
	Всего за 4 семестр:	***72/2 з.е.***			
9	Рекламная графика в дизайне костюма. Создание иллюстраций современных коллекций	5	4	-	9
10	Изображение орнамента ткани в иллюстрации моды	4	5	-	9
11	Изображение фактуры ткани разными материалами и техниками.	5	4	-	9
12	Монораппортные композиции в дизайне ткани и аксессуаров	4	5	-	9
	Итого (часов)	18	18	-	36
	Форма контроля:	***Зачет с оценкой***			
	Всего за 5 семестр:	***72/2 з.е.***			
13	Раппортные композиции в дизайне костюма. Мотив, раппорт, классификация орнамента	6	6	-	12
14	Проектирование разных видов раппортных композиций	6	6	-	12
15	Создание иллюстраций, типографической и рекламной продукции авторской коллекции	6	6	-	12
	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. Силуэтно-пятновая подача фигуры человека. Техника: акварель, тушь,

коллаж из цветной бумаги

Силуэтная техника способствует формированию точного видения пропорций фигуры человека. Студентам предлагается за основу выразительности фигуры принимать характер силуэта. Силуэтно-пятновая графика – вид графической подачи: плоскостное однотонное изображение фигур и предметов. Использование разных техник для передачи характера силуэта помогает научиться различать особенности выразительности материалов и техник исполнения задания.

Материалы: бумага А4, акварель одного цвета, тушь, цветная бумага сдержанных темных тонов.

Тема 2. Линеарно-штриховая подача фигуры человека. Техника: граттаж, диатипия, линер, маркер

Работа с линией помогает научиться минимальными средствами выразительности передавать пространственное расположение фигуры, организовывать композицию. Техника граттажа помогает по-новому ощутить функцию линии работу с её толщиной. Диатипия является техникой ручной печати и в рамках процесса обучения помогает воспитать культуру линии, тоньше чувствовать её характер.

Материалы: бумага для графики А4, воск (свеча), тушь, мыло, кусок стекла форматом А4, масло, резиновый валик, бумага низкой плотности для эскизов.

Тема 3. Стилизация в иллюстрации моды 20-х и 30-х годов XX века

Учащиеся знакомятся с выдающимися иллюстраторами 20-х и 30-х годов XX века, анализируют средства стилизации и особенности, которыми эти художники добивались выразительности своих работ. Учащиеся копируют ряд иллюстраций обложек и на основе фотографии фигуры в костюме той эпохи создают собственную иллюстрацию в соответствующей стилистике.

Материалы: бумага для акварели А4, акварель, гуашь.

Тема 4. Трехцветная графика. Композиция пятен разной тональности (черное, красное, серое), техника коллаж

Студентам предлагается найти гармоничное пятновое, композиционное решение объекта. Использовать произвольные, условные формы. Делать работу следует методом коллаж, который позволяет получить многовариантный результат. При выполнении этого задания должны применятся черно-белые текстуры, плоские и не сложные.

Материалы: бумага белая А4, черная, серая, красная бумага, распечатанные текстуры, клей, ножницы.

Тема 5. Стилизация в иллюстрации моды 40-х и 50-х годов XX века

Учащиеся знакомятся с выдающимися иллюстраторами 40-х и 50-х годов XX века, анализируют средства стилизации и особенности, которыми эти художники добивались выразительности своих работ. Учащиеся копируют ряд иллюстраций обложек и на основе фотографии фигуры в костюме той эпохи создают собственную иллюстрацию в соответствующей стилистике.

Материалы: бумага для акварели А4, акварель, гуашь.

Тема 6. Техника «коллаж» в иллюстрации моды

Используя наработки в технике силуэта, учащиеся используют в качестве материала вырезки из журналов, цветной бумаги, газеты, прочие материалы.

Материалы: бумага А4, журналы, газеты, ткани, декоративные и цветные бумаги, клей ПВА, клей «Момент».

Тема 7. Стилизация в иллюстрации моды в 60-х годах XX века

Учащиеся знакомятся с выдающимися иллюстраторами 40-х и 50-х годов XX века, анализируют средства стилизации и особенности, которыми эти художники добивались выразительности своих работ. Учащиеся копируют ряд иллюстраций обложек и на основе фотографии фигуры в костюме той эпохи создают собственную иллюстрацию в соответствующей стилистике.

Материалы: бумага для акварели А4, акварель, гуашь.

Тема 8. Типографика и её основные принципы. Шрифт, его элементы и его ролевая классификация

Основы типографики. Виды шрифта. Оптические особенности рисунка шрифта. Элементы шрифта. Основные характеристики шрифта: насыщенность, наклон, плотность и др. Ролевая классификация шрифтов. Общие принципы верстки: общие правила верстки; перенос слов и символов; основной текст; заголовки. Шрифтовой плакат. Организация шрифта в композиции рекламы. Взаимодействие рисунка и шрифта. Товарные знаки и шрифты в рекламной графике моделей одежды. Организация шрифта в композиции рекламы моделей одежды.

Материалы: тушь, плакатные перья, программное обеспечение Adobe Photoshop.

Тема 9. Рекламная графика в дизайне костюма. Создание иллюстраций современных коллекций

Костюм в рекламной графике. Средства увеличения эмоционального воздействия графического решения костюма: стилизация фигуры, компоновка фигуры в листе, пластика фигуры, передача фактуры поверхности материалов. Изображение моделей одежды в газетных изданиях, журнальных разворотах, буклетах и каталогах. Задача учащихся по материалам лекции создать иллюстрации коллекций, представленных в последнем сезоне.

Материалы: бумага А4, остальные материалы – на выбор.

Тема 10. Изображение орнамента ткани в иллюстрации моды

Учащимся предлагается изображать модель, одетую в одежду с геометрическим орнаментом не прибегая к изображению светотени, силуэта (линеарно или пятном). Единственным средством передачи формы остаётся орнамент ткани.

Материалы: бумага А4, линер, маркер, фломастеры.

Тема 11. Изображение фактуры ткани разными материалами и техниками

Учащиеся изображают модель, одетую в кожаную вещь, используя разные материалы, пытаясь найти в каждом материале возможности наиболее реалистичной передачи фактуры изделия. То же самое упражнение проводится и с блестящими тканями, а также мехом.

Материалы: бумага А4, пастель, акварель, карандаши НВ – 8В, уголь, растушевка, фиксатив.

Тема 12. Монораппортные композиции в дизайне ткани и аксессуаров

Определения: раппорт, купон, монораппортная композиция. Учащиеся создают монораппортную композицию на основе натюрморта из аксессуаров, используя ограниченную цветовую гамму, выработанную отдельно вне зависимости от цветов объектов. Формат композиции квадратный (условно – платок).

Материалы: бумага А2, гуашь/темпера/акрил.

Тема 13. Раппортные композиции в дизайне костюма. Мотив, раппорт, классификация орнамента

Определения: мотив, розетка, ленточный орнамент, сетчатый орнамент, паттерн, мулкоузорчатый, крупноузорчатый и т.д. Учащиеся создают мотивы на основе натурных зарисовок по свободной теме (бионика, геометричея, мир вещей, спорт, механика и т.д.).

Материалы: бумага А4, программное обеспечение Adobe Photoshop, Adobe Illustrator.

Тема 14. Проектирование разных видов раппортных композиций

Учащиеся создают раппортные композиции по схемам: 4 розетки с применением разных видов симметрии, 8 ленточных орнаментов, 20 сетчатых орнаментов и, применяя лучшие из разработок, создают иллюстрации коллекции, созданной из спроектированной ими ткани.

Материалы: программное обеспечение Adobe Photoshop, Adobe Illustrator.

Тема 15. Создание иллюстраций, типографической и рекламной продукции авторской коллекции

На основе пройденного материала учащиеся создают проект рекламной продукции, выбрав несколько её видов, отвечающих концепции рекламируемого бренда.

Материалы: наработанные за время прохождения дисциплины иллюстрации, программное обеспечение Adobe Photoshop, Adobe Illustrator.

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. Чинцова М.К. Графические образы моды: учебное пособие / М.К. Чинцова; Министерство образования и науки Российской Федерации, Уральская государственная архитектурно-художественная академия. – Екатеринбург: Архитектон, 2013. – 144 с.: ил. – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-7408-0171-1; То же [Электронный ресурс]: – URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=436783.

2. Бенуа А.Н. История живописи всех времен и народов. – М.: Директ-Медиа, 2003 – доступ ЭБС Института.

Режим доступа http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=36372&sr=1.

3. Ревалд Д. История импрессионизма. – М.: Директ-Медиа, 2009. – доступ ЭБС Института.

Режим доступа http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=41541&sr=1.

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.artprojekt.ru\
3. http:\\sreda.boom.ru\libr.htm
4. http://www.artclassic. edu. Ru
5. http://www.museum.ru/M276
6. http:\\sreda.boom.ru\libr.htm

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 над фэшен иллюстрацией, из которой 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 «Фэшен иллюстрация». Групповое обсуждение контрольных вопросов проходит в конце каждого раздела учебной программы данной дисциплины.

Изучение курса дисциплины «Фэшен иллюстрация» проходит в следующей методической последовательности:

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

Просмотр и оценка проектов.

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.02.02 «ФЭШЕН ИЛЛЮСТРАЦИЯ»

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-1.2.** 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-2 способен осуществлять подбор инновационных материалов, выбор оформления тканей для выпуска изделий одежды с учетом их свойств, требований моды и особенностей технологического процесса	**ПК-2.5.** разрабатывает элементы брендов одежды. Воплощает творческие замыслы в реальные модели одежды	Знать: теорию дизайна одежды; технику шитья и конструирования; типы материалов и тканей, их свойства и возможности использования Уметь: строить выкройки, которые отражают дизайнерскую концепцию; моделировать ткань на манекене или на компьютере с использованием специализированных моделировочных программ Владеть: способностью создавать уникальные дизайн-концепции и визуализировать свои идеи

Показатели оценивания результатов обучения

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	**удовлетворительно**	**хорошо**	**отлично**
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 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	**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, 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 умеет:** чувством стиля и эстетического восприятия; аналитическим и критическим мышлением для понимания влияния и значимости определенных трендов и их применимости в модной индустрии	**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, 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	**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 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: теорию дизайна одежды; технику шитья и конструирования; типы материалов и тканей, их свойства и возможности использования	**В целом знает:** теорию дизайна одежды; технику шитья и конструирования; типы материалов и тканей, их свойства и возможности использования	**Знает:** теорию дизайна одежды; технику шитья и конструирования; типы материалов и тканей, их свойства и возможности использования	**В полном объеме знает:** теорию дизайна одежды; технику шитья и конструирования; типы материалов и тканей, их свойства и возможности использования **В полном объеме умеет:**

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	**удовлетворительно**	**хорошо**	**отлично**
Не умеет: строить выкройки, которые отражают дизайнерскую концепцию; моделировать ткань на манекене или на компьютере с использованием специализированных моделировочных программ **Не владеет:** способностью создавать уникальные дизайн-концепции и визуализировать свои идеи	**В целом умеет:** строить выкройки, которые отражают дизайнерскую концепцию; моделировать ткань на манекене или на компьютере с использованием специализированных моделировочных программ **В целом владеет:** способностью создавать уникальные дизайн-концепции и визуализировать свои идеи	**Умеет:** строить выкройки, которые отражают дизайнерскую концепцию; моделировать ткань на манекене или на компьютере с использованием специализированных моделировочных программ **Владеет:** способностью создавать уникальные дизайн-концепции и визуализировать свои идеи	строить выкройки, которые отражают дизайнерскую концепцию; моделировать ткань на манекене или на компьютере с использованием специализированных моделировочных программ **В полном объеме владеет:** способностью создавать уникальные дизайн-концепции и визуализировать свои идеи

Оценочные средства

Задания для текущего контроля

Пример творческого задания, 3 семестр

1. Выполнить 7 - 10 набросков фигуры в силуэтно-пятновой подаче в технике коллажа и акварели.
2. Выполнить 7 – 10 набросков фигуры в линеарно-штриховой подаче в технике граттажа и диатипии.
3. Выполнить 3 копии иллюстраций моды художников 20-х и 30-х годов XX века (Марти, Барбье, Лепап, Эрте) и 1 иллюстрацию по фотографии в стилистике эпохи.
4. Выполнить композицию с участием человеческих фигур по представлению, применяя трехцветную графику.

Материал: бумага, карандаш, фломастеры, акварель, пастель.

Пример творческого задания, 4 семестр

1. Выполнить 3 копии иллюстраций моды художников 40-х и 50-х годов XX века (Грюо) и 1 иллюстрацию по фотографии в стилистике эпохи.
2. Выполнить 7 – 10 коллажей-набросков по натурной постановке
3. Выполнить 3 копии иллюстраций моды художников 60-х годов XX века (Зайцев, киноплакаты времён «оттепели») и 1 иллюстрацию по фотографии в стилистике эпохи.
4. Создать ряд иллюстраций, изображающих разные состояния героев через пластику фигуры и закомпоновать изображение фигур вместе со шрифтами, усиливающими эмоциональное воздействие иллюстрации.

Материал: бумага, карандаш, фломастеры, акварель, пастель.

Пример творческого задания, 5 семестр

1. Выбрать модную коллекцию ближайшего сезона и создать 5 – 7 иллюстраций на основе выбранного материала.
2. Выполнить 5 набросков фигур в одежде с геометрическим, ярким принтом, не применяя никаких дополнительных средств передачи объема формы, кроме самого орнамента.
3. Выполнить 5 – 7 набросков фигуры, одетой в кожаную (или блестящую), меховую одежду в разных материалах.
4. Выполнить композицию на основе натурной постановки, составив заранее цветовую гамму и определив предназначение проектируемого изделия (платок, купон на одежду)

Материал: бумага, карандаш, фломастеры, акварель, пастель.

Пример творческого задания, 6 семестр

1. Создать коллекцию мотивов (10 – 15) на формате 10*10 см.
2. Создать раппортные композиции на основе разработанных мотивов по всем схемам розеток, ленточного и сетчатого орнамента.
3. Создать рекламный плакат (обложку журнала), разворот, сувенирную продукцию, используя наработанный материал.

Материал: бумага, карандаш, фломастеры, акварель, пастель.

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

Промежуточная аттестация

Примерные вопросы к зачету с оценкой, 3 семестр

1. Определение основных выразительных средств рисунка.
2. В чем особенности контурного рисунка?
3. Как возникает силуэт в рисунке?
4. Что такое шарж?
5. Чем отличается шарж от карикатуры?
6. Где присутствует плакат?
7. Какую роль в рисунке играет свет, освещенность?
8. Чем отличается графика (рисунок) от других видов искусства?
9. Какие материалы используются при выполнении графического листа?
10. Используется ли цвет в графике?
11. В чем заключается специфика художественного языка графики?
12. Что такое текстура?
13. Что такое фактура?
14. Что такое контраст?
15. Какие материалы называются графическими материалами?
16. Основные различия между «живописным» и «скульптурным» рисунком.
17. Рисование с натуры как основа изобразительной деятельности.
18. Декоративное рисование и его возможности.
19. Сикионская школа рисунка.
20. Эфесская школа рисунка.
21. Фиванская школа рисунка.
22. Назовите наиболее ярких иллюстраторов моды 20-х годов XX века и охарактеризуйте их стиль, особенности стилизации.
23. Назовите наиболее ярких иллюстраторов моды 30-х годов XX века и охарактеризуйте их стиль, особенности стилизации.

Примерные вопросы к зачету с оценкой, 4 семестр

1. Назовите кости лицевого и мозгового участка черепа.
2. Назовите опорные точки плечевого пояса и шеи при рисунке спереди и сзади.
3. Назовите основные отличия при рисунке головы линейно-конструктивном и от «пятна».
4. Расскажите о последовательности работы над академическим рисунком головы.
5. Опорные точки головы.
6. Что значит вести работу от общего к частному.
7. Особенности композиционного расположения головы в академическом рисунке.
8. Серединная (профильная линия) линия – ее помощь в ведении рисунка, поперечная (вспомогательная) линия.
9. Особенности при рисовании головы в профиль.
10. Переносица, как основной опорный пункт для уточнения и взаимосвязи форм.
11. Тональный масштаб при рисунке живой головы.

12. Значение и взаимосвязь осей построения головы, шеи, торса при выполнении плечепоясного рисунка головы.

13. Назовите основные пластические задачи второго этапа работы над длительным рисунком фигуры. Как используется метод обрубов в построении? Как понимать цепной принцип связи больших форм в фигуре человека?

14. Каким образом уточняется характер форм, их связи с опорой на костно-анатомические особенности модели?

15. Каким образом можно поставить фигуру в рисунке с учетом центра тяжести? Как проходит условная линия тяжести спереди и как она определяется на фигуре сзади?

16. В чем заключается первый этап работы над длительным рисунком фигуры человека? Его последовательность.

17. В чем заключается конечный этап работы над длительным рисунком фигуры человека? В какой последовательности ведется работа тоном?

18. Расскажите, как при помощи античного канона можно разметить основные части фигуры человека в рисунке?

19. Назовите наиболее ярких иллюстраторов моды 40-х годов XX века и охарактеризуйте их стиль, особенности стилизации.

20. Назовите наиболее ярких иллюстраторов моды 50-х годов XX века и охарактеризуйте их стиль, особенности стилизации.

21. Назовите наиболее ярких иллюстраторов моды 60-х годов XX века и охарактеризуйте их стиль, особенности стилизации.

Примерные вопросы к зачету с оценкой, 5 семестр

1. Что такое рекламная иллюстрация?
2. Какие свойства имеет рекламная иллюстрация?
3. Что такое композиция плаката?
4. Какие основные принципы работы над темой композиции плаката Вы знаете?
5. Что такое образ?
6. Дайте основные пути поиска творческого образа.
7. Что такое набросок?
8. Цель выполнения набросков и пробных эскизов.
9. Дайте основную роль костюма в рекламной графике.
10. Дайте основные принципы построения композиции изобразительной рекламы.
11. Какие стадии проектных работ используются в рекламной графике?
12. Какие виды рекламы моделей костюма применяются?
13. Что такое симметрия?
14. Что такое асимметрия?
15. Охарактеризуйте свойства симметричной и асимметричной композиции?
16. Что такое динамика?
17. Что такое статика?
18. От чего зависит состояние динамичности композиции?
19. Что такое ритм?
20. Дайте характеристику ритмичности композиции графической рекламы?
21. Что такое контраст?
22. Как светлотный контраст визуально изменяет плоскость?

Примерные вопросы к экзамену, 6 семестр

1. Дайте основные характеристики шрифта.

2. Определите ролевую классификацию шрифта.
3. Какая зависимость рисунка и шрифта в плакате?
4. Что такое журнальный разворот?
5. Какие особенности оформления журнального разворота?
6. Дайте основное понятие – коллаж.
7. Назовите основные свойства коллажа.
8. Что означает понятие «бренд».
9. Что означает понятие «брендбук».
10. Какое информационное значение брендбук имеет для потребителя?
11. Что такое сувенирная продукция?
12. Какая сувенирная продукция существует в мире моды?
13. Что такое фирменный стиль?
14. Назовите основные элементы фирменного стиля.
15.Дайте основное понятие – логотип.
16. Дайте критерии оценки логотипа.
17. Какие значения и функции логотипа?
18. Назовите психологические свойства логотипа.
19. Какие основные этапы работы в графической рекламе костюма?
20. Назовите модельеров, известных своими иллюстрациями, эскизами, рисунками, графикой и живописью.

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.).