

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«**НОВОСИБИРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ**
АРХИТЕКТУРЫ, ДИЗАЙНА И ИСКУССТВ имени А.Д. Крячкова»
(НГУАДИ)

РПД одобрена
Ученым советом НГУАДИ

протокол № 27 от 01.12.2022

УТВЕРЖДАЮ
Ректор НГУАДИ
_____ Н.В. Багрова

" ____ " _____ 202_ г.

Фирменный стиль в дизайне костюма

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Дизайн костюма и индустрия моды**

Учебный план **54.03.01_2020_Дизайн_4.rlx**

Направление подготовки **54.03.01 Дизайн**

Профиль **дизайн костюма**

Квалификация **Бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **3 ЗЕТ**

Часов по учебному плану **108**

в том числе:

аудиторные занятия **30**

самостоятельная работа **78**

Виды контроля в семестрах:

зачеты с оценкой 7

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семес тр на курсе>)	7 (4.1)		Итого	
	16 1/6			
Неделя	уп	рп	уп	рп
Лекции	16	16	16	16
Практические	14	14	14	14
Итого ауд.	30	30	30	30
Контактная работа	30	30	30	30
Сам. работа	78	78	78	78
Итого	108	108	108	108

Программу составил(и):

кандидат технических наук, Зав. кафедрой ДКИМ, Евгения Петровна Долматова

Рецензент(ы):

доктор технических наук, Зав. кафедрой ПД, Наталья Викторовна Бекк

Рабочая программа дисциплины

Фирменный стиль в дизайне костюма

разработана в соответствии с:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 ДИЗАЙН (уровень бакалавриата) (приказ Минобрнауки России от 25.08.2016 г. № 1004)

составлена на основании учебного плана:

Направление 54.03.01 Дизайн

утвержденного учёным советом вуза от 01.12.2022 протокол № 27.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Дизайн костюма и индустрия моды

Протокол от 01.12.2022 г. № 6

Срок действия программы: 2019-2023 уч.г.

Зав. кафедрой кандидат технических наук, доцент Е.П. Долматова

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Целью изучения дисциплины "Фирменный стиль в дизайне костюма" является освоение обучающимися навыков проектирования корпоративных и брендовых коллекций с идентификацией культуры, философии и системой визуальной коммуникации на рынке; формирования у студента качественно нового подхода в проектировании идентификационных элементов в одежде, а так же понимание принципов подачи информации клиенту. Для достижения целей ставятся следующие задачи: владение методами творческого процесса, выполнение поисковых эскизов моделей и коллекций, композиционных решений дизайн объектов, создание художественного образа коллекций, владение практическими навыками различных видов и способов проектной графики для системы коммуникаций, разработка и выполнение дизайн проектов.
-----	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

Цикл (раздел) ООП:		Б1.В.ДВ.03
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.1.1	Компьютерная графика в дизайне	
2.1.2	Компьютерное моделирование в дизайне	
2.1.3	Производственное мастерство в дизайне костюма	
2.1.4	Производственная практика. Практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности	
2.1.5	Технология в дизайне костюма	
2.1.6	Конструирование в дизайне костюма	
2.1.7	Информатика	
2.1.8	Объект дизайна костюма	
2.1.9	Объект коммуникативного дизайна	
2.1.10	Объект промышленного дизайна	
2.1.11	Основы дизайн-проектирования	
2.1.12	Черчение	
2.2	Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:	
2.2.1	Защита выпускной квалификационной работы, включая подготовку к процедуре защиты и процедуру защиты	
2.2.2	Преддипломный проект	
2.2.3	Основы теории и методологии дизайна	
2.2.4	Производственная практика. Преддипломная практика	
2.2.5	Производственная практика. Преддипломная практика	
2.2.6	Производственная практика. Преддипломная практика	

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

ПК-6: способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	
Знать:	
Уровень 1	приемы гармонизации форм, структур, комплексов. Основы композиции в дизайне костюма
Уровень 2	основы теории и методологии проектирования коллекции
Уметь:	
Уровень 1	различные способы сбора, обработки и представления информации
Уровень 2	выполнять художественное моделирование и эскизирование моделей и коллекций костюма
Уровень 3	отбирать методы, приемы, средства решения художественной задачи, что способствует выработке индивидуального стиля проектной деятельности
Владеть:	
Уровень 1	навыком формулировать проектные задачи
Уровень 2	способами добиваться реализации художественно-дизайнерского замысла в проектной деятельности
Уровень 3	методикой организации целостного художественно-творческого процесса, выполнять комплексные дизайн-проекты, изделия и системы, предметные информационные комплексы на основе методики ведения проектно-художественной деятельности

ПК-10: способностью использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам

Знать:	
---------------	--

Уровень 1	технологии полиграфии и художественно-техническое редактирование
Уровень 2	компьютерное обеспечение дизайн-проектирования
Уметь:	
Уровень 1	применять информационные и коммуникационные технологии для обработки профессиональных информационных продуктов
Уровень 2	использовать типологию композиционных средств и их взаимодействие информационными технологиями
Владеть:	
Уровень 1	навыками использования ИКТ для обработки профессиональных информационных продуктов
Уровень 2	информационными технологиями, различных видов изобразительных искусств и проектной графики

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

3.1	Знать:
3.1.1	выразительных средств изображения формы и композиционные принципы структурирования форм при проектировании фирменного стиля в дизайне костюма; приемы гармонизации цвета, структур, комплексов, основы композиции в дизайне костюма; различные способы сбора, обработки и представления информации при разработке корпоративной культуры, философии и системы коммуникаций; компьютерное обеспечение дизайн-проектирования
3.2	Уметь:
3.2.1	собрать необходимую информацию, переработать ее и предоставить в образной графической или объемной форме костюма; отбирать методы, приемы, средства решения художественной задачи проектирования костюма, что способствует выработке индивидуального стиля проектной деятельности; использовать типологию композиционных средств и их взаимодействие информационными технологиями; выполнять художественное моделирование и эскизирование моделей и коллекций костюма
3.3	Владеть:
3.3.1	проявлением умения формулировать проектные задачи; Компьютерными технологиями для дизайн-проектирования ; способами добиваться реализации художественно-дизайнерского замысла в проектной деятельности ; методикой организации целостного художественно-творческого процесса, выполнять комплексные дизайн-проекты, изделия и системы, предметные информационные комплексы на основе методики ведения проектно-художественной деятельности ; навыками использования ИКТ для обработки профессиональных информационных продуктов; информационными технологиями, различных видов изобразительных искусств и проектной графики

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетенции	Литература	Примечание
	Раздел 1. Фирменный стиль. Философия и идентификация					
1.1	Фирменный и корпоративный стиль. Бренд /Лек/	7	2	ПК-6	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3Л3.1 Э1	
1.2	Фирменная культура, философия и система коммуникаций /Лек/	7	2	ПК-6	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2Л3.1 Э1	
1.3	Портрет потребителя. Система позиционирования /Лек/	7	2	ПК-10 ПК-6	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2Л3.1 Э1	
1.4	Фирменная идентификация в дизайне костюма /Лек/	7	2	ПК-10 ПК-6	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2Л3.1 Э1	
1.5	Формирование идеи дизайн-проекта фирменного стиля коллекции костюма /Пр/	7	7	ПК-10 ПК-6	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3Л3.1 Э1	
1.6	Этапы художественного творчества формирования идеи дизайн-проекта. Поисковое фор-эскизирование /Ср/	7	35	ПК-10 ПК-6	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2Л3.1 Э1	
	Раздел 2. Методы проектирования фирменного стиля					
2.1	Форма, линия и композиция в методах проектирования фирменного стиля коллекции костюма /Лек/	7	2	ПК-6	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3Л3.1 Э1	

2.2	Оптимизация модельных признаков костюма фирменного стиля коллекции /Лек/	7	2	ПК-6	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2Л3.1 Э1
2.3	Принты, цвет и аксессуары в создании фирменного стиля коллекции костюма /Лек/	7	2	ПК-10 ПК-6	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2Л3.1 Э1
2.4	Ассортиментная политика /Лек/	7	2	ПК-10 ПК-6	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2Л3.1 Э1
2.5	Разработка фирменного стиля коллекции костюма (поисковое эскизирование) /Пр/	7	6	ПК-10 ПК-6	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.3Л3.1 Э1
2.6	Представление и обоснование разработанных коллекций фирменного стиля (поисковые фор-эскизы) /Пр/	7	1	ПК-10 ПК-6	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2Л3.1 Э1
2.7	Разработка фирменного стиля коллекции костюма (поисковое эскизирование) /Ср/	7	35	ПК-10 ПК-6	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2Л3.1 Э1
2.8	Подготовка к зачету /Ср/	7	8	ПК-10 ПК-6	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2Л3.1 Э1

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

5.1. Описание критериев и шкал оценивания сформированности компетенций в рамках текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине

Творческое задание:

Поисковые фор-эскизы коллекции костюма заданного назначения фирменного стиля (не мене4-х)

Компетенция не сформирована (неудовлетворительно, 0-30 баллов): У обучающегося обнаружены пробелы в знаниях основного учебного материала, допущены принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой практических заданий.

Пороговый уровень (удовлетворительно, 31-50 баллов): Компетенция сформирована на пороговом уровне. Пороговый уровень даёт общее представление о виде деятельности, основных закономерностях функционирования объектов профессиональной деятельности, методов и алгоритмов решения практических задач.

Базовый уровень (хорошо, 51-80 баллов): Компетенция сформирована на базовом уровне. Базовый уровень позволяет решать типовые задачи, принимать профессиональные и управленческие решения по известным алгоритмам, правилам и методикам.

Продвинутый уровень (отлично, 81-100 баллов): Компетенция сформирована на продвинутом уровне. Продвинутый уровень предполагает готовность решать практические задачи повышенной сложности, нетиповые задачи, принимать профессиональные и управленческие решения в условиях неполной определенности, при недостаточном документальном, нормативном и методическом обеспечении

5.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

Творческое задание (поисковые фор-эскизы не менее 4-х):

Студент выполняет творческое задание по согласованию с преподавателем в рамках тем :

1. «Эскизное проектирование коллекции медицинской одежды для медицинского центра травматологии»
2. «Эскизное проектирование коллекции одежды для волонтеров в рамках Молодежного чемпионата мира по хоккею»
3. «Эскизное проектирование коллекции костюма для детского вокального ансамбля» и т.д

5.3. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций

Художественные эскизы по темам являются заключительным этапом преподавания.

Рисую эскизы, студент повторяет изученный материал, приводит свои знания в систематизированный вид, получает более глубокое представление о содержании курса.

Эскизы(не менее 4-х) и их обоснование по темам практических занятий принимаются преподавателем и ставится зачет с оценкой по дисциплине

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

6.1. Рекомендуемая литература

6.1.1. Основная литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л1.1	Костина Н. Г., Баранец С. Ю.	Фирменный стиль и дизайн: Учебное пособие для студентов вузов	Кемерово: Кемеровский технологический институт пищевой промышленности, 2014
Л1.2	Пигулевский В. О., Стефаненко А. Ф.	История дизайна. Вещи и бренды: Учебное пособие	Саратов: Вузовское образование, 2018

6.1.2. Дополнительная литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л2.1	Пигулевский В. О., Стефаненко А. Ф.	Дизайн визуальных коммуникаций: Учебное пособие	Саратов: Вузовское образование, 2018
Л2.2	Гировка Н. Н., Крашенинникова Е. С.	Туристское дело в России. Фирменный стиль и бренд: учебное пособие	Нижний Новгород: Нижегородский государственный архитектурно-строительный университет, ЭБС АСВ, 2016
Л2.3	КУРИЛОВ В.Н.	Стили в дизайне и айдентика: учеб.-метод. пособие	Новосибирск: , 2016

6.1.3. Методические разработки

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л3.1	, Косов Ю.М., сост.	ФИРМЕННЫЙ стиль: метод. пособие и задание к курсовой работе	Новосибирск: , 2012

6.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет"

Э1	ЭОР НГУАДИ по дисциплине «Фирменный стиль в дизайне костюма» -		
6.3.1 Перечень программного обеспечения			
7.3.1.1	Windows 7 – операционная система, LibreOffice, Adobe Acrobat Reader DC, PowerPoint Viewer, Kaspersky Endpoint Security 107-Zip x64		
6.3.2 Перечень информационных справочных систем			
7.3.2.1	Электронная библиотечная система «IPRbooks» – Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/		
7.3.2.2	Elibrary.ru: научная электронная библиотека– Режим доступа: https://elibrary.ru/		
7.3.2.3	Российская государственная библиотека: электронная библиотека диссертаций – Режим доступа: https://diss.rsl.ru , свободный		

7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

7.1	Учебная аудитория, оснащенная комплектом учебной мебели, мультимедийным оборудованием (проектор, экран, компьютер или ноутбук), магнитно-маркерной или меловой доской
-----	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Формирование понимания фирменного стиля в коллекции одежды через эскизный проект разработки авторской коллекции костюма заданного назначения.

Основные этапы выполнения практических занятий:

обоснование выбора философии личного бренда коллекции костюма, поисковая визуализация, проработка элементов фирменного стиля, итоговое формирование корпоративной идентичности. Базовые и дополнительные элементы фирменного стиля костюма, роль аксессуаров.

Итоговая работа - поисковые эскизы (не менее 4) коллекции одежды фирменного стиля по назначению, визуализация фирменных коммуникаций одежды (2 фор-эскиза)