

**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.

## Техника графики в дизайне

### рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Рисунка, живописи и скульптуры**

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 **8 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 288

в том числе:

аудиторные занятия 124

самостоятельная работа 164

Виды контроля в семестрах:

зачеты с оценкой 5, 6

#### Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семес- тр на курсе>)	5 (3.1)		6 (3.2)		Итого	
	уп	рп	уп	рп		
Неделя	16 2/6		16			
Вид занятий	уп	рп	уп	рп	уп	рп
Практические	60	60	64	64	124	124
Итого ауд.	60	60	64	64	124	124
Контактная работа	60	60	64	64	124	124
Сам. работа	84	84	80	80	164	164
Итого	144	144	144	144	288	288

Программу составил(и):

*Зав. кафедрой, доцент, Иванов А.О.*

Рецензент(ы):

*Канд. тех.наук, Декан ФДИ, Соболева Е.Л*

Рабочая программа дисциплины

**Техника графики в дизайне**

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

**Рисунка, живописи и скульптуры**

Протокол от 25.11.2022 г. № 4

Срок действия программы: 2020-2024 уч.г.

Зав. кафедрой Иванов А.О., доцент

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Целью освоения дисциплины Рисунок в дизайне является формирование у студента компетенций в соответствии с ФГОС ВО в области художественной подготовки по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн в сфере дизайна костюма. В процессе освоения дисциплины формируются навыки владения рисунком, умение использовать рисунки в практике
1.2	составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, в том числе с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, навыки линейно-конструктивного построения и выбора техники исполнения конкретного рисунка.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП	
Цикл (раздел) ООП:	Б1.В.ДВ.02
<b>2.1</b>	<b>Требования к предварительной подготовке обучающегося:</b>
2.1.1	Академический рисунок
2.1.2	Эргономика в дизайне костюма
2.1.3	Академическая живопись
2.1.4	История домов моды
2.1.5	История костюма
2.1.6	Основы проектирования костюма
2.1.7	История орнамента
2.1.8	Проектная графика в дизайне костюма
2.1.9	Учебная практика. Творческая практика
2.1.10	Цветоведение
2.1.11	Черчение
2.1.12	Методика проектирования костюма
2.1.13	Поясное швейное изделие (брюки)
2.1.14	Поясное швейное изделие (юбка)
2.1.15	Пропедевтика в дизайне костюма
2.1.16	Простейшее швейное изделие
<b>2.2</b>	<b>Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:</b>
2.2.1	Защита выпускной квалификационной работы, включая подготовку к процедуре защиты и процедуру защиты
2.2.2	Концепция коллекции одежды и аксессуаров
2.2.3	
2.2.4	Стилеобразование в дизайне костюма
2.2.5	
2.2.6	Фирменный стиль в дизайне костюма
2.2.7	Преддипломный проект
2.2.8	
2.2.9	Стилеобразование в дизайне костюма

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
<b>ОПК-1: способностью владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка</b>	
<b>Знать:</b>	
Уровень 1	законы композиции графического листа, приемы изображения предметного мира и переработки их в направлении проектирования объекта дизайна костюма
Уровень 2	законы композиции графического листа, изображения предметного мира, пространства и человеческой фигуры и переработки их в направлении проектирования объекта дизайна костюма
Уровень 3	законы композиции графического листа, приемы изображения предметного мира, пространства и человеческой фигуры и переработки их в направлении проектирования объекта дизайна костюма; технологии ручной графики в классической иллюстрации и станковой графике
<b>Уметь:</b>	

Уровень 1	изображать объекты предметного мира, пространство и человеческую фигуру с натуры в направлении проектирования объекта дизайна костюма
Уровень 2	изображать объекты предметного мира, пространство и человеческую фигуру с натуры и по воображению в направлении проектирования объекта графического дизайна
Уровень 3	изображать объекты предметного мира, пространство и человеческую фигуру с натуры и по воображению; применять опыт классической иллюстрации и станковой графики при композиции графического листа в направлении проектирования объекта дизайна костюма
<b>Владеть:</b>	
Уровень 1	приемами выполнения работ в различных графических техниках
Уровень 2	приемами выполнения работ в различных графических техниках классической иллюстрации и станковой графики исходя из задач проектирования объекта дизайна костюма
Уровень 3	приемами выполнения работ в различных графических техниках классической иллюстрации и станковой графики, опытом выбора графической техники исполнения конкретного рисунка исходя из задач проектирования объекта дизайна костюма

**ПК-1: способностью владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями**

<b>Знать:</b>	
Уровень 1	опыт изображения предметного мира в классической иллюстрации и станковой графике
Уровень 2	опыт изображения предметного мира, пространства и человеческой фигуры в классической иллюстрации и станковой графике
Уровень 3	опыт изображения предметного мира, пространства и человеческой фигуры в классической иллюстрации и станковой графике и приемы его применения на разных этапах развития и обоснования художественного замысла дизайн-проекта
<b>Уметь:</b>	
Уровень 1	изображать объекты предметного мира с натуры и по воображению средствами графических техник классической иллюстрации и станковой графики
Уровень 2	изображать объекты предметного мира, пространство и человеческую фигуру с натуры и по воображению средствами графических техник классической иллюстрации и станковой графики
Уровень 3	изображать объекты предметного мира, пространство и человеческую фигуру с натуры и по воображению средствами графических техник классической иллюстрации и станковой графики на разных этапах развития и обоснования художественного замысла дизайн-проекта
<b>Владеть:</b>	
Уровень 1	навыками использования графических техник классической иллюстрации и станковой графики
Уровень 2	навыками использования графических техник классической иллюстрации и станковой графики как способа моделирования объекта проектирования
Уровень 3	навыками использования графических техник классической иллюстрации и станковой графики как способа моделирования объекта проектирования различной степени детализации, в том числе с цветом

**В результате освоения дисциплины обучающийся должен**

<b>3.1</b>	<b>Знать:</b>
3.1.1	законы композиции графического листа, законы и приемы изображения предметного мира, пространства и человеческой фигуры и переработки их в направлении проектирования объекта дизайна костюма; опыт и технологии ручной графики в классической иллюстрации и станковой графике, возможность их применения на разных этапах развития и обоснования художественного замысла дизайн-проекта
<b>3.2</b>	<b>Уметь:</b>
3.2.1	изображать объекты предметного мира, пространство и человеческую фигуру с натуры и по воображению средствами графических техник классической иллюстрации и станковой графики на разных этапах развития и обоснования художественного замысла дизайн-проекта, применять опыт классической иллюстрации и станковой графики при композиции графического листа в направлении проектирования объекта дизайна костюма
<b>3.3</b>	<b>Владеть:</b>
3.3.1	навыками использования графических техник классической иллюстрации и станковой графики как способа моделирования объекта проектирования различной степени детализации, в том числе с цветом; навыками выполнения работ различными материалами, опытом выбора графической техники исполнения конкретного рисунка исходя из задач проектирования объекта дизайна костюма

**4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетен-ции	Литература	Примечание
-------------	---	----------------	-------	--------------	------------	------------

	<b>Раздел 1. Тушевой рисунок кистью</b>					
1.1	Рисунок растительных мотивов /Пр/	5	12	ОПК-1 ПК-1	Л1.2Л2.2 Э3 Э4	
1.2	Анималистическая композиция /Пр/	5	16	ОПК-1 ПК-1	Л1.1 Л1.2Л2.2 Э1 Э4	
1.3	Натюрморт /Пр/	5	16	ОПК-1 ПК-1	Л1.1 Л1.2Л2.2 Э1 Э4	
1.4	Рисунок пейзажа /Пр/	5	16	ОПК-1 ПК-1	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Э1 Э4	
1.5	Самостоятельная работа по темам раздела /Ср/	5	84	ОПК-1 ПК-1	Л1.2Л2.2 Э1 Э4	
1.6	По всем темам 5 семестра /ЗачётСОц/	5	0	ОПК-1 ПК-1		
	<b>Раздел 2. Тушевой рисунок пером и кистью</b>					
2.1	Рисунок портрета пером и кистью в технике силуэта /Пр/	6	12	ОПК-1 ПК-1	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Э1 Э5	
2.2	Рисунок сложной силуэтной композиции /Пр/	6	16	ОПК-1 ПК-1	Л1.1 Л1.2Л2.2 Э1 Э5	
2.3	Самостоятельная работа по темам раздела /Ср/	6	40	ОПК-1 ПК-1	Л1.2Л2.2 Э5	
	<b>Раздел 3. Тушевой рисунок пером, граттография</b>					
3.1	Натюрморт, тушевой рисунок пером /Пр/	6	8	ОПК-1 ПК-1	Л1.2Л2.1 Л2.2 Э1 Э5	
3.2	Городской пейзаж или интерьер, тушевой рисунок пером /Пр/	6	12	ОПК-1 ПК-1	Л1.1Л2.1 Л2.2 Э1 Э2 Э5	
3.3	Рисунок тематической композиции, граттография /Пр/	6	16	ОПК-1 ПК-1	Л1.2Л2.1 Л2.2 Э1 Э2 Э5	
3.4	Рисунок тематической композиции, граттография /Ср/	6	40	ОПК-1 ПК-1	Л1.2Л2.2 Э1 Э5	
3.5	По всем темам 6 семестра /ЗачётСОц/	6	0	ОПК-1 ПК-1		

## 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

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

Порядок прохождения текущего контроля успеваемости доводится до сведения обучающихся преподавателем на первом занятии по дисциплине. Подробная информация расположена в соответствующем курсе дисциплины "Техника графики в дизайне" в ЭИОС НГУАДИ.

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

Текущий контроль успеваемости и промежуточная аттестация может проводиться в очной форме и (или) с применением

дистанционных образовательных технологий в соответствии с Положением об организации текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по образовательным программам высшего образования НГУАДИ имени А.Д. Крячкова

Зачет с оценкой является заключительным этапом преподавания дисциплины. Зачет с оценкой проводится в счёт аудиторного времени по зафиксированным в контрольных точках итогам графических и самостоятельных творческих работ (оценка графических работ в семестре для фиксации контрольных точек проводится в форме аудиторных просмотров преподавателями).

Подробная информация расположена в соответствующем курсе дисциплины "Техника графики в дизайне" в ЭИОС НГУАДИ.

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

### 6.1. Рекомендуемая литература

#### 6.1.1. Основная литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л1.1	Макарова М. Н.	Рисунок и перспектива. Теория и практика: Учебное пособие для студентов художественных специальностей	Москва: Академический Проект, 2016
Л1.2	НАЗИМКО Евгений Геннадьевич.	Рисунок тушью: учеб. пособие для вузов	Новосибирск: , 2011

#### 6.1.2. Дополнительная литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л2.1	ЗОРИН Леонид Николаевич.	Рисунок: учебник	СПб.: Лань, Планета музыки, 2013
Л2.2	Белов С. А.	Техника рисования тушью пером и гелевой ручкой: Учебное пособие	Омск: Омский государственный технический университет, 2008

### 6.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет"

Э1	graphis.com
Э2	www.hi-design.ru
Э3	http://www.printsmuseum.ru
Э4	ЭОР НГУАДИ по дисциплине «Техника графики в дизайне» - <a href="https://portal.nsuada.ru/course/view.php?id=1143">https://portal.nsuada.ru/course/view.php?id=1143</a>
Э5	ЭОР НГУАДИ по дисциплине «Техника графики в дизайне» - <a href="https://portal.nsuada.ru/course/view.php?id=1144">https://portal.nsuada.ru/course/view.php?id=1144</a>

#### 6.3.1 Перечень программного обеспечения

7.3.1.1	Windows 7 – операционная система, LibreOffice, PowerPoint Viewer, Kaspersky Endpoint Security 10, 7-Zip x64
---------	---

#### 6.3.2 Перечень информационных справочных систем

7.3.2.1	Электронная библиотечная система «IPRbooks» – Режим доступа: <a href="http://www.iprbookshop.ru/">http://www.iprbookshop.ru/</a>
7.3.2.2	Elibrary.ru: научная электронная библиотека – Режим доступа: <a href="https://elibrary.ru/">https://elibrary.ru/</a>

## 7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

7.1	Учебная аудитория, оснащенная комплектом специальной мебели (табуреты высокие и малые, стулья, мольберты), софитами, натурным фондом, наглядными методическими пособиями и образцовыми работами обучающихся. Аудитория для самостоятельной работы, оснащённая комплектом учебной мебели и мультимедийным оборудованием с возможностью подключения к сети «Интернет» и доступом к электронной информационно-образовательной среде НГУАДИ.
-----	--

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

Дисциплина «Техники графики в дизайне» проводится в виде практических аудиторных занятий и выполнения самостоятельных работ. Их содержание подчинено выполнению основной задачи дисциплины - освоению тематики рисунков по направлению проектирования объекта дизайна и развитию практических навыков ручной графики актуальных в проектной практике.

Обучение рисунку проходит в активной форме практикумов на основе глубокого анализа натуры в сочетании с изучением теоретических основ изобразительной грамоты, которые сообщаются студентам в процессе рисования, дополнительного самостоятельного рисования, чтения специальной учебной литературы. Рисование с натуры дополняется зарисовками по памяти, представлению и воображению.

В процессе рисования студенты должны выразительно организовать изобразительную плоскость листа, т.е. скомпоновать рисунок, логически обосновать строение (конструкцию) модели, определяя её пространственное положение по законам перспектив. При этом, точно передать пропорциональное соотношение целого и частей. Студент должен также продемонстрировать умения выявлять фактуру и материальность предметов графическими средствами, если такая задача

поставлена в задании. Рисуя живую модель, следует опираться на знание пластической анатомии.

Выполнение каждого задания желательно сопровождать демонстрацией лучших образцов аналогичного задания из методического фонда, также просмотром произведений мастеров рисунка в репродукциях или слайдах.

Формат бумаги, её сорт, определяется в зависимости от характера задания и заранее оговаривается преподавателем. Это же касается и выбора изобразительных материалов (твердых, мягких, жидких). Подбор формата диктуется конкретным композиционным решением, к которому студент приходит в результате предварительного эскизирования на небольшом формате.

Каждое задание предполагает решение определенных учебно-творческих задач, которые сообщаются преподавателем перед началом выполнения задания. Поэтому законченность рисунка будет определяться степенью решения поставленных задач.

Обучение рисунку обязательно должно сопровождаться выполнением внеаудиторных (самостоятельных) заданий. Каждое программное задание предусматривает выполнение дополнительных заданий в виде набросков и зарисовок. Регулярность выполнения самостоятельных заданий контролируется педагогом, и влияет на семестровую оценку студента, поскольку регулярность выполнения самостоятельных заданий формирует у студентов целостность восприятия, глазомер, моторику руки. Всего этого, как правило, недостает студентам для качественного овладения рисунком. Сформировать эти качества возможно только регулярными упражнениями.

Ход работы над аудиторным рисунком сопровождается периодическим анализом допускаемых ошибок с участием самих студентов, чтобы развивать у них аналитические способности и умения прогнозировать и видеть ошибки. Без этого невозможно сформировать самостоятельность рисования. После окончательного завершения задания следует провести полный анализ работы каждого студента, чтобы дать возможность последующего исправления допущенных ошибок.

Каждое задание оценивается оценкой по принятой шкале. Окончательный итог по овладению программой проводится по окончании семестра в период сессии по контрольным точкам, полученным за семестр.

Каждый жанр изображения ставит перед студентом определенные учебные задачи. Качество их решения является показателем успешности овладения мастерством рисунка.