

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.

ОСНОВЫ ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЯ

Объект дизайна костюма

рабочая программа дисциплины (модуля)

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

Учебный план 54.03.01_2020_Дизайн_4.plx
 Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
 Профиль коммуникационный дизайн

Квалификация **Бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **2 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 72
 в том числе:
 аудиторные занятия 30
 самостоятельная работа 42

Виды контроля в семестрах:
 курсовые проекты 1

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	1 (1.1)		Итого	
	уп	рп	уп	рп
Неделя	15 5/6			
Практические	30	30	30	30
Итого ауд.	30	30	30	30
Контактная работа	30	30	30	30
Сам. работа	42	42	42	42
Итого	72	72	72	72

Программу составил(и):

К.н., Доцент, Кузьмина А.А.

Рецензент(ы):

К.т.н., Зав. кафедрой ДКИМ, Долматова Е.П.

Рабочая программа дисциплины

Объект дизайна 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: 2020-2024 уч.г.

Зав. кафедрой Е.П. Долматова

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Целью изучения дисциплины "Объект дизайна костюма" является освоение обучающимися основ работы с текстильными материалами, проектирование текстильных материалов (разработка паттерна, комплексного материала, декорирование и применение аддитивных технологий), формирование умений и навыков грамотного использования текстиля в композиции костюма.
1.2	Для достижения цели ставятся следующие задачи: формирование представления о методах создания текстильных поверхностей и паттернов, декорирования материалов, применения технологий и их место в процессе разработки костюма; формирование представления и понимания трендов (в цветах, тканях, текстильных материалах) и их внедрение в процесс дизайн-проектирования.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП	
Цикл (раздел) ООП:	Б1.Б.01
2.1 Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.1.1	Знания, умения, навыки, творческие способности, полученные на предшествующем уровне образования
2.2 Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:	
2.2.1	Дизайн-проектирование по профилю Коммуникационный дизайн
2.2.2	Знаковая среда
2.2.3	Основы эргономики
2.2.4	Основы теории и методологии дизайна
2.2.5	Производственная практика. Практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности
2.2.6	Визуальные коммуникации
2.2.7	Производственное мастерство в коммуникационном дизайне
2.2.8	Профессиональная социализация
2.2.9	Творческие методы в дизайне
2.2.10	Печатное издание
2.2.11	Арт-менеджмент
2.2.12	Веб-дизайн
2.2.13	Видеографика в дизайне
2.2.14	Медиа-технологии в дизайне
2.2.15	Защита выпускной квалификационной работы, включая подготовку к процедуре защиты и процедуру защиты
2.2.16	Методика научной работы в дизайне
2.2.17	Преддипломный проект
2.2.18	Производственная практика. Преддипломная практика

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
ОК-7: способностью к самоорганизации и самообразованию	
Знать:	
Уровень 1	содержание процессов самоорганизации и самообразования.
Уметь:	
Уровень 1	выбрать приоритет при проектировании объекта
Владеть:	
Уровень 1	технологиями организации процесса самообразования и самоорганизации

ОПК-6: способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	
Знать:	
Уровень 1	информационную и библиографическую культуру
Уровень 2	информационную и библиографическую культуру, информационно-коммуникационные технологии
Уровень 3	информационную и библиографическую культуру, информационно-коммуникационные технологии и основные требования информационной безопасности
Уметь:	

Уровень 1	решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры
Уровень 2	решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий
Уровень 3	решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий, организовывать поиск информации с учетом требований информационной безопасности

Владеть:

Уровень 1	навыками решения стандартных задач профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры
Уровень 2	навыками решения стандартных задач профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий
Уровень 3	навыками решения стандартных задач профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий, навыками поиска информации с учетом требований информационной безопасности

ПК-5: способностью конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды**Знать:**

Уровень 1	методы проектирования текстильных материалов и паттернов для использования в конструировании одежды, изготовлении промышленных образцов и коллекций
Уровень 2	методы проектирования и эргономические требования к текстильным материалам и паттернам для использования в конструировании одежды, изготовлении промышленных образцов и коллекций
Уровень 3	методы проектирования, эргономические требования к текстильным материалам и паттернам, принципы Т-образного мышления для использования в конструировании одежды, изготовлении промышленных образцов и коллекций

Уметь:

Уровень 1	применять методы проектирования текстильных материалов и паттернов для использования в конструировании одежды, изготовлении промышленных образцов и коллекций
Уровень 2	применять методы проектирования и эргономические требования к текстильным материалам и паттернам для использования в конструировании одежды, изготовлении промышленных образцов и коллекций
Уровень 3	применять методы проектирования, эргономические требования к текстильным материалам и паттернам, принципы Т-образного мышления для использования в конструировании одежды, изготовлении промышленных образцов и коллекций

Владеть:

Уровень 1	навыками применения методов проектирования текстильных материалов и паттернов для использования в конструировании одежды, изготовлении промышленных образцов и коллекций
Уровень 2	навыками применения методов проектирования и эргономических требований к текстильным материалам и паттернам для использования в конструировании одежды, изготовлении промышленных образцов и коллекций
Уровень 3	навыками применения методов проектирования, эргономических требований к текстильным материалам и паттернам, принципов Т-образного мышления для использования в конструировании одежды, изготовлении промышленных образцов и коллекций

ПК-6: способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике**Знать:**

Уровень 1	современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике
Уровень 2	современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике, и их специфику
Уровень 3	современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике, их специфику и условия применения

Уметь:

Уровень 1	применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике
Уровень 2	применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике, с учетом их специфических особенностей
Уровень 3	применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике, с учетом их специфических особенностей и условий применения для конкретных задач

Владеть:

Уровень 1	навыками применения современных технологий, требуемых при реализации дизайн-проекта на практике
Уровень 2	навыками применения современных технологий, требуемых при реализации дизайн-проекта на практике, с учетом их специфических особенностей
Уровень 3	навыками применения современных технологий, требуемых при реализации дизайн-проекта на практике, с учетом их специфических особенностей и условий применения для конкретных задач

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

3.1 Знать:	
3.1.1	методы самоорганизации и самообразования, методы поиска необходимой библиографической информации и ее использование при разработке дизайн-проекта;
3.1.2	информационно-коммуникационные технологии и основные требования информационной безопасности;
3.1.3	методы и принципы проектирования текстильных материалов, их декорирования, разработки паттерна в разных техниках, в том числе с использованием аддитивных технологий, эргономические требования к текстильным материалам и паттернам, принципы Т-образного мышления для использования в конструировании одежды, изготовлении промышленных образцов и коллекций учетом перспективных трендов.
3.2 Уметь:	
3.2.1	организовывать самостоятельный рабочий и образовательный процесс, находить и обрабатывать необходимую библиографическую информацию;
3.2.2	использовать информационно-коммуникационные технологии и основные требования информационной безопасности;
3.2.3	применять методы и принципы проектирования текстильных материалов, их декорирования, разработки паттерна в разных техниках, в том числе с использованием аддитивных технологий, эргономические требования к текстильным материалам и паттернам, принципы Т-образного мышления для использования в конструировании одежды, изготовлении промышленных образцов и коллекций учетом перспективных трендов.
3.3 Владеть:	
3.3.1	способами организации самостоятельного рабочего и образовательного процесса, нахождения и обработки необходимой библиографической информации;
3.3.2	методами использования информационно-коммуникационных технологий и основных требований информационной безопасности;
3.3.3	алгоритмами применения методов и принципов проектирования текстильных материалов, их декорирования, разработки паттерна в разных техниках, в том числе с использованием аддитивных технологий, эргономических требований к текстильным материалам и паттернам, использования принципов Т-образного мышления в конструировании одежды, изготовлении промышленных образцов и коллекций учетом перспективных трендов.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетенции	Литература	Примечание
	Раздел 1. Курсовое проектирование по теме "Объект дизайна костюма"					
1.1	Дизайн XXI века. Дизайн-мышление для решения современных задач /Пр/	1	4	ОК-7 ОК-6 ПК-6	Л1.1 Л1.3Л2.1 Э1	
1.2	Выявление скрытых и явных потребностей в текстильных материалах. Проведение глубинного интервью, постановка проблемы /Ср/	1	12	ОПК-6	Л1.3Л2.2 Э1	
1.3	Тренды в цветах, текстиле и одежде /Пр/	1	6	ПК-6	Л1.2 Л1.3Л2.1 Л2.3 Э1	
1.4	Методы разработки паттерна для текстильных материалов /Пр/	1	4	ОПК-6 ПК-5 ПК-6	Л1.1 Л1.3Л2.3 Э1	
1.5	Разработка атмосферокарты и эскизов на основе проблемы и тренда.Реферат /Ср/	1	12	ОПК-6 ПК-6	Л1.2 Л1.3Л2.2 Л2.3 Э1	
1.6	Аддитивные технологии в современном дизайне /Пр/	1	4	ОПК-6 ПК-5 ПК-6	Л1.2 Л1.3Л2.2 Э1	
1.7	Подбор материалов и выбор технологии изготовления прототипа. Изготовление прототипа текстильного материала. /Ср/	1	14	ОК-7 ОК-6 ПК-6	Л1.3Л2.1 Э1	
1.8	Изготовление прототипа текстильного материала. /Пр/	1	8	ОПК-6 ПК-5 ПК-6	Л1.3 Э1	
1.9	Подготовка прототипа и курсового проекта к защите. /Ср/	1	4	ОПК-6 ПК-5 ПК-6	Л1.3Л2.3 Э1	
1.10	Презентация и защита курсового проекта. /Пр/	1	4	ОК-7 ОК-6 ПК-5 ПК-6	Л1.1 Л1.3 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

Презентация

Курсовой проект

Реферат

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

В процессе практического изучения дисциплины «Объект дизайна костюма» обучающиеся знакомятся с инструментами дизайн-мышления на примере разработки текстильного материала или паттерна, выполняют проект, включающий самостоятельную работу по темам, а именно:

1. Разработка атмосферокарты и эскизов на основе проблемы и тренда.
2. Подготовка материалов проекта и презентации к защите.

В ходе работы оценивается: умение анализировать, обобщать информацию и выявлять скрытые и явные потребности в текстильных материалах, осуществлять постановку проблемы, определять пути решения через проектирование прототипа нового текстильного материала или паттерна на основании трендов с использованием традиционных и аддитивных технологий, а также грамотно адаптировать прототип в композицию костюма.

Контрольные вопросы:

1. Дизайн XXI века. Дизайн-мышление для решения современных задач.
2. Тренды в цветах, текстиле и одежде. Что такое тренд? Как формируется тренд?
3. Методы разработки паттерна для текстильных материалов.
4. Аддитивные технологии в современном дизайне.
5. Традиционные методы декорирования текстильных материалов для одежды.

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

Процесс изучения дисциплины включает 6 практических занятий и выполнение 2 самостоятельных работ. В ходе изучения дисциплины обучающиеся разрабатывают прототип текстильного материала или паттерна. Форма заключительного контроля – курсовой проект, который учитывает участие обучающихся в аудиторных занятиях, качество и своевременность выполнения контрольных работ, оформление графических и текстовых документов в соответствии с требованиями ГОСТ ЕСКД, уровень и глубину знаний, владение терминологией в рамках изучаемой дисциплины. Планируемый результат обучения в составе компетенций развивает способность к самоорганизации и самообразованию; умение решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе использования информационной и библиографической культуры, информационнокоммуникационных технологий; применения методов и принципов проектирования текстильных материалов, их декорирования, разработки паттерна в разных техниках, в том числе с использованием аддитивных технологий, эргономических требований к текстильным материалам и паттернам, использования принципов Т-образного мышления в конструировании одежды, изготовлении промышленных образцов и коллекций с учетом перспективных трендов

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)			
6.1. Рекомендуемая литература			
6.1.1. Основная литература			
	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л1.1	Сапугольцев В. Ю.	Методика проектирования костюма: Учебное пособие	Оренбург: Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ, 2015
Л1.2	Тихонова Н. В., Махоткина Л. Ю.	Композиция костюма: Учебное пособие	Казань: Казанский национальный исследовательский технологический университет, 2017
Л1.3	Соснина, Н. О.	Макетирование костюма: учебное пособие	Москва: Ай Пи Ар Медиа, 2023
6.1.2. Дополнительная литература			
	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л2.1	Хисамиева Л. Г.	Материалы для одежды: Краткий терминологический словарь	Казань: Казанский национальный исследовательский технологический университет, 2015
Л2.2	Азиева, Е. В., Филатова, Е. В.	Зрительные иллюзии в дизайне костюма: учебное пособие	Москва: Ай Пи Ар Медиа, 2023
Л2.3	Ющенко, О. В.	Проектная графика в дизайне костюма: учебное пособие	Москва: Ай Пи Ар Медиа, 2023
6.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет"			
Э1	ЭОР НГУАДИ по дисциплине «Объект дизайна костюма» - Режим доступа:		
6.3.1 Перечень программного обеспечения			
7.3.1.1	Windows 7 – операционная система, LibreOffice, Adobe Acrobat Reader DC, 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: http://www.iprbookshop.ru/		
7.3.2.2	Elibrary.ru: научная электронная библиотека – Режим доступа: https://elibrary.ru/		
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)			
Проведение глубинного интервью с целью выявления и постановки проблемы на рынке текстиля, ее анализ и выявление вектора решения. Изучение основ проектирования паттернов и текстильных материалов, способов декорирования, нанесения принтов на текстильный материал с использованием аддитивных или традиционных технологий. Выбор технологии изготовления прототипа текстильного материала или паттерна, исходя из поставленной проблемы. Разработка атмосферокарты, эскиза паттерна или текстильного материала (с помощью ручной или компьютерной графики), подбор материалов и технологий, изготовление прототипа.			