

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.

Цифровой скетчинг

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Дизайн костюма и индустрия моды**
 Учебный план **54.03.01_2021_Дизайн_3_ДК.rlx**
 Направление подготовки **54.03.01 Дизайн**
 Профиль **дизайн костюма**

Квалификация **Бакалавр**
 Форма обучения **очная**
 Общая трудоемкость **7 ЗЕТ**

Часов по учебному плану **252**
 в том числе:
 аудиторные занятия **124**
 самостоятельная работа **128**

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	
	Неделя	16 1/6	16 2/6			
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	48	48	80	80	128	128
Итого	108	108	144	144	252	252

Программу составил(и):

член Союза дизайнеров России, Доцент, Е.А. Корсакова

Рецензент(ы):

член Союза дизайнеров России, Доцент, Н.В.Захарова

Рабочая программа дисциплины

Цифровой скетчинг

разработана в соответствии с:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

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 21.11.2022 г. № 4

Срок действия программы: 2021-2025 уч.г.

Зав. кафедрой Е.П. Долматова

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Целью освоения дисциплины является общее представление о технике "Скетчинг", его значении в современном дизайне одежды, приобретение базовых навыков скетчинга в проектировании костюма.
-----	--

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

Цикл (раздел) ООП:	Б1.В.ДВ.02
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Методика проектирования костюма
2.1.2	История костюма
2.1.3	Технология в дизайне костюма
2.1.4	История орнамента
2.1.5	Проектная графика в дизайне костюма
2.1.6	Пропедевтика в дизайне костюма
2.2	Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Видеографика в дизайне
2.2.2	Медиа-технологии в дизайне
2.2.3	Стилеобразование в дизайне костюма
2.2.4	Фирменный стиль в дизайне костюма
2.2.5	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**ПК-3: Способен выполнять проектирование одежды**

Знать:	
Уровень 1	Стили, орнаменты и образы костюма исторических периодов, в том числе 20 века. Виды скетчинга в дизайне и их характеристику для разных видов дизайна; основные понятия, принципы и методы построения технического рисунка человека в костюме; виды быстрого рисунка и наброска человека в костюме
Уметь:	
Уровень 1	Выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики. Уметь формировать композиционные основы скетчинга, авторскую стилистику скетчей при изображении различных фигур человека: женщина, мужчина, ребенок в костюме; воплощать творческий замысел, идею в зарисовке, наброске, эскизе.
Владеть:	
Уровень 1	Методами визуализации модели и коллекции для презентации. Базовыми навыками в технике скетчинг; передачи текстуры, цвета и фактуры материалов костюма; базисными навыками композиции человека в костюме.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

3.1	Знать:
3.1.1	ПК-3.1.1 Стили, орнаменты и образы костюма исторических периодов, в том числе 20 века.
3.2	Уметь:
3.2.1	ПК-3.2.1 Выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики
3.3	Владеть:
3.3.1	ПК-3.3.3 Методами визуализации модели и коллекции для презентации.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетенции	Литература	Примечание
	Раздел 1. Скетчинг. Техника быстрого рисунка.					
1.1	Место скетчинга в дизайне костюма. Коммуникация с заказчиком через скетч. Материалы для скетчинга. Техники и инструменты. /Пр/	5	4	ПК-3	Л1.1Л2.1 Э1	

1.2	Наброски в стилистике скетчинга. Предметы. Мода. Пейзаж. /Ср/	5	2	ПК-3	Л1.1Л2.1 Э1	
1.3	Построение женской фигуры фронтально. Фор эскизы. /Пр/	5	4	ПК-3	Л1.1Л2.1 Э1	
1.4	Изготовление шаблона фигуры. Трафарет женской фигуры (картон). /Ср/	5	2	ПК-3	Л1.1Л2.1 Э1	
1.5	Построение женской фигуры в профиль. Фор эскизы. /Пр/	5	4	ПК-3	Л1.1Л2.1 Э1	
1.6	Построение женской фигуры со спины. Фор эскизы. /Ср/	5	2	ПК-3	Л1.1Л2.1 Э1	
1.7	Скетчинг деталей фигуры. Скетчинг головы (глаза, губы, нос, уши, волосы). /Пр/	5	4	ПК-3	Л1.1Л2.1 Э1	
1.8	Быстрые скетчи- наброски фигуры. /Ср/	5	4	ПК-3	Л1.1Л2.1 Э1	
	Раздел 2. Приемы скетчинга. Рисунок объемных форм					
2.1	Приемы скетча. Светотень. Базовые формы и складки /Пр/	5	4	ПК-3	Л1.1Л2.1 Э1	
2.2	Зарисовка складок драпировки /Ср/	5	2	ПК-3	Л1.1Л2.1 Э1	
2.3	Скетчинг светотени в одежде. /Пр/	5	4	ПК-3	Л1.1Л2.1 Э1	
2.4	Рисунок серого жакета /Ср/	5	2	ПК-3	Л1.1Л2.1 Э1	
2.5	Однотонная одежда. Растушевка и детали /Пр/	5	4	ПК-3	Л1.1Л2.1 Э1	
2.6	Скетч белого свадебного платья с объемной пышной юбкой /Ср/	5	2	ПК-3	Л1.1Л2.1 Э1	
2.7	Скетч орнамента и полосы в одежде. /Пр/	5	4	ПК-3	Л1.1Л2.1 Э1	
2.8	Эскиз платья в полоску /Ср/	5	2	ПК-3	Л1.1Л2.1 Э1	
2.9	Прозрачная ткань. Складки, сборки. /Пр/	5	4	ПК-3	Л1.1Л2.1 Э1	
2.10	Эскиз костюма с объемной юбкой из сетки /Ср/	5	2	ПК-3	Л1.1Л2.1 Э1	
2.11	Скетчинг фигуры в прозрачной одежде. /Пр/	5	4	ПК-3	Л1.1Л2.1 Э1	
2.12	Эскиз костюма из полупрозрачных легких тканей /Ср/	5	2	ПК-3	Л1.1Л2.1 Э1	
2.13	Блестящие поверхности. Приемы скетча. /Пр/	5	4	ПК-3	Л1.1Л2.1 Э1	
2.14	Эскиз костюма из ткани с блестящей поверхностью /Ср/	5	2	ПК-3	Л1.1Л2.1 Э1	
2.15	Пайетки и стразы. Приемы передачи фактуры в скетче. /Пр/	5	4	ПК-3	Л1.1Л2.1 Э1	
2.16	Эскиз костюма из ткани с пайетками и стразами /Ср/	5	4	ПК-3	Л1.1Л2.1 Э1	
2.17	Бархат. Приемы передачи фактуры в скетче. /Пр/	5	4	ПК-3	Л1.1Л2.1 Э1	
2.18	Эскиз костюма из ткани с бархатной поверхностью. /Ср/	5	5	ПК-3	Л1.1Л2.1 Э1	
2.19	Мех. Приемы передачи фактуры в скетче. /Пр/	5	4	ПК-3	Л1.1Л2.1 Э1	
2.20	Эскиз костюма с мехом /Ср/	5	5	ПК-3	Л1.1Л2.1 Э1	

2.21	Контрольная работа.1 Эскиз костюма по заданию /Пр/	5	4	ПК-3	Л1.1Л2.1 Э1	
2.22	Подготовка эскизов к просмотру /Ср/	5	8	ПК-3	Л1.1Л2.1 Э1	
2.23	Подготовка и сдача к зачету с оценкой /ЗачётСОц/	5	2	ПК-3	Л1.1Л2.1 Э1	
	Раздел 3. Цифровой скетчинг в дизайне костюма					
3.1	Рисунок женской фигуры фронтально. Редактирование векторных и растровых объектов. Работа со слоями и группами объектов /Пр/	6	4	ПК-3	Л1.1Л2.1 Э1	
3.2	Рисунок мужской фигуры фронтально. Редактирование векторных и растровых объектов. Работа со слоями и группами объектов. /Ср/	6	5	ПК-3	Л1.1Л2.1 Э1	
3.3	Построение мужской фигуры в профиль. Фор эскизы. Ручной или цифровой скетч /Пр/	6	4	ПК-3	Л1.1Л2.1 Э1	
3.4	Построение мужской фигуры со спины. Фор эскизы. Ручной или цифровой скетч /Ср/	6	5	ПК-3	Л1.1Л2.1 Э1	
3.5	Кожаные поверхности. Приемы передачи фактуры в скетче. /Пр/	6	4	ПК-3	Л1.1Л2.1 Э1	
3.6	Эскиз мужской кожаной куртки /Ср/	6	12	ПК-3	Л1.1Л2.1 Э1	
3.7	Скетч женского костюма с мехом, бархатом, кружевом. /Пр/	6	4	ПК-3	Л1.1Л2.1 Э1	
3.8	Кружево. Приемы передачи фактуры в скетче /Ср/	6	6	ПК-3	Л1.1Л2.1 Э1	
3.9	Двух фигурная композиция в скетче. Построение и правила компоновки на плоскости листа формата А3. /Пр/	6	8	ПК-3	Л1.1Л2.1 Э1	
3.10	Двух фигурная композиция в скетче /Ср/	6	6	ПК-3	Л1.1Л2.1 Э1	
3.11	Дети. Скетчинг. Младшая группа 3-6 лет. Правила построения и приемы скетча. /Пр/	6	4	ПК-3	Л1.1Л2.1 Э1	
3.12	Дети. Скетчинг. Средняя группа 7-9 лет. Эскизы. /Ср/	6	4	ПК-3	Л1.1Л2.1 Э1	
3.13	Дети. Скетчинг. Старшая группа 10-12 лет. Построение и приемы скетча. /Пр/	6	4	ПК-3	Л1.1Л2.1 Э1	
3.14	Подростки. Скетчинг. Эскизы. /Ср/	6	4	ПК-3	Л1.1Л2.1 Э1	
3.15	Полные фигуры. Правила построения и приемы скетча. /Пр/	6	4	ПК-3	Л1.1Л2.1 Э1	
3.16	Полные фигуры. Эскизы. Скетчи. /Ср/	6	4	ПК-3	Л1.1Л2.1 Э1	
3.17	Скетчи дизайна одежды для полных фигур. Правила построения и приемы рисования. /Пр/	6	4	ПК-3	Л1.1Л2.1 Э1	
3.18	Скетчи одежды для полных фигур. /Ср/	6	4	ПК-3	Л1.1Л2.1 Э1	
3.19	Шерстяные ткани. Приемы передачи фактуры в скетче. /Пр/	6	4	ПК-3	Л1.1Л2.1 Э1	
3.20	Скетчи шерстяных тканей. /Ср/	6	4	ПК-3	Л1.1Л2.1 Э1	
3.21	Вязаные поверхности и «косы». Приемы передачи фактуры в скетче. /Пр/	6	4	ПК-3	Л1.1Л2.1 Э1	

3.22	Скетчи вязаных поверхностей. /Ср/	6	4	ПК-3	Л1.1Л2.1 Э1	
3.23	Сетка. Приемы передачи фактуры в скетче. /Пр/	6	4	ПК-3	Л1.1Л2.1 Э1	
3.24	Скетчи одежды из тканей с сетчатыми поверхностями. /Ср/	6	4	ПК-3	Л1.1Л2.1 Э1	
3.25	Аксессуары: сумки, обувь. Скетчинг монохромный. /Пр/	6	4	ПК-3	Л1.1Л2.1 Э1	
3.26	Аксессуары: серьги, браслеты, кольцо. Скетчинг монохромный. /Ср/	6	4	ПК-3	Л1.1Л2.1 Э1	
3.27	Аксессуары: перчатки, шарфы, шапки. Скетчинг цветной. /Пр/	6	4	ПК-3	Л1.1Л2.1 Э1	
3.28	Аксессуары: серьги, браслеты, кольцо. Скетчинг цветной. /Ср/	6	4	ПК-3	Л1.1Л2.1 Э1	
3.29	Контрольная работа. 2 Эскиз костюма по заданию. /Пр/	6	4	ПК-3	Л1.1Л2.1 Э1	
3.30	Подготовка эскизов к просмотру. /Ср/	6	8	ПК-3	Л1.1Л2.1 Э1	
3.31	Подготовка и сдача зачета с оценкой /ЗачётСОц/	6	2	ПК-3	Л1.1Л2.1 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

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

Текущий контроль успеваемости - Контрольная работа

Творческое задание:

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

1. Коллекция «Вечерняя одежда с мехом». Двух фигурная композиция.
2. Детская коллекция «Pret-a-porte». Трех фигурная композиция.
3. Мужская коллекция «Pret-a-porte». Двух фигурная композиция.

Устное обсуждение с преподавателем достоинств и недостатков предложенной концепции скетчей.

Формат определяется в зависимости от сложности объекта. Минимальный формат А4.

Промежуточная аттестация – Зачет с оценкой

Зачет с оценкой выставляется по результатам текущего контроля успеваемости.

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.

Промежуточная аттестация – Зачет с оценкой

Зачет с оценкой – это форма итогового контроля, указанная в учебном плане, которая предусматривает оценивание освоения обучающимся материалов учебной дисциплины на основании результатов обучения в семестре.

--

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

6.1. Рекомендуемая литература

6.1.1. Основная литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л1.1	Аипова, М. К., Джикья, Л. А.	Модная иллюстрация: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019

6.1.2. Дополнительная литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л2.1	Шлеюк С. Г., Левина Е. А.	Рисунок складок драпировки: методические указания к практическим занятиям по дисциплине «Рисунок»	Оренбург: Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ, 2011

6.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет"

Э1	ЭОР НГУАДИ по дисциплине «Скетчинг костюма» - https://portal.nsuada.ru/course
Э2	

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: 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, оснащённая комплектом учебной мебели и мультимедийным оборудованием с возможностью подключения к сети «Интернет» и доступом к электронной информационно-образовательной среде НГУАДИ.
7.2	Учебная аудитория, оснащённая комплектом учебной мебели и мультимедийным оборудованием, персональными компьютерами (в комплекте) с возможностью подключения к сети «Интернет» и доступом к электронной информационно-образовательной среде НГУАДИ.

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

Скетчинг – это искусство создания быстрого рисунка. Существует огромное количество способов передачи идеи за короткое время. Сфера его применения очень разнообразна, начиная от учебных зарисовок с натуры, заканчивая профессиональными эскизами промышленных изделий. Это необходимый навык для дизайнера, в этом случае скетчинг становится своего рода способом коммуникации с заказчиком, ведь зачастую объяснить концепцию на словах очень сложно, а зарисовки позволяют демонстрировать идеи наглядно. Очень важно уметь делать это быстро, точно и аккуратно, чтобы каждая линия была на своем месте. Цель дисциплины, дать необходимые знания для развития навыка эскизирования для реализации профессиональных навыков.