

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.

**ТЕХНОЛОГИИ ДИЗАЙНА КОСТЮМА И
ИНДУСТРИИ МОДЫ (МОДУЛЬ ПО ВЫБОРУ)**
Иллюстрации в дизайне костюма
рабочая программа дисциплины (модуля)

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

Учебный план 54.04.01_2022_МагДизайн_ОЗ.rlx
Направление подготовки 54.04.01 Дизайн
Профиль дизайн и продвижение продукта

Квалификация **Магистр**

Форма обучения **очно-заочная**

Общая трудоемкость **3 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 108

в том числе:

аудиторные занятия 16

самостоятельная работа 92

Виды контроля в семестрах:

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семес тр на курсе>)	2 (1.2)		Итого	
	УП	РП		
Неделя	17 1/6		УП	РП
Практические	16	16	16	16
Итого ауд.	16	16	16	16
Контактная работа	16	16	16	16
Сам. работа	92	92	92	92
Итого	108	108	108	108

Программу составил(и):

Член союза дизайнеров России, доцент, Н.В.Захарова

Рецензент(ы):

к.т.н., доцент, Е.П.Долматова

Рабочая программа дисциплины

Иллюстрации в дизайне костюма

разработана в соответствии с:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - магистратура по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1004)

составлена на основании учебного плана:

Направление 54.04.01 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. № 10

Срок действия программы: 2021-2023 уч.г.

Зав. кафедрой Е.П. Долматова

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Целью изучения дисциплины "Иллюстрации в дизайне костюма" является обучение магистров созданию модных иллюстраций в области дизайна костюма, отвечающей требованиям, предъявляемым к коммерческим продуктам, и приносящей экономически выгодный результат, познакомить с новыми технологиями в современной fashion - иллюстрации.
-----	---

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

Цикл (раздел) ООП:	Б1.В.ДВ.01.02
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Концептуальное стилеобразование промышленных изделий
2.1.2	Мода и экология
2.1.3	Стилеобразование визуальной среды
2.1.4	Мода и экология
2.1.5	Стилеобразование визуальной среды
2.2	Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Авторское право
2.2.2	Инновационный текстиль
2.2.3	Трудовое законодательство и охрана труда
2.2.4	Управление и предпринимательство в дизайне (модуль)
2.2.5	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы
2.2.6	Производственная практика. Преддипломная практика

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

ПК-2: Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования, концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов

Знать:

Уровень 1	Композиционные правила создания творческих коллекций; рисунок и современные художественные иллюстрации в дизайне костюма
-----------	--

Уметь:

Уровень 1	Выполнять рисунки и другие художественные иллюстрации в дизайне костюма с привлечением современных методов редактирования и печати
-----------	--

Владеть:

Уровень 1	Способностью представлять модные иллюстрации в области дизайна костюма в соответствии с современными средствами редактирования и печати
-----------	---

УК-3: Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели

Знать:

Уровень 1	Принципы организации работы команды в проектной деятельности
-----------	--

Уметь:

Уровень 1	Распределять функции среди членов команды в проектной деятельности
-----------	--

Владеть:

Уровень 1	Навыками руководства проектных команд
-----------	---------------------------------------

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

3.1	Знать:
3.1.1	УК-3.1.2 Стратегии командной работы для достижения поставленной цели
3.1.2	ПК-2.1.7 Методы организации творческого процесса дизайнера
3.2	Уметь:
3.2.1	УК-3.2.1 Организовать работу проектной команды при решении конкретных научно-исследовательских и проектных задач
3.2.2	ПК-2.2.5 Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации

3.3	Владеть:
3.3.1	УК-3.3.1 Навыками руководства проектной команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели
3.3.2	ПК-2.3.5 Навыками визуализации образов проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ, проработки эскизов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
3.3.3	ПК-2.3.6 Навыками подготовки презентаций для обсуждения выполненных работ с участниками дизайн-проекта и заказчиком

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетенции	Литература	Примечание
	Раздел 1. виды и технологии модной иллюстрации в области дизайна костюма					
1.1	sketch-рисунок человека в костюме /Пр/	2	4	УК-3 ПК-2	Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.4Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Э1	
1.2	sketch-рисунок человека в костюме в движении и статике /Ср/	2	24	УК-3 ПК-2	Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.4Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Э1	
1.3	проработка деталей в рисунке /Пр/	2	4	УК-3 ПК-2	Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.4Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Э1	
1.4	создание образа и стиля /Пр/	2	4	УК-3 ПК-2	Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.4Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Э1	
1.5	создание образа и стиля костюма на человеческой фигуре /Ср/	2	24	УК-3 ПК-2	Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.4Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5 Э1	
1.6	технический рисунок /Пр/	2	4	УК-3 ПК-2	Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.4Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Э1	
1.7	технический рисунок костюма а человеческой фигуре /Ср/	2	24	УК-3 ПК-2	Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.4Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Э1	
1.8	sketch-рисунок коллекции. контрольная работа /Ср/	2	20	УК-3 ПК-2	Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.4Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 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

«Иллюстрации в дизайне костюма»

проводится по завершению освоения дисциплины в части следующих укрупненных характеристик результатов обучения

Форма контроля Текущий контроль №1

Контролируемые разделы и темы дисциплины sketch-рисунок коллекции

Код компетенции ПК-1

Этапы

Знать: 1-2

Уметь: 1-2

Владеть: 1-2

Показатели, характеризующие этапы освоения компетенций Знать: композиционные правила создания творческих

<p>коллекций; рисунок и современные художественные иллюстрации в дизайне костюма Уметь: выполнять рисунки и другие художественные иллюстрации в дизайне костюма с привлечением современных методов редактирования и печати для представления в творческих конкурсах, Оценочные средства Модные иллюстрации коллекции</p>
<p>оценочные средства-Модные иллюстрации коллекции Не сформирован 0-30 баллов(Не удовлетворительно)выставляется обучающемуся, обнаружившему пробелы в знаниях основного учебного материала, допустившему принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой практических заданий. Оценка "неудовлетворительно" ставится обучающимся, которые не могут продолжить обучение или приступить к профессиональной деятельности по окончании образовательного учреждения без дополнительных занятий по соответствующей дисциплине</p>
<p>Пороговый уровень 31-50 балл(Удовлетворительно)пороговый уровень дает общее представление о виде деятельности, основных закономерностях функционирования объектов профессиональной деятельности, методов и алгоритмов решения практических задач</p>
<p>Базовый уровень 51-81 балл(Хорошо)базовый уровень позволяет решать типовые задачи, изучения закономерностей человеческой фигуры в статике и динамике. законов эргономики и ее инструментариевформирование проектного мышления, направленного на создание гуманной среды обитания человека в костюме.</p>
<p>Продвинутый уровень 81-100 баллов(Отлично)повышенный 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 для развития проектного мышления, направленного на создание гуманной среды обитания человека в костюме</p>
<p>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</p>
<p>Отчеты №1 по контрольной работе включают наброски, сделанные вручную и с помощью информационных технологий и графических редакторов Технический рисунок (А-4) коллекции костюма на человеческой фигуре с контрольными точками измерений Поисковые эскизы (А-4) абриса конкретной фигуры в изделии в статике и динамике, коллекции костюма. Выводы</p> <p>Выводы : демонстрируют способность представлять модные иллюстрации в области дизайна костюма в соответствии с имеющимися требованиями для отчетов, статей, рефератов с привлечением современных средств редактирования и печати</p>
<p>5.3. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций</p>
<p>Работа обучающегося и формирование компетенций ОПК-10, ПК-1 оценивается по результатам текущего контроля создания модной иллюстрации через представленные работы. Освоение современных технологий изготовления модной иллюстрации костюма формируется на практических и самостоятельных работах, направленных на использование знаний, умений и владений различных техник по созданию модных иллюстраций в области дизайна костюма, отвечающей требованиям, предъявляемым к коммерческим продуктам, и приносящей экономически выгодный результат, познакомить с новыми технологиями в современной fashion - иллюстрации В ходе обучения выполняется 1 контрольная работа, в ходе которой создаются :</p> <p>Технический рисунок (А-4) коллекции костюма на человеческой фигуре с контрольными точками измерений Поисковые эскизы (А-4) абриса конкретной фигуры в изделии в статике и динамике, коллекции костюма</p>

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

6.1. Рекомендуемая литература

6.1.1. Основная литература

Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
---------------------	----------	-------------------

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л1.1	Елисеев Г. С., Мхитарян Г. Ю.	Дизайн-проектирование: Учебное пособие для обучающихся по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн»	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2016
Л1.2	ТКАЧЕНКО Ольга Николаевна.	Дизайн и рекламные технологии: учеб. пособие для вузов	М.: Магистр: ИНФРА-М, 2019
Л1.3	Пигулевский В. О., Стефаненко А. С.	Мастера дизайна костюма: учебное пособие	Саратов: Вузовское образование, 2019
Л1.4	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	Азиева Е. В., Филатова Е. В.	Зрительные иллюзии в дизайне костюма: Учебное пособие	Омск: Омский государственный институт сервиса, Омский государственный технический университет, 2014
Л2.2	Костина Н. Г., Баранец С. Ю.	Фирменный стиль и дизайн: Учебное пособие для студентов вузов	Кемерово: Кемеровский технологический институт пищевой промышленности, 2014
Л2.3	Быстрова Т., Колясников В. А	Вещь, форма, стиль. Введение в философию дизайна	Москва, Екатеринбург: Кабинетный ученый, 2018
Л2.4	Ласкова М. К.	Композиция и архитектура формы в дизайне: учебно-методическое пособие	Армавир: Армавирский государственный педагогический университет, 2019
Л2.5	КУРИЛОВ В.Н.	Стили в дизайне и айдентика: учеб.-метод. пособие	Новосибирск: , 2016

6.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет"

Э1	ЭОР НГУАДИ по дисциплине «Иллюстрации 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 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 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)

Работа обучающегося и формирование компетенций оценивается по результатам текущего контроля создания модной иллюстрации через представленные работы. Освоение современных технологий изготовления модной иллюстрации костюма формируется на практических и самостоятельных работах, направленных на использование знаний, умений и владений различных техник по созданию модных иллюстраций в области дизайна костюма, отвечающей требованиям, предъявляемым к коммерческим продуктам, и приносящей экономически выгодный результат, познакомить с новыми технологиями в современной fashion - иллюстрации. В ходе обучения выполняется 1 контрольная работа, в ходе которой создаются:

Технический рисунок (А-4) коллекции костюма на человеческой фигуре с контрольными точками измерений
Поисковые эскизы (А-4) абриса конкретной фигуры в изделии в статике и динамике, коллекции костюма.