

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 № 43 от 20.11.2023

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\_2024\_МагДизайн\_Oplx  
Направление подготовки      54.04.01 Дизайн  
Профиль      дизайн. технологии будущего

Квалификация      **Магистр**

Форма обучения      **очная**

Общая трудоемкость      **2 ЗЕТ**

Часов по учебному плану      72      Виды контроля в семестрах:  
в том числе:  
аудиторные занятия      16  
самостоятельная работа      56      зачеты с оценкой 2

**Распределение часов дисциплины по семестрам**

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	2 (1.2)		Итого	
Недель	17 2/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Практические	16	16	16	16
Итого ауд.	16	16	16	16
Контактная работа	16	16	16	16
Сам. работа	56	56	56	56
Итого	72	72	72	72

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

утвержденногого учёным советом вуза от 20.11.2023 протокол № 43.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

**Дизайн костюма и индустрия моды**

Протокол от 26.10.2023 г. № 3

Срок действия программы: 2024-2028 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
<b>2.1 Требования к предварительной подготовке обучающегося:</b>	
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
2.1.6	Технологии дизайна объектов социального значения
<b>2.2 Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:</b>	
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)

<b>УК-3: Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели</b>	
<b>Знать:</b>	
Уровень 1	Принципы организации работы команды в проектной деятельности
<b>Уметь:</b>	
Уровень 1	Распределять функции среди членов команды в проектной деятельности
<b>Владеть:</b>	
Уровень 1	Навыками руководства проектных команд

<b>ПК-2: Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования, концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов</b>	
<b>Знать:</b>	
Уровень 1	Композиционные правила создания творческих коллекций; рисунок и современные художественные иллюстрации в дизайне костюма
<b>Уметь:</b>	
Уровень 1	Выполнять рисунки и другие художественные иллюстрации в дизайне костюма с привлечением современных методов редактирования и печати
<b>Владеть:</b>	
Уровень 1	Способностью представлять модные иллюстрации в области дизайна костюма в соответствии с современными средствами редактирования и печати

## В результате освоения дисциплины обучающийся должен

<b>3.1</b>	<b>Знать:</b>
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
<b>3.2 Уметь:</b>	
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
<b>3.3</b>	<b>Владеть:</b>
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
	<b>Раздел 1. виды и технологии модной иллюстрации в области дизайна костюма</b>					
1.1	sketsh-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 Л2.6 Э1	
1.2	sketsh-рисунок человека в костюме в движении и статике /Cр/	2	20	УК-3 ПК-2	Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.4Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.6 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 Л2.6 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 Л2.6 Э1	
1.5	создание образа и стиля костюма на человеческой фигуре /Cр/	2	20	УК-3 ПК-2	Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.4Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.5 Л2.6 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 Л2.6 Э1	
1.7	технический рисунок костюма а человеческой фигуре /Cр/	2	10	УК-3 ПК-2	Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.4Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.6 Э1	
1.8	sketsh-рисунок коллекции. контрольная работа /Cр/	2	6	УК-3 ПК-2	Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.4Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Л2.6 Э1	
1.9	/Зачёт/	2	0			

#### **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 sketsh-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 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

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

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

Базовый уровень

51-81 балл(Хорошо)базовый уровень позволяет решать типовые задачи, изучения закономерностей человеческой фигуры в статике и динамике. законов эргономики и ее инструментария формирование проектного мышления, направленного на создание гуманной среды обитания человека в костюме.

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

## **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**

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

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

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 :

Технический рисунок (А-4) коллекции костюма на человеческой фигуре с контрольными точками измерений

Поисковые эскизы (A-4) абриса конкретной фигуры в изделии в статике и динамике, коллекции костюма
---

<b>6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)</b>						
<b>6.1. Рекомендуемая литература</b>						
<b>6.1.1. Основная литература</b>						
L1.1	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год			
L1.1	ТКАЧЕНКО Ольга Николаевна.	Дизайн и рекламные технологии: учеб. пособие для вузов	М.: Магистр: ИНФРА-М, 2019			
L1.2	Пигулевский В. О., Стефаненко А. С.	Мастера дизайна костюма: учебное пособие	Саратов: Вузовское образование, 2019			
L1.3	Аипова, М. К., Джикия, Л. А.	Модная иллюстрация: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019			
L1.4	Ющенко, О. В.	Наброски. Изображение фигуры человека в дизайн-проектировании костюма: учебное пособие	Омск: Омский государственный технический университет, 2019			
<b>6.1.2. Дополнительная литература</b>						
L2.1	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год			
L2.1	Костина Н. Г., Баранец С. Ю.	Фирменный стиль и дизайн: учебное пособие для студентов вузов	Кемерово: Кемеровский технологический институт пищевой промышленности, 2014			
L2.2	Елисеенков Г. С., Мхитарян Г. Ю.	Дизайн-проектирование: учебное пособие для обучающихся по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн»	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2016			
L2.3	Быстрова Т., Колясников В. А	Вещь, форма, стиль. Введение в философию дизайна	Москва, Екатеринбург: Кабинетный ученый, 2018			
L2.4	Ласкова М. К.	Композиция и архитектоника формы в дизайне: учебно-методическое пособие	Армавир: Армавирский государственный педагогический университет, 2019			
L2.5	КУРИЛОВ В.Н.	Стили в дизайне и айдентика: учеб.-метод. пособие	Новосибирск: , 2016			
L2.6	Азиева, Е. В., Филатова, Е. В.	Зрительные иллюзии в дизайне костюма: учебное пособие	Москва: Ай Пи Ар Медиа, 2023			
<b>6.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет"</b>						
Э1	ЭОР НГУАДИ по дисциплине «Иллюстрации в дизайне костюма» -					
<b>6.3.1 Перечень программного обеспечения</b>						
7.3.1.1	Windows 7 – операционная система, LibreOffice, Adobe Acrobat Reader DC, PowerPoint Viewer, Kaspersky Endpoint Security 10, 7-Zip x64					
<b>6.3.2 Перечень информационных справочных систем</b>						
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.ry: Научная электронная библиотека – Режим доступа: <a href="https://elibrary.ru/">https://elibrary.ru/</a>					
<b>7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)</b>						
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					
<b>8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)</b>						
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.

В инклюзивном образовании по образовательным программам ФГБОУ ВО «Новосибирский государственный университет архитектуры, дизайна и искусств имени А.Д. Крячкова» одними из основных условий сопровождения обучающихся с инвалидностью и особенными образовательными потребностями являются подготовленный педагогический состав, прошедший повышение квалификации по программе «Инклюзивное образование в образовательной организации высшего образования».

Для лиц с нарушением слуха в рамках образовательной программы используются возможности визуального представления материалов лекций и практических занятий в формате презентаций в рамках электронной информационной образовательной среды (ЭИОС) ФГБОУ ВО НГУАДИ.

Для лиц с нарушением зрения в рамках образовательной программы с использованием электронной информационной образовательной среды (ЭИОС) ФГБОУ ВО НГУАДИ имеет версию сайта с минимальным уровнем доступности (А).

Согласно ГОСТ Р 52 872 – 2012 «Требования доступности интернет-ресурсов для инвалидов по зрению».

Специфика преподаваемой дисциплины не предполагает адаптации учебных материалов для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата (ОДА).