МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«ИВАНОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Шуйский филиал ИвГУ

Кафедра технологии, экономики и сервиса

ОДОБРЕНО:

Руководитель ОП

_____ Ю.С. Нанакина
(подпись)

«_20____» __февраля_____2024 г.

Рабочая программа дисциплины

ДИЗАЙН КОСТЮМА В ИНДУСТРИИ МОДЫ

Уровень высшего образования:	бакалавриат
Квалификация выпускника:	бакалавр
Направление подготовки:	44.03.01 Педагогическое образование
Направленность (профиль) образовательной программы:	Технология и предпринимательство

Шуя

1. Цели освоения дисциплины

Целями освоения дисциплины «Дизайн костюма в индустрии моды» являются становление профессиональной компетентности бакалавра педагогического образования посредством формирования системных знаний и профессионально-значимых умений и навыков в области дизайна и художественного проектирования костюма

2. Место дисциплины в структуре ОП

Дисциплина «Дизайн костюма в индустрии моды» является факультативной дисциплиной.

Успешное освоение данной дисциплины будет способствовать готовности студентов к прохождению производственных практик: производственная практика, преподавательская практика (Предметно-методический модуль); производственная практика, педагогическая (комплексная) практика (Предметно-методический модуль); производственная практика, научно-исследовательская работа (Предметно-методический модуль); подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена; выполнение и защита выпускной квалификационной работы.

Студент, приступающий к изучению данной дисциплины, должен:

Знать:

– основы современных технологий сбора, обработки и представления информации;

– принципы междисциплинарного подхода для достижения метапредметных и предметных результатов обучения;

– различные элементы систем изучаемой предметной области их связи и использование в науке и образовании;

– структуру и содержание образовательной области «Технология» и предпринимательства;

– теоретические сведения о структуре Технологии и предпринимательства;

– основные понятия и термины, связанные со становлением технологий и предпринимательства;

– теорию и методику обучения технологии и предпринимательства;

– теорию и методику организации информационно-образовательной среды учителя и школы в предметной области «Технология» с элементами предпринимательства;

– содержание изучаемых в школе разделов Технологии и предпринимательства в их историческом и методическом единстве;

Уметь:

– анализировать источники информации с точки зрения временных и пространственных условий их возникновения;

– получать, обрабатывать и анализировать информацию из различных источников;

– аргументировано формировать собственное суждение и оценку информации;

– формировать предметную образовательную среду с учётом планируемых личностных, предметных и метапредметных результатов обучения;

– использовать технологии личностного развития обучающихся средствами преподаваемых учебных предметов;

– устанавливать взаимосвязь между теоретическими аспектами Технологии и предпринимательства с реализующими их технологиями;

– выделять и систематизировать разные виды условных обозначений и соотносить их со смысловым содержанием применительно к предметной области «Технология» и предпринимательству;

Владеть:

– навыками сопоставления разных источников информации с целью выявления их противоречий и поиска достоверных суждений;

– навыками определения практических последствий предложенного решения задач;

– принципами организации образовательной среды и разработки развивающих образовательных программ;

– принципами междисциплинарного подхода для достижения метапредметных и предметных результатов обучения;

– базовыми понятиями и терминами в области технологии и предпринимательства.

3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

3.1. Компетенции, формированию которых способствует данная дисциплина

При реализации дисциплины формируются следующие компетенции в соответствии с ФГОС ВО по данному направлению подготовки:

а) универсальные компетенции (УК) и индикаторы их достижения:

Наименование категории (группы) универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции выпускника	Код и наименование индикатора достижения универсальной компетенции
Системное и критическое мышление	УК-1. Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.1. Демонстрирует знание особенностей системного и критического мышления и готовность к нему. УК-1.2. Применяет логические формы и процедуры, способен к рефлексии по поводу собственной и чужой мыслительной деятельности. УК-1.3. Анализирует источник информации с точки зрения временных и пространственных условий его возникновения. УК-1.4. Анализирует ранее сложившиеся в науке оценки информации. УК-1.5. Сопоставляет разные источники информации с целью выявления их противоречий и поиска достоверных суждений. УК-1.6. Аргументировано формирует собственное суждение и оценку информации, принимает обоснованное решение. УК-1.7. Определяет практические последствия предложенного решения задачи.

в) профессиональные компетенции (ПК) и индикаторы их достижения:

(распределяются по типам задач профессиональной деятельности, на которые ориентирована ОП)

Код и наименование профессиональной компетенции выпускника	Код и наименование индикатора достижения профессиональной компетенции	Основание (ПС, анализ опыта)
Тип задач профессиональной деятельности: педагогический		

ПК-2. Способен формировать развивающую образовательную среду для достижения личностных, предметных и метапредмет ных результатов обучения средствами преподаваемых учебных предметов	ПК-2.1. Моделирует и проектирует образовательную среду для формирования результатов обучения, в том числе в предметной области среднего образования «Технология» (с элементами предпринимательства), в целях достижения личностных, предметных и метапредметных результатов обучения. ПК-2.2. Применяет принципы междисциплинарного подхода для достижения метапредметных и предметных результатов в предметной области среднего образования «Технология» (с элементами предпринимательства). ПК-2.3. Использует технологии личностного развития, знания в области технологии и предпринимательства для достижения личностных результатов учащихся.	Профессиональный стандарт 01.001 «Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)»
ПК-4. Способен выделять структурные элементы, входящие в систему познания предметной области (в соответствии с профилем и уровнем обучения), анализировать их в единстве содержания, формы и выполняемых функций	ПК- 4.1. Выделяет и анализирует единицы различных уровней современного технологического образования в единстве их содержания, формы и функций с применением информационных технологий. ПК-4.2. Выделяет и анализирует явления разных уровней предпринимательства как системы экономических знаний в их структурном единстве и функциях.	Профессиональный стандарт 01.001 «Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)»

3.2. Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с индикаторами достижения формируемых компетенций

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

– особенности системного и критического мышления (УК-1 (индикаторы 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7);

– основы современных технологий сбора, обработки и представления информации (УК-1 (индикаторы 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7);

– методики и технологии формирования образовательной среды школы в целях достижения личностных, предметных и метапредметных результатов обучения (ПК-2 (индикаторы 1, 2, 3);

– принципы междисциплинарного подхода для достижения метапредметных и предметных результатов обучения (ПК-2 (индикаторы 1, 2, 3);

– различные элементы систем изучаемой предметной области их связи и использование в науке и образовании (ПК-4 (индикаторы 1,2);

– структуру и содержание образовательной области «Технология» и предпринимательства (ПК-4 (индикаторы 1,2);

– теоретические сведения о структуре Технологии и предпринимательства (ПК-4 (индикаторы 1,2);

– основные положения и правила в Технологии и предпринимательстве (ПК-4 (индикаторы 1,2);

– основные понятия и термины, связанные со становлением технологий и предпринимательства (ПК-4 (индикаторы 1,2);

– теорию и методику обучения технологии и предпринимательства (ПК-4 (индикаторы 1,2);

– теорию и методику организации информационно-образовательной среды учителя и школы в предметной области «Технология» с элементами предпринимательства (ПК-4 (индикаторы 1,2);

– содержание изучаемых в школе разделов Технологии и предпринимательства в их историческом и методическом единстве (ПК-4 (индикаторы 1,2);

– базовые понятия и термины всех школьных разделов предмета «Технология» (ПК-4 (индикаторы 1,2);

– классификацию, характеристики и учебные функции прикладных задач в Технологии и предпринимательстве (ПК-4 (индикаторы 1,2).

Уметь:

– анализировать источники информации с точки зрения временных и пространственных условий их возникновения (УК-1 (индикаторы 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7);

– получать, обрабатывать и анализировать информацию из различных источников (УК-1 (индикаторы 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7);

– аргументированно формировать собственное суждение и оценку информации (УК-1 (индикаторы 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7);

– формировать предметную образовательную среду с учётом планируемых личностных, предметных и метапредметных результатов обучения (ПК-2 (индикаторы 1, 2, 3);

– использовать технологии личностного развития обучающихся средствами преподаваемых учебных предметов (ПК-2 (индикаторы 1, 2, 3);

– устанавливать взаимосвязь между теоретическими аспектами Технологии и предпринимательства с реализующими их технологиями (ПК-4 (индикаторы 1,2);

– выделять и систематизировать разные виды условных обозначений и соотносить их со смысловым содержанием применительно к предметной области «Технология» и предпринимательству (ПК-4 (индикаторы 1,2);

– анализировать и характеризовать готовый технологический/предпринимательский продукт в контексте решения учебных задач (ПК-4 (индикаторы 1,2);

– выявлять в конкретной решенной задаче ошибки и недочеты, определять их природу (ПК-4 (индикаторы 1,2);

Владеть:

– навыками сопоставления разных источников информации с целью выявления их противоречий и поиска достоверных суждений (УК-1 (индикаторы 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7);

– навыками определения практических последствий предложенного решения задач (УК-1 (индикаторы 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7);

– принципами организации образовательной среды и разработки развивающих образовательных программ (ПК-2 (индикаторы 1, 2, 3);

– принципами междисциплинарного подхода для достижения метапредметных и предметных результатов обучения (ПК-2 (индикаторы 1, 2, 3);

– базовыми понятиями и терминами в области технологии и предпринимательства;

– технологиями алгоритмизации и программирования (ПК-4 (индикаторы 1,2);

– навыками работы в текстовых, графических и видео редакторах, с электронными таблицами и базами данных в применении к Технологии и предпринимательству (ПК-4 (индикаторы 1,2);

– методами экономического и технологического моделирования, организации экспериментов (ПК-4 (индикаторы 1,2).

4. Объём и содержание дисциплины

Очная форма обучения

Объём дисциплины составляет 2 зачётных единиц (54 час.)

Контактная работа 22,5 час.

Самостоятельная работа 31,5 час.

Виды учебных занятий и формы промежуточной аттестации	7 сем.	
	Контактная работа с преподавателем	Самостоятельная работа обучающегося
Лекции	10,5	31,5
Практические занятия	12	
Зачет	0,25	
Всего	22,75	31,5

4.1. Содержание дисциплины по разделам (темам), соотнесенное с видами и объемом учебных занятий

№ п/п	Раздел (тема) дисциплины	Семестр	Виды учебных занятий, включая самостоятельную работу обучающихся и объем (в часах)				Формы текущего контроля успеваемости Формы промежуточной аттестации
			Занятия лекционного типа	Занятия семинарского типа		Самостоятельная работа обучающегося	
				Лаб.	Пр.		
1	Раздел 1. Теоретические основы дизайна Тема 1. История развития дизайна одежды. Виды дизайна	7	1,5	-	1,5	2,75	самостоятельная работа-презентация, реферат,
2.	Тема 2. История костюма	7	1,5	-	1,5	4,5	
3.	Тема 3. Основы дизайна костюма. Создание образа. Мода и дизайн.	7	1,5	-	1,5	4,5	
4.	Раздел 2. Художественное и дизайнерское проектирование костюма Тема 4. Основы композиции в костюме. Формообразование в костюме.	7	3	-	1,5	4,5	самостоятельная работа-презентация, разноуровневые задачи и задания
5.	Тема 5. Закономерности зрительного восприятия формы	7	1,5	-	1,5	4,75	

	костюма. Объемно-пространственная форма одежды.						
6.	Тема 6. Методы проектирования и макетирования одежды. Современные технологии создания костюма	7	1,5	-	3	10,5	самостоятельная работа - итоговая творческая работа
	ИТОГО		10,5		12	31,5	

4.2. Развернутое описание содержания учебного материала по разделам

Раздел 1. Теоретические основы дизайна

Тема 1. История развития дизайна одежды. Виды дизайна.

История развития дизайна одежды. Виды дизайна: промышленный, графический, компьютерный, архитектурной среды, выставочных экспозиций, одежды и аксессуаров, арт-дизайн. Содержание профессии дизайнера одежды в современном обществе, основные направления его деятельности, условия труда. Пути получения профессионального образования, перспективы профессионального роста.

Тема 2. История костюма

Одежда человека. Теория. Понятие одежды, функции одежды, обуви, головного убора, аксессуаров. Классификация одежды. Костюм Древнего мира. Древний Египет. Костюм Древней Греции. История развития костюмов Древнего мира, Древнего Египта, костюма Древней Греции. Костюм Средневековья. Романский стиль. Готика. Костюм эпохи Возрождения. Костюм эпохи Возрождения. Барокко. Рококо. Модерн. Стиль модерн в костюме, обуви, декоре. Цветовая гамма. Законодатели стиля модерн. Русский костюм. Древнерусский костюм. Костюм Московской Руси. Европейская одежда в России в 18-19 веке.

Тема 3. Основы дизайна костюма. Создание образа. Мода и дизайн.

Понятие дизайн костюма. Составляющие образ. Образность решения. Линии в одежде. Пластичность. Пропорции человека. Пропорции костюма. Понятие стилизации. Стилизация природных форм. Ассоциации. Применение стилизации в эскизах одежды. Силуэтная форма костюма. Модные стилевые решения дизайнеров современников

Раздел 2. Художественное и дизайнерское проектирование костюма

Тема 4. Основы композиции в костюме. Формообразование в костюме.

Понятие композиции, цели композиции, симметрия, ассиметрия, контраст, подобие, нюанс, композиционный центр, акцент. Средства единства композиции одежде: гармоничность, пропорции, пластичность, ритм, цвет, декор. Основные и дополнительные цвета, цветовой тон, светлота, насыщенность, контраст, родственные цвета. Цветовые иллюзии.

Тема 5. Закономерности зрительного восприятия формы костюма.

Объемно-пространственная форма одежды.

Цельность формы и соподчиненности элементов в костюме. Закономерности выявления композиционного центра. Симметрия, асимметрия в костюме. Статичность и динамичность в костюме. Единство характера форм. Средства композиции костюма.

Тема 6.

Методы проектирования и макетирования одежды. Современные технологии создания костюма.

Комбинаторные методы формообразования, метод модульного проектирования.

Современные технологии создания костюма. Моделирование одежды с использованием инновационных технологий. Макетирование костюма. Макетирование одежды в технике наколки. Способы макетирования. Выполнение макета изделия.

5. Образовательные технологии, в том числе перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине

При реализации различных видов учебной работы предусматривается использование активных и интерактивных форм занятий: разбор практико-ориентированных заданий, рейтинговая система, технология развития критического мышления.

Учебная работа проводится в форме дискуссий, групповой работы, решением ситуационных задач и другими.

Для достижения планируемых результатов освоения дисциплины используются следующие образовательные технологии:

1. Информационно-развивающие технологии с использованием использование мультимедийного оборудования при проведении занятий.
2. Развивающие проблемно-ориентированные технологии: работа в команде, междисциплинарное обучение, обучение на основе опыта и другие.
3. Личностно ориентированные технологии обучения: консультации; «индивидуальное обучение»; опережающая самостоятельная работа; изучение студентами нового материала до его изложения преподавателем на лекции и других аудиторных занятиях; подготовка к докладам на студенческих конференциях.

Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине: мультимедиа технологии; интерактивная доска, технологии смешанного обучения; интерактивные информационные технологии, поисковые системы.

6. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся

Самостоятельная работа организуется в виде дополнительных занятий по проектированию и макетированию костюма разной типовой сложности.

В программе отведено значительное количество времени на практическую работу по проектированию эскизных проектов.

К самостоятельной же работе, относится выполнение практических заданий по дисциплине «Дизайн костюма в индустрии моды». Выполненные работы защищается и обсуждаются на занятиях. Задача практических занятий – отработать теоретические знания на практике, поэтому программа занятий включает элементы творческого освоения методов педагогической деятельности, нацелена на отработку и формирование профессиональных навыков, которые студенты могут применять на практике.

Полностью весь методический материал по обеспечению самостоятельной работы студентов приводится в Приложении 1 к РП. Доступ к методическим материалам осуществляется через сайт Шуйского филиала ИвГУ, в том числе через ЭБС Шуйского филиала ИвГУ на платформе «Руконт».

7. Характеристика оценочных средств для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине

По дисциплине ««Дизайн костюма в индустрии моды» контролируемые компетенции проверяются в форме просмотра практических работ студентов и через учет качества выполнения работ, а также следующими видами оценочных средств: тестированием, собеседованием, подготовкой докладов и написанием реферата.

Для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине «Дизайн костюма в индустрии моды» предусматривается вид отчетности – зачет, контролируемые

знания, умения и владения, характеризующие этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы, проверяются индивидуальным творческим заданием, которое выполняется в процессе практической и самостоятельной работы. Максимальное количество баллов, которое возможно получить на промежуточной аттестации – 30 баллов.

Индивидуальное творческое задание по дисциплине выполняется в процессе практической и самостоятельной работы по подготовке к промежуточной аттестации.

Критерии оценки за индивидуальное творческое задание:

За выполненное задание максимальное количество баллов – 30.

21-30 баллов - качественно и грамотно выполнено творческое задание.

14-20 баллов - качественно и грамотно выполненные творческие задания, но с нарушением объёма выполненного задания или неаккуратное оформление.

8-13 баллов - творческое задание выполнено, но с нарушением объёма выполненного задания и неаккуратное оформление, или допущены отклонения в правильности исполнения задания.

0-7 некачественно выполнено творческое задание; с нарушением объёма и неаккуратное оформление; допущены отклонения в правильности исполнения задания и технологии изготовления.

Зачетный билет состоит из двух теоретических вопросов. Каждый вопрос оценивается 7,5 баллами, за два вопроса студент может набрать 15 баллов. При ответе на вопрос студенту необходимо переложить теоретические знания на практический конкретный пример, показать уровень сформированности компетенций (пороговый, базовый и повышенный уровень).

Критерии оценки:

6-7,5 баллов, оценивается как **«отлично»** и ставится студентам, которые при ответе:

- обнаруживают всестороннее систематическое и глубокое знание программного материала;
- демонстрируют знание современной учебной и научной литературы;
- способны творчески применять знание теории к решению профессиональных задач;
- владеют понятийным аппаратом;
- подтверждают теоретические знания примерами из практики.

4-5 баллов оценивается как **«хорошо»** и ставится студентам, которые при ответе:

- обнаруживают твёрдое знание программного материала;
- усвоили основную и наиболее значимую дополнительную литературу;
- способны применять знание теории к решению задач профессионального характера;
- допускают отдельные погрешности и неточности при ответе.

2-3 балла оценивается как **«удовлетворительно»** и ставится студентам, которые при ответе:

- в основном знают программный материал;
- в целом усвоили основную литературу;
- допускают существенные погрешности в ответе на вопросы.

0-1,5 баллов оценивается как **«неудовлетворительно»** и ставится студентам, которые при ответе:

- обнаруживают значительные пробелы в знаниях основного программного материала;
- допускают принципиальные ошибки в ответе на вопросы;
- демонстрируют незнание теории и практики предмета.

Оценка результатов освоения дисциплины при рейтинговой системе оценивания формируется по 100 – балльной шкале из результатов текущего контроля успеваемости и результатов, полученных на экзамене. Оценка выставляется по следующей шкале:

Шкала оценки результатов освоения дисциплины
«Дизайн костюма в индустрии моды»
при рейтинговой системе оценивания
7 семестр

Повышенный уровень	Базовый уровень	Пороговый уровень	Ниже порогового уровня
зачтено	зачтено	зачтено	не зачтено
85-100 баллов	71-84 балла	61-70 баллов	60 и менее баллов

Фонд оценочных средств по дисциплине «Дизайн костюма в индустрии моды» в полном объёме представлен в Приложении 2 к РП «Фонд оценочный средств».

8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

Учебная и учебно-методическая литература:

– основная литература:

1. Дубоносова, Е. А. Компьютерное проектирование в дизайне одежды : учебное пособие : [16+] / Е. А. Дубоносова, В. В. Самсонова ; Институт бизнеса и дизайна. – Москва : Институт Бизнеса и Дизайна, 2020. – 133 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=695002. – Библиогр.: с. 129. – ISBN 978-5-6042873-6-1. – Текст : электронный.
2. Кумпан, Е. В. Структура дизайн-проектирования коллекции одежды : учебное пособие : [16+] / Е. В. Кумпан, Г. Р. Залялютдинова ; Казанский национальный исследовательский технологический университет. – Казань : Казанский национальный исследовательский технологический университет (КНИТУ), 2022. – 84 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=713943. – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-7882-3207-2. – Текст : электронный.
3. Филиппова, Г. С. Дизайн-проектирование : эскиз в дизайне костюма : учебное пособие / Г. С. Филиппова ; Уральский государственный архитектурно-художественный университет (УрГАХУ). – Екатеринбург : Уральский государственный архитектурно-художественный университет (УрГАХУ), 2022. – 118 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=698794 . – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-7408-0254-1. – Текст : электронный.

– дополнительная литература:

1. Емельянова, Н. М. Особенности конструирования легкой женской одежды : учебное пособие по дисциплине «Конструирование костюма» / Н. М. Емельянова ; Уральский государственный архитектурно-художественный университет (УрГАХУ). – Екатеринбург : Уральский государственный архитектурно-художественный университет (УрГАХУ), 2022. – 111 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=698737. – Библиогр.: с. 80-81. – ISBN 978-5-7408-0258-9. – Текст : электронный.
2. Ермилова,В.В. Моделирование и художественное оформление одежды : учебное пособие / В. В. Ермилова, Д. Ю. Ермилова. - Москва : Мастерство : Академия : Высшая школа, 2001. - 184 с.
3. Композиция костюма : учебное пособие для студентов вузов / Г. М. Гусейнов. - 2-е изд. ; стер. - Москва : Академия, 2004. - 432 с.
4. Мелкова, С. В. Проектирование: графический фэшн-дизайн : учебное пособие для студентов, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» : [16+] / С. В. Мелкова ; отв. ред. сер. И. Л. Скипор ; Кемеровский государственный институт культуры. – Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры (КемГИК),

2019. – 142 с. : ил. – (КемГИК – подготовке кадров сферы культуры и искусства). – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=696684 . – Библиогр.: с. 86-87. – ISBN 978-5-8154-0487-8. – Текст : электронный.

5. Пармон,Ф.М. Рисунок и графика костюма : учебник для вузов / Ф. М. Пармон, Т. П. Кондратенко ; под ред. Ф. М. Пармона. - стер. - Москва : Архитектура-С, 2005. - 208 с.
6. Смирнова, Л. Э. История и теория дизайна : учебное пособие / Л. Э. Смирнова ; Сибирский федеральный университет. – Красноярск : Сибирский федеральный университет (СФУ), 2014. – 224 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=435841. – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-7638-3096-5. – Текст : электронный.
7. Филиппова, Г. С. Ассоциативно-образное мышление в дизайне костюма : теория и практика : учебное пособие / Г. С. Филиппова ; Уральский государственный архитектурно-художественный университет (УрГАХУ). – Екатеринбург : Уральский государственный архитектурно-художественный университет (УрГАХУ), 2021. – 80 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=685902 . – Библиогр.: с. 63-65. – ISBN 978-5-7408-0287-9. – Текст : электронный.
8. Фот, Ж. А. Дизайн-проектирование изделий сложных форм : учебное пособие / Ж. А. Фот, И. И. Шалмина ; Омский государственный технический университет. – Омск : Омский государственный технический университет (ОмГТУ), 2017. – 134 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=493302 . – Библиогр.: с. 82. – ISBN 978-5-8149-2409-4. – Текст : электронный.
9. Черокова,А.В. Дизайн костюма : методические рекомендации для практических занятий / А. В. Черокова, И. Г. Седова ; Министерство образования и науки РФ; ФГБОУ ВО "ИвГУ"; Шуйский филиал ИвГУ. - Шуя : Изд-во Шуйского филиала ФГБОУ ВПО "ИвГУ", 2017. - 48 с.

Интернет-ресурсы:

1. http://www.artprojekt.ru/library/rus18/st021.html Энциклопедия искусства

2. http://www.rah.ru/content/ru/main_menu_ru/section-science_activity/section-term_dictionary.html?filterByLetter=%F0&wordId=4741 сайт Российской академии художеств

3. Декоративно-прикладное искусство http://dic.academic.ru

4. Художественное декорирование. Проектирование художественного декорирования. http://profstroysv.ru/dekor.html

5. Музей декоративно-прикладного и народного искусства http://www.vmdpni.ru/news/index.htm

Современные профессиональные базы данных и информационно-справочные системы:

ЭБС «Университетская библиотека онлайн»;

Коллекция Шуйского филиала ИвГУ на национальном цифровом ресурсе «Руконт».

Программное обеспечение:

В процессе изучения дисциплины используются офисные пакеты Microsoft Office, Open Office, программа для просмотра и чтения файлов PDF Adobe Acrobat Reader DC, программа для воспроизведения флэш-анимации в браузерах Adobe Flash Player, вэб-обозреватели Google Chrome, Opera, Антивирус Касперского, 1С университет.

9. Материально-техническое обеспечение дисциплины

1. Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, укомплектованная специализированной мебелью и техническими средствами обучения, служащими для предоставления учебной информации большой аудитории.
2. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа, укомплектованная специализированной мебелью и техническими средствами обучения.
3. Учебная аудитория для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации, укомплектованная специализированной мебелью и техническими средствами обучения.
4. Помещение для самостоятельной работы, оснащенное специализированной мебелью, компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду.

Автор рабочей программы дисциплины: О.Н. Рябова, заведующий кафедрой технологии, экономики и сервиса, кандидат педагогических наук, доцент.

Программа рассмотрена на заседании кафедры технологии, экономики и сервиса

№ 6 от «24» января 2024 г.

Программа обновлена
протокол заседания кафедры № _____ от «_____» _____20 __ г.
Согласовано:
Руководитель ОП _____ И.О. Фамилия
(подпись)

Программа обновлена
протокол заседания кафедры № _____ от «_____» _____20 __ г.
Согласовано:
Руководитель ОП _____ И.О. Фамилия
(подпись)

Программа обновлена
протокол заседания кафедры № _____ от «_____» _____20 __ г.
Согласовано:
Руководитель ОП _____ И.О. Фамилия
(подпись)

Приложение 1.

Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины «Художественное проектирование изделий декоративно-прикладного творчества»

Раздел 1. Теоретические основы дизайна

Тема 1. Мода вне времени.

Вопросы и задания для подготовки:

1. Определение понятия «мода».
2. Пути возникновения моды.
3. Высокая (от кутюр) и промышленная (прет-а-порте) мода.
4. Ведущие современные зарубежные и российские дизайнеры одежды.
5. Законы, значение, функции моды.
6. Классика моды.
7. Классификация ассортимента швейных изделий.
8. Стиль в костюме.

Тема 2. История костюма

Костюм Древнего мира. Древний Египет. Костюм Древней Греции. История развития костюмов Древнего мира, Древнего Египта, костюма Древней Греции. Костюм Средневековья. Романский стиль. Готика. Костюм эпохи Возрождения. Костюм эпохи Возрождения. Барокко. Рококо. Модерн. Русский костюм. Древнерусский костюм. Европейская одежда в России в 18-19 веке.

Задание для подготовки:

Выберите любой исторический этап эволюции моды и спроектируйте эскизы одежды, обуви, головных уборов.

Тема 3. Основы дизайна костюма. Создание образа. Мода и дизайн.

Вопросы и задания для подготовки:

1. Изготовление шаблонов фигуры человека.
2. Стилизация фигуры. Эскизы.
3. Образное решение силуэта. Выполнение костюма методом аппликации.
4. Выполнение эскиза театрального костюма с учетом законов композиции.
5. Создание эскизов одежды, с использованием средств композиции.
6. Создание эскизов одежды по теме цветовые иллюзии

Раздел 2. Художественное и дизайнерское проектирование костюма

Тема 4. Основы композиции в костюме. Формообразование в костюме.

Вопросы для подготовки:

Что лежит в основе создания композиции?

Какие основные задачи призвана решать композиция?

Какие факторы определяют композиционное решение проектируемых предметов?

В чём состоит основной закон композиции?

Каковы признаки целостности композиции?

Какие признаки определяют законченность композиции?

В чём значение уравновешенности композиции?

Что такое композиционный центр и какую роль в композиции он играет?

Дать определение понятия пропорция.

Какие пропорции называют арифметическими?

Что такое геометрические или иррациональные пропорции?

Что такое модуль?

Задания для подготовки:

1. Проектирование модели из бумаги с использованием комбинаторного метода формообразования.
2. Создание моделей с помощью специальных компьютерных программ.
3. Выполнение макета в технике наколки.
4. Выполнение объемного макета костюма, с использованием макетных тканей и нетрадиционных материалов.

Тема 5. Закономерности зрительного восприятия формы костюма. Объемно-пространственная форма одежды.

Вопросы и задания для подготовки:

1. Какая пропорция называется золотым сечением?
2. Какая пропорция костюма связана со строением фигуры человека?
3. Какие основные размерные соотношения учитываются при проектировании костюма? Какие пропорции костюма влияют на образность костюма?
4. Что такое масштабность?
5. Что определяет масштабность в композиции костюма?
6. Как масштабность связана с пропорционированием?
7. Как учитывается масштабность при создании костюма из ткани с чётко выраженным рисунком?
8. Что такое контраст?
9. Что такое нюанс?
10. Что такое тождество?
11. Чем обусловлен выбор контрастного или нюансного решения в композиции костюма? Как может проявляться контраст или нюанс в форме, конструкции, пластике, тональном и цветовом решении костюма?
12. Какие виды контраста проявляются в костюме наиболее активно?
13. Каким образом могут сочетаться в одном костюме контраст и нюанс?
14. Что такое симметрия?

Тема 6.Методы проектирования и макетирования одежды. Современные технологии создания костюма

Вопросы и задания для подготовки:

1. Проектирование модели из бумаги с использованием комбинаторного метода формообразования.
2. Создание моделей с помощью специальных компьютерных программ.
3. Выполнение макета в технике наколки.
4. Выполнение объемного макета костюма, с использованием макетных тканей и нетрадиционных материалов.

ИТОГОВОЕ ТВОРЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ

Выполнить эскизный проект по теме «Дизайнерское решение костюма и аксессуаров» для этого необходимо

- изучить методы проектирования одежды ведущих дизайнеров;
- провести анализ литературы и рассмотреть влияние художественных стилей на развитие форм костюма и на визуальные средства выразительности;
- на основе полученной информации, выбрать стилевое направление моды и разработать эскизный проект, состоящий минимум из 5 моделей одежды и подчиненных единой стилистической идеей одежды прет–а–порте, авангардная одежда, вечерняя одежда, детская одежда, спортивная одежда, современная одежда, отвечающая требованиям индустрии сегодняшней моды, с использованием современных технологий и материалов.

Проект может быть создан и по направлениям

1. «Театральный костюм» - в работах могут быть использованы любые ткани и вспомогательные материалы, придуманные и изготовленные участниками конкурса. Допускаются различные приемы обработки и декора.
2. «Этнические мотивы в современном костюме». Оценивается сохранение традиционных особенностей и колорита национального костюма народов России, а так же умение авторов создать яркий художественный образ, в котором костюм, музыка и постановочный номер составляют единое целое.

Эскизный проект может быть выполнен в разных техниках исполнения (рисунки, зарисовки, аппликации, текстильный коллаж), раскрывающие творческую концепцию коллекции и отражающие этапы творческого процесса.

3. «Изготовление аксессуаров и украшений» может включать в себя головные уборы, сумки, обувь, украшения, выполненные не только из текстиля, но и любых других материалов и в любой технике. Оценивается рукотворность, владение традиционными техниками рукоделия и ремесла (ткачество, вышивка, бисероплетение, вязание, валяльное, кожевенное, ювелирное дело и т.д.).

Требования к проекту

В состав дизайн-проекта входит:

- графическая часть проекта, вынесенная на планшет (картон), либо макет, клаузура, наиболее выгодно иллюстрирующие оригинальную авторскую дизайнерскую идею проекта;
- пояснительная записка, в которой описываются этапы проектной деятельности (предпроектное исследование, предпроектный анализ, формирование основной дизайнерской идеи, дизайнпроектирование);
- презентация, сопровождающая защиту проекта (не повторяющая содержание пояснительной записки), демонстрирующая, например, развитие замысла, творческий поиск, либо технологию или процесс изготовления проекта, представленная в программе Power Point.