

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Серяков Владимир Дмитриевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 26.09.2022 10:06:38  
Уникальный программный ключ:  
a8a5e969b08c5e57b011bba6b38ed24f6da2f41a

**ЧАСТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
ИНСТИТУТ ЭКОНОМИКИ И КУЛЬТУРЫ**

Кафедра Дизайна



УТВЕРЖДАЮ

Ректор института

В.Д. Серяков

«26» августа 2022 г.

**Рабочая программа учебной дисциплины  
ПРОЕКТИРОВАНИЕ**

**54.03.01 Дизайн**

(код и направление подготовки/специальности)

направленность (профиль): дизайн костюма

Квалификация (степень) выпускника – бакалавр

Формы обучения: очная, очно-заочная

Рабочая программа учебной дисциплины (модуля)  
рассмотрена и утверждена на заседании кафедры  
«17» августа 2022 г., протокол № 1

Заведующий кафедрой дизайна

/к.п.н., доцент Быковская А.А./  
(подпись, учёная степень, учёное звание, ФИО)

Москва 2022

## **1. НАИМЕНОВАНИЕ И ЦЕЛЬ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ).**

Учебная дисциплина «Проектирование» изучается обучающимися, осваивающими образовательную программу «Дизайн костюма», в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденным Приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. N 1015 (ФГОС ВО 3++).

Учебная дисциплина «Проектирование» является одной из важнейших дисциплин в структуре технического и социально-гуманитарного знания. Она является теоретической базой для изучения видов деятельности в индустрии моды

**Цели дисциплины:** освоение студентами основных методов проектирования костюма, в том числе экспериментальное применение изучаемых методов на практике при выполнении курсовых работ, что является необходимым условием формирования своевременного специалиста, работающего в сфере дизайна; овладение методикой, обеспечивающей единство понятийно-логических знаний, композиционного чувства, способности к творчески активному ведению процесса проектного формообразования; подготовка студентов к профессиональной деятельности.

**Задачи дисциплины:** ознакомление с основными понятиями в дизайне костюма, изучении закономерностей формообразования, освоении принципов комбинаторного формообразования, основных методов эвристики, что должно способствовать раскрытию потенциала аналитического подхода в проектировании одежды и аксессуаров и овладению необходимыми инструментами для решения разнообразных проектных задач, поскольку главная задача в обучении дизайнера – подготовить специалиста, способного ставить перед собой сложные и актуальные проектные задачи и искать наиболее оптимальные методы для их решения, решать основные типы проектных задач; анализировать конструктивную целесообразность форм в проектировании костюма; проводить анализ композиционного решения исторического и современного костюма; ориентироваться в трендах моды, стилевых направлениях и использовать их в проектной деятельности.

Изучение учебной дисциплины направлено на подготовку обучающихся к осуществлению деятельности по проектированию детской одежды и обуви в соответствии с профессиональным стандартом "Дизайнер детской одежды и обуви", утвержденному приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 4 декабря 2014 г. N 974н и выполнению:

- обобщенной трудовой функции: проведение предпроектных дизайнерских исследований по значимым для заказчика и потребителей параметрам (код В); трудовой функции: изучение производственных и экономических требований, предъявляемых к дизайну детской одежды и обуви для реализации проекта заказчика (В/01.6);

- обобщенной трудовой функции: создание моделей/коллекций детской одежды и обуви (код С); трудовой функции: проектирование модного визуального образа и стиля, конструктивных решений новых сезонных, тематических, ролевых моделей/коллекций детской одежды и обуви (код С/01.6).

## **2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.**

В результате изучения дисциплины «Проектирование» студенты должны овладеть следующими компетенциями:

**УК-6** Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни;

**ОПК-4** Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики;

**ПК-5** Способность проектировать актуальный визуальный образ, стиль и конструировать новые сезонные, тематические, ролевые изделия, прототипы моделей/коллекций одежды с учетом безопасности, удобства, функциональности, эстетичности и практичности

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		Код результата обучения
<b>УК-6</b> Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни	<b>Знать</b>	способы самоанализа и самооценки собственных сил и возможностей; стратегии личностного развития;	УК-6 – 31
		эффективные способы самообучения и критерии оценки успешности личности	УК-6 – 32
	<b>Уметь</b>	определять задачи саморазвития и профессионального роста, распределять их на долго- средне- и краткосрочные с обоснованием их актуальности и определением необходимых ресурсов	УК-6 – У1
		анализировать и оценивать собственные силы и возможности; выбирать конструктивные стратегии личностного развития на основе принципов образования и самообразования	УК-6 – У2
	<b>Владеть</b>	приемами оценки и самооценки результатов деятельности по решению профессиональных задач	УК-6 – В1
		инструментами и методами управления временем при выполнении конкретных задач, проектов, при достижении поставленных целей	УК-2 – В2
<b>ОПК-4</b> Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	<b>Знать</b>	методологию создания авторского дизайн-проекта, и способы проектной графики	ОПК-4 – 31
		особенности дизайн проектирования, грамотно используя основы линейно-конструктивного построения, цветового решения композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	ОПК- 4– 32
	<b>Уметь</b>	проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную цифровую культуру и способы проектной графики	ОПК-4 – У1
		разрабатывать проектную идею и представлять ее средствами проектной графики, применяя законы композиционных построений	ОПК-4 – У2
	<b>Владеть</b>	навыками подготовки выставочного проекта и доведения его до демонстрации на творческом мероприятии	ОПК- 4– В1
		навыками выбора техники исполнения и стилистического единства в подаче проектной идеи	ОПК-4 – В2

<b>ПК-5</b> Способность проектировать актуальный визуальный образ, стиль и конструировать новые сезонные, тематические, ролевые изделия, прототипы моделей/коллекций одежды с учетом безопасности, удобства, функциональности, эстетичности и практичности	<b>Знать</b>	инновационные технологии и новые требования к закономерностям формообразования костюма и способность	ПК-5 – 31
		технические приёмы организации костюма сложной формы; как проводить поиск новых решений в дизайне костюма, ориентированных на перспективные модные тенденции.	ПК- 5– 32
	<b>Уметь</b>	проектировать конструктивно, эргономически и технологически целесообразную форму костюма.	ПК-5 – У1
		правильно выстраивать актуальный визуальный образ, стиль и конструировать новые сезонные, тематические, ролевые изделия, прототипы моделей/коллекций одежды с учетом безопасности, удобства, функциональности, эстетичности и практичности	ПК-5 – У2
	<b>Владеть</b>	навыками проектирования конструктивно, эргономически и технологически целесообразной формы костюма	ПК- 5– В1
		практическими навыками и методами проектной деятельности в дизайне костюма, прогрессивными методами и средствами выполнения проектных решений в материале	ПК-5 – В2

### 3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

Б1.О.22 Проектирование является дисциплиной обязательной части Блока 1 учебного плана и изучается студентами второго, третьего, четвертого курса в третьем, четвертом, пятом, шестом, седьмом семестрах очной формы обучения (полный срок обучения).

#### 3.1. Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Темы дисциплины «Проектирование» связаны с соответствующими темами дисциплин, «Пропедевтика», «Конструирование костюма», Конструктивное моделирование», что способствует более плодотворной работе студентов над творческими проектами.

#### 3.2. Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

Результаты освоения дисциплины «Проектирование» являются базой для прохождения производственной практики.

Развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств обеспечивается чтением лекций, проведением семинарских занятий, содержание которых разработано на основе результатов научных исследований, проводимых Институтом, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей.

### 4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 24 зачетные единицы (864 часа).

Дисциплина предполагает изучение 11 тем.

№	Форма обучения	семестр	Общая трудоемкость	В том числе контактная работа с преподавателем	сам. работа	вид контроля
---	----------------	---------	--------------------	--	-------------	--------------

			в з.е.	в часах	всего	лекции	семинары, ПЗ	кур.раб/контр. раб		
1	Очная	3	4	144	72		72		72	зачет
		4	4	144	72		72		72	зачет с оценкой
		5	5	180	90		90		90	зачет
		6	5	180	90		90		90	зачет с оценкой
		7	6	216	108		106	2	81	ЭКЗАМЕН (27 часов)
2	Очно-заочная	4	4	144	30		30		114	зачет
		5	4	144	30		30		114	зачет с оценкой
		6	5	180	38		38		142	зачет
		7	5	180	38		38		142	зачет с оценкой
		8	6	216	44		42	2	145	ЭКЗАМЕН (27 часов)

Практическая подготовка обучающихся при реализации дисциплины осуществляется путем проведения практических занятий, предусматривающих участие обучающихся в выполнении отдельных элементов работ, связанных с будущей профессиональной деятельностью и направленных на формирование, закрепление, развитие практических навыков и компетенций по программе бакалавриата.

Практическая подготовка обучающихся при реализации дисциплины организуется в модельных условиях (оборудованных полностью или частично) на кафедре и в подразделениях института.

### Очная форма обучения

Наименование разделов и тем	Всего учебных занятий (час)	всего	Контактная работа обучающихся с преподавателем: (час)			контроль	Самостоятельная работа (час)	Код результата обучения
			занятия лекционного типа	занятия семинарского (практического) типа	курсовое проектирование			
1	2	3	4	5	6	7	8	9
<b>3 семестр</b>								
Тема 1. Теоретические основы проектирования костюма	66	34		34			32	УК-6-31 УК-6-32 ОПК-4-31 ОПК-4-32 ПК-5-31 ПК-5-32
Тема 2. Методология дизайн-проектирования костюма	68	34		34			34	УК-6-31 УК-6-32 УК-6-У1 УК-6-У2

								ОПК-4-31 ОПК-4-32 ОПК-4-У1 ОПК-4-У2 ПК-5-31 ПК-5-32 ПК-5-У1 ПК-5-У2
<b>Зачет</b>	<b>10</b>					<b>4</b>	<b>6</b>	
<b>Всего за семестр</b>	<b>144</b>	<b>68</b>		<b>68</b>		<b>4</b>	<b>72</b>	
<b>4 семестр</b>								
Тема 3. Основы художественного проектирования костюма	66	34		34			32	УК-6-В1 УК-6-В-2 ОПК-4-В1 ОПК-4-В2 ПК-5-В1 ПК-5-В2
Тема 4. Фигура человека как объект проектирования.	68	34		34			34	УК-6-В1 УК-6-В-2 ОПК-4-В1 ОПК-4-В2 ПК-5-В1 ПК-5-В2
<b>Зачет с оценкой</b>	<b>10</b>					<b>4</b>	<b>6</b>	
<b>Всего за семестр</b>	<b>144</b>	<b>68</b>		<b>68</b>		<b>4</b>	<b>72</b>	
<b>5 семестр</b>								
Тема 5. Средства гармонизации костюма	86	44		44			42	УК-6-В1 УК-6-В-2 ОПК-4-В1 ОПК-4-В2 ПК-5-В1 ПК-5-В2
Тема 6. Использование новых направлений графики в разработке композиционного решения костюма	84	42		42			42	УК-6-В1 УК-6-В-2 ОПК-4-В1 ОПК-4-В2 ПК-5-В1 ПК-5-В2
<b>Зачет</b>	<b>10</b>					<b>4</b>	<b>6</b>	
<b>Всего за семестр</b>	<b>180</b>	<b>86</b>		<b>86</b>		<b>4</b>	<b>90</b>	
<b>6 семестр</b>								
Тема 7. Зрительные иллюзии	84	42		42			42	УК-6-В1 УК-6-В-2 ОПК-4-В1 ОПК-4-В2 ПК-5-В1 ПК-5-В2
Тема 8. Основы проектирования одежды. Проектирование одежды различного ассортимента	86	44		44			42	УК-6-В1 УК-6-В-2 ОПК-4-В1 ОПК-4-В2 ПК-5-В1 ПК-5-В2
<b>Зачет с оценкой</b>	<b>10</b>					<b>4</b>	<b>6</b>	
<b>Всего за семестр</b>	<b>180</b>	<b>86</b>		<b>86</b>		<b>4</b>	<b>90</b>	

7 семестр								
Тема 9. Методы проектирования костюма	59	34		34			25	УК-6-В1 УК-6-В-2 ОПК-4-В1 ОПК-4-В2 ПК-5-В1 ПК-5-В2
Тема 10. Проектирование единичных изделий, комплектов, ансамблей костюма	62	36		36			26	УК-6-В1 УК-6-В-2 ОПК-4-В1 ОПК-4-В2 ПК-5-В1 ПК-5-В2
Тема 11. Проектирование коллекции одежды	62	36		36			26	УК-6-В1 УК-6-В-2 ОПК-4-В1 ОПК-4-В2 ПК-5-В1 ПК-5-В2
<b>Курсовая работа</b>	<b>6</b>	<b>2</b>			<b>2</b>		<b>4</b>	
<b>Экзамен</b>	<b>27</b>					<b>27</b>		
<b>Всего за семестр</b>	<b>216</b>	<b>108</b>		<b>106</b>	<b>2</b>	<b>27</b>	<b>81</b>	
<b>Итого по дисциплине</b>	<b>864</b>	<b>194</b>		<b>192</b>	<b>2</b>	<b>31</b>	<b>171</b>	

### Очно-заочная форма обучения

Наименование разделов и тем	Всего учебных занятий (час)	всего	Контактная работа обучающихся с преподавателем: (час)			контроль	Самостоятельная работа (час)	Формируемые компетенции
			занятия лекционного типа	занятия семинарского (практического) типа	курсовое проектирование			
1	2	3	4	5	6	7	8	9
<b>4 семестр</b>								
Тема 1. Теоретические основы проектирования костюма	64	12		12			52	УК-6-31 УК-6-32 ОПК-4-31 ОПК-4-32 ПК-5-31 ПК-5-32
Тема 2. Методология дизайн-проектирования костюма	70	14		14			56	УК-6-31 УК-6-32 УК-6-У1 УК-6-У2 ОПК-4-31 ОПК-4-32 ОПК-4-У1 ОПК-4-У2

								ПК-5-31 ПК-5-32 ПК-5-У1 ПК-5-У2
<b>Зачет</b>	<b>10</b>					<b>4</b>	<b>6</b>	
<b>Всего за семестр</b>	<b>144</b>	<b>26</b>		<b>26</b>		<b>4</b>	<b>114</b>	
<b>5 семестр</b>								
Тема 3. Основы художественного проектирования костюма	64	12		12			52	УК-6-В1 УК-6-В-2 ОПК-4-В1 ОПК-4-В2 ПК-5-В1 ПК-5-В2
Тема 4. Фигура человека как объект проектирования.	70	14		14			56	УК-6-В1 УК-6-В-2 ОПК-4-В1 ОПК-4-В2 ПК-5-В1 ПК-5-В2
<b>Зачет с оценкой</b>	<b>10</b>					<b>4</b>	<b>6</b>	
<b>Всего за семестр</b>	<b>144</b>	<b>26</b>		<b>26</b>		<b>4</b>	<b>114</b>	
<b>6 семестр</b>								
Тема 5. Средства гармонизации костюма	84	16		16			68	УК-6-В1 УК-6-В-2 ОПК-4-В1 ОПК-4-В2 ПК-5-В1 ПК-5-В2
Тема 6. Использование новых направлений графики в разработке композиционного решения костюма	86	18		18			68	УК-6-В1 УК-6-В-2 ОПК-4-В1 ОПК-4-В2 ПК-5-В1 ПК-5-В2
<b>Зачет</b>	<b>10</b>					<b>4</b>	<b>6</b>	
<b>Всего за семестр</b>	<b>180</b>	<b>34</b>		<b>34</b>		<b>4</b>	<b>142</b>	
<b>7 семестр</b>								
Тема 7. Зрительные иллюзии	84	16		16			68	УК-6-В1 УК-6-В-2 ОПК-4-В1 ОПК-4-В2 ПК-5-В1 ПК-5-В2
Тема 8. Основы проектирования одежды. Проектирование одежды различного ассортимента	86	18		18			68	УК-6-В1 УК-6-В-2 ОПК-4-В1 ОПК-4-В2 ПК-5-В1 ПК-5-В2
<b>Зачет с оценкой</b>	<b>10</b>					<b>4</b>	<b>6</b>	
<b>Всего за семестр</b>	<b>180</b>	<b>34</b>		<b>34</b>		<b>4</b>	<b>142</b>	
<b>8 семестр</b>								
Тема 9. Методы проектирования костюма	61	14		14			47	УК-6-В1 УК-6-В-2 ОПК-4-В1



								ОПК-4-B2 ПК-5-B1 ПК-5-B2
Тема 10. Проектирование единичных изделий, комплектов, ансамблей костюма	61	14		14			47	УК-6-B1 УК-6-B-2 ОПК-4-B1 ОПК-4-B2 ПК-5-B1 ПК-5-B2
Тема 11. Проектирование коллекции одежды	61	14		14			47	УК-6-B1 УК-6-B-2 ОПК-4-B1 ОПК-4-B2 ПК-5-B1 ПК-5-B2
<b>Курсовая работа</b>	<b>6</b>	<b>2</b>				<b>2</b>	<b>4</b>	
<b>Экзамен</b>	<b>27</b>						<b>27</b>	
<b>Всего за семестр</b>	<b>216</b>	<b>44</b>		<b>42</b>		<b>2</b>	<b>27</b>	<b>145</b>
<b>Итого по дисциплине</b>	<b>864</b>	<b>78</b>		<b>76</b>		<b>2</b>	<b>31</b>	<b>287</b>

## 5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ), СТРУКТУРИРОВАННОЕ ПО ТЕМАМ (РАЗДЕЛАМ).

### Тема 1. Теоретические основы проектирования костюма

Дизайн костюма как вид художественного творчества. Основные понятия и терминология в проектировании костюма. Классификация и функции одежды. Функции костюма и моды. Функции дизайна, основные тенденции его развития на современном этапе. Основные понятия и терминология в проектировании костюма. Костюм в системе моды и культуры. Костюм как вид коммуникации и информации. Знаковость и символика в костюме. Язык костюма и его информативность. Уровни информации проектирования костюма.

### Тема 2. Методология дизайн-проектирования костюма

Стадии дизайн-проекта. Структура и содержание этапов проектирования костюма. Истории развития формы костюма, современной технологии и конструирования. Эвристические и аналитические методы творческого поиска. Индивидуальные приемы работы в проектировании костюма. Содержание дизайн-проекта в зависимости от цели проекта и назначения объекта проектирования. Предпроектное исследование. Формирование проектного задания. Чувственный и рациональный анализ проектирования. Критерии проектного качества, проектные качества различных вариантов. Степень новизны проекта. Разработка и утверждение детального технического задания на проектирование. Эскизный проект. Конструкторско-технологический проект. Разработка, изготовление образцов одежды на производстве. Разработка техдокументации. Определение экономической эффективности. Тектоничность формы, организованность объемно-пространственной структуры, композиционное равновесие, пропорциональность, масштабность, единство характера формы всех элементов, колористическое и тональное единство.

### Тема 3. Основы художественного проектирования костюма

Основные функции современной одежды. Классификация одежды по назначению, сезону, типу ассортимента, способу изготовления. Фигура и костюм. Пропорциональное строение фигуры человека. Изменение пропорций с возрастом. Понятие модных пропорций. Понятие модуля в проектировании одежды. Конструктивные пояса фигуры человека. Композиционные элементы формообразования: форма, геометрический вид,

масса, размер, силуэт, поверхность формы, пластика фигуры. Стилизация детского образа и костюма. Факторы определяющие характер детской одежды. Типология движения фигуры в пространстве моды. Различные типы эскизов одежды, используемые в проектировании костюма. Понятие художественного, технического и рабочего эскиза. Особенности применения фор-эскиза. Понятие «мода». Функции моды. Социальная сущность моды. Виды моделирования одежды. Прогнозирование моды. Типы прогнозирования и организации, занимающиеся прогнозированием в России и за рубежом.

#### **Тема 4. Фигура человека как объект проектирования.**

Силуэт и форма костюма. Структура формы в костюме. Базовые типы телосложения. Пропорции фигуры человека и типы телосложения. Определение модной осанки фигуры человека. Для проектирования одежды применяется количественная и качественная классификация фронтальных и профильных силуэтов. Наиболее известные каноны организации формы. Факторы, влияющие на формообразование костюма, основные признаки формы костюма. Распознавание структуры костюма. Силуэт, форма одежды: геометрический вид, масса, размер, поверхность формы, пластика фигуры. Структура базовой формы. Композиционные элементы формообразования: форма, геометрический вид, масса, размер, силуэт, поверхность формы, пластика фигуры. Стилизация детского образа и костюма. Факторы определяющие характер детской одежды.

#### **Тема 5. Средства гармонизации костюма**

Гармония и гармонизация костюма. Принципы связи элементов в системе костюма. Пластическая сопряженность частей костюма, контраст, нюанс, тождество. Пропорциональность и симметрия в костюме. Композиционный центр. Статика, динамика. Ритмическая и метрическая согласованность между элементами костюма. Симметрия, асимметрия в костюме. Масштаб, масштабность. Цвет как средство гармонизации костюма. Символика цвета. Физические основы восприятия цвета. Психологическая характеристика основных цветов. Гармонизация цветовых сочетаний. Цвет в современном костюме. Соразмерность, согласованность, соподчиненность, пропорционирование, ритмика, пластика.

#### **Тема 6. Использование новых направлений графики в разработке композиционного решения костюма**

Выбор направления графики (компьютерная графика, графити, книжная графика, шрифт и т.д.) и его применение в композиции костюма. Анализ эскизов моделей, с точки зрения основных законов композиции костюма. Геометрия и пластика силуэтных форм. Пропорциональные отношения. Соотношение площадей и масс. Соотношение цветовых зон и их ритм. Ритм деталей, отделки, линий, масс. Динамика, статика элементов. Симметрия, асимметрия (кроя, деталей рисунка). Контраст, нюанс (пластики, масс, цвета). Расположение композиционного центра и способы его выделения. Акценты. Графический способ композиционной организации моделей. Сопряжение конструктивных и силуэтных линий в моделях коллекции. Графический анализ многослойности в моделях коллекции. графический язык, раскрывающий художественную идею коллекции. Стилизации постановка (позировка) фигур. Принцип организации моделей в изображении коллекции, например, замкнутая система, контрастное решение и т. д. Смешанные графические приёмы. Основные выразительные средства

#### **Тема 7. Зрительные иллюзии**

Зрительные иллюзии как способ визуально корректировать фигуру и создавать гармоничный и эстетичный образ. Иллюзии: заполненное пространство, контрасты по вертикали, психологического отвлечения, пространственности, замкнутого и незамкнутого контура, вертикальных и горизонтальных линий, подравнивания (ассимиляции), переоценки вертикали, заполненного пространства. Иллюзии: линий и форм; заполненного промежутка; соподчинения частей формы; постепенных переходов

элементов формы; контраста и подравнивания; незамкнутого контура; внимания, акцентов и доминант; наклонных линий; массы в одежде; цвета, рисунка и фактуры ткани. Явление иррадиации.

### **Тема 8. Основы проектирования одежды. Проектирование одежды различного ассортимента**

Основные этапы проектирования. Анализ предпроектной ситуации. Синтез результатов анализа в определенных типах формообразования. Разработка творческой концепции, связанной как с конкретными проектными задачами, так и с основными тенденциями развития проектной культуры в целом. Назначение и функция проектируемой вещи, конструктивные и технологические требования. Методы проектирования одежды, как моделирование и макетирование. Поиск новых решений и отбор оптимальных вариантов. Объемные модели. Описание облика и способа практического использования изделия. Ретроспективное моделирование Перспективное моделирование(проектное прогнозирование). Техническое моделирование. Проектно-графическое моделирование и макетирование. Классификация одежды по ассортиментным группам. Ассортимент одежды в зависимости от использования.

### **Тема 9. Методы проектирования костюма.**

Образно-ассоциативный подход к проектированию костюма. Методы творчества. Создание художественного образа

Образно-ассоциативные методы, позволяющие наполнить форму смыслом и социокультурным содержанием. Комбинаторика. Трансформация. Кинетизм. Модульное проектирование. Методы: инверсии, аналогии, ассоциации, эмпатии, фантазии, новых комбинаций, морфологического анализа, инкубации. Этапы создания художественного образа. Ментальная карта как способ визуализации мышления. Бионический метод проектирования. Бионический метод проектирования. Метод плоского кроя.

### **Тема 10. Проектирование единичных изделий, комплектов, ансамблей костюма**

Системы организации элементов костюма: семейство, гарнитур, комплект, ансамбль, туалет. Единичные изделия комплекта. Единство отдельных составляющих комплекта. «Диффузный стиль» в одежде. Поиск новых способов ношения привычных элементов одежды. Ансамбль как взаимная согласованность, органическая взаимосвязь, единство частей костюма по силуэту, пропорциям, цвету, отделкам. Многослойность в ансамбле.

### **Тема 11. Проектирование коллекции одежды**

Типы коллекций одежды. Этапы разработки коллекции. Особенности проектирования коллекций разных типов. Факторы гармонизации и структура коллекции. Авторская концепция образа. Применяемые в коллекции материалы. Цветовое решения коллекции. Основные формы и базовые конструкции. Стилизовое решение коллекции. Создание серии моделей на одной базовой основе. Типы и назначение коллекций. Коллекция и ее составляющие элементы. Перспективные коллекции :высокой моды (ведущих домов моды) и коллекции «прет-а-порте». Промышленные базовые коллекции и концепции ассортимента. Авторские коллекции. Коллекции специального назначения. Возрастная категория коллекции одежды для грудных детей, коллекции одежды для тинейджеров и т.п. Конкретное назначение: коллекции домашней одежды, одежды для сна, для спорта, отдыха и т, Индивидуальный гардероб (для индивидуального клиента). Массовые (для определенного типа потребителей). Групповые (для определенной группы людей). Коллекции форменной одежды (школьная форма, форма муниципальной милиции и т.п.), Коллекции фирменной одежды (для работников Аэрофлота, торговых фирм и т.п.), Коллекции одежды для представительств и делегаций (для национальной команды на Олимпийских играх и т.д.). Работа и порядок создания новых коллекций. Выявление факторов типологических особенностей потребителей. Группы потребителей, учитывающие модную ориентацию. Структура коллекции. Создание сценария коллекции.

Нетрадиционное использование тканей при моделировании одежды.  
Многофункциональные вещи.

## **5.1. Планы семинарских, практических, лабораторных занятий**

### **Тема 1. Теоретические основы проектирования костюма**

#### **Задание 1. Выполнение набросков фигуры человека с натуры**

Выполнение набросков фигуры человека с натуры: линиями одной толщины; линиями разной толщины; линейно-пятновые. Компоновка фигуры человека в заданном формате. Отражение необычного ракурса и позы натурщика, фиксирование наиболее характерных черт в облике натурщика.

#### **Задание 2. Стилизация набросков. Поиск нового образного решения.**

##### **Применение различных графических средств и приемов**

Выполнение стилизованных изображений головы, рук, ступней ног и фигуры человека в костюме. Выявление наиболее характерных черт человека, подчеркивание его индивидуального стиля.

#### **Задание 3. Разработка фор-эскизов орнаментальной ткани на основе творческого источника**

Вычленение элементов композиции. Авторская трактовка орнаментальной композиции, изменение масштаба рисунка, композиционной схемы, графических приемов.

#### **Задание 4. Ассортиментный ряд. Плечевые изделия (жилеты, рубашки, и др.)**

Конструктивные и конструктивно-декоративные поиски: детали, крой, виды отделки.

Декоративные поиски: рисунок, печать, орнаментальная композиция; взаимосвязь декора и конструкции. Стилистические поиски.

### **Тема 2. Методология дизайн-проектирования костюма**

#### **Задание 5. Ассортиментный ряд. Поясные изделия. Юбки**

Поиски ассортиментных решений. Пропорции (длина, ширина), конструктивные и декоративные решения. Взаимосвязь конструкции и декора (клетка, полоска, пластический рисунок, отделка).

#### **Задание 6. Ассортиментный ряд. Поясные изделия. Брюки**

Поиски ассортиментных решений. Пропорции (длина, ширина), конструктивные и декоративные решения. Взаимосвязь конструкции и декора (отделка, рисунок). Графические поиски передачи фактуры материала.

#### **Задание 7. Выполнение копий, зарисовок исторического (народного) костюма, выявление силуэта, формообразующих факторов**

Определение геометрического вида формы, пропорциональных соотношений, ритмических движений элементов костюма и его пластической характеристики, внутренней организации формы.

#### **Задание 8. Разработка серии эскизов моделей одежды по мотивам исторического (народного) костюма**

Трансформация силуэта исторического (народного) костюма, изменение пропорциональных соотношений частей, составляющих форму. Композиционные задачи: лаконичный силуэт, наполненный силуэт, объемный верх + «чистый» верх, «чистый» низ + объемный низ. Отработка различных приемов стилизации и графических приемов подачи фигуры.

### **Тема 3. Основы художественного проектирования костюма**

**Задание 9. Разработка серии эскизов ассортимента «платье» с использованием одной силуэтной (или базовой) формы и различным внутренним ее заполнением, с учетом зрительных иллюзий**

Выполнение упражнений по внутренней организации формы костюма, с учетом зрительных иллюзий.

**Задание 10. Зрительные иллюзии в костюме. Платье-декор. Ассортиментные ряды. Влияние орнамента и цветового решения на восприятие силуэта**

Выполнение упражнений, с применением статических, динамических раппортных композиций, различных цветовых гармоний.

**Задание 11. Разработка серии эскизов моделей домашней одежды под девизом «Текстильный авангард»**

Выявление стилевого направления, назначения, применяемых методов дизайна одежды. Двух-фигурная композиция листа.

**Задание 12. Разработка серии эскизов комплектов молодежной одежды под девизом «Студенческий бум»**

Анализ выбранного стиля, современных тенденций в молодежной одежде. Особенности образного, стилевого решения комплектов для данной возрастной группы. Креативные предложения по ассортименту, аксессуарам, внешнему виду проектируемых материалов.

**Тема 4. Фигура человека как объект проектирования.**

**Задание 13. Разработка монокомпозиций (аппликаций) для оформления детской одежды**

Выбор и стилизация мотивов для монокомпозиций. Декоративность цветового решения. Специфика оформления детской одежды.

**Задание 14. Эскизирование комплектов одежды для детей ясельного возраста (1–3 лет)**

Особенности телосложения и пропорции фигуры. Специфика конструкции одежды. Возможные членения в одежде.

**Задание 15. Проектирование комплектов одежды для дошкольников**

Ассортимент верхней одежды. Роль комплекта. Отражение значения функциональных деталей костюма.

**Задание 16. Проектирование нарядной одежды для детей (3–7 лет), используя творческий источник**

Создание художественного образа. Разнообразие отделок. Отражение модных элементов в одежде для детей. Многофигурная композиция.

**Задание 17. Разработка комплектов одежды для спорта и отдыха для детей (7–10 лет) под девизом «Каникулы»**

Выявление наиболее характерных форм, силуэтов, конструктивных и декоративных решений одежды данного назначения для детей.

**Тема 5. Средства гармонизации костюма**

**Задание 18. Разработка комплектов одежды для подростков под девизом «Колледж»**

Основные формы одежды и их членение. Роль комплекта. Выразительность и простота композиционного решения одежды.

**Задание 19. Разработка коллекции молодежной одежды под девизом «Выпускной бал»**

Проектирование нарядной одежды для старшей школьной группы. Выбор цветовой палитры. Поиск графической подачи для решения художественного образа. Многофигурная композиция.

**Задание 20. Разработка серии эскизов с применением неожиданных конструкций, каркасов в одежде**

Авангард в форме. Применение комбинаторных методов проектирования одежды, методы творчества.

**Задание 21. Разработка серии эскизов новых форм моделей одежды, предполагая некроенные полотна материалов**

Создание художественного образа. Применение креативных методов дизайна (аналогии, ассоциации, зафиксированных драпировок).

**Тема 6. Использование новых направлений графики в разработке композиционного решения костюма**

**Задание 22. Использование метода вставок для создания сложной формы и фактуры поверхности одежды**

Вертикальные, горизонтальные, диагональные, смешанные членения формы. Вставки, врезки различной конфигурации.

**Задание 23. Создание новых форм одежды методом трансформации**

Превращение одной формы в другую. Трансформация деталей внутри одной формы.

**Задание 24. Разработка авангардных моделей одежды под девизом «Шиворот-навыворот»**

Применение метода инверсии в проектировании костюма.

**Задание 25. Разработка авангардных моделей одежды под девизом «Из-под пятницы-суббота»**

Проектирование многослойных комплектов, ансамблей одежды.

**Задание 26. Разработка 2х-фигурных эскизов в художественной системе «Человек-костюм-среда» под девизом «Осенний город»**

Проектирование верхней одежды. Компонировка листа. Выбор графических средств и приемов. Условная проработка фона. Выявление плановости фигур.

**Тема 7. Зрительные иллюзии**

**Задание 27. Разработка фор-развертки молодежной коллекции для спорта и отдыха из меха и трикотажа**

Проектирование молодежных комплектов. Поиск интересных композиционных решений. Передача графическими приемами фактур меха и трикотажа. Многофигурная композиция.

**Задание 28. Разработка фор-развертки верхней одежды по мотивам костюмов народов Севера, Сибири, Дальнего Востока и т.д., с использованием декора, различных фактур**

Выполнение копий творческого источника. Выделение элементов, наиболее созвучных данному модному направлению и применение их в современных разработках эскизов верхней одежды.

**Задание 29. Разработка моделей верхней мужской одежды определенного стиля**

Выбор одного стилевого направления. Разработка серии эскизов моделей одежды с учетом тенденций моды.

**Задание 30. Разработка серии эскизов моделей одежды с использованием одной базовой основы и различных методов проектирования костюма**

Применение декоративных отделок, вариантов оформления конструктивных линий, разнообразных членений формы. Роль воротника и застежки.

**Тема 8. Основы проектирования одежды. Проектирование одежды различного ассортимента**

**Задание 31. Разработка серии моделей одежды под девизом «Гардероб»**

Выбор стилевых направлений. Подбор цветовой палитры. Визуальная презентация.

**Задание 32. Проектирование нарядных ансамблей для особо торжественных случаев**

Разнообразие и декоративность формы и отделки, оригинальность деталей, асимметричность композиции. Влияние тенденций моды.

**Задание 33. Проектирование вечерних ансамблей одежды для женщин.  
Ведущая роль конструктивного решения моделей одежды**

Конструктивные линии в одежде. Характер и значение вертикальных, горизонтальных, плавных кривых линий в моделях одежды. Сочетание линий различных конфигураций.

**Задание 34. Проектирование вечерних ансамблей одежды для женщин.  
Ведущая роль декоративного решения моделей одежды**

Конструктивно-декоративные и декоративные линии в одежде. Конструктивная и декоративная связь частей ансамбля. Применение декоративных отделок и деталей в костюме, выразительных фактур материалов.

**Задание 35. Проектирование мужской нарядной одежды определенного стиля**

Выбор стилевой направленности. Выполнение серии эскизов с учетом перспективного направления моды. Связь цвета, фактуры, структуры и рисунка ткани с формой и покроем изделий.

**Тема 9. Методы проектирования костюма.**

**Задание 36. Проектирование нарядных моделей одежды из трикотажных полотен, используя различные принципы формообразования**

Связь формы одежды с пластическими свойствами материалов. Использование пластических материалов в решении композиционного замысла формы одежды. Выбор принципов формообразования.

**Задание 37. Разработка эскизов моделей нарядной одежды с использованием украшений как композиционного центра ансамбля**

Поиск расположения композиционного центра ансамбля. Акцентирование доминанты (украшений) дизайном и цветом. Применение законов смыслового фактора, количества, центрального расположения и закона качества.

**Задание 38. Выполнение серии эскизов моделей одежды с трактовкой нового художественного образа, используя образное содержание пословицы (поговорки, частушки)**

Применение креативных методов дизайна. Использование выразительных композиционных средств (ритмическая организация элементов костюма, симметрия и асимметрия, контраст и нюанс, статика и динамика), а также цветового и решения и выразительной графической подачи эскизов.

**Задание 39. Разработка серии эскизов моделей одежды под девизом «Батик»**

Выполнение эскизов росписи по ткани: методом копирования произведений искусств (или их фрагментов); методом фантазии. Применение эскизов росписи по ткани в разработке серии моделей одежды.

**Тема 10. Проектирование единичных изделий, комплектов, ансамблей костюма**

**Задание 40. Разработка серии эскизов авангардных моделей одежды с применением объемных фактур и переплетений**

Поиск и переосмысление творческого источника для создания необычных переплетений и объемных фактур.

**Задание 41. Использование новых направлений графики в разработке композиционного решения костюма**

Выбор направления графики (компьютерная графика, граффити, книжная графика, шрифт и т.д.) и его применение в композиции костюма.

**Тема 11. Проектирование коллекции одежды**

**Задание 42. Выполнение серии эскизов авангардных моделей одежды с применением нетрадиционных сочетаний различных материалов, фактур и цветового решения**

Поиск авангардных форм костюма, применение сочетаний различных по пластическим свойствам и фактурам материалов.

### **Задание 43. Проектирование коллекции моделей одежды перспективного направления различного ассортимента. Выполнение индивидуального задания**

Выбор темы. Анализ исследуемого объекта. Поиск творческой идеи, выполнение аналоговых рядов по ассортименту, поиск новых направлений в формообразовании и декорировании костюма. Графическая разработка идеи: поиск наиболее выразительного решения графической подачи коллекции модной одежды. Визуальная презентация авторской коллекции моделей одежды (эскизная графика, пригласительный билет, макет буклета).

### **СЛОВАРЬ ОСНОВНЫХ ПОНЯТИЙ**

Для понимания материала учебной дисциплины «Проектирование», необходимо познакомить студентов с основными терминами. И в дальнейшем систематически проверять понимание и усвоение специальной терминологии на практических занятиях.

**Автономная художественная система** (проектирование единичных моделей костюма)

**Ансамбль** (в переводе с французского означает «вместе», «сразу») — это совокупность составляющих костюм предметов одежды и дополнений, соответствующая конкретному художественному замыслу. Ансамбль — более сложноорганизованная художественная система по сравнению с комплектом. Ансамбль несет в себе художественный образ конкретного человека, выраженный в продуманной связи и соподчинении одежды и дополнений.

**Ассоциация** - это связь между отдельными представлениями, при которой одно из представлений вызывает другое.

**Бионический метод** заключается в анализе конкретных объектов бионики. Например, проанализировав механику крыльев насекомых, разработать новые формы запахования, наслоения верхней одежды, трансформации деталей. Свечение некоторых насекомых может натолкнуть на идею разработки обуви со встроенным автономным освещением дороги. Таким образом, бионический подход в дизайне позволяет получить неординарные решения конструктивных узлов, новых свойств поверхностей и фактур. Кроме того, этот метод предполагает пристальное внимание дизайнера перенести на объекты природы; увидеть в обычном интересную идею, принцип, способ. В этом проявляется связь творческой личности с окружающим миром, со средой обитания человека.

**Дефекты моделирования** сказываются на внешнем виде одежды, что снижает ее эстетические свойства, а в ряде случаев приводят к невозможности использования одежды по назначению. Все дефекты моделирования можно разделить на две группы: дефекты, связанные с неправильным композиционным решением модели, нарушением целостности композиции, гармоничности элементов формы и т. п.; дефекты, возникшие из-за несоответствия художественно-колористического оформления и свойств материалов форме одежды.

**Кинетизм** (от греч. ктеикоз — приводящий в движение) — комбинаторный метод проектирования, в основе которого лежит идея движения формы, любого ее изменения. Метод кинетизма заключается в создании динамики форм, декора, рисунков тканей. Идея движущейся формы принадлежит художникам советского авангарда 1910— 1920-х гг. — конструктивистам В.Татлину, К. Мельникову, А. Род-ченко и др. В Европе в 1920— 1960-х гг. идеи кинетизма развивали Л.Мохой-Надь, М.Дюшан, Р. Сото, Н.Шоффер и др.

**Коллекция** (в переводе с латинского означает «собрание») — это систематизированное собрание каких-либо однородных предметов, представляющих научный, исторический или художественный интерес.

**Комбинаторика** — метод формообразования в дизайне, основанный на поиске, исследовании и применении закономерностей вариантного изменения пространственных,



конструктивных, функциональных и графических структур, а также на способах проектирования объектов дизайна из типизированных элементов. Если сказать проще, то комбинаторика — комбинирование различными способами форм и их элементов или вариантный поиск, который можно подразделить в проектировании на ряд основных приемов: комбинирование элементов на плоскости при создании текстильных композиций, раппортных тканей или трикотажных полотен; комбинирование типизированных стандартных элементов (модулей) при создании целостной формы; комбинирование деталей, пропорциональных членений внутри определенной формы (по одной конструктивной основе или базовой форме)

Комбинаторика — метод формообразования в дизайне, основанный на поиске, исследовании и применении закономерностей вариантного изменения пространственных, конструктивных, функциональных и графических структур, а также на способах проектирования объектов дизайна из типизированных элементов.

**Коммуникативные требования** характеризуют цвет, как элемент формы костюма, в соответствии с его семантикой, традициями использования, сформированными стереотипами потребления.

**Комплект** (в переводе с латинского означает «полный») — это полный набор единичных предметов одежды, имеющих общее функциональное назначение и стилевое решение. Художественная система «комплект» является условием достижения высокого потребительского уровня вещей его составляющих, так как одежда и дополнения, входящие в комплект, связаны между собой единством назначения и художественного решения.

**Конструирование одежды** - это процесс построения чертежей деталей изделия и изготовления лекал (выкроек). Другими словами - это процесс разработки конструкции. Конструкция представляет собой чертеж деталей изделия в натуральную величину с указанием мест сопряжения по срезам деталей и методов изготовления. Как отмечалось выше, по конструкции швейные изделия делят на плечевые, поясные, головные и т. п.

**Концепция в дизайне** — основная идея, смысловая направленность целей, задач и средств проектирования.

**Макет** — материальное пространственное воспроизведение проектируемого изделия. Объемные макеты дают представление о пространственной структуре, размерах и пропорциях объекта. В качестве материалов для макетирования одежды используется макетная ткань (хлопчатобумажная бязь, перкаль, муслин и т.п.), бумага, нетканые материалы (флизелин), пленки и искусственная кожа (при моделировании одежды из кожи), для макетирования обуви и аксессуаров иногда используется пластилин.

**Макетирование в дизайне** — изготовление макетов изделий из различных материалов в натуральную величину или в нужном масштабе.

**Ментальные карты – интеллект** - карта это мощный графический метод, предоставляющий универсальный ключ к высвобождению потенциала, скрытого в мозге. Основная идея этого метода заключается в том, что пишется в центре листа одно ключевое понятие, а все связанные понятия с этим словом на ветви которые отходят от главной идеи. Идею можно не только записывать, но и иллюстрировать такие рисунки очень помогают придумывать что-то новое с идеей, которая лучше запомнится.

**Метод аналогий** - метод решения поставленной задачи. При этом методе используются аналогичные решения, взятые из народного костюма, национальной одежды, инженерных решений, произведений архитектуры и т.д. Дизайнер сталкивается с интерпретацией творческого источника и превращает его путем трансформаций в проектное решение. Новые интересные решения получаются при образовании не визуальных признаков творческого источника, а одного из способов создания вещи.

**Метод декомпозиции и принцип последовательного приближения** - разложения сложной задачи на составляющие и последовательное решение цепи частных задач. Этот метод приближается к методу «преобразований», только здесь используется

более системный подход. Если взять, например, другую проектную задачу: разработать серию эскизов верхней одежды (пальто, полупальто, плащ), то, пользуясь этим методом, разбиваем проектирование на несколько последовательных этапов: - Что нового вы можете предложить, от каких стереотипов отказаться - это главный основополагающий этап; - Какой ассортимент необходимо разработать: ансамбль, комплект, единичную вещь;

**Метод деконструкции** заключается в новом подходе к моделированию одежды, который представляет собой свободное манипулирование формой и посадкой изделия на фигуре.

**Метод неологии** является методом использования чужих идей, передового отечественного и зарубежного проектирования. Вообще мода основана на подражании. Поэтому каждое модное нововведение или признак тиражируется специалистами и потребителями до тех пор, пока не наступит психологическая усталость. Сюда можно и метод поиска формы на основе пространственной перекомпоновки прототипа. Необходимо в процессе заимствования поставить и ответить на следующие вопросы. Что нужно изменить в процессе? Что можно изменить в прототипе? Каким образом?

**Метод передовых технологий** используются в проектировании для объектов, способных изменять внешний вид (цвет, освещение). Например, разработка цирковых или эстрадных костюмов с автономным освещением (миниатюрные лампочки, встроенные в костюм, использование светодиодов, которые светятся от направленного на них луча света или от батареек, спрятанных в костюме). Современными дизайнерами разработаны модели одежды из материалов с жидкими кристаллами, меняющими свой цвет при нагревании (футболки, топы, купальники и др.)

**Метод плоского кроя** при использовании данного метода из полотен материала создается серия одного или разного ассортимента и разные по форме изделия. Разнообразие моделей достигается путем применения различных подрезов или прорезей и способов ношения. Преобразование трансформы происходит по принципу «развертывание – свертывание», который определяет различные изменения в пространственном положении куска ткани.

метод проектирования для изготовления одежды одного среднего размера, которая подойдет большому числу покупателей разной комплекции.

**Метод разработки семейства моделей по одной базовой основе.**- сущность метода заключается в создании множества моделей по одной базовой форме и конструктивной основе с использованием унификации и стандартизации элементов. Так, модели могут отличаться различной формой воротника, карманов, манжет рукавов. Это позволяет разнообразить ассортимент одежды и удовлетворять полнее спрос покупателей.

**Метод свободного выражения функции** - метод поиска «идеальной вещи». Основная цель его состоит в такой постановке задачи, при которой особое внимание уделяется назначению объекта. Это как бы «маяк», указывающий наиболее перспективные направления поисков. Например, ставится проектная задача - разработать идеальную куртку для любого потребителя. Существует международный стандарт, который диктует определенные правила проектирования: куртка должна быть достаточного объема, конструкция должна быть типовой, обеспечивающая идеальную посадку на фигуре; Конструкция рукава должна позволять поднять руку и выполнить достаточно резкое движение вперед; расположение карманов, кокетов и других деталей должно быть удобным для входа руки; необходимо наличие двойной застежки (на молнию и кнопки, на молнию и пуговицы и т.п.). Отечественный вариант - куртка с одной застежкой-молнией - не выдерживает критики. Все входы карманов должны иметь застежку (любого вида); на линии талии и внизу изделия должны быть регулируемые пояс, кулилка, шнурок, резинка, хлястики и т.п.; капюшон должен быть трансформирующимся: убираться в воротник-стойку на молнии; раскрываться и раскладываться по плечам как морской воротник, если имеется декоративная или меховая подкладка: быть съемным и убираться в специальный карман или засовываться под погон;

конструкция капюшона должна защищать от непогоды, т.е. удобно сидеть и прилегать к голове; у низа рукавов должна быть двойная подкладка на резинке; куртка должна «дышать», т.е. быть гигроскопичной (специальная подкладка, перфорация в подмышечной области и под кокеткой на спине).

**Метод трансформации** - это метод превращения или изменения формы, часто используемый при проектировании. Сам процесс трансформации определяется динамикой, движения превращения или небольшого изменения. Трансформация осуществляется следующим образом: превращение одной формы в другую (например, была длинная юбка, стала короткая при помощи кулисок; шапка-ушанка; складная сумка); Трансформация деталей внутри одной формы (например, концы воротника загибаются, складываются в гармошку, завязываются вокруг шеи, заплетаются в косички).

**Метод эмпатии** - «вхождение в роль» проектируемого изделия. Этим методом чаще всего пользуются актеры в театре. Конечно, этот прием выглядит несколько абсурдно, но может дать неожиданное правильное решение. Например, надо разработать модель пальто или плаща для городской давки, для поездки каждый день на работу в переполненном транспорте. Проектировщик «входит в роль» этого изделия и с его «колокольни» пересматривает традиционное решение (может быть, материал или ткань должна быть скользкими, гигроскопичными, без болтающихся деталей - поясов, хлястиков и др., хорошо чиститься, карманы должны иметь застежку, а не висеть как мешки). Таким образом можно разработать идеальное изделие.

**Мода** – непродолжительное господство в определенной общественной среде тех или иных вкусов, проявляющихся во внешних формах быта, особенно в костюме. В отличие от стиля мода характеризуется более кратковременным и поверхностным изменением внешних форм. Модным принято называть явления, вызывающие достаточно массовый интерес и положительную оценку. Мода может распространяться и на вещи, созданные в далеком прошлом.

**Моделирование** - это процесс создания модели, или первичного образца, одежды, по которой будет осуществляться массовое или индивидуальное производство одежды.

**Моделирование в дизайне** — процесс отображения, представления или описания целостного объекта (системы объектов), ситуации или функционального процесса. Выделяют моделирование художественно-образное, проектно-графическое (создание эскиза), ретроспективное, конструктивное, перспективное, техническое и компьютерное.

**Модульный метод проектирования** способствует унификации структурных элементов изделий. Основной принцип унификации — разнообразие продуктов дизайна при минимальном использовании унифицированных элементов (модулей). Модульное проектирование предполагает конструктивную, технологическую и функциональную завершенность.

**Одежда** – это совокупность покровов, защищающих человека от климатических воздействий и являющихся некоторым проявлением его индивидуальности. Первые признаки одежды обнаружены у людей эпохи палеолита. Материалы, способы их производства диктовали крой и способ ношения одежды

**Перспективное моделирование** (проектное прогнозирование) занимается изучением желаемых перспектив развития общества и разрабатывает проекты, которые могут способствовать достижению этого идеала.

**Прием вставок (врезок)** используется для создания сложной формы из простой. Для этого можно взять любую простую давно известную форму одежды: прямую, зауженную или расширенную книзу юбку, платье такого же силуэта, рукава, воротники, капюшоны, сумки, головные уборы. Другими словами, взять цилиндрическую или коническую форму, разрезать её в определенном направлении (вертикально, горизонтально, диагонально, смешанно) по боковым швам, в других местах (можно соблюдать равные расстояния между разрезами или располагать разрезы в динамичном ритме). Вставить в разрезы, обработанные по краю или с контрастной подкладкой,

плоские куски ткани простой геометрической формы. Можно вставить и сложные формы в виде цветов, листьев, бабочек, животных, рук, ног, профилей, фигур людей, неограниченно фантазируя.

**Применение модульного проектирования** в производстве изделий дизайна есть высшая форма деятельности в области стандартизации. При этом стандартизация выявляет и закрепляет наиболее перспективные методы и средства проектирования. Этот метод способствует унификации структурных элементов изделий. В технике наличие унифицированных узлов и деталей и установка их в различных сочетаниях позволяет преобразовывать конструкции одних изделий в другие. Основным принципом унификации - разнообразие продуктов дизайна при минимальном использовании унифицированных элементов (модулей). Модульное проектирование предполагает конструктивную, технологическую и функциональную завершенность. Сам модуль может быть законченным изделием или являться составной частью изделия, в том числе другого функционального назначения.

**Проектирование одежды** – процесс, состоящий из последовательных этапов разработки проекта и технического описания новой модели. Техническое описание содержит данные и требования для конструирования, моделирования и изготовления проектируемой модели. Проектирование выполняют по алгоритму. Сначала получают и анализируют задание на разработку модели. Изучают и анализируют социологические и экономические требования к изготовлению новой модели. Затем разрабатывают проектное предложение и на основании чего выполняют эскизное, конструктивное и технологическое проектирование модели. На следующем этапе разрабатывают рабочую документацию; экспериментально проверяют и внедряют модель в производство.

**Проектно-графическое моделирование** предполагает соответствие графической формы содержанию проектной задачи; вариантный поиск и экспериментальный характер эскизного проекта; логическую последовательность проектного поиска и системный подход к решению поставленной задачи.

**Психологические требования** характеризуют область эмоционального воздействия цвета на человека. Они определяют явления цветовых ассоциаций, эмоционального восприятия различных колоритов, личностных цветопредпочтений.

**Размерная типология** - это рациональная система типов фигур, которая достаточно полно отражает формы тела человека и которая характерна для данного региона.

**Ретроспективное моделирование** основано на анализе прототипов и аналогов и постановке на основе этого анализа проектной задачи. Однако этот способ не позволяет выполнить основную задачу дизайна — создание новых вещей, а направлен на совершенствование уже существующих.

**Символ** – это легко воспроизводимые визуальные или звуковые сигналы, являющиеся носителями информации и имеющие решающее значение для объективного знания. В истории костюма символы особенно важны, так как благодаря им мы распознаем эпоху через черты, идентичные чертам других видов искусства.

**Синтез в дизайне** — процесс мысленного упорядочения проектных сведений, отобранных при дизайнерском анализе, и соединения их в единое целое — проектный образ. Структурообразование единичных предметов называется формообразованием. Методы синтеза могут быть либо системного характера (комбинаторные, аналоговые), либо спонтанно-интуитивные (ассоциативные). В процессе синтеза результаты проведенных исследований реализуются в конкретных методах формообразования: комбинаторных, аналоговых, образно-ассоциативных.

**Создание одежды из целого плоского куска ткани** — метод комбинаторики без применения традиционных методов сшивания одежды из кроеных деталей.

**Стиль** – исторически сложившаяся, относительно устойчивая общность признаков образной системы средств и приемов художественного выражения,

обусловленная единством содержания. Классификация стилей тесно связана с историческими и социологическими закономерностями развития общества.

**Техническое моделирование** — процесс разработки чертежей и образца одежды по базовой модели или ее графическому изображению. Разработанный образец служит эталоном формы и конструкции для массового производства.

**Трансформация** (от лат. превращение) — метод превращения или изменения формы, часто используемый при проектировании одежды. Сам процесс трансформации определяется динамикой, движением вращения или небольшого изменения. Трансформация осуществляется следующим образом: превращение одной формы в другую (например, была длинная юбка, стала короткой при помощи кулисок; шапка-ушанка, складная сумка); трансформация деталей внутри одной формы (например, концы воротника загибаются, складываются в гармошку, завязываются вокруг шеи, заплетаются в косички). Процесс превращения может носить бесконечный характер, т.е. вариантов изменений можно придумать много. В этом есть положительный момент, так как изделие вследствие своей многообразности не надоедает и срок его эксплуатации продлевается.

**Физиологические требования** вызваны определенным строением органа зрения человека. Они определяют создание оптимальных условий восприятия цвета костюма зрителем, связанных с утомлением зрения, явлениями зрительных иллюзий (иррадиация, цветовой контраст и др.)

**Художественная система** - основы композиции, на которые опирается в своем творчестве художник-проектировщик, являются признаком организующей, гармонизирующей и связующей величины.

**Художественная система «ансамбль»** (проектирование закрытого комплекса изделий, выражающего художественный образ человека)

**Художественная система «гарнитур»** (проектирование полного набора изделий конкретного назначения)

**Художественная система «коллекция»** (проектирование коллекций моделей различного типа и назначения).

**Художественная система «коллекция» в проектировании одежды** — это серия моделей костюмов, объединенных общей идеей, эмоционально-художественной выразительностью образа, единством стиля, формы, цветового решения и применяемых материалов.

**Художественная система «комплект»** (проектирование открытого комплекса изделий взаимозаменяемых, служащих основой базового гардероба)

**Художественная система «семейство»** (проектирование моделей на основе базовой формы)

**Эскизный метод** моделирования предполагает создание рисунка модели. На эскизах модель изображается в цвете в различных ракурсах: спереди, сбоку, сзади. В эскизе уже определена конструкция, покрой, линии, пропорции в соответствии с общей композицией.

**Эстетические требования** продиктованы эстетическим идеалом общества, его цветовой культурой, тенденциями модной цветовой гаммы сезона.

**Эталонные требования** основаны на существующих нормах цветовоздействия на организм человека, разработанных цветовых эталонах, каталогах, нормативах и стандартах.

## **6. ПЕРЕЧЕНЬ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ).**

Одним из основных видов деятельности студента является самостоятельная работа, которая включает в себя изучение лекционного материала, учебников и учебных пособий, первоисточников, подготовку сообщений, выступления на групповых занятиях, выполнение практических заданий. Методика самостоятельной работы предварительно

разъясняется преподавателем и в последующем может уточняться с учетом индивидуальных особенностей студентов. Время и место самостоятельной работы выбираются студентами по своему усмотрению с учетом рекомендаций преподавателя. Самостоятельную работу над дисциплиной следует начинать с изучения программы, которая содержит основные требования к знаниям, умениям и навыкам обучаемых. Обязательно следует вспомнить рекомендации преподавателя, данные в ходе установочных занятий. Затем – приступить к изучению отдельных разделов и тем в порядке, предусмотренном программой. Получив представление об основном содержании раздела, темы, необходимо изучить материал с помощью учебника. Целесообразно составить краткий конспект или схему, отображающую смысл и связи основных понятий данного раздела и включенных в него тем. Затем полезно изучить выдержки из первоисточников. При желании можно составить их краткий конспект. Обязательно следует записывать возникшие вопросы, на которые не удалось ответить самостоятельно.

Для более полной реализации цели, поставленной при изучении тем самостоятельно, студентам необходимы сведения об особенностях организации самостоятельной работы; требованиям, предъявляемым к ней; а также возможным формам и содержанию контроля и качества выполняемой самостоятельной работы. Самостоятельная работа студента в рамках действующего учебного плана по реализуемым образовательным программам различных форм обучения предполагает самостоятельную работу по данной учебной дисциплине, включенной в учебный план. Объем самостоятельной работы (в часах) по рассматриваемой учебной дисциплине определен учебным планом.

В ходе самостоятельной работы студент должен:

- освоить теоретический материал по изучаемой дисциплине (отдельные темы, отдельные вопросы тем, отдельные положения и т. д.);
- применить полученные знания и навыки для выполнения практических заданий.

Студент, приступающий к изучению данной учебной дисциплины, получает информацию обо всех формах самостоятельной работы по курсу с выделением обязательной самостоятельной работы и контролируемой самостоятельной работы, в том числе по выбору. Задания для самостоятельной работы студента должны быть четко сформулированы, разграничены по темам изучаемой дисциплины, и их объем должен быть определен часами, отведенными в учебной программе.

Самостоятельная работа студентов должна включать:

- подготовку к аудиторным занятиям (лекциям, лабораторно-практическим);
- поиск (подбор) и изучение литературы и электронных источников информации по индивидуально заданной проблеме курса;
- самостоятельную работу над отдельными темами учебной дисциплины в соответствии с тематическим планом;
- домашнее задание, предусматривающее завершение практических аудиторных работ;
- подготовку к зачету или экзамену;
- работу в студенческих научных обществах, кружках, семинарах и т.д.;
- участие в научной и научно-методической работе кафедры, факультета;
- участие в научных и научно-практических конференциях, семинарах.

### 6.1. Задания для углубления и закрепления приобретенных знаний

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
-------------------------	-------------------------	---------

<p><b>УК – 6</b> Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни</p>	<p>УК-6– 31</p>	<p><b>Перечень вопросов</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Определение понятия «пропорция».</li> <li>2. Арифметические пропорции и их применение в проектировании костюма.</li> <li>3. Геометрические, или иррациональные, пропорции и их применение.</li> <li>4. Пропорции «золотого сечения» и их применение в проектировании костюма.</li> <li>5. Связь пропорций костюма со строением фигуры человека.</li> <li>6. Перечислите виды ритмических движений.</li> </ol>
	<p>УК-6– 32</p>	<p><b>Перечень вопросов</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Перечислите элементы и средства композиции.</li> <li>2. Контраст, его виды и применение в костюме.</li> <li>3. Нюанс и тождество, виды и их применение в костюме.</li> <li>4. Как может проявляться контраст или нюанс в форме, конструкции, пластике, тональном и цветовом решении костюма.</li> <li>5. Наиболее активные виды контраста в костюме.</li> <li>6. Закономерности развития формы костюма.</li> <li>7. Распознавание структуры формы</li> <li>8. Дайте определение понятия «базовая форма костюма».</li> <li>9. Дайте определение понятиям: «силуэт», «ведущий силуэт».</li> <li>10. Назовите имена известных зарубежных дизайнеров одежды.</li> </ol>
<p><b>ОПК – 4</b> Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики</p>	<p>ОПК-4– 31</p>	<p><b>Перечень вопросов</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Определение понятия «симметрия».</li> <li>2. Виды симметрии, существуют в природе и художественном творчестве.</li> <li>3. Определение понятия «асимметрия».</li> <li>4. Проявление симметрии и асимметрии в композиции костюма.</li> <li>5. Дайте определение понятия «ритм».</li> <li>6. Перечислите способы формообразования одежды в современном моделировании костюма.</li> </ol>
	<p>ОПК-4– 32</p>	<p><b>Перечень вопросов</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Перечислите элементы композиции, которые характеризуют форму одежды.</li> <li>2. Перечислите какие задачи выполняет творческая коллекция костюмов.</li> <li>3. Перечислите какие методы проектирования одежды наиболее актуальны в данный период моды.</li> <li>4. Перечислите какие методы творчества применяются для проектирования костюма.</li> <li>5. Перечислите какие задачи призвана выполнять промышленная коллекция костюмов.</li> <li>6. Назовите имена ведущих российских дизайнеров одежды.</li> </ol>
<p><b>ПК – 5</b> Способность проектировать актуальный визуальный образ, стиль и конструировать новые сезонные, тематические, ролевые изделия,</p>	<p>ПК-5– 31</p>	<p><b>Перечень вопросов</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Перечислите художественные системы проектирования костюма. Дайте их определение.</li> <li>2. Отличие ансамбля костюма от комплекта одежды.</li> <li>3. Перечислите типы коллекций.</li> <li>4. Назовите принципы гармонизации коллекции.</li> <li>5. Дайте определение понятия «структура коллекции».</li> <li>6. Отличие принципов художественного проектирования при индивидуальном и массовом производстве одежды.</li> </ol>
	<p>ПК-5– 32</p>	<p><b>Перечень вопросов</b></p>

прототипы моделей/коллекций одежды с учетом безопасности, удобства, функциональности, эстетичности и практичности		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Дайте определение понятиям: «динамика» и «статика».</li> <li>2. Перечислите виды зрительных иллюзий. Приведите примеры применения зрительных иллюзий в костюме.</li> <li>3. Композиция как творческий в проектировании костюма</li> <li>4. Компоненты композиции костюма: форма, силуэт и линии.</li> <li>5. Контраст, нюанс, подобие в материалах одежды.</li> <li>6. Зрительные иллюзии в костюме.</li> <li>7. Фигура человека как объект проектирования (телосложение, осанка, пропорции, конструктивные пояса).</li> </ol>
---	--	--

## 6.2. Задания, направленные на формирование профессиональных умений

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
<b>УК – 6</b> Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни	УК-6 – У1	<p style="text-align: center;"><b>Перечень вопросов</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Формы и художественное оформление костюмов</li> <li>2. Периоды и особенности развития костюма и моды первой половины 20-го века.</li> <li>3. Зарождение и история развития зарубежного моделирования.</li> <li>4. Первые модельеры.</li> <li>5. Зарождение и история развития отечественного моделирования.</li> <li>6. Функции исторического и современного костюма: защитная, утилитарно-практическая, эстетическая, социальная, информационная</li> <li>7. Функции моды: эстетическая, биостимулирования и обновления, стимулирование потребления</li> <li>8. Требования, предъявляемые к одежде</li> </ol>
	УК-6 – У2	<p style="text-align: center;"><b>Перечень вопросов</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Характеристика современных силуэтов одежды.</li> <li>2. Компоненты композиции костюма: ткани, цвет и отделка.</li> <li>3. Влияние пропорций на зрительное восприятие фигуры в одежде.</li> <li>4. Ритм в композиции костюма.</li> <li>5. Статичность, динамичность в композиции костюма.</li> <li>6. Симметрия и асимметрия в композиции костюма.</li> <li>7. Контраст, нюанс и подобие в форме одежды.</li> <li>8. Контраст, нюанс подобие в цвете одежды.</li> </ol>
<b>ОПК – 4</b> Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение	ОПК-4 – У1	<p style="text-align: center;"><b>Перечень вопросов</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Сущность и задачи обновления одежды.</li> <li>2. Варианты обновления одежды.</li> <li>3. Разновидности изделий плательного ассортимента и их стилевое решение.</li> <li>4. Особенности моделирования и художественного оформления повседневно деловой одежды.</li> <li>5. Ассортимент и художественное оформление одежды для торжественных случаев.</li> <li>6. Ассортимент и художественное оформление одежды для дома и одежды для отдыха.</li> <li>7. Особенности моделирования верхней женской одежды.</li> <li>8. Отражение особенностей моды в детской одежде. Основной закон в моделировании детской одежды.</li> <li>9. Основные черты современной молодежной моды.</li> <li>10. Процесс и этапы художественного проектирования костюма.</li> </ol>
	ОПК-4 – У2	<p style="text-align: center;"><b>Вопросы для устного опроса</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Особенности художественного проектирования одежды в условиях индивидуального пошива.</li> <li>2. Особенности художественного проектирования единичных изделий одежды в массовом производстве.</li> <li>3. Особенности проектирования комплектов одежды. Принципы сопряжения форм в комплектах.</li> <li>4. Принципы решения ансамбля костюма.</li> </ol>



композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики		5. Отечественные и зарубежные мастера моды. 6. Использование различных видов отделки в композиции костюма
ПК – 5 Способность проектировать актуальный визуальный образ, стиль и конструировать новые сезонные, тематические, ролевые изделия, прототипы моделей/коллекций одежды с учетом безопасности, удобства, функциональности, эстетичности и практичности	ПК-5 – У1	<p style="text-align: center;"><b>Перечень вопросов</b></p> 2. Арифметические пропорции и их применение в проектировании костюма. 3. Геометрические, или иррациональные, пропорции и их применение. 4. Пропорции «золотого сечения» и их применение в проектировании костюма. 5. Связь пропорций костюма со строением фигуры человека. 6. Перечислите виды ритмических движений. 7. Дайте определение понятиям: «динамика» и «статика». 8. Перечислите виды зрительных иллюзий. Приведите примеры применения зрительных иллюзий в костюме. 9. Перечислите элементы композиции, которые характеризуют форму одежды. 10. Перечислите какие задачи выполняет творческая коллекция костюмов. 11. Перечислите какие методы проектирования одежды наиболее актуальны в данный период моды. 12. Перечислите какие методы творчества применяются для проектирования костюма. 13. Перечислите какие задачи призвана выполнять промышленная коллекция костюмов. 14. Назовите имена ведущих российских дизайнеров одежды.
	ПК-5 – У2	<p style="text-align: center;"><b>Перечень вопросов</b></p> 1. Перечислите элементы и средства композиции. 2. Контраст, его виды и применение в костюме. 3. Нюанс и тождество, виды и их применение в костюме. 4. Как может проявляться контраст или нюанс в форме, конструкции, пластике, тональном и цветовом решении костюма. 5. Наиболее активные виды контраста в костюме. 6. Закономерности развития формы костюма. 7. Распознавание структуры формы 8. Дайте определение понятия «базовая форма костюма». 9. Дайте определение понятиям: «силуэт», «ведущий силуэт». 10. Назовите имена известных зарубежных дизайнеров одежды.

### 6.3. Задания, направленные на формирование профессиональных навыков

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
УК – 6 Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни	УК-6 – В1	<p style="text-align: center;"><b>Практические задания</b></p> <b>Тема 1. Теоретические основы проектирования костюма</b> <b>Задание 1. Выполнение набросков фигуры человека с натуры</b> Выполнение набросков фигуры человека с натуры: линиями одной толщины; линиями разной толщины; линейно-пятновыми. Компоновка фигуры человека в заданном формате. Отражение необычного ракурса и позы натурщика, фиксирование наиболее характерных черт в облике натурщика. <b>Задание 2. Стилизация набросков. Поиск нового образного решения. Применение различных графических средств и приемов</b> Выполнение стилизованных изображений головы, рук, ступней ног и фигуры человека в костюме. Выявление наиболее характерных черт человека, подчеркивание его индивидуального

		<p>стиля.</p> <p><b>Задание 3. Разработка фор-эскизов орнаментальной ткани на основе творческого источника</b> Вычленение элементов композиции. Авторская трактовка орнаментальной композиции, изменение масштаба рисунка, композиционной схемы, графических приемов.</p> <p><b>Задание 4. Ассортиментный ряд. Плечевые изделия (жилеты, рубашки, и др.)</b> Конструктивные и конструктивно-декоративные поиски: детали, крой, виды отделки. Декоративные поиски: рисунок, печать, орнаментальная композиция; взаимосвязь декора и конструкции. Стилистические поиски.</p>
	УК-6 – В2	<p style="text-align: center;"><b>Практические задания</b></p> <p><b>Тема 3. Основы художественного проектирования костюма</b></p> <p><b>Задание 9. Разработка серии эскизов ассортимента «платье» с использованием одной силуэтной (или базовой) формы и различным внутренним ее заполнением, с учетом зрительных иллюзий</b> Выполнение упражнений по внутренней организации формы костюма, с учетом зрительных иллюзий.</p> <p><b>Задание 10. Зрительные иллюзии в костюме. Платье-декор. Ассортиментные ряды. Влияние орнамента и цветового решения на восприятие силуэта</b> Выполнение упражнений, с применением статических, динамических рапортных композиций, различных цветовых гармоний.</p> <p><b>Задание 11. Разработка серии эскизов моделей домашней одежды под девизом «ТекАстильный авангард»</b> Выявление стилевого направления, назначения, применяемых методов дизайна одежды. Двух-фигурная композиция листа.</p> <p><b>Задание 12. Разработка серии эскизов комплектов молодежной одежды под девизом «Студенческий бум»</b> Анализ выбранного стиля, современных тенденций в молодежной одежде. Особенности образного, стилевого решения комплектов для данной возрастной группы. Креативные предложения по ассортименту, аксессуарам, внешнему виду проектируемых материалов.</p>
<p><b>ОПК – 4</b> Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции,</p>	ОПК-4 – В1	<p style="text-align: center;"><b>Практические задания</b></p> <p><b>Тема 4. Фигура человека как объект проектирования.</b></p> <p><b>Задание 13. Разработка монокомпозиций (аппликаций) для оформления детской одежды</b> Выбор и стилизация мотивов для монокомпозиций. Декоративность цветового решения. Специфика оформления детской одежды.</p> <p><b>Задание 14. Эскизирование комплектов одежды для детей ясельного возраста (1–3 лет)</b> Особенности телосложения и пропорции фигуры. Специфика конструкции одежды. Возможные членения в одежде.</p> <p><b>Задание 15. Проектирование комплектов одежды для дошкольников</b> Ассортимент верхней одежды. Роль комплекта. Отражение значения функциональных деталей костюма.</p> <p><b>Задание 16. Проектирование нарядной одежды для детей (3–7 лет), используя творческий источник</b> Создание художественного образа. Разнообразие отделки. Отражение модных элементов в одежде для детей. Многофигурная композиция.</p> <p><b>Задание 17. Разработка комплектов одежды для спорта и отдыха для детей (7–10 лет) под девизом «Каникулы»</b></p>

<p>современную шрифтовую культуру и способы проектной графики</p>		<p>Выявление наиболее характерных форм, силуэтов, конструктивных и декоративных решений одежды данного назначения для детей.</p> <p><b>Тема 5. Средства гармонизации костюма</b></p> <p><b>Задание 18. Разработка комплектов одежды для подростков под девизом «Колледж»</b></p> <p>Основные формы одежды и их членение. Роль комплекта. Выразительность и простота композиционного решения одежды.</p> <p><b>Задание 19. Разработка коллекции молодежной одежды под девизом «Выпускной бал»</b></p> <p>Проектирование нарядной одежды для старшей школьной группы. Выбор цветовой палитры. Поиск графической подачи для решения художественного образа. Многофигурная композиция.</p> <p><b>Задание 20. Разработка серии эскизов с применением неожиданных конструкций, каркасов в одежде</b></p> <p>Авангард в форме. Применение комбинаторных методов проектирования одежды, методы творчества.</p> <p><b>Задание 21. Разработка серии эскизов новых форм моделей одежды, предполагая некроеные полотна материалов</b></p> <p>Создание художественного образа. Применение креативных методов дизайна (аналогии, ассоциации, зафиксированных драпировок).</p> <p><b>Тема 6. Использование новых направлений графики в разработке композиционного решения костюма</b></p> <p><b>Задание 22. Использование метода вставок для создания сложной формы и фактуры поверхности одежды</b></p> <p>Вертикальные, горизонтальные, диагональные, смешанные членения формы. Вставки, врезки различной конфигурации.</p> <p><b>Задание 23. Создание новых форм одежды методом трансформации</b></p> <p>Превращение одной формы в другую. Трансформация деталей внутри одной формы.</p> <p><b>Задание 24. Разработка авангардных моделей одежды под девизом «Шиворот-навыворот»</b></p> <p>Применение метода инверсии в проектировании костюма.</p> <p><b>Задание 25. Разработка авангардных моделей одежды под девизом «Из-под пятницы-суббота»</b></p> <p>Проектирование многослойных комплектов, ансамблей одежды.</p> <p><b>Задание 26. Разработка 2х-фигурных эскизов в художественной системе «Человек-костюм-среда» под девизом «Осенний город»</b></p> <p>Проектирование верхней одежды. Компоновка листа. Выбор графических средств и приемов. Условная проработка фона. Выявление плановости фигур.</p>
	<p>ОПК-4 – В2</p>	<p><b>Практические задания</b></p> <p><b>Тема 7. Зрительные иллюзии</b></p> <p><b>Задание 27. Разработка фор-развертки молодежной коллекции для спорта и отдыха из меха и трикотажа</b></p> <p>Проектирование молодежных комплектов. Поиск интересных композиционных решений. Передача графическими приемами фактур меха и трикотажа. Многофигурная композиция.</p> <p><b>Задание 28. Разработка фор-развертки верхней одежды по мотивам костюмов народов Севера, Сибири, Дальнего Востока и т.д., с использованием декора, различных фактур</b></p> <p>Выполнение копий творческого источника. Выделение элементов, наиболее созвучных данному модному направлению и применение их в современных разработках эскизов верхней одежды.</p> <p><b>Задание 29. Разработка моделей верхней мужской одежды определенного стиля</b></p> <p>Выбор одного стилового направления. Разработка серии</p>

		<p>эскизов моделей одежды с учетом тенденций моды.</p> <p><b>Задание 30. Разработка серии эскизов моделей одежды с использованием одной базовой основы и различных методов проектирования костюма</b></p> <p>Применение декоративных отделок, вариантов оформления конструктивных линий, разнообразных членений формы. Роль воротника и застежки.</p> <p><b>Тема 8. Основы проектирования одежды. Проектирование одежды различного ассортимента</b></p> <p><b>Задание 31. Разработка серии моделей одежды под девизом «Гардероб»</b></p> <p>Выбор стилевых направлений. Подбор цветовой палитры. Визуальная презентация.</p> <p><b>Задание 32. Проектирование нарядных ансамблей для особо торжественных случаев</b></p> <p>Разнообразие и декоративность формы и отделки, оригинальность деталей, асимметричность композиции. Влияние тенденций моды.</p> <p><b>Задание 33. Проектирование вечерних ансамблей одежды для женщин. Ведущая роль конструктивного решения моделей одежды</b></p> <p>Конструктивные линии в одежде. Характер и значение вертикальных, горизонтальных, плавных кривых линий в моделях одежды. Сочетание линий различных конфигураций.</p> <p><b>Задание 34. Проектирование вечерних ансамблей одежды для женщин. Ведущая роль декоративного решения моделей одежды</b></p> <p>Конструктивно-декоративные и декоративные линии в одежде. Конструктивная и декоративная связь частей ансамбля. Применение декоративных отделок и деталей в костюме, выразительных фактур материалов.</p> <p><b>Задание 35. Проектирование мужской нарядной одежды определенного стиля</b></p> <p>Выбор стилевой направленности. Выполнение серии эскизов с учетом перспективного направления моды. Связь цвета, фактуры, структуры и рисунка ткани с формой и покроем изделий.</p>
<p><b>ПК – 5</b> Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру</p>	<p>ПК-5 – В1</p>	<p style="text-align: center;"><b>Практические задания</b></p> <p><b>Тема 9. Методы проектирования костюма.</b></p> <p><b>Задание 36. Проектирование нарядных моделей одежды из трикотажных полотен, используя различные принципы формообразования</b></p> <p>Связь формы одежды с пластическими свойствами материалов. Использование пластических материалов в решении композиционного замысла формы одежды. Выбор принципов формообразования.</p> <p><b>Задание 37. Разработка эскизов моделей нарядной одежды с использованием украшений как композиционного центра ансамбля</b></p> <p>Поиск расположения композиционного центра ансамбля. Акцентирование доминанты (украшений) дизайном и цветом. Применение законов смыслового фактора, количества, центрального расположения и закона качества.</p> <p><b>Задание 38. Выполнение серии эскизов моделей одежды с трактовкой нового художественного образа, используя образное содержание пословицы (поговорки, частушки)</b></p> <p>Применение креативных методов дизайна. Использование выразительных композиционных средств (ритмическая организация элементов костюма, симметрия и асимметрия, контраст и нюанс, статика и динамика), а также цветового и решения и выразительной графической подачи эскизов.</p>

и способы проектной графики		<p><b>Задание 39. Разработка серии эскизов моделей одежды под девизом «Батик»</b>          Выполнение эскизов росписи по ткани: методом копирования произведений искусств (или их фрагментов); методом фантазии. Применение эскизов росписи по ткани в разработке серии моделей одежды.</p>
	ПК-5 – В2	<p align="center"><b>Практические задания</b></p> <p><b>Тема 10. Проектирование единичных изделий, комплектов, ансамблей костюма</b>  <b>Задание 40. Разработка серии эскизов авангардных моделей одежды с применением объемных фактур и переплетений</b>          Поиск и переосмысление творческого источника для создания необычных переплетений и объемных фактур.  <b>Задание 41. Использование новых направлений графики в разработке композиционного решения костюма</b>          Выбор направления графики (компьютерная графика, графити, книжная графика, шрифт и т.д.) и его применение в композиции костюма.  <b>Тема 11. Проектирование коллекции одежды</b>  <b>Задание 42. Выполнение серии эскизов авангардных моделей одежды с применением нетрадиционных сочетаний различных материалов, фактур и цветового решения</b>          Поиск авангардных форм костюма, применение сочетаний различных по пластическим свойствам и фактурам материалов.  <b>Задание 43. Проектирование коллекции моделей одежды перспективного направления различного ассортимента.</b>  <b>Выполнение индивидуального задания</b>          Выбор темы. Анализ исследуемого объекта. Поиск творческой идеи, выполнение аналоговых рядов по ассортименту, поиск новых направлений в формообразовании и декорировании костюма. Графическая разработка идеи: поиск наиболее выразительного решения графической подачи коллекции модной одежды. Визуальная презентация авторской коллекции моделей одежды (эскизная графика, пригласительный билет, макет буклета).</p>

**7. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ).**

*Паспорт фонда оценочных средств*

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		ФОС для текущего контроля	ФОС для промежуточной аттестации
<b>УК-6</b> Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни	<b>Знать</b>	способы самоанализа и самооценки собственных сил и возможностей; стратегии личностного развития; УК-6-31	Устный опрос	Вопросы к зачету, зачету с оценкой, экзамену Темы курсовых работ
		эффективные способы самообучения и критерии оценки успешности личности УК-6-32		
	<b>Уметь</b>	определять задачи саморазвития и профессионального роста, распределять их на долго-средне- и краткосрочные с	Реферат	Вопросы к зачету, зачету с оценкой, экзамену Темы курсовых работ

		обоснованием их актуальности и определением необходимых ресурсов УК-6-У1		
		анализировать и оценивать собственные силы и возможности; выбирать конструктивные стратегии личностного развития на основе принципов образования и самообразования УК-6-У2		
	<b>Владеть</b>	приемами оценки и самооценки результатов деятельности по решению профессиональных задач УК-6-В1	Практические задания	Вопросы к зачету, зачету с оценкой, экзамену Темы курсовых работ
		инструментами и методами управления временем при выполнении конкретных задач, проектов, при достижении поставленных целей УК-6-В2		
<b>ОПК-4</b> Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	<b>Знать</b>	методологию создания авторского дизайн-проекта, и способы проектной графики ОПК-4-З1	Устный опрос	Вопросы к зачету, зачету с оценкой, экзамену Темы курсовых работ
		особенности дизайн проектирования, грамотно используя основы линейно-конструктивного построения, цветового решения композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики ОПК-4-З2		
	<b>Уметь</b>	проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики ОПК-4-У1	Реферат	Вопросы к зачету, зачету с оценкой, экзамену Темы курсовых работ
		разрабатывать проектную идею и представлять ее средствами проектной графики, применяя законы композиционных построений ОПК-4-У2		
	<b>Владеть</b>	навыками подготовки выставочного проекта и доведения его до демонстрации	Практические задания	Вопросы к зачету, зачету с оценкой, экзамену

		на творческом мероприятии ОПК-4-В1		Темы курсовых работ
		навыками выбора техники исполнения и стилистического единства в подаче проектной идеи ОПК-4-В2		
<b>ПК-5</b> Способность проектировать актуальный визуальный образ, стиль и конструировать новые сезонные, тематические, ролевые изделия, прототипы моделей/коллекций одежды с учетом безопасности, удобства, функциональности, эстетичности и практичности	<b>Знать</b>	инновационные технологии и новые требования к закономерностям формообразования костюма и способность ПК-5-31	Устный опрос	Вопросы к зачету, зачету с оценкой, экзамену Темы курсовых работ
		технические приёмы организации костюма сложной формы; как проводить поиск новых решений в дизайне костюма, ориентированных на перспективные модные тенденции. ПК-5-32		
	<b>Уметь</b>	проектировать конструктивно, эргономически и технологически целесообразную форму костюма ПК-5-У1	Реферат	Вопросы к зачету, зачету с оценкой, экзамену Темы курсовых работ
правильно выстраивать актуальный визуальный образ, стиль и конструировать новые сезонные, тематические, ролевые изделия, прототипы моделей/коллекций одежды с учетом безопасности, удобства, функциональности, эстетичности и практичности ПК-5-У1				
<b>Владеть</b>	навыками проектирования конструктивно, эргономически и технологически целесообразной формы костюма ПК-5-В1	Практические задания	Вопросы к зачету, зачету с оценкой, экзамену Темы курсовых работ	
	практическими навыками и методами проектной деятельности в дизайне костюма, прогрессивными методами и средствами выполнения проектных решений в материале ПК-5-В2			

**Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания**

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		Критерии оценивания результатов обучения			
			2	3	4	5
<b>УК-6</b> Способен управлять своим	<b>Знать</b>	способы самоанализа и самооценки собственных	Не знает	Частично знает	Знает	Отлично знает

временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни		сил и возможностей; стратегии личностного развития; УК-6-31				
		эффективные способы самообучения и критерии оценки успешности личности УК-6-32				
	<b>Уметь</b>	определять задачи саморазвития и профессионального роста, распределять их на долгосредне- и краткосрочные с обоснованием их актуальности и определением необходимых ресурсов УК-6-У1	Не умеет	Частично умеет	Умеет	Свободно умеет
		анализировать и оценивать собственные силы и возможности; выбирать конструктивные стратегии личностного развития на основе принципов образования и самообразования УК-6-У2				
	<b>Владеть</b>	приемами оценки и самооценки результатов деятельности по решению профессиональных задач УК-6-В1	Не владеет	Частично владеет	Владеет	Свободно владеет
		инструментами и методами управления временем при выполнении конкретных задач, проектов, при достижении поставленных целей УК-6-В2				
<b>ОПК-4</b> Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	<b>Знать</b>	методологию создания авторского дизайн-проекта, и способы проектной графики ОПК-4-31	Не знает	Частично знает	Знает	Отлично знает
		особенности дизайн проектирования, грамотно используя основы линейно-конструктивного построения, цветового решения композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики ОПК-4-32				
	<b>Уметь</b>	проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-	Не умеет	Частично умеет	Умеет	Свободно умеет



	<p>пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную цифровую культуру и способы проектной графики ОПК-4-У1</p> <p>разрабатывать проектную идею и представлять ее средствами проектной графики, применяя законы композиционных построений ОПК-4-У2</p>				
	<p><b>Владеть</b></p> <p>навыками подготовки выставочного проекта и доведения его до демонстрации на творческом мероприятии ОПК-4-В1</p> <p>навыками выбора техники исполнения и стилистического единства в подаче проектной идеи ОПК-4-В2</p>	Не владеет	Частично владеет	Владеет	Свободно владеет
<p><b>ПК-5</b> Способность проектировать актуальный визуальный образ, стиль и конструировать новые сезонные, тематические, ролевые изделия, прототипы моделей/коллекций одежды с учетом безопасности, удобства, функциональности, эстетичности и практичности</p>	<p><b>Знать</b></p> <p>инновационные технологии и новые требования к закономерностям формообразования костюма и способность ПК-5-31</p> <p>технические приёмы организации костюма сложной формы; как проводить поиск новых решений в дизайне костюма, ориентированных на перспективные модные тенденции. ПК-5-32</p>	Не знает	Частично знает	Знает	Отлично знает
	<p><b>Уметь</b></p> <p>проектировать конструктивно, эргономически и технологически целесообразную форму костюма ПК-5-У1</p> <p>правильно выстраивать актуальный визуальный образ, стиль и конструировать новые сезонные, тематические, ролевые изделия, прототипы моделей/коллекций одежды с учетом безопасности,</p>	Не умеет	Частично умеет	Умеет	Свободно умеет

	удобства, функциональности, эстетичности и практичности ПК-5-У1				
<b>Владеть</b>	навыками проектирования конструктивно, эргономически и технологически целесообразной формы костюма ПК-5-В1	Не владеет	Частично владеет	Владеет	Свободно владеет
	практическими навыками и методами проектной деятельности в дизайне костюма, прогрессивными методами и средствами выполнения проектных решений в материале ПК-5-В2				

## 7.1. ФОС для проведения текущего контроля.

### 7.1.1. Задания для оценки знаний

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
<b>УК-6</b> Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни	УК-6-31	<b>Вопросы для устного опроса</b> 1. Дизайн костюма как вид художественного творчества. 2. Основные понятия и терминология в проектировании костюма. 3. Классификация и функции одежды. 4. Функции костюма и моды. 5. Функции дизайна, основные тенденции его развития на современном этапе. 6. Основные понятия и терминология в проектировании костюма. 7. Костюм в системе моды и культуры. 8. Костюм как вид коммуникации и информации. 9. Знаковость и символика в костюме. 10. Язык костюма и его информативность. 11. Уровни информации проектирования костюма.
	УК-6-32	<b>Вопросы для устного опроса</b> 1. Выбор направления графики (компьютерная графика, граффити, книжная графика, шрифт и т.д.) и его применение в композиции костюма. 2. Анализ эскизов моделей, с точки зрения основных законов композиции костюма. Геометрия и пластика силуэтных форм. 3. Пропорциональные отношения. 4. Ритм деталей, отделки, линий, масс. 5. Динамика, статика элементов. 6. Симметрия, асимметрия (кроя, деталей рисунка). 7. Контраст, нюанс (пластики, масс, цвета). 8. Расположение композиционного центра и способы его выделения. Акценты. 9. Графический способ композиционной организации моделей. Сопряжение конструктивных и силуэтных линий в моделях коллекции. 10. Графический анализ многослойности в моделях коллекции. графический язык, раскрывающий

		художественную идею коллекции.
<p><b>ОПК-4</b> Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики</p>	ОПК-4 3-1	<p><b>Вопросы для устного опроса</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Стадии дизайн-проекта.</li> <li>2. Структура и содержание этапов проектирования костюма.</li> <li>3. Истории развития формы костюма, современной технологии и конструирования.</li> <li>4. Эвристические и аналитические методы творческого поиска. Индивидуальные приемы работы в проектировании костюма.</li> <li>5. Содержание дизайн-проекта в зависимости от цели проекта и назначения объекта проектирования.</li> <li>6. Предпроектное исследование. Формирование проектного задания. Чувственный и рациональный анализ проектирования.</li> <li>7. Критерии проектного качества, проектные качества различных вариантов.</li> <li>8. Степень новизны проекта. Разработка и утверждение детального технического задания на проектирование.</li> <li>9. Эскизный проект.</li> <li>10. Конструкторско-технологический проект.</li> <li>11. Разработка, изготовление образцов одежды на производстве. Разработка техдокументации.</li> <li>12. Определение экономической эффективности.</li> </ol>
	ОПК-4-3-2	<p><b>Вопросы для устного опроса</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Основные функции современной одежды.</li> <li>2. Классификация одежды по назначению, сезону, типу ассортимента, способу изготовления.</li> <li>3. Фигура и костюм. Пропорциональное строение фигуры человека. Изменение пропорций с возрастом.</li> <li>4. Понятие модных пропорций. Понятие модуля в проектировании одежды. Конструктивные пояса фигуры человека.</li> <li>5. Композиционные элементы формообразования: форма, геометрический вид, масса, размер, силуэт, поверхность формы, пластика фигуры. Стилизация детского образа и костюма.</li> <li>6. Факторы определяющие характер детской одежды. Типология движения фигуры в пространстве моды. Различные типы эскизов одежды, используемые в проектировании костюма.</li> <li>7. Понятие художественного, технического и рабочего эскиза. Особенности применения фор-эскиза.</li> <li>8. Понятие «мода». Функции моды. Социальная сущность моды. Виды моделирования одежды. Прогнозирование моды.</li> <li>9. Типы прогнозирования и организации, занимающиеся прогнозированием в России и за рубежом.</li> </ol>
<p><b>ПК-5</b> Способность проектировать актуальный визуальный образ, стиль и конструировать новые сезонные, тематические, ролевые изделия,</p>	ПК-5-31	<p><b>Вопросы для устного опроса</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Основные этапы проектирования.</li> <li>2. Анализ предпроектной ситуации.</li> <li>3. Синтез результатов анализа в определенных типах формообразования.</li> <li>4. Разработка творческой концепции, связанной как с конкретными проектными задачами, так и с основными</li> </ol>

прототипы моделей/коллекций одежды с учетом безопасности, удобства, функциональности, эстетичности и практичности		тенденциями развития проектной культуры в целом. 5. Назначение и функция проектируемой вещи, конструктивные и технологические требования. 6. Методы проектирования одежды, как моделирование и макетирование. Поиск новых решений и отбор оптимальных вариантов. Объемные модели. Описание облика и способа практического использования изделия. 7. Ретроспективное моделирование 8. Перспективное моделирование(проектное прогнозирование). Техническое моделирование. 9. Проектно-графическое моделирование и макетирование. 10. Классификация одежды по ассортиментным группам. 11. Ассортимент одежды в зависимости от использования.
	ПК-5-32	<p style="text-align: center;"><b>Вопросы для устного опроса</b></p> 1. Типы коллекций одежды. 2. Этапы разработки коллекции. 3. Особенности проектирования коллекций разных типов. 4. Авторская концепция образа. 5. Стилевое решение коллекции. 6. Создание серии моделей на одной базовой основе. 7. Типы и назначение коллекций. 8. Коллекция и ее составляющие элементы. 9. Перспективные коллекции :высокой моды (ведущих домов моды) и коллекции «прет-а-порте». 10. Промышленные базовые коллекции и концепции ассортимента. 11. Авторские коллекции. 12. Коллекции специального назначения. 13. Возрастная категория коллекции одежды для грудных детей, коллекции одежды для тинейджеров и т.п. 14. Конкретное назначение: коллекции домашней одежды, одежды для сна, для спорта, отдыха и т, 15. Индивидуальный гардероб (для индивидуального клиента). 16. Массовые (для определенного типа потребителей). Групповые (для определенной группы людей). 17. Коллекции форменной одежды (школьная форма, форма муниципальной милиции и т.п.), 18. Коллекции фирменной одежды (для работников Аэрофлота, торговых фирм и т.п.), 19. Коллекции одежды для представительств и делегаций (для национальной команды на Олимпийских играх и т.д.). 20. Структура коллекции. Создание сценария коллекции. 21. Нетрадиционное использование тканей при моделировании одежды.

### Критерии оценки выполнения задания

Оценка	Критерии оценивания
<b>Отлично</b>	Обучающийся полно и аргументировано отвечает на вопросы, обнаруживает понимание материала, может обосновать свои суждения, привести необходимые примеры, излагает материал последовательно и правильно
<b>Хорошо</b>	Обучающийся дает правильные ответы на вопросы, но допускает 1-2 ошибки, которые сам же исправляет, не умеет достаточно глубоко и доказательно обосновать свои суждения
<b>Удовлетворительно</b>	Обучающийся обнаруживает знание и понимание основных положений заданных вопросов, но излагает материал неполно и допускает неточности в определении понятий или формулировке правил, не умеет достаточно обосновать свои суждения и привести примеры, излагает материал непоследовательно и допускает ошибки
<b>Неудовлетворительно</b>	Обучающийся обнаруживает незнание ответа на вопросы, допускает ошибки в формулировке определений и правил, искажающие их смысл, беспорядочно и неуверенно излагает материал

#### 7.1.2. Задания для оценки умений

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
<b>УК-6</b> Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни	УК-6 – У1	<b>Темы рефератов</b> 1. Основные сведения о современной одежде 2. Влияние новых технологий в одежде на модные тенденции 3. Диалог современного и традиционного древнерусского женского костюма 4. Одежда и украшение
	УК-6 – У2	<b>Темы рефератов</b> 1. Исследование цикличности модных цветов в костюме 2. Костюм трансформер: история и современность 3. «Зеленые технологии» в современном дизайне костюма 4. Мода как фактор формирования личности
<b>ОПК-4</b> Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение	ОПК- 4– У1	<b>Темы рефератов</b> 1. Роль аксессуаров в формировании имиджа 2. Комфорт и тактильные ощущения 3. Концепт нового видения формы современного костюма 4. Объемная форма одежды с помощью конструктивного метода и жесткости материала.
	ОПК- 4– У2	<b>Темы рефератов</b> 1. Генеалогические аспекты власти теории модного дизайна 2. Видимый и невидимый дизайн 3. Имидж-биндинг как результат коммуникации 4. Медиа – научный взгляд на исследования дизайна одежды

композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики		
<b>ПК-5</b> Способность проектировать актуальный визуальный образ, стиль и конструировать новые сезонные, тематические, ролевые изделия, прототипы моделей/коллекций одежды с учетом безопасности, удобства, функциональности, эстетичности и практичности	ПК-5-31	<b>Темы рефератов</b> 1. Экологические проблемы и основные тенденции в современном дизайне костюма 2. Влияние ценностей русской культуры на современный дизайн и проектирование костюма 3. Аспекты применения нестандартных материалов в индустрии моды 4. Проблема возможностей креативного творчества в процессе проектирования комплектов делового стиля
	ПК-5-32	1. Совершенствование методов трансформативного формообразования в дизайне костюма 2. Влияние новых технологий на формообразование в дизайне одежды 3. Модное поведение как социологический феномен 4. Социологическая критика дизайна одежды

### Критерии оценки учебных действий обучающихся (выступление с докладом, реферат по обсуждаемому вопросу)

Оценка	Характеристики ответа обучающегося
<b>Отлично</b>	обучающийся глубоко и всесторонне усвоил проблему; - уверенно, логично, последовательно и грамотно его излагает; - опираясь на знания основной и дополнительной литературы, тесно привязывает усвоенные научные положения с практической деятельностью; - умело обосновывает и аргументирует выдвигаемые им идеи; - делает выводы и обобщения.
<b>Хорошо</b>	обучающийся твердо усвоил тему, грамотно и по существу излагает ее, опираясь на знания основной литературы; - не допускает существенных неточностей; - увязывает усвоенные знания с практической деятельностью; - аргументирует научные положения; - делает выводы и обобщения.
<b>Удовлетворительно</b>	тема раскрыта недостаточно четко и полно, то есть Обучающийся усвоил проблему, по существу излагает ее, опираясь на знания только основной литературы; - допускает несущественные ошибки и неточности; - испытывает затруднения в практическом применении знаний; - слабо аргументирует научные положения; - затрудняется в формулировании выводов и обобщений.
<b>Неудовлетворительно</b>	обучающийся не усвоил значительной части проблемы; - допускает существенные ошибки и неточности при рассмотрении ее; - испытывает трудности в практическом применении знаний; - не может аргументировать научные положения; - не формулирует выводов и обобщений.

### 7.1.3. Задания для оценки владений, навыков

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
УК-6 Способен управлять своим временем,	УК-6 – В1	<b>Практические задания</b> <b>Задание. Тема 1. Анализ предпроектной ситуации и разработка творческой концепции заданного ассортимента изделий.</b>

<p>выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни</p>		<p><u>Примерный план:</u>  Составление и анализ технического задания для проектируемой авторской модели одежды.  Поиск и анализ аналогов.  Выявление ценности и смыслового содержания проекта  Авторская трактовка образа.</p> <p><b>Задание. Тема 2. Разработка серии технических эскизов моделей одежды.</b>  <u>Примерный план:</u>  1. Поиск силуэта, формы, образно-художественного решения с использованием творческого источника.  2. Применение различных графических средств и приемов.  3. Поиск стилистики подачи проектных композиций  4. Уточнение модельных особенностей, пропорций, масштаба, вычленение элементов композиции, цветовой палитры.  5. Выбор эскиза проектируемого изделия.  6. Рабочие и технические эскизы. Требования, предъявляемые к рабочим эскизам.  7. Технический эскиз как исчерпывающая графическая версия проектируемого изделия.  8. Изображения сложных и оригинальных деталей в виде укрупненных фрагментов. Составление поясняющих текстов с указанием подробностей выполнения отдельных конструктивных узлов и декоративной отделки.  9. Разработка креативных решений, приемов и методов различных комбинаций, перестановок, сочетаний, размещений элементов и деталей костюма, декоративных элементов и конструктивных линий для авторского решения модели.</p>
	<p>УК-6 – В2</p>	<p style="text-align: center;"><b>Практические задания</b></p> <p><b>Задание. Тема 3. Декоративные отделки в одежде.</b>  <u>Примерный план:</u>  1. Анализ возможностей применения различных техник и приёмов выполнения отделки (отделочные швы, вышивка, аппликация) и приёмов создания фактурной поверхности текстильного полотна в применении к авторской модели.  2. Роспись по ткани, батик, макраме, фриволите, ручное вязание, пэчворк, драпировка, другие фактурные техники  3. Значение отделки как одного из элементов композиции  4. Виды отделок и способы их применения.  5. Классификация отделок  6. Подробно раскройте понятие о декоре.  7. История возникновения декора в костюме.  8. Национальные своеобразия в декоративном решении национальных костюмов.  9. Русское шитье шелком, шерстью, золотом, серебром, драгоценными камнями, жемчугом, бисером, стеклярусом, блестками.  10. Назовите общие требования учитывающиеся при использовании декоративного приема.  11. Отделка как украшение композиции костюма.  12. Расскажите о приемах декорирования  13. В чем зависимость декоративного оформления одежды от ее стилиевой принадлежности.  14. Накладной декор.  15. Особенности художественного оформления одежды различного назначения  16. Особенности художественного оформления детской одежды.  17. Материалы и формы отделок.</p>
<p><b>ОПК-4</b>  Способен проектировать, моделировать,</p>	<p>ОПК-4 – В1</p>	<p style="text-align: center;"><b>Практические задания</b></p> <p><b>Задание. Тема 4. Выполнение макетов отдельных элементов и деталей костюма (воротник, рукав, карман и др.) из бумаги и макетной ткани с определенными композиционными задачами.</b></p>

<p>конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики</p>	<p>Примерный план:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Художественные системы в зависимости от подхода к реализации (внедрению) моделей</li> <li>2. Приобретение навыков творческого решения костюмных форм.</li> <li>3. Методы наколки для поиска авторского решения формообразования в заданном стилистическом решении.</li> <li>4. Поиски вариантов технологической обработки авторского изделия.</li> <li>5. Анализ возможных вариантов технологических приемов обработки изделия.</li> <li>6. Поиск и разработка нетрадиционных методов изделия: поиск новых приемов выполнения всех видов швов; поиск новых видов отделки и технологических приемов ее выполнения (конструктивно-декоративные швы);</li> <li>7. Поиск новых приемов декорирования костюма (декоративные швы).</li> </ol> <p><b>Задание. Тема 5. Выбор материалов для проектирования авторской модели одежды.</b></p> <p>Примерный план:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Изучение особенностей работы в материале для проектируемой модели</li> <li>2. Проверка пластических свойств текстильного полотна на манекене</li> <li>3. Изучение техник работы с текстильными материалами.</li> <li>4. Стилиевое решение комплекта диктует сопряжение пластических свойств используемых тканей и материалов.</li> <li>5. Выбор материалов для комплекта в зависимости от авторского замысла</li> <li>6. Изготовление макета проектируемого изделия. Проведение примерок макета: уточнение посадки изделия на фигуре; нахождение пропорций, масштаба деталей, в соответствии стилистическому и образному решению авторской модели одежды.</li> <li>7. Корректировка формы деталей кроя изделия, выкраивание основных и отделочных деталей; сборка изделия к примерке, с учетом особенностей проведения примерок авторской модели.</li> <li>8. Сборка изделия и техническая обработка.</li> <li>9. Уточнение методов технической обработки изделия, поиск новых решений. Поиск и выбор фурнитуры.</li> <li>10. Анализ возможных вариантов технологических приемов обработки изделия.</li> <li>11. Поиск и разработка нетрадиционных методов обработки изделия.</li> <li>12. Изготовление авторской модели в материале.</li> <li>13. Примерка изделия на демонстраторе с дополнениями.</li> </ol> <p><b>Задание. Тема 6. Изготовление макета проектируемого изделия.</b></p> <p>Примерный план:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Проведение примерок макета: уточнение посадки изделия на фигуре; нахождение пропорций, масштаба деталей, в соответствии стилистическому и образному решению авторской модели одежды.</li> <li>2. Изготовление авторской модели в материале.</li> <li>3. Корректировка формы деталей кроя изделия, выкраивание основных и отделочных деталей; сборка изделия к примерке, с учетом особенностей проведения примерок авторской модели.</li> <li>4. Сборка изделия и техническая обработка. Уточнение методов технической обработки изделия, поиск новых решений. Поиск и выбор фурнитуры.</li> <li>5. Подготовка авторской модели к показу.</li> <li>6. Завершение работы над моделью, оценка результата. Анализ возможностей создания коллекции для моделей данного стиля Выбор формы и образного характера дополнений, формы и цвета обуви.</li> <li>7. Подготовка модели к показу. Выбор музыки, режиссура показа, сценарий выхода модели на сцену, подбор макияжа и причёски.</li> </ol>
<p>ОПК-4 – В2</p>	<p align="center"><b>Практические задания</b></p> <p><b>Задание. Тема 7. Составление и анализ технического задания для</b></p>



		<p><b>проектируемой модели по теме «Комплект».</b>  <b>Примерный план:</b>  1. Выявление ценности и смыслового содержания проекта. Составление и анализ технического задания для проектируемой авторской модели по теме «Комплект».  2. Разработка серии эскизов единичных изделий в виде аналоговых рядов и их объединение в систему «Комплект».  3. Выбор стилового решения и анализ современных тенденций моды.  4. Выявление стилового направления и применяемых методов дизайна одежды. Применение различных графических средств и приемов.  5. Авторская трактовка образа.  6. Выбор и разработка серии технических рисунков комплектов одежды. Уточнение модельных особенностей, пропорциональных отношений, масштаба, продиктованных функциональными и композиционными требованиями, которым должен отвечать комплект.  7. Выбор цветовой палитры. Сочетание однородных единичных изделий по разнообразным принципам сопряженности пластики форм, пропорционирования, стилового единства, колористической гармонии и возможность последующей замены отдельных частей даст возможность получения многочисленных вариантов системы «комплект».  8. Окончательный выбор эскиза проектируемого изделия.  <b>Задание. Тема 8. Поиск наиболее точного конструктивного решения модели, соответствующего тектонике формы.</b>  <b>Примерный план:</b>  1. Анализ возможных вариантов конструктивных решений моделей одежды с учетом тектонических свойств формы.  2. Разработка креативных решений, приемов и методов различных комбинаций, перестановок, сочетаний, размещений элементов и деталей в единичных изделиях для их соединения в комплект, декоративных элементов и конструктивных линий для авторского решения.  3. Выбор конструктивного решения. Выполнение макетов и поиски вариантов технологической обработки авторского изделия.  4. Поиск новых форм отдельных частей комплекта, получения многочисленных вариантов решения системы «комплект».  Использовать принципы: контраст, тождество, нюанс  5. Анализ возможных вариантов технологической обработки изделия.  6. Поиск новых приёмов.</p>
<p><b>ПК-5</b>  Способность проектировать актуальный визуальный образ, стиль и конструировать новые сезонные, тематические, ролевые изделия, прототипы моделей/коллекций одежды с учетом безопасности, удобства, функциональности, эстетичности и практичности</p>	<p>ПК-5-В1</p>	<p><b>Практические задания</b>  <b>Задание. Тема 9 Получение проектного задания по теме «Ансамбль».</b>  <b>Примерный план:</b>  1. Анализ задания. Выбор путей и методов решения задачи.  2. Применение методов проектирования одежды, методы творчества.  3. Разработка серии эскизов по теме задания. Разработка аналоговых рядов по теме задания.  4. Поиск в эскизах концепции будущей модели. Создание художественного образа на основе анализа модной постановки фигуры и пластики движений на данном этапе. Применение креативных методов дизайна (аналогии, ассоциации и др.).  5. Цвет в системе ансамбль Разработка серии технических рисунков моделей одежды (система «ансамбль»)  6. Уточнение эскизов, выбор цветового решения модели. При разработке ансамбля наиболее полно и ярко выражается художественный замысел автора. Необходима согласованность всех частей ансамбля: одежды, обуви, головного убора, прически, украшений.  7. Выбор модели для исполнения в материале.  8. Выбор средств конструктивного решения модели.  9. Выбор материалов для проектирования системы «ансамбль».</p>

		Выбор материалов для ансамбля зависит от авторского замысла.
	ПК-5-В2	<p align="center"><b>Практические задания</b></p> <p><b>Задание. Тема 10. Проектирование проектного задания по теме «Тематическая коллекция».</b></p> <p>Примерный план:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Создание, разработка плана коллекции (сценария).</li> <li>2. Проектирование, разработка и показ (демонстрация) модной коллекции одежды как единый процесс создания самостоятельного художественного произведения.</li> <li>3. Рабочая репетиция, просмотр и окончательная доработка коллекции. Генеральная репетиция просмотра коллекции.</li> <li>4. Серия моделей различного назначения, составляющих единство. Создание серии моделей на одной базовой основе.</li> <li>5. Признаки коллекции в зависимости от типа и назначения. Обеспечение целостности коллекции единством стиля, творческого метода, цветовой гаммы, структуры материалов, формы, образов.</li> <li>6. Виды коллекций одежды.</li> <li>7. Проектирование промышленной коллекции: унификация и стандартизация, технологических узлов и деталей. Создание каталога конструктивно-технологических элементов одежды</li> <li>8. Индивидуальный гардероб (для индивидуального клиента).</li> <li>9. Массовые (для определенного типа потребителей).</li> <li>10. Групповые (для определенной группы людей).</li> <li>11. Коллекции форменной одежды (школьная форма, форма муниципальной милиции и т.п.),</li> <li>12. Коллекции фирменной одежды (для работников Аэрофлота, торговых фирм и т.п.),</li> <li>13. Коллекции одежды для представительств и делегаций (для национальной команды на Олимпийских играх и т.д.).</li> <li>14. Работа и порядок создания новых коллекций. Выявление факторов типологических особенностей потребителей. Группы потребителей, учитывающие модную ориентацию.</li> <li>15. Структура коллекции. Создание сценария коллекции.</li> <li>16. Нетрадиционное использование тканей при моделировании одежды.</li> <li>17. Многофункциональные вещи.</li> </ol>

### Критерии оценки учебных действий обучающихся на практических занятиях

Оценка	Характеристики ответа студента
<b>Отлично</b>	Обучающийся самостоятельно и правильно решил учебно-профессиональную задачу, уверенно, логично, последовательно и аргументировано излагал свое решение.
<b>Хорошо</b>	Обучающийся самостоятельно и в основном правильно решил учебно-профессиональную задачу, уверенно, логично, последовательно и аргументировано излагал свое решение.
<b>Удовлетворительно</b>	Обучающийся в основном решил учебно-профессиональную задачу, допустил несущественные ошибки, слабо аргументировал свое решение.
<b>Неудовлетворительно</b>	Обучающийся не решил учебно-профессиональную задачу.

### 7.2. ФОС для проведения промежуточной аттестации.

#### Темы курсовых работ:

УК-6 – 31, УК-6 – 32, УК-6 – У1, УК-6 – У2, УК-6 – В1, УК-2 – В2  
ОПК-4 – 31, ОПК-4 – 32, ОПК-4 – У1, ОПК-4 – У2, ОПК-4 – В1, ОПК-4 – В2  
ПК-5 – 31, ПК-5 – 32, ПК-5 – У1, ПК-5 – У2, ПК-5 – В1, ПК-5 – В2

1. Проектирование коллекции молодежной одежды.
2. Развитие современного костюма

3. Разработка авторской коллекции моделей одежды
4. Художественное проектирование коллекции эскизов нарядной одежды.
5. Влияние компьютерных технологий на формирование современных тенденций в дизайне
6. Художественное проектирование костюма стиля Рококо с изготовлением макета одежды
7. Молодежная одежда в спортивном стиле
8. Проектирование серии эскизов женской одежды на основе творческого источника
9. Проектирование повседневной женской одежды
10. Коллекция нарядной одежды под девизом «Черное и белое»
11. Проектирование вечернего платья
12. Проектирование сценического костюма
13. мех в женской одежде
14. Коллекция женского белья
15. Проектирование коллекции свадебных платьев
16. Восточный стиль в женской одежде
17. Верхняя мужская одежда

### Критерии оценки курсовой работы

Оценка	Характеристики ответа студента
<b>Отлично</b>	курсовая работа выполнена в полном объеме; используется основная литература по проблеме, работа отличается глубиной проработки всех разделов содержательной части, оформлена с соблюдением установленных правил; студент свободно владеет теоретическим материалом, безошибочно применяет его при решении задач, сформулированных в задании; на все вопросы дает правильные и обоснованные ответы, убедительно защищает свою точку зрения.
<b>Хорошо</b>	курсовая работа выполнена в полном объеме; работа отличается глубиной проработки всех разделов содержательной части, оформлена с соблюдением установленных правил; студент твердо владеет теоретическим материалом, может применять его самостоятельно или по указанию преподавателя; на большинство вопросов даны правильные ответы, защищает свою точку зрения достаточно обосновано.
<b>Удовлетворительно</b>	курсовая работа выполнена в основном правильно, но без достаточно глубокой проработки некоторых разделов; студент усвоил только основные разделы теоретического материала и по указанию преподавателя (без инициативы и самостоятельности) применяет его практически; на вопросы отвечает неуверенно или допускает ошибки, неуверенно защищает свою точку зрения.
<b>Неудовлетворительно</b>	курсовая работа представлена с существенными замечаниями к содержанию и оформлению; студент не может защитить свои решения, допускает грубые фактические ошибки при ответах на поставленные вопросы или вовсе не отвечает на них.

#### 7.2.1. Задания для оценки знаний к зачету

### 3 семестр

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание

<b>УК-6</b> Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни	УК-6-31	<b>Перечень вопросов</b> 1. Сходство и различие понятий «одежда» и «костюм». 2. Основные признаки моды. 3. Отличие понятий «мода» и «стиль». 4. Функции одежды и костюма. 5. Фазы модного цикла. 6. Устойчивые стили костюма XX века.
	УК-6-32	<b>Перечень вопросов</b> 1. Функции костюма и моды. 2. Функции дизайна, основные тенденции его развития на современном этапе. 3. Основные понятия и терминология в проектировании костюма. 4. Костюм в системе моды и культуры. 5. Костюм как вид коммуникации и информации. 6. Знаковость и символика в костюме.
<b>ОПК-4</b> Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	ОПК-4-31	<b>Перечень вопросов</b> 1. Индивидуальные приемы работы в проектировании костюма. 2. Содержание дизайн-проекта в зависимости от цели проекта и назначения объекта проектирования. 3. Предпроектное исследование. 4. Формирование проектного задания. Чувственный и рациональный анализ проектирования. 5. Критерии проектного качества, проектные качества различных вариантов. 6. Степень новизны проекта. Разработка и утверждение детального технического задания на проектирование. Эскизный проект. 7. Конструкторско-технологический проект.
	ОПК-4-32	<b>Перечень вопросов</b> 1. Основные этапы проектирования. 2. Анализ предпроектной ситуации. 3. Синтез результатов анализа в определенных типах формообразования.
<b>ПК-5</b> Способность проектировать актуальный визуальный образ, стиль и конструировать новые сезонные, тематические, ролевые изделия, прототипы моделей/коллекций одежды с учетом безопасности, удобства, функциональности, эстетичности и практичности	ПК-5-31	<b>Перечень вопросов</b> 1. Разработка творческой концепции, связанной как с конкретными проектными задачами, так и с основными тенденциями развития проектной культуры в целом. 2. Назначение и функция проектируемой вещи, конструктивные и технологические требования. 3. Методы проектирования одежды, как моделирование и макетирование. Поиск новых решений и отбор оптимальных вариантов.
	ПК-5-32	<b>Перечень вопросов</b> 1. Объемные модели. Описание облика и способа практического использования изделия. 2. Ретроспективное моделирование 3. Перспективное моделирование(проектное прогнозирование).

### 7.2.2. Задания для оценки умений к зачету

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
<b>УК-6</b> Способен управлять	УК-6 – У1	<b>Перечень вопросов</b> 1. Композиционный центр и его роль в композиции.

своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни		<p>2. Дизайн костюма как вид художественного творчества.</p> <p>3. Условия, необходимые при составлении композиции художественных произведений.</p> <p>4. Признаки целостности композиции.</p>
	УК-6 – У2	<p align="center"><b>Перечень вопросов</b></p> <p>1. Композиционный центр и его роль в композиции.</p> <p>2. Дизайн костюма как вид художественного творчества.</p> <p>3. Разработка, изготовление образцов одежды на производстве.</p> <p>4. Разработка техдокументации.</p>
<b>ОПК-4</b> Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	ОПК- 4– У1	<p align="center"><b>Перечень вопросов</b></p> <p>1. Стадии дизайн-проекта.</p> <p>2. Структура и содержание этапов проектирования костюма.</p> <p>3. Язык костюма и его информативность.</p> <p>4. Уровни информации проектирования костюма.</p>
	ОПК- 4– У2	<p align="center"><b>Перечень вопросов</b></p> <p>1. Зрительные иллюзии как способ визуально корректировать фигуру и создавать гармоничный и эстетичный образ.</p> <p>2. Явление иррадиации.</p>
<b>ПК-5</b> Способность проектировать актуальный визуальный образ, стиль и конструировать новые сезонные, тематические, ролевые изделия, прототипы моделей/коллекций одежды с учетом безопасности, удобства, функциональности, эстетичности и практичности	ПК-5-31	<p align="center"><b>Перечень вопросов</b></p> <p>1. Иллюзии: заполненное пространство, контрасты по вертикали, психологического отвлечения, пространственности, замкнутого и незамкнутого контура, вертикальных и горизонтальных линий, подравнивания (ассимиляции), переоценки вертикали, заполненного пространства.</p> <p>2. Основы проектирования одежды.</p>
	ПК-5-32	<p align="center"><b>Перечень вопросов</b></p> <p>1. Иллюзии: линий и форм; заполненного промежутка; соподчинения частей формы; постепенных переходов элементов формы; контраста и подравнивания; незамкнутого контура; внимания, акцентов и доминант; наклонных линий; массы в одежде; цвета, рисунка и фактуры ткани.</p> <p>2. Проектирование одежды различного ассортимента</p>

### 7.2.3. Задания для оценки владений, навыков к зачету

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
<b>УК-6</b> Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни	УК-6 – В1	<p style="text-align: center;"><b>Перечень вопросов</b></p> 1. Основные понятия и терминология в проектировании костюма. 2. Классификация и функции одежды.
	УК-6 – В2	<p style="text-align: center;"><b>Перечень вопросов</b></p> 1. Истории развития формы костюма, современной технологии и конструирования. 2. Эвристические и аналитические методы творческого поиска.
<b>ОПК-4</b> Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	ОПК-4 – В1	<p style="text-align: center;"><b>Перечень вопросов</b></p> 1. Определение экономической эффективности. 2. Тектоничность формы, организованность объемно-пространственной структуры, композиционное равновесие, пропорциональность, масштабность, единство характера формы всех элементов, колористическое и тональное единство.
	ОПК-4 – В2	<p style="text-align: center;"><b>Перечень вопросов</b></p> 1. Костюм в системе моды и культуры. 2. Костюм как вид коммуникации и информации.
<b>ПК-5</b> Способность проектировать актуальный визуальный образ, стиль и конструировать новые сезонные, тематические, ролевые изделия, прототипы моделей/коллекций одежды с учетом безопасности, удобства, функциональности, эстетичности и практичности	ПК-5-В1	<p style="text-align: center;"><b>Перечень вопросов</b></p> 1. Язык костюма и его информативность. 2. Уровни информации проектирования костюма.
	ПК-5-В2	<p style="text-align: center;"><b>Перечень вопросов</b></p> 1. Дизайн костюма как вид художественного творчества. 2. Уровни информации проектирования костюма.

## Уровни и критерии итоговой оценки результатов освоения дисциплины

	<b>Критерии оценивания</b>	<b>Итоговая оценка</b>
Уровень 1. Недостаточный	Незнание значительной части программного материала, неумение даже с помощью преподавателя сформулировать правильные ответы на задаваемые вопросы, невыполнение практических заданий	Неудовлетворительно/ незачтено
Уровень 2. Базовый	Знание только основного материала, допустимы неточности в ответе на вопросы, нарушение логической последовательности в изложении программного материала, затруднения при решении практических задач	Удовлетворительно/ зачтено
Уровень 3. Повышенный	Твердые знания программного материала, допустимые несущественные неточности при ответе на вопросы, нарушение логической последовательности в изложении программного материала, затруднения при решении практических задач	Хорошо/зачтено
Уровень 4. Продвинутый	Глубокое освоение программного материала, логически стройное его изложение, умение связать теорию с возможностью ее применения на практике, свободное решение задач и обоснование принятого решения	Отлично/зачтено

### 4 семестр

#### 7.2.4. Задания для оценки знаний к зачету с оценкой

<b>Формируемая компетенция</b>	<b>Код результата обучения</b>	<b>Задание</b>
<b>УК-6</b> Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни	УК-6-31	<b>Перечень вопросов</b> 1. Основные функции современной одежды. 2. Классификация одежды по назначению, сезону, типу ассортимента, способу изготовления. 3. Фигура и костюм. 4. Пропорциональное строение фигуры человека.
	УК-6-32	<b>Перечень вопросов</b> 1. Изменение пропорций с возрастом. 2. Понятие модных пропорций. 3. Понятие модуля в проектировании одежды. 4. Композиционные элементы формообразования: форма, геометрический вид, масса, размер, силуэт, поверхность формы, пластика фигуры.
<b>ОПК-4</b> Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции,	ОПК-4-31	<b>Перечень вопросов</b> 1. Стилизация детского образа и костюма. 2. Факторы определяющие характер детской одежды. 3. Типология движения фигуры в пространстве моды. 4. Понятие художественного, технического и рабочего эскиза
	ОПК-4-32	<b>Перечень вопросов</b> 1. Стадии дизайн-проекта. 2. Структура и содержание этапов проектирования костюма. 3. Истории развития формы костюма, современной технологии и конструирования.

современную шрифтовую культуру и способы проектной графики		
<b>ПК-5</b> Способность проектировать актуальный визуальный образ, стиль и конструировать новые сезонные, тематические, ролевые изделия, прототипы моделей/коллекций одежды с учетом безопасности, удобства, функциональности, эстетичности и практичности	ПК-5-31	<b>Перечень вопросов</b> 1. Эвристические и аналитические методы творческого поиска. Индивидуальные приемы работы в проектировании костюма. 2. Содержание дизайн-проекта в зависимости от цели проекта и назначения объекта проектирования
	ПК-5-32	<b>Перечень вопросов</b> 1. Критерии проектного качества, проектные качества различных вариантов. Степень новизны проекта. 2. Разработка и утверждение детального технического задания на проектирование.

### **7.2.5. Задания для оценки умений к зачету с оценкой**

<b>Формируемая компетенция</b>	<b>Код результата обучения</b>	<b>Задание</b>
<b>УК-6</b> Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни	УК-6 – У1	<b>Перечень вопросов</b> 1. Социальная сущность моды. 2. Виды моделирования одежды. 3. Фигура человека как объект проектирования. 4. Силуэт и форма костюма.
	УК-6 – У2	<b>Перечень вопросов</b> 1. Особенности применения фор-эскиза. 2. Понятие «мода». 3. Функции моды. 4. Базовые типы телосложения. 5. Для проектирования одежды применяется количественная и качественная классификация фронтальных и профильных силуэтов.
<b>ОПК-4</b> Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное	ОПК-4 – У1	<b>Перечень вопросов</b> 1. Наиболее известные каноны организации формы. 2. Факторы, влияющие на формообразование костюма, основные признаки формы костюма. 3. Силуэт, форма одежды: геометрический вид, масса, размер, поверхность формы, пластика фигуры. 4. Структура базовой формы.
	ОПК-4 – У2	<b>Перечень вопросов</b> 1. Композиционные элементы формообразования: форма, геометрический вид, масса, размер, силуэт, поверхность формы, пластика фигуры. 2. Пропорции фигуры человека и типы телосложения. 3. Прогнозирование моды.



построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики		
<b>ПК-5</b> Способность проектировать актуальный визуальный образ, стиль и конструировать новые сезонные, тематические, ролевые изделия, прототипы моделей/коллекций одежды с учетом безопасности, удобства, функциональности, эстетичности и практичности	ПК-5-31	<b>Перечень вопросов</b> 1. Стилизация детского образа и костюма. 2. Структура формы в костюме. 3. Различные типы эскизов одежды, используемые в проектировании костюма. 4. Конструктивные пояса фигуры человека.
	ПК-5-32	<b>Перечень вопросов</b> 1. Факторы, определяющие характер одежды. 2. Распознавание структуры костюма. 3. Определение модной осанки фигуры человека. 4. Типы прогнозирования и организации, занимающиеся прогнозированием в России и за рубежом

### **7.2.6. Задания для оценки владений, навыков к зачету с оценкой**

<b>Формируемая компетенция</b>	<b>Код результата обучения</b>	<b>Задание</b>
<b>УК-6</b> Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни	УК-6 – В1	<b>Перечень вопросов</b> 1. Критерии проектного качества, проектные качества различных вариантов. Степень новизны проекта. 2. Разработка и утверждение детального технического задания на проектирование.
	УК-6 – В2	<b>Перечень вопросов</b> 1. Формирование проектного задания. 2. Чувственный и рациональный анализ проектирования. 3. Критерии проектного качества, проектные качества различных вариантов.
<b>ОПК-4</b> Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного	ОПК-4 – В1	<b>Перечень вопросов</b> 1. Пропорциональное строение фигуры человека. 2. Изменение пропорций с возрастом. 3. Понятие модных пропорций.
	ОПК-4 – В2	<b>Перечень вопросов</b> 1. Эвристические и аналитические методы творческого поиска. Индивидуальные приемы работы в проектировании костюма. 2. Определение экономической эффективности

дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики		
ПК-5 Способность проектировать актуальный визуальный образ, стиль и конструировать новые сезонные, тематические, ролевые изделия, прототипы моделей/коллекций одежды с учетом безопасности, удобства, функциональности, эстетичности и практичности	ПК-5-B1	<b>Перечень вопросов</b> 1. Виды моделирования одежды. 2. Прогнозирование моды. 3. Типы прогнозирования и организации, занимающиеся прогнозированием в России и за рубежом.
	ПК-5-B2	<b>Перечень вопросов</b> 1. Понятие модуля в проектировании одежды. 2. Конструктивные пояса фигуры человека. 3. Типология движения фигуры в пространстве моды

### Уровни и критерии итоговой оценки результатов освоения дисциплины

	Критерии оценивания	Итоговая оценка
Уровень 1. Недостаточный	Незнание значительной части программного материала, неумение даже с помощью преподавателя сформулировать правильные ответы на задаваемые вопросы, невыполнение практических заданий	Неудовлетворительно/ незачтено
Уровень 2. Базовый	Знание только основного материала, допустимы неточности в ответе на вопросы, нарушение логической последовательности в изложении программного материала, затруднения при решении практических задач	Удовлетворительно/ зачтено
Уровень 3. Повышенный	Твердые знания программного материала, допустимые несущественные неточности при ответе на вопросы, нарушение логической последовательности в изложении программного материала, затруднения при решении практических задач	Хорошо/зачтено
Уровень 4. Продвинутый	Глубокое освоение программного материала, логически стройное его изложение, умение связать теорию с возможностью ее применения на практике, свободное решение задач и обоснование принятого решения	Отлично/зачтено

### 5 семестр

#### 7.2.7. Задания для оценки знаний к зачету

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
-------------------------	-------------------------	---------

<b>УК-6</b> Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни	УК-6-31	<b>Перечень вопросов</b> 1. Средства гармонизации костюма 2. Гармония и гармонизация костюма. 3. Принципы связи элементов в системе костюма.
	УК-6-32	<b>Перечень вопросов</b> 1. Пластическая сопряженность частей костюма, контраст, нюанс, тождество. 2. Пропорциональность и симметрия в костюме. 3. Композиционный центр.
<b>ОПК-4</b> Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	ОПК-4-31	<b>Перечень вопросов</b> 1. Статика, динамика. 2. Ритмическая и метрическая согласованность между элементами костюма. 3. Симметрия, асимметрия в костюме.
	ОПК-4-32	<b>Перечень вопросов</b> 1. Процесс проектирования одежды от замысла эскиза до изготовления образца и партии изделий 2. Способы производства одежды 3. Структура швейного предприятия
<b>ПК-5</b> Способность проектировать актуальный визуальный образ, стиль и конструировать новые сезонные, тематические, ролевые изделия, прототипы моделей/коллекций одежды с учетом безопасности, удобства, функциональности, эстетичности и практичности	ПК-5-31	<b>Перечень вопросов</b> 1. Структурные элементы ателье 2. Анализ внешней формы и конструкции одежды 3. Разработка состава и эскизов моделей рационального гардероба
	ПК-5-32	<b>Перечень вопросов</b> 1. Классификация потребителей по половозрастным признакам и возрастным подгруппам 2. Классификация потребителей по размерам и ростам 3. Классификация потребителей по признаку полноты 4. Классификация потребителей по признаку модной ориентации 5. Классификация потребителей по признаку модной ориентации

### **7.2.8. Задания для оценки умений к зачету**

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
<b>УК-6</b> Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на	УК-6 – У1	<b>Перечень вопросов</b> 1. Гармонизация цветовых сочетаний. 2. Цвет в современном костюме. 3. Соразмерность, согласованность, соподчиненность, пропорционирование, ритмика, пластика.
	УК-6 – У2	<b>Перечень вопросов</b>

основе принципов образования в течение всей жизни		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Психологическая характеристика основных цветов.</li> <li>2. Использование новых направлений графики в разработке композиционного решения костюма</li> <li>3. Выбор направления графики (компьютерная графика, графити, книжная графика, шрифт и т.д.) и его применение в композиции костюма.</li> </ol>
<b>ОПК-4</b> Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	ОПК- 4– У1	<p style="text-align: center;"><b>Перечень вопросов</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Структура формы в костюме.</li> <li>2. Базовые типы телосложения.</li> <li>3. Распознавание структуры костюма.</li> </ol>
	ОПК- 4– У2	<p style="text-align: center;"><b>Перечень вопросов</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Цвет в современном костюме.</li> <li>2. Пластическая сопряженность частей костюма</li> <li>3. Ритмическая и метрическая согласованность между элементами костюма</li> </ol>
<b>ПК-5</b> Способность проектировать актуальный визуальный образ, стиль и конструировать новые сезонные, тематические, ролевые изделия, прототипы моделей/коллекций одежды с учетом безопасности, удобства, функциональности, эстетичности и практичности	ПК-5-31	<p style="text-align: center;"><b>Перечень вопросов</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Анализ эскизов моделей, с точки зрения основных законов композиции костюма.</li> <li>2. Геометрия и пластика силуэтных форм</li> <li>3. Графический анализ многослойности в моделях коллекции</li> </ol>
	ПК-5-32	<p style="text-align: center;"><b>Перечень вопросов</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Масштаб, масштабность.</li> <li>2. Цвет как средство гармонизации костюма.</li> <li>3. Символика цвета.</li> </ol>

### **7.2.9. Задания для оценки владений, навыков к зачету**

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
УК-6	УК-6 – В1	Перечень вопросов

Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Физические основы восприятия цвета.</li> <li>2. Анализ эскизов моделей, с точки зрения основных законов композиции костюма.</li> <li>3. Геометрия и пластика силуэтных форм.</li> <li>4. Ритм деталей, отделки, линий, масс.</li> </ol>
	УК-6 – В2	<p style="text-align: center;"><b>Перечень вопросов</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Пропорциональные отношения.</li> <li>2. Соотношение площадей и масс.</li> <li>3. Соотношение цветовых зон и их ритм.</li> </ol>
<b>ОПК-4</b> Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	ОПК-4 – В1	<p style="text-align: center;"><b>Перечень вопросов</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Динамика, статика элементов.</li> <li>2. Симметрия, асимметрия (кроя, деталей рисунка).</li> <li>3. Контраст, нюанс (пластики, масс, цвета).</li> <li>4. Расположение композиционного центра и способы его выделения.</li> </ol> <p>Акценты</p>
	ОПК-4 – В2	<p style="text-align: center;"><b>Перечень вопросов</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Базовый типоконструктор изделий</li> <li>2. Состав пробной промышленной коллекции</li> <li>3. Конструкции промышленных манекенов различных видов и их назначения</li> </ol>
<b>ПК-5</b> Способность проектировать актуальный визуальный образ, стиль и конструировать новые сезонные, тематические, ролевые изделия, прототипы моделей/коллекций одежды с учетом безопасности, удобства, функциональности, эстетичности и практичности	ПК-5-В1	<p style="text-align: center;"><b>Перечень вопросов</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Выражение функций в костюме</li> <li>2. Цвет как информационный фактор функции костюма</li> <li>3. Источники творчества</li> </ol>
	ПК-5-В2	<p style="text-align: center;"><b>Перечень вопросов</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Форма костюма как объемно-пространственная структурная его организации</li> <li>2. Геометрический анализ развития форм женской одежды</li> <li>3. Пластика костюма</li> </ol>

## Уровни и критерии итоговой оценки результатов освоения дисциплины

	<b>Критерии оценивания</b>	<b>Итоговая оценка</b>
Уровень 1. Недостаточный	Незнание значительной части программного материала, неумение даже с помощью преподавателя сформулировать правильные ответы на задаваемые вопросы, невыполнение практических заданий	Неудовлетворительно/ незачтено
Уровень 2. Базовый	Знание только основного материала, допустимы неточности в ответе на вопросы, нарушение логической последовательности в изложении программного материала, затруднения при решении практических задач	Удовлетворительно/ зачтено
Уровень 3. Повышенный	Твердые знания программного материала, допустимые несущественные неточности при ответе на вопросы, нарушение логической последовательности в изложении программного материала, затруднения при решении практических задач	Хорошо/зачтено
Уровень 4. Продвинутый	Глубокое освоение программного материала, логически стройное его изложение, умение связать теорию с возможностью ее применения на практике, свободное решение задач и обоснование принятого решения	Отлично/зачтено

### 6 семестр

#### 7.2.10. Задания для оценки знаний к зачету с оценкой

<b>Формируемая компетенция</b>	<b>Код результата обучения</b>	<b>Задание</b>
<b>УК-6</b> Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни	УК-6-31	<b>Перечень вопросов</b> 1. Основные этапы проектирования. 2. Анализ предпроектной ситуации.
	УК-6-32	<b>Перечень вопросов</b> 1. Синтез результатов анализа в определенных типах формообразования. 2. Разработка творческой концепции, связанной как с конкретными проектными задачами, так и с основными тенденциями развития проектной культуры в целом.
<b>ОПК-4</b> Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	ОПК-4-31	<b>Перечень вопросов</b> 1. Назначение и функция проектируемой вещи, конструктивные и технологические требования. 2. Методы проектирования одежды, как моделирование и макетирование. Поиск новых решений и отбор оптимальных вариантов
	ОПК-4-32	<b>Перечень вопросов</b> 1. Промышленная коллекция костюмов. 2. Ведущие российские дизайнеры одежды.
<b>ПК-5</b> Способность	ПК-5-31	<b>Перечень вопросов</b> 1. Закономерности развития формы костюма.

проектировать актуальный визуальный образ, стиль и конструировать новые сезонные, тематические, ролевые изделия, прототипы моделей/коллекций одежды с учетом безопасности, удобства, функциональности, эстетичности и практичности		2. Распознавание структуры формы
	ПК-5-32	<p align="center"><b>Перечень вопросов</b></p> 1. Проявление контраста или нюанса в форме, конструкции, пластике, тональном и цветовом решении костюма. 2. Закономерности развития формы костюма.

### 7.2.11. Задания для оценки умений к зачету с оценкой

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
<b>УК-6</b> Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни	УК-6 – У1	<p align="center"><b>Перечень вопросов</b></p> 1. Объемные модели. Описание облика и способа практического использования изделия. 2. Ретроспективное моделирование
	УК-6 – У2	<p align="center"><b>Перечень вопросов</b></p> 1. Перспективное моделирование(проектное прогнозирование). 2. Техническое моделирование.
<b>ОПК-4</b> Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	ОПК- 4– У1	<p align="center"><b>Перечень вопросов</b></p> 1. Проектно-графическое моделирование и макетирование. 2. Классификация одежды по ассортиментным группам. 3. Ассортимент одежды в зависимости от использования.
	ОПК- 4– У2	<p align="center"><b>Перечень вопросов</b></p> 1. Зрительные иллюзии как способ визуально корректировать фигуру и создавать гармоничный и эстетичный образ. 2. Явление иррадиации.

<b>ПК-5</b> Способность проектировать актуальный визуальный образ, стиль и конструировать новые сезонные, тематические, ролевые изделия, прототипы моделей/коллекций одежды с учетом безопасности, удобства, функциональности, эстетичности и практичности	ПК-5-31	<b>Перечень вопросов</b> 1. Иллюзии: заполненное пространство, контрасты по вертикали, психологического отвлечения, пространственности, замкнутого и незамкнутого контура, вертикальных и горизонтальных линий, подравнивания (ассимиляции), переоценки вертикали, заполненного пространства. 2. Основы проектирования одежды.
	ПК-5-32	<b>Перечень вопросов</b> 1. Гармония и гармонизация костюма 2. Композиционный центр

### **7.2.12. Задания для оценки владений, навыков к зачету с оценкой**

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
<b>УК-6</b> Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни	УК-6 – В1	<b>Перечень вопросов</b> 1. Проектирование коллекции одежды. 2. Типы коллекций одежды. 3. Этапы разработки коллекции.
	УК-6 – В2	<b>Перечень вопросов</b> 1. Особенности проектирования коллекций разных типов. 2. Факторы гармонизации и структура коллекции. 3. Авторская концепция образа.
<b>ОПК-4</b> Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы	ОПК-4 – В1	<b>Перечень вопросов</b> 1. Применяемые в коллекции материалы. 2. Цветовое решения коллекции. 3. Основные формы и базовые конструкции.
	ОПК-4 – В2	<b>Перечень вопросов</b> 1. Способы формообразования одежды в современном моделировании костюма. 2. Художественные системы проектирования костюма. 3. Типы коллекций



проектной графики		
<b>ПК-5</b> Способность проектировать актуальный визуальный образ, стиль и конструировать новые сезонные, тематические, ролевые изделия, прототипы моделей/коллекций одежды с учетом безопасности, удобства, функциональности, эстетичности и практичности	ПК-5-B1	<b>Перечень вопросов</b> 1. Принципы художественного проектирования при индивидуальном и массовом производстве одежды. 2. Применение зрительных иллюзий в костюме. 3. Творческая коллекция костюмов.
	ПК-5-B2	<b>Перечень вопросов</b> 1. Закономерности развития формы костюма 2. Структура коллекции 3. Активные виды контраста в костюме

### Уровни и критерии итоговой оценки результатов освоения дисциплины

	Критерии оценивания	Итоговая оценка
Уровень 1. Недостаточный	Незнание значительной части программного материала, неумение даже с помощью преподавателя сформулировать правильные ответы на задаваемые вопросы, невыполнение практических заданий	Неудовлетворительно/ незачтено
Уровень 2. Базовый	Знание только основного материала, допустимы неточности в ответе на вопросы, нарушение логической последовательности в изложении программного материала, затруднения при решении практических задач	Удовлетворительно/ зачтено
Уровень 3. Повышенный	Твердые знания программного материала, допустимые несущественные неточности при ответе на вопросы, нарушение логической последовательности в изложении программного материала, затруднения при решении практических задач	Хорошо/зачтено
Уровень 4. Продвинутый	Глубокое освоение программного материала, логически стройное его изложение, умение связать теорию с возможностью ее применения на практике, свободное решение задач и обоснование принятого решения	Отлично/зачтено

## 7 семестр

### 7.2.13. Задания для оценки знаний к экзамену

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
<b>УК-6</b> Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни	УК-6-31	<b>Перечень вопросов</b> 1. Проектирование коллекции одежды. 2. Типы коллекций одежды. 3. Этапы разработки коллекции. 4. Методы проектирования костюма. 5. Образно-ассоциативный подход к проектированию костюма. 6. Методы творчества.

	УК-6-32	<p align="center"><b>Перечень вопросов</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Особенности проектирования коллекций разных типов.</li> <li>2. Факторы гармонизации и структура коллекции.</li> <li>3. Авторская концепция образа.</li> <li>4. Создание художественного образа</li> <li>5. Образно-ассоциативные методы, позволяющие наполнить форму смыслом и социокультурным содержанием.</li> <li>6. Комбинаторика.</li> </ol>
<p><b>ОПК-4</b> Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики</p>	ОПК-4-31	<p align="center"><b>Перечень вопросов</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Применяемые в коллекции материалы.</li> <li>2. Цветовое решения коллекции.</li> <li>3. Основные формы и базовые конструкции.</li> <li>4. Трансформация.</li> <li>5. Кинетизм.</li> <li>6. Модульное проектирование.</li> </ol>
	ОПК-4-32	<p align="center"><b>Перечень вопросов</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Цепочка: функция костюма, материал, пластика материала, пластика формы, пластический рисунок, обусловленный функциональностью костюма</li> <li>2. Сочетание геометрических фигур и получение более сложных и интересных модификаций формы костюма</li> <li>3. Проработка формы костюма в материале и в конструкции, проверка формы в макете.</li> <li>4. Методы: инверсии, аналогии,</li> <li>5. Методы: ассоциации, эмпатии</li> <li>6. Методы: фантазии, новых комбинаций</li> </ol>
<p><b>ПК-5</b> Способность проектировать актуальный визуальный образ, стиль и конструировать новые сезонные, тематические, ролевые изделия, прототипы моделей/коллекций одежды с учетом безопасности, удобства, функциональности, эстетичности и практичности</p>	ПК-5-31	<p align="center"><b>Перечень вопросов</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Упорядочение формы с позиции красоты, удобства и действенности –</li> <li>2. эстетической и функциональной</li> <li>3. Взаиморасположение и соотношение силуэта одежды с формой головного убора, прической и аксессуарами</li> <li>4. Горизонтальные и вертикальные членения одежды посредством поясов, кокеток, вставок, ритмические повторы слоев ткани</li> <li>5. Эвристические методы творческого поиска в проектировании костюма</li> <li>6. Многослойность в ансамбле.</li> <li>7. Стилевое решение коллекции</li> </ol>
	ПК-5-32	<p align="center"><b>Перечень вопросов</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Пропорционирование по организации формы посредством вертикальных, горизонтальных и диагональных линий, определяющих ее детальное членение.</li> <li>2. Ритмические членения одежды деталями из различных по цвету и фактуре материалов</li> <li>3. Методы: морфологического анализа, инкубации.</li> <li>4. Ментальная карта как способ визуализации мышления</li> <li>5. Бионический метод проектирования.</li> </ol>

### 7.2.14. Задания для оценки умений к экзамену

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
<b>УК-6</b> Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни	УК-6 – У1	<b>Перечень вопросов</b> 1. Стилевое решение коллекции. 2. Создание серии моделей на одной базовой основе. 3. Типы и назначение коллекций. 4. Метод плоского кроя 5. Методы проектирования в дизайне одежды 6. Теоретическая и практическая работа на всех этапах проектирования по единой проектной методике
	УК-6 – У2	<b>Перечень вопросов</b> 1. Коллекция и ее составляющие элементы. 2. Перспективные коллекции :высокой моды (ведущих домов моды) и коллекции «прет-а-порте». 3. Создание сценария коллекции. 4. Проектирование единичных изделий 5. Проектирование комплектов 6. Проектирование ансамблей костюма.
<b>ОПК-4</b> Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	ОПК- 4– У1	<b>Перечень вопросов</b> 1. Нетрадиционное использование тканей при моделировании одежды. 2. Многофункциональные вещи. 3. Авторские коллекции. 4. Эвристические методы творческого поиска в проектировании костюма 5. Описание облика модели 6. Способы практического использования изделия
	ОПК- 4– У2	<b>Перечень вопросов</b> 1. Коллекции специального назначения. 2. Возрастная категория коллекции одежды для грудных детей, коллекции одежды для тинейджеров и т.п. 3. Промышленные базовые коллекции и концепции ассортимента. 4. Эвристические методы творческого поиска в проектировании костюма 5. Описание облика модели 6. Способы практического использования изделия
<b>ПК-5</b> Способность проектировать актуальный визуальный образ, стиль и конструировать новые сезонные,	ПК-5-31	<b>Перечень вопросов</b> 1. Членение одежды рельефными декоративными швами, складками, сборками, 2. рельефами, резинками, фурнитурой, бантами, завязками, буфами, фалдами, воланами, вышивкой, бахромой, стеклярусом 3. Динамичность и статичность в композиции костюма 4. Разности фактур используемые при создании костюма 5. Проектное прогнозирование

тематические, ролевые изделия, прототипы моделей/коллекций одежды с учетом безопасности, удобства, функциональности, эстетичности и практичности		6. Проектно-графическое моделирование 7. Проектно-графическое макетирование.
	ПК-5-32	<p align="center"><b>Перечень вопросов</b></p> 1. Ритмика, связанная с использованием в одежде тканей с орнаментальными 2. рисунками 3. Новые приемы отделки тканей и создания новых фактур 4. Элементы декорирования в костюме 5. Классификация одежды по ассортиментным группам. 6. Ассортимент одежды в зависимости от использования. 7. Системы организации элементов костюма

### 7.2.15. Задания для оценки владений, навыков к экзамену

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
<b>УК-6</b> Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни	УК-6 – В1	<p align="center"><b>Перечень вопросов</b></p> 1. Конкретное назначение: коллекции домашней одежды, одежды для сна, для спорта, отдыха 2. Индивидуальный гардероб (для индивидуального клиента). 3. Массовые (для определенного типа потребителей). Групповые (для определенной группы людей) 4. Системы организации элементов костюма: семейство, гарнитур, комплект, ансамбль, туалет. 5. Единичные изделия комплекта. 6. Единство отдельных составляющих комплекта.
	УК-6 – В2	<p align="center"><b>Перечень вопросов</b></p> 1. Коллекции форменной одежды (школьная форма, форма муниципальной милиции и т.п.) 2. Коллекции фирменной одежды (для работников Аэрофлота, торговых фирм и т.п.), Коллекции одежды для представительств и делегаций (для национальной команды на Олимпийских играх и т.д.). 3. Работа и порядок создания новых коллекций. «Диффузный стиль» в одежде. 4. Комбинаторные методу проектирования одежды
<b>ОПК-4</b> Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-	ОПК-4 – В1	<p align="center"><b>Перечень вопросов</b></p> 1.Выявление факторов типологических особенностей потребителей. 2. Группы потребителей, учитывающие модную ориентацию. 3. Структура коллекции. Ансамбль как взаимная согласованность, органическая взаимосвязь, единство частей костюма по силуэту, пропорциям, цвету, отделкам. 4. Многослойность в ансамбле. 5.Перспективное проектирование современных коллекций
	ОПК-4 – В2	<p align="center"><b>Перечень вопросов</b></p> 1. Дизайн костюма как вид художественного творчества. 2. Основные понятия и терминология в проектировании костюма. 3. Классификация и функции одежды. 4. Силуэтные и конструктивные линии в костюме 5. Творческие методы преобразования формы костюма 6. Выявление новых вариантов взаимосвязи элементов, составляющих форму костюма

конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики		
ПК-5 Способность проектировать актуальный визуальный образ, стиль и конструировать новые сезонные, тематические, ролевые изделия, прототипы моделей/коллекций одежды с учетом безопасности, удобства, функциональности, эстетичности и практичности	ПК-5-В1	<p align="center"><b>Перечень вопросов</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Функции костюма и моды.</li> <li>2. Функции дизайна, основные тенденции его развития на современном этапе.</li> <li>3. Основные понятия и терминология в проектировании костюма.</li> <li>4. Схемы взаимодействия простых и сложных геометрических форм в костюме</li> <li>5. Пропорции простые и иррациональные</li> <li>6. Стадии при проектировании формы костюма, обусловленные фигурой и движением человека</li> </ol>
	ПК-5-В2	<p align="center"><b>Перечень вопросов</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Знаковость и символика в костюме.</li> <li>2. Язык костюма и его информативность.</li> <li>3. Уровни информации проектирования костюма.</li> <li>4. Отношения и пропорциональные закономерности в организации костюма</li> <li>5. Пропорционирование форм костюма и связь с тектоникой и самой фигуры и формы</li> <li>6. Общие закономерности построения формы в дизайне одежды</li> </ol>

### Уровни и критерии итоговой оценки результатов освоения дисциплины

	<b>Критерии оценивания</b>	<b>Итоговая оценка</b>
Уровень 1. Недостаточный	Незнание значительной части программного материала, неумение даже с помощью преподавателя сформулировать правильные ответы на задаваемые вопросы, невыполнение практических заданий	Неудовлетворительно/ незачтено
Уровень 2. Базовый	Знание только основного материала, допустимы неточности в ответе на вопросы, нарушение логической последовательности в изложении программного материала, затруднения при решении практических задач	Удовлетворительно/ зачтено
Уровень 3. Повышенный	Твердые знания программного материала, допустимые несущественные неточности при ответе на вопросы, нарушение логической последовательности в изложении программного материала, затруднения при решении практических задач	Хорошо/зачтено
Уровень 4. Продвинутый	Глубокое освоение программного материала, логически стройное его изложение, умение связать теорию с возможностью ее применения на практике, свободное решение задач и обоснование принятого решения	Отлично/зачтено

## 8. ПЕРЕЧЕНЬ ОСНОВНОЙ И ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ УЧЕБНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ.

### 8.1. Основная учебная литература.

1. Дизайн-проектирование. Композиция, макетирование, современные концепции в искусстве: учебник / М.Е. Ёлочкин и др. – М.: Академия, 2017.

### 8.1. Дополнительная учебная литература.

1. Горина Г.С. Моделирование формы одежды. – М.: Легкая и пищевая промышленность, 1982.– 184 с.
2. Гусейнов Г.М., Ермилова В.В., Ермилова Д.Ю., Ляхова Н.Б., Финашина Е.М. Композиция костюма: Учеб. пособие.– М.: Издательский центр «Академия», 2003.– 432 с.
3. Основы теории проектирования костюма / Под ред. Т.В. Козловой. – М.: Легпромбытиздат, 1988.– 352 с.
4. Пармон Ф.М. Композиция костюма.– М.: Легпробытиздат, 1997.– 318 с.
5. Петушкова Г.И. Проектирование костюма.– М.: Издательский центр «Академия», 2004.– 416 с.
6. Бердник Т.О., Неклюдова Т.П. Дизайн костюма. Ростов н/Д: Феникс, 2000
7. Быков З.Н., Крюков Г.В. Художественное конструирование М.: Высшая школа, 1986
8. Герина Г.С. Народные традиции в моделировании одежды. М.: Легкая индустрия, 1974
9. Гика М. Эстетика пропорций в природе и искусстве. - М., 1936
10. Горбачева Л.М. Мода XX века: от Поля Пуаре до Эммануэля Унгаро. - М., 1996
11. Горина Г.С. Моделирование формы одежды. М.: Легкая и пищевая промышленность, 1982
12. Горина Г.С. Народные традиции в моделировании одежды. - М., 1974
13. Гофман А.Б. Мода и люди: Новая теория моды и модного поведения. - М., 1994
14. Жердев Е.В. Художественное осмысление объекта дизайна.-М.: Аутопан, 1993
15. Жердев Е.В. Художественная семантика дизайна. Метафорика.-М.: Аутопан, 1994
16. Зрительное восприятие изображений/ Под общ. Ред. М.М.Мирошникова.Л., 1990
17. Кащенко О.Д., Козлова Т.В. Покупателю об одежде и моде. - М., 1986
18. Кипье М.В. Композиция. - М.: МГХПУ им. С.Г.Строгонова, 1996.
19. Козлова Т.В. и др. Моделирование и художественное оформление женской и детской одежды. - М., 1990
20. Композиция костюма: Учеб.пособие для студ.высш.учеб. заведений Г.М.Гусейнов -М.: Издательский центр «Академия», 2003
21. Лин Ж. Техника кроя. М.: Легпромиздат, 1986
22. Матузова Е.М., Соколова Р.А. Разработка конструкций женских швейных изделий по моделям. М., Л.П.П., 1983

**9. ПЕРЕЧЕНЬ РЕСУРСОВ ИНФОРМАЦИОННО-ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННОЙ СЕТИ «ИНТЕРНЕТ», НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ.**

<a href="http://window.edu.ru">http://window.edu.ru</a>	Информационная система "Единое окно доступа к образовательным ресурсам"
<a href="https://openedu.ru">https://openedu.ru</a>	«Национальная платформа открытого образования» (ресурсы открытого доступа)
<a href="http://www.britishdesig">http://www.britishdesig</a>	Британская высшая школа дизайна
<a href="http://www.narodko.ru">http://www.narodko.ru</a>	Народный костюм
<a href="http://fashion.artyx.ru">http://fashion.artyx.ru</a>	История моды
<a href="http://www.ocostume.ru">http://www.ocostume.ru</a>	Костюм. История мировой моды
<a href="http://ornament-i-stil.livejournal.com/">http://ornament-i-stil.livejournal.com/</a>	Орнамент и стиль
<a href="http://www.artly.ru/">http://www.artly.ru/</a>	Декоративно-прикладное искусство

<a href="http://www.legprominfo.ru">http://www.legprominfo.ru</a>	Информационный портал легкой промышленности
<a href="http://www.roslegprom.ru">http://www.roslegprom.ru</a>	Официальный сайт ОАО Рослегпром
<a href="http://legport.ru">http://legport.ru</a>	Портал легкой промышленности
<a href="http://www.textile-press.ru">http://www.textile-press.ru</a>	Издательский дом «Торговля и промышленность»
<a href="http://www.lp-magazine.ru">http://www.lp-magazine.ru</a>	Официальный сайт журнала «Легкая промышленность. Курьер»
<a href="http://vneshnii-oblik.ru">vneshnii-oblik.ru</a>	Внешний облик человека
<a href="http://rucont.ru/">http://rucont.ru/</a>	Национальный цифровой ресурс «РУКОНТ»
<a href="http://www.book.ru/">http://www.book.ru/</a>	Электронная библиотека BOOK.ru

## **10. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)..**

Преподавание и изучение учебной дисциплины осуществляется в виде практических занятий, групповых и индивидуальных консультаций, самостоятельной работы студентов. В течение семестра студенты осуществляют учебные действия на практических занятиях,

Дисциплина «Проектирование» отличается наибольшей трудоемкостью и сложностью, и занимает значительный вес в технологическом цикле производства.

Для изучения данной дисциплины необходимо рассмотреть основные этапы развития теории проектирования костюма. Даны новые принципы классификации формы и закономерностей ее развития во времени на структурно-морфологическом, композиционном, статистическом и прогностическом уровнях. Особое внимание уделяется теории создания коллекций. Процесс дизайн-проектирования костюма рассматривается как комплексная системная проблема, основанная на современном дизайнерском подходе, синтезирующем художественно-образные и инженерно-экономические задачи.

### **10.1. Работа на лекции.**

Основу теоретического обучения студентов составляют лекции. Они дают систематизированные знания студентам о наиболее сложных и актуальных философских проблемах. На лекциях особое внимание уделяется не только усвоению студентами изучаемых проблем, но и стимулированию их активной познавательной деятельности, творческого мышления, развитию научного мировоззрения, профессионально-значимых свойств и качеств. Излагаемый материал может показаться студентам сложным, необычным, поскольку включает знания, почерпнутые преподавателем из различных отраслей науки, религии, истории, практики. Вот почему необходимо добросовестно и упорно работать на лекциях. Осуществляя учебные действия на лекционных занятиях, студенты должны внимательно воспринимать действия преподавателя, запоминать складывающиеся образы, мыслить, добиваться понимания изучаемого предмета.

Студенты должны аккуратно вести конспект. В случае недопонимания какой-либо части предмета следует задать вопрос в установленном порядке преподавателю. В процессе работы на лекции необходимо так же выполнять в конспектах модели изучаемого предмета (рисунки, схемы, чертежи и т.д.), которые использует преподаватель.

Студентам, изучающим курс, рекомендуется расширять, углублять, закреплять усвоенные знания во время самостоятельной работы, особенно при подготовке к семинарским занятиям, изучать и конспектировать не только обязательную, но и дополнительную литературу.

### **10.2 Работа с конспектом лекций.**

Просмотрите конспект сразу после занятий. Отметьте материал конспекта лекций, который вызывает затруднения для понимания. Попытайтесь найти ответы на затруднительные вопросы, используя предлагаемую литературу. Если самостоятельно не

удалось разобраться в материале, сформулируйте вопросы и обратитесь на текущей консультации или на ближайшей лекции за помощью к преподавателю.

Каждую неделю отводите время для повторения пройденного материала, проверяя свои знания, умения и навыки по контрольным вопросам и тестам.

### **10.3. Выполнение практических работ.**

По наиболее сложным проблемам учебной дисциплины проводятся семинарские занятия. Их главной задачей является углубление и закрепление теоретических знаний у студентов.

Семинарское занятие проводится в соответствии с планом. В плане указываются тема, время, место, цели и задачи семинара, тема доклада и реферативного сообщения, обсуждаемые вопросы. Дается список обязательной и дополнительной литературы, рекомендованной к семинару.

*Подготовка студентов к семинару включает:*

- заблаговременное ознакомление с планом семинара;
- изучение рекомендованной литературы и конспекта лекций;
- подготовку полных и глубоких ответов по каждому вопросу, выносимому для обсуждения;
- подготовку доклада, реферата по указанию преподавателя.

При проведении семинарских занятий уделяется особое внимание заданиям, предполагающим не только воспроизведение студентами знаний, но и направленных на развитие у них творческого мышления, научного мировоззрения. Для лучшего усвоения и закрепления материала по данной дисциплине помимо конспектов лекций, студентам необходимо научиться работать с обязательной и дополнительной литературой. Изучение дисциплины предполагает отслеживание публикаций в периодических изданиях и работу с INTERNET.

Целесообразно готовиться к семинарским занятиям за 1-2 недели до их начала, а именно: на основе изучения рекомендованной литературы выписать в контекст основные категории и понятия по учебной дисциплине, подготовить развернутые планы ответов и краткое содержание выполненных заданий. Студент должен быть готов к контрольным опросам на каждом учебном занятии. Одобряется и поощряется инициативные выступления с докладами и рефератами по темам семинарских занятий

### **10.4. Подготовка докладов, фиксированных выступлений и рефератов к семинарам.**

При подготовке к докладу на семинаре по теме, указанной преподавателем, студент должен ознакомиться не только с основной, но и дополнительной литературой, а также с последними публикациями по этой тематике в сети Интернет. Необходимо подготовить текст доклада и иллюстративный материал в виде презентации. Доклад должен включать введение, основную часть и заключение. На доклад отводится 10-15 минут учебного времени. Он должен быть научным, конкретным, определенным, глубоко раскрывать проблему и пути ее решения.

### **10.5. Разработка электронной презентации.**

Распределение тем презентации между студентами и консультирование обучаемых по выполнению письменной работы осуществляется также как и по реферату. Приступая к подготовке письменной работы в виде электронной презентации необходимо исходить из целей презентации и условий ее прочтения, как правило, такую работу обучаемые представляют преподавателю на проверку по электронной почте, что исключает возможность дополнительных комментариев и пояснений к представленному материалу.



По согласованию с преподавателем, материалы презентации студент может представить на CD/DVD-диске (USB флэш-диске).

*Электронные презентации выполняются в программе MS PowerPoint в виде слайдов в следующем порядке:*

- титульный лист с заголовком темы и автором исполнения презентации;
- план презентации (5-6 пунктов -это максимум);
- основная часть (не более 10 слайдов);
- заключение (вывод).

*Общие требования к стилизовому оформлению презентации:*

- дизайн должен быть простым и лаконичным;
- основная цель - читаемость, а не субъективная красота. При этом не надо впадать в другую крайность и писать на белых листах черными буквами – не у всех это получается стильно;

- цветовая гамма должна состоять не более чем из двух-трех цветов;

- всегда должно быть два типа слайдов: для титульных, планов и т.п. и для основного текста;

- размер шрифта должен быть: 24–54 пункта (заголовки), 18–36 пунктов (обычный текст);

- текст должен быть свернут до ключевых слов и фраз. Полные развернутые предложения

на слайдах таких презентаций используются только при цитировании. При необходимости, в поле «Заметки к слайдам» можно привести краткие комментарии или пояснения.

- каждый слайд должен иметь заголовок;

- все слайды должны быть выдержаны в одном стиле;

- на каждом слайде должно быть не более трех иллюстраций;

- слайды должны быть пронумерованы с указанием общего количества слайдов;

- использовать встроенные эффекты анимации можно только, когда без этого не обойтись.

Обычно анимация используется для привлечения внимания слушателей (например, последовательное появление элементов диаграммы).

- списки на слайдах не должны включать более 5–7 элементов. Если элементов списка все-таки больше, их лучше расположить в две колонки. В таблицах не должно быть более четырех строк и четырех столбцов – в противном случае данные в таблице будут очень мелкими и трудно различимыми.

#### **10.6. Методика работы со студентами с ограниченными возможностями здоровья.**

В Институте созданы специальные условия для получения высшего образования по образовательным программам обучающимися с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ).

Для перемещения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья созданы специальные условия для беспрепятственного доступа в учебные помещения и другие помещения, а также их пребывания в указанных помещениях с учетом особенностей психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья таких обучающихся.

При получении образования обучающимся с ограниченными возможностями здоровья при необходимости предоставляются бесплатно специальные учебники и учебные пособия, иная учебная литература. Также имеется возможность предоставления услуг ассистента, оказывающего обучающимся с ограниченными возможностями здоровья необходимую техническую помощь, в том числе услуг сурдопереводчиков и тифлосурдопереводчиков.

Получение доступного и качественного высшего образования лицами с ограниченными возможностями здоровья обеспечено путем создания в Институте комплекса необходимых условий обучения для данной категории обучающихся. Информация о специальных условиях, созданных для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья, размещена на сайте Института.

Для обучения инвалидов и лиц с ОВЗ, имеющих нарушения опорно-двигательного аппарата обеспечиваются и совершенствуются материально-технические условия беспрепятственного доступа в учебные помещения, туалетные, другие помещения, условия их пребывания в указанных помещениях (наличие лифта, пандусов, поручней, расширенных дверных проемов и др.).

Для адаптации к восприятию обучающимися инвалидами и лицами с ОВЗ с нарушенным слухом справочного, учебного материала, предусмотренного образовательной программой по выбранным направлениям подготовки, обеспечиваются следующие условия: для лучшей ориентации в аудитории, применяются сигналы, оповещающие о начале и конце занятия (слово «звонок» пишется на доске); внимание слабослышащего обучающегося привлекается педагогом жестом (на плечо кладется рука, осуществляется нерезкое похлопывание); разговаривая с обучающимся, педагог смотрит на него, говорит ясно, короткими предложениями, обеспечивая возможность чтения по губам.

Компенсация затруднений речевого и интеллектуального развития слабослышащих инвалидов и лиц с ОВЗ проводится за счет: использования схем, диаграмм, рисунков, компьютерных презентаций с гиперссылками, комментирующими отдельные компоненты изображения; регулярного применения упражнений на графическое выделение существенных признаков предметов и явлений; обеспечения возможности для обучающегося получить адресную консультацию по электронной почте по мере необходимости.

Для адаптации к восприятию инвалидами и лицами с ОВЗ с нарушениями зрения справочного, учебного, просветительского материала, предусмотренного образовательной программой Института по выбранной специальности, обеспечиваются следующие условия: ведется адаптация официального сайта в сети Интернет с учетом особых потребностей инвалидов по зрению, обеспечивается наличие крупношрифтовой справочной информации о расписании учебных занятий; в начале учебного года обучающиеся несколько раз проводятся по зданию Института для запоминания месторасположения кабинетов, помещений, которыми они будут пользоваться; педагог, его собеседники, присутствующие представляются обучающимся, каждый раз называется тот, к кому педагог обращается; действия, жесты, перемещения педагога коротко и ясно комментируются; печатная информация предоставляется крупным шрифтом (от 18 пунктов), тотально озвучивается; обеспечивается необходимый уровень освещенности помещений; предоставляется возможность использовать компьютеры во время занятий и право записи объяснения на диктофон (по желанию обучающегося).

Форма проведения текущей и промежуточной аттестации для обучающихся с ОВЗ определяется преподавателем в соответствии с учебным планом. При необходимости обучающемуся с ОВЗ с учетом его индивидуальных психофизических особенностей дается возможность пройти промежуточную аттестацию устно, письменно на бумаге, письменно на компьютере, в форме тестирования и т.п., либо предоставляется дополнительное время для подготовки ответа.

#### **10.7. Методические рекомендации по оформлению курсовых работ.**

Курсовая работа имеет целью закрепление знаний, полученных при изучении дисциплины, на основе углубленной самостоятельной проработки научной и специальной литературы, критического анализа фактических данных по исследуемой проблеме. Тема работы выбирается обучающимся самостоятельно.

### Общие требования:

Курсовая работа – это завершающий этап усвоения обучающимся соответствующей дисциплины или отдельного ее раздела. Она представляет собой научно-исследовательскую разработку по отдельной теме данной дисциплины.

Поэтому основными требованиями к ее содержанию является исследовательско-аналитический характер, конкретность, логичность, самостоятельность написания и качество оформления.

В результате написания курсовой работы, обучающийся должен показать:

- прочные теоретические знания по избранной теме;
- навыки получения, изучения и обработки (анализа) статистической и иной информации;
- способность к критической оценке и разностороннему рассмотрению затрагиваемых проблем функционирования объектов сервиса;
- умение увязывать вопросы теории с практикой функционирования объектов сервиса;
- умение качественного оформления курсовой работы.

Общий объем курсовой работы 25-30 страниц, оформленных 14 шрифтом TimeNewRoman через 1,5 интервала.

### Требования к структурным элементам работы:

Структурными элементами курсовой работы являются:

- титульный лист (первая страница, не нумеруется);
- содержание (вторая страница, нумеруется, далее нумеруются все);
- введение;
- основная часть (две главы);
- заключение;
- список использованной литературы (не менее 12-15 источников);
- приложения.

Введение (1-2 страницы) содержит:

- актуальность темы (2-3 абзаца);
- цель работы;
- задачи работы (определяются целью работы);
- методическая и методологическая основы курсовой работы (основные теории, авторы);
- краткая характеристика работы (*Пример:* «Работа состоит из введения, двух глав, выводов и предложений, списка литературы, приложений. Общее количество страниц —25 (без учета приложений). Список литературы насчитывает 22 наименования. Количество рисунков—4, таблиц —5, приложений —3».);

- краткое описание глав работы (*Пример:* «Первая глава курсовой работы «Теоретические основы исследования и прогнозирования объектов системы сервисной деятельности» посвящена...»).

Главы курсовой работы:

- первая глава (12-14 страниц) - теоретический обзор исследуемой проблемы. При написании используются литературные источники. В тексте обязательно должны присутствовать ссылки на использованные источники (не менее 1-2 на страницу);
- вторая глава (12-14 страниц) - практические расчеты и текстовый материал пути, методы совершенствования и международный опыт по исследуемой проблеме.

Делаются на основе существующей статистической, аналитической информации, полученной из открытых источников или действующих предприятий сервисной деятельности;

- каждая глава должна оканчиваться выводом (*Пример:* «Исследовав виды услуг, можно сделать вывод о том, что...»).

Заключение (1-2 страницы):

- краткие итоги курсовой работы, содержащие выводы из всех глав (с соответствующей литературной правкой материала);

Список литературы:

- список литературы должен насчитывать 20-25 наименований.

Пример правильного оформления:

1. Попов Л. А. Козлов Д. А. Методы прогнозирования в индустрии гостеприимства: Учебное пособие. М.: Изд-во Рос. экон. акад., 2010.

2. Козлов Д.А. Автоматизация гостиничного предприятия. Micros Fidelio Front Office 7.0: Учебное пособие. М.: Изд-во Рос. экон. акад., 2009.

Приложения:

- в раздел приложений выносятся все таблицы, графики, схемы и прочие объекты, не уместающиеся на одной странице в тексте курсовой работы.

Требования к оформлению курсовой работы

Поля: левое — 3 см., правое — 1,5 см., нижнее и верхнее — по 2 см.

Нумерация страниц — справа, снизу. Текст работы печатается через 1,5 интервала TimesNewRoman 14 пунктов. Абзацный отступ — 1,25. Выравнивание — по ширине. Курсив, подчеркивание, жирный шрифт, цветной шрифт в тексте НЕ используются.

Названия глав пишутся посередине, жирным шрифтом. Главы нумеруются римскими цифрами: I, II.

Рисунки оформляются следующим образом:

- нумерация рисунков сквозная по всей работе;
- рисунок располагается по центру;
- отступ между рисунком и названием рисунка;
- название рисунка по центру.

Таблицы оформляются следующим образом:

- название таблицы по центру, жирный шрифт;
- нумерация таблиц сквозная по всей работе;
- прописывается название колонок, номера колонок.

## **11. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ПРИ ОСУЩЕСТВЛЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ, ВКЛЮЧАЯ ПЕРЕЧЕНЬ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ И ИНФОРМАЦИОННЫХ СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ (ПРИ НЕОБХОДИМОСТИ).**

При проведении лекционных занятий по дисциплине преподаватель использует аудиовизуальные, компьютерные и мультимедийные средства обучения Института, а также демонстрационные (презентации) и наглядно-иллюстрационные (в том числе раздаточные) материалы.

Практические занятия по данной дисциплине проводятся с использованием компьютерного и мультимедийного оборудования Института, при необходимости – с привлечением полезных Интернет-ресурсов и пакетов прикладных программ.

Лицензионное программно-информационное обеспечение	Microsoft Windows, Microsoft Office, Google Chrome, Kaspersky Endpoint Security, Autodesk AutoCAD, Autodesk 3DSMAX, Acrobat Pro, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, CorelDRAW Graphics Suite, Creative Cloud for teams (Договор № 64434/МOC4501 от 04.09.2019),
--	--

	Справочно-правовая система «Гарант» (Договор №14-ПЛ/2020 от 31 октября 2019 года).
Современные профессиональные базы данных	1. Консультант+ 2. Справочная правовая система «ГАРАНТ».
Информационные справочные системы	1. Электронная библиотечная система (ЭБС) ООО «Современные цифровые технологии» 2. <a href="https://elibrary.ru">https://elibrary.ru</a> - Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU (ресурсы открытого доступа) 3. <a href="https://www.rsl.ru">https://www.rsl.ru</a> - Российская Государственная Библиотека (ресурсы открытого доступа) 4. <a href="https://link.springer.com">https://link.springer.com</a> - Международная реферативная база данных научных изданий Springerlink (ресурсы открытого доступа) 5. <a href="https://zbmath.org">https://zbmath.org</a> - Международная реферативная база данных научных изданий zbMATH (ресурсы открытого доступа)

## **12. ПЕРЕЧЕНЬ УЧЕБНЫХ АУДИТОРИЙ И ОБОРУДОВАНИЯ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ).**

Учебные занятия по дисциплине проводятся в специализированной аудитории, оборудованной ПК, с возможностями показа презентаций. В процессе чтения лекций, проведения семинарских и практических занятий используются наглядные пособия, комплект слайдов, видеороликов.

Применение ТСО (аудио- и видеотехники, мультимедийных средств) обеспечивает максимальную наглядность, позволяет одновременно тренировать различные виды речевой деятельности, помогает корректировать речевые навыки, способствует развитию слуховой и зрительной памяти, а также усвоению и запоминанию образцов правильной речи, совершенствованию речевых навыков.

### ***Перечень оборудованных учебных аудиторий и специальных помещений***

№ 509 Компьютерный класс художественно-технического проектирования  
Учебная аудитория для проведения занятий лекционного и семинарского типа

- доска
- стол преподавателя
- кресло для преподавателя
- столы ученические
- кресла с регулируемой высотой
- класс ПК, объединённых в локальную сеть, с подключением к сети «Интернет»
- демонстрационное оборудование – проектор и компьютер
- учебно-наглядные пособия

Программное обеспечение:  
Microsoft Windows (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),  
Microsoft Office (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),  
Google Chrome (Свободно распространяемое ПО),  
Kaspersky Endpoint Security (Договор №877/ЛН от 25.05.2016),  
Autodesk AutoCAD (Договор №110003277872 от 12.10.2020),  
Autodesk 3DSMAX (Договор №110003274857 от 12.10.2020),  
Acrobat Pro (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),  
Adobe Photoshop (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),  
Adobe Illustrator (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),  
CorelDRAW Graphics Suite (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),

<p>Creative Cloud for teams (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019), Справочно-правовая система «Гарант» (Договор №14-ПЛ/2020 от 31 октября 2019 года).</p>
<p>№ 509 Компьютерный класс художественно-технического проектирования Учебная аудитория для групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- доска</li> <li>- стол преподавателя</li> <li>- кресло для преподавателя</li> <li>- столы ученические</li> <li>- кресла с регулируемой высотой</li> <li>- класс ПК, объединённых в локальную сеть, с подключением к сети «Интернет»</li> <li>- демонстрационное оборудование – проектор и компьютер</li> <li>- учебно-наглядные пособия</li> </ul> <p>Программное обеспечение: Microsoft Windows (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019), Microsoft Office (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019), Google Chrome (Свободно распространяемое ПО), Kaspersky Endpoint Security (Договор №877/ЛН от 25.05.2016), Autodesk AutoCAD (Договор №110003277872 от 12.10.2020), Autodesk 3DSMAX (Договор №110003274857 от 12.10.2020), Acrobat Pro (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019), Adobe Photoshop (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019), Adobe Illustrator (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019), CorelDRAW Graphics Suite (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019), Creative Cloud for teams (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019), Справочно-правовая система «Гарант» (Договор №14-ПЛ/2020 от 31 октября 2019 года).</p>
<p>№ 404, 511 Помещения для самостоятельной работы и курсового проектирования</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- комплекты учебной мебели</li> <li>- компьютерная техника с подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду</li> </ul> <p>Программное обеспечение: Microsoft Windows (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019), Microsoft Office (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019), Google Chrome (Свободно распространяемое ПО), Kaspersky Endpoint Security (Договор №877/ЛН от 25.05.2016), Справочно-правовая система «Гарант» (Договор №14-ПЛ/2020 от 31 октября 2019 года).</p>
<p>№ 404 Библиотека, читальный зал с выходом в сеть Интернет</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- комплекты учебной мебели;</li> <li>- компьютерная техника с подключением к сети «Интернет», доступом в электронную информационно-образовательную среду и электронно-библиотечную систему.</li> </ul> <p>Программное обеспечение: Microsoft Windows (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019), Microsoft Office (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019), Google Chrome (Свободно распространяемое ПО), Kaspersky Endpoint Security (Договор №877/ЛН от 25.05.2016), Справочно-правовая система «Гарант» (Договор №14-ПЛ/2020 от 31 октября 2019 года).</p>
<p>№ 401 Актовый зал для проведения научно-студенческих конференций и мероприятий</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- специализированные кресла для актов залов</li> <li>- сцена</li> </ul>

- трибуна
- экран
- технические средства, служащие для представления информации большой аудитории
- компьютер
- демонстрационное оборудование и аудиосистема
- микрофоны

Программное обеспечение:

Microsoft Windows (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),

Microsoft Office (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),

Google Chrome (Свободно распространяемое ПО),

Kaspersky Endpoint Security (Договор №877/ЛН от 25.05.2016).

№ 515, 611

Помещения для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования

- стеллажи

- учебное оборудование

**Разработчик:**

Заведующая кафедрой дизайна, кандидат педагогических наук, доцент кафедры

Быковская А.А.