

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Серяков Владимир Дмитриевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 11.03.2024 16:38:52
Уникальный программный идентификатор:
a8a5e969b08c5e57b011bba6b38ed24f6da2f41a

**АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ ИНСТИТУТ СОВРЕМЕННОГО
ОБРАЗОВАНИЯ И ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

Кафедра дизайна костюма и дизайна среды

УТВЕРЖДАЮ

Ректор



В.Д. Серяков

«25» августа 2023 г.

Рабочая программа учебной дисциплины (модуля)

ОСНОВЫ ТЕОРИИ И МЕТОДОЛОГИИ ДИЗАЙНА

(наименование учебной дисциплины (модуля))

54.03.01 Дизайн

(код и направление подготовки/специальности)

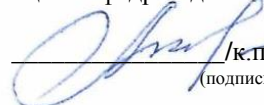
направленность (профиль): дизайн костюма

Квалификация (степень) выпускника – бакалавр

Формы обучения: очная, очно-заочная

Рабочая программа учебной дисциплины (модуля)
рассмотрена и утверждена на заседании кафедры
«17» августа 2023 г., протокол № 1

Заведующий кафедрой дизайна костюма и дизайна среды


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

Москва 2023

1. НАИМЕНОВАНИЕ И ЦЕЛЬ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ).

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

Цели освоения дисциплины:

– подготовка дизайнеров высокой квалификации с широким диапазоном специальных знаний, целенаправленных на создание гармоничной жизнедеятельной среды человека; ретроспективное рассмотрение концепции дизайна, в том числе формообразования, осмысление ее роли в комплексном подходе к формированию материально художественному культуры и изучение методов предпроектного анализа, проектных исследований, методики и средств дизайн-проектирования

Задачи дисциплины:

– изучение категорий проектной деятельности;
– изучение специфики процесса дизайнерского проектирования;
– изучение средств художественного конструирования в широком диапазоне предметных и средовых объектов;
– изучение методики художественно-образного проектирования.

Изучение учебной дисциплины направлено на подготовку обучающихся к осуществлению деятельности по проектированию детской одежды и обуви в соответствии с профессиональным стандартом «Дизайнер (конструктор) детской одежды и обуви», утвержденному приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 22 октября 2021 г. N 760н и выполнению:

- обобщенной трудовой функции: проведение предпроектных дизайнерских и потребительских исследований предполагаемых к выпуску изделий детской одежды или обуви (код В);

- обобщенной трудовой функции: создание моделей (коллекций) детской одежды и обуви (код С).

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

В результате обучения по дисциплине «Основы теории и методологии дизайна» обучающиеся должны овладеть следующими компетенциями:

ПК-1 Способен к анализу и прогнозированию трендов в дизайне одежды, проведение предпроектных дизайнерских исследований и изучению производственных и экономических требований для реализации проекта

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения		Код результата обучения
ПК-1 Способен к анализу и прогнозированию трендов в дизайне одежды, проведение предпроектных дизайнерских исследований и изучению производственных и	Знать	этапы предпроектных исследований для разработки моделей/коллекций одежды	ПК-1 – 31
		и понимает факторы социальной и художественной значимости проекта	ПК-1 – 32
	Уметь	проводить исследование отечественного и зарубежного опыта в проектируемой области, выявление основных тенденций развития дизайна одежды	ПК-1 – У1

экономических требований для реализации проекта		проводить предпроектные дизайнерские исследования, учитывая производственные и экономические требования для реализации проекта	ПК-1 – У2
	Владеть	методиками проведения анализа и прогнозирования трендов в дизайне одежды	ПК-1 – В1
		навыками изготовления, апробацией и адаптацией к производству экспериментальных моделей (опытных образцов) одежды	ПК-1 – В2

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

Б1.В.01 Основы теории и методологии в дизайне является дисциплиной части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 учебного плана и изучается студентами первого курса во втором семестре очной формы обучения (полный срок обучения).

3.1. Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Темы дисциплины «Основы теории и методологии дизайна» связаны с соответствующими темами дисциплин «Цветоведение и колористика», «Пропедевтика» 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 «Основы теории и методологии дизайна» 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 (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ.

Дисциплина предполагает изучение 7 тем.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачётные единицы (72 часа).

№	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	2	2	72	36	12	24		36	Зачет оценкой
2	Очно-заочная	2	2	72	14	4	10		58	Зачет оценкой

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			
2 семестр								
Тема 1. Дизайн как феномен культуры	8	4	2	2			4	ПК-1 – 31 ПК-1 – У1
Тема 2. Сущность концепции в дизайне	8	4	2	2			4	ПК-1 – 32 ПК-1 – У2
Тема 3. Концептуальный дизайн предметов костюма	8	4	2	2			4	ПК-1 – У1 ПК-1 – У2
Тема 4. Методика разработки и реализации дизайн-программы в проектировании костюма	8	4	2	2			4	ПК-1 – 32 ПК-1 – У2 ПК-1 – В1
Тема 5. Эвристические методы решения творческих задач в дизайне костюма	10	6	2	4			4	ПК-1 – У1 ПК-1 – У2
Тема 6. Метод системного исследования в проектировании костюма	10	6	2	4			4	ПК-1 – 31 ПК-1 – В1 ПК-1 – В2
Тема 7. Проектирование коллекции моделей одежды	10	4		4			6	ПК-1 – В1 ПК-1 – В2
Зачет с оценкой	10						4	6
Итого	72	32	12	20			4	36

Очно-заочная 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			
2 семестр								
Тема 1. Дизайн как феномен культуры	8	2	2				6	ПК-1 – 31 ПК-1 – У1
Тема 2. Сущность концепции в дизайне	8	1		1			7	ПК-1 – 32 ПК-1 – У2
Тема 3. Концептуальный дизайн предметов костюма	8	2	2				6	ПК-1 – У1 ПК-1 – У2
Тема 4. Методика разработки и	8	1		1			7	ПК-1 – 32

реализации дизайн-программы в проектировании костюма								ПК-1– У2 ПК-1 – В1
Тема 5. Эвристические методы решения творческих задач в дизайне костюма	10	1		1			9	ПК-1– У1 ПК-1– У2
Тема 6. Метод системного исследования в проектировании костюма	10	1		1			9	ПК-1 – 31 ПК-1 – В1 ПК-1 – В2
Тема 7. Проектирование коллекции моделей одежды	10	2		2			8	ПК-1 – В1 ПК-1 – В2
Зачет с оценкой	10						4	6
Итого	72	10	4	6			4	58

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

Тема 1. Дизайн как феномен культуры

Теоретические основания предметного дизайна. Этимология понятия «дизайн». Место дизайна в культуре общества. Культурологический подход к проектной деятельности. Виды современной проектной деятельности. Функции дизайна. Функции дизайна в бытии. Антропологические функции дизайна. Функции дизайна в системе культуры. Развитие культуры XX века. Демонстративность (мода не существует без зрителя). Социокультурная обусловленность (модный костюм служит и способом авто репрезентации, и средством идентификации своих и чужих). Изменчивость. Игровой характер моды. Состязательность. Подражание. Притворство. Добровольность. Наличие игровых площадок. Мода как безобидная игра фантазии и каприза людей. Мода как возможность избежать тирании обычаев. Мода как форма санкционированного риска, связанного с нововведением. Форма, позволяющая индивиду отчетливо демонстрировать свое «Я». Использование моды для завуалированного выражения сексуальных интересов. Мода «отграничивает» элитные классы. Мода как средство внешней поддельной идентификации людей, занимающих низкое положение в социальной иерархии, с более высоко статусной группой. Модные циклы.

Тема 2. Сущность концепции в дизайне

Концептуальность как суть проектной культуры. Основные принципы функционализма. Идеология постмодернизма. Художественное мышление постмодернизма (А. Манчини, Э. Сотсасс). Эстетика деконструкции. Смысловое значение предмета в дизайне. Методика смыслового анализа вещи. Цельность. Единство. Динамика. Ассортименту. Сезонности. Возрастным категориям. Конкретному назначению. Силевой направленности. Тождество. Нюансы. Контраст. Выработка профессиональной идеологии (результат проектного анализа). Выработка системы принципов проектирования. Формирование принципиальной модели, видимого образа объекта. Предварительное обоснование, социально-экономическое решение проблемы. Формулирование проектных проблем. Формулирование проектных задач. Формулирование проектных требований. Костюмы 30-х годов. Костюмы 40-х годов. Костюмы 60-х годов. Костюмы 70-х годов. Костюмы 80-х годов. Костюм в системе художественной культуры. Костюм как система. Цвет в композиции костюма.

Тема 3. Концептуальный дизайн предметов костюма

Мода–понятие и терминология. Структура и функции моды. Творческие концепции в дизайне костюма XX века. Концептуализм японских и европейских дизайнеров. Концептуальный подход к созданию перспективной коллекции одежды. Основная идея. Единство смысла. взаимосвязь всех процессов, компонентов и элементов проектирования. Использование проектирования одежды как способ самоидентификации и саморефлексии. Процесс демонстрации концепта путем перформанса. Возможность развития одной концепции в коллекциях одежды на протяжении нескольких сезонов. Сферы проектирования модной одежды: «высокая мода», арт-объекты, прет-а-порте.

Тема 4. Методика разработки и реализации дизайн-программы в проектировании костюма

Проектирование как творческий процесс. Основные стадии дизайн-проекта. Структура и содержание проектной задачи. Этапы предпроектного исследования: определение целевых ориентиров, анализ источников информации, структура и динамика потребностей, формирование идеи и концепции коллекции. Творческие методы поиска проектной идеи. Разработка и анализ фор-эскизов. Конструкторско-технологический проект.

Тема 5. Эвристические методы решения творческих задач в дизайне костюма

Методика художественно-образного моделирования. Понятие «эвристика». Метод ассоциаций. Метод аналогии. Метод инверсии. Метод деконструкции. Метод эмпатии. Метод фантазии. Метод мозгового штурма. Метод комбинаторики. Понятие системного исследования. Метод морфологического анализа. Способ «несшитой одежды». способ «упаковки». Способ «переплетения» подскажут изделия декоративно-прикладного искусства, народный костюм. Способ «создания объемной фактуры». Способ «членения большой формы на составляющие». Бионический метод. Метод неологии. Метод карикатуры. Метод выяснения мнения «других», или «метод складного ума». Метод деконпозиции и принцип последовательного приближения.

Тема 6. Метод системного исследования в проектировании костюма

Понятие системного исследования. Понятие структуры, элементы и системообразующий фактор. Метод морфологического анализа. Эскизное проектирование костюма на основе морфологического анализа. Разработка налоговых рядов изделий. Объекты оценки качества посадки. Характеристика соразмерности одежды на фигуре. Признаки балансовых нарушений посадки. Причины возникновения балансовых нарушений и способы их устранения.

Тема 7. Проектирование коллекции моделей одежды

Классификация коллекций по целевому и функциональному назначению. Структура коллекции. Принципы проектирования перспективной коллекции. Проектирование авторской коллекции. Идеология «бренда». Проектирование промышленной коллекции. Техничко-экономические составляющие проекта. Планирование коллекции. Разработка технической документации. Запуск коллекции. Исходные данные для проектирования. Социальный фактор. Экономический фактор. Демографический фактор. Природно-климатический фактор. Биологический фактор. Морально-психологический фактор.

5.1. Планы семинарских, практических, лабораторных занятий

1. Костюм как арт-объект
2. Преемственность и творческое развитие художественных концепций мастеров начала XX в. в проектах современных дизайнеров.
3. Костюм как «специфическая символическая форма».
4. Использование технологических инноваций в создании современного костюма и его демонстрации
5. Экстраполяция концептуальных идей в моделирование одежды прет-а-порте
6. Творческая трансформация первоисточника при создании современного костюма.
7. Развитие традиций в современном костюме.
8. Трансформируемые формы, обеспечивающие варибельность и разнообразие композиций костюма.
9. Создание безразмерной одежды.
10. Метод деконструкции, дифференциации, интеграции, перестановки, инверсии при проектировании костюма
11. Разработка одежды тансформера

12. Разработка деконструктивной композиции отделочных деталей на обычном изделии.
13. Разработка варианта интеграции двух изделий.
14. Метод перфорации при проектировании костюма
15. Метод совмещения несовместимого при проектировании костюма.
16. Метод карикатуры при проектировании костюма.

СЛОВАРЬ ОСНОВНЫХ ПОНЯТИЙ

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

АБРИС, совпадает по смыслу с понятием контура.

АВАНГАРД, авангардизм — стремление порвать с реалистическим искусством, создать нечто противоречащее установившимся нормам художественного вкуса и эстетическим понятиям. Модернистские установки — отрицание культурного наследия, преувеличение роли субъективного начала и формы в искусстве. Первым последовательно модернистским художественным направлением был кубизм, заменивший принцип познания действительности средствами искусства формальным экспериментаторством.

АКАДЕМИЗМ — оценочный термин, относимый к тем направлениям в искусстве, представители которых целиком ориентируются на установленные художественные авторитеты, полагают прогресс современного искусства не в живой связи с жизнью, а в наибольшем приближении его к идеалам и формам искусства прошлых эпох, и отстаивают абсолютные, не зависящие от места и времени, нормы прекрасного. Исторически академизм связан с деятельностью художественных учебных заведений — академий, воспитывавших молодых художников в духе нерассуждающего следования образцам искусства античности (см.) и итальянского Возрождения. Зародившись впервые в Болонской академии XVI в., эта тенденция получила широкое развитие в академиях последующего времени; она была свойственна и русской Академии художеств XIX в., что и вызвало борьбу с А. передовых художников-реалистов.

АКТУАЛЬНОСТЬ БРЕНДА — Уровень востребованности бренда, его соответствие ключевым потребностям, характеристикам и мотивациям целевой аудитории.

АЛЛЕГОРИЯ (греч. allegoria — иносказание), изображение отвлеченной идеи (понятия) посредством образа. Смысл аллегии, в отличие от многозначного символа, однозначен и отделен от образа; связь между значением и образом устанавливается по сходству (лев — сила, власть или царственность). Как троп аллегория используется в баснях, притчах, моралите; в изобразительных искусствах выражается определенными атрибутами (правосудие — женщина с весами).

АНАМОРФОЗА (греч. ana — на, сверх и morfe — форма), эффект наложения одного изобразительного мотива на другой, их зрительного слияния, напр., морской волны и рисунка камня, человеческого тела и древесного ствола. Характерен как для природы, так и для искусства (особо популярен в современной рекламе).

АРТ-ДИЗАЙН — дизайн штучный, концептуальный, элитный.

АТРИБУТ БРЕНДА — внешняя форма бренда, воспринимаемая органами чувств человека и обеспечивающая узнавание (цвет, форма, композиция, образ и т.п.)

БАУХАУС (нем. Bauhaus) — высшая школа строительства и художественного конструирования, учебное заведение, существовавшее в Германии с 1919 по 1933, а также художественное объединение, возникшее в рамках этого заведения, и соответствующее направление в архитектуре и дизайне 20-х годов.

БАННЕР — рекламный носитель в Интернет в виде информационного блока определенного размера. Обычно баннер является ссылкой на ресурс рекламодателя.

БИЛЛБОРД (англ. Billboard, рекламный щит)— термин используется для описания вида наружной рекламы, устанавливаемой вдоль трасс, улиц. Щит представляет собой раму, обитую листами оцинкованной стали или фанеры, покрытую атмосфероустойчивыми составами, закреплённую на опоре. Появился этот термин в США, когда ряд компаний начали вывешивать свои рекламные плакаты «биллы» на деревянных конструкциях.

БРЕНД (англ. brand — клеймо) дизайн, разработанный для определённого товара в стиле, отличающимся и выделяющим его на рынке сбыта, посредством упаковки, графических знаков, логотипов и мультимедиа технологий. Следуя из определения можно выявить очень важный аспект: бренд создаётся с целью разграничения нового продукта, от товаров заменителей. Это основная задача бренда. Название товара или бренда — это название, с помощью которого, потребитель отличает данный товар или группу товаров от товаров заменителей. Для названий брендов существуют некоторые правила, следование которым определяет успешность товара на рынке: 1. легкость произношения и запоминаемость 2. индивидуальность 3. говорящее о качестве и предназначении товара 4. соответствие требованиям регистрации юридической защиты

БРЕНДИНГ — это деятельность по созданию долгосрочного предпочтения к товару, основанная на совместном усиленном воздействии на потребителя всех элементов бренда и брендинговой политики компании.

БРЕНД БУК — Бренд-бук — это документ, содержащий ряд инструкций и рекомендаций по позиционированию компании и её самоидентификации. Бренд-бук постулирует отдельные слагаемые имиджа компании с целью формирования её устойчивой положительной репутации среди целевых клиентов. Фактически, бренд-бук — это документ, описывающий основные алгоритмы формирования клиентской лояльности в рамках процесса создания бренда.

БРРОКМАНН Йозеф Мюллер — (1914–1996) — графический дизайнер и преподаватель, один из наиболее ярких представителей швейцарской послевоенной школы графического дизайна. Его творческие взгляды в значительной степени сформировались под воздействием таких художественных течений, как конструктивизм, «Де стиль», супрематизм и Баухауз. Автор целого ряда книг по типографике, в частности, наиболее известной — «Модульные системы в графическом дизайне. Пособие для графиков и типографов», переведённой и изданной в России.

БРОУДИ НЕВИЛ (Neville Brody, 1957.) – английский дизайнер-график, Один из лидеров постмодернистской «новой волны» 80-х, абсолютный законодатель мод в графическом языке 90-х. Культовый арт-директор и иллюстратор журнала «The Face».

ВХУТЕМАС, Высшие Государственные художественно-технические мастерские (произн.: «Вхутэмас») — наименование московского художественного вуза в период с 1920/21 по 1926/27 учебный год. ВХУТЕМАС образовался путем слияния Первый государственных свободных художественных мастерских со Вторыми (см. Государственные свободные художественные мастерские), т.е. бывшего Строгановского училища с бывшим Училищем живописи, ваяния и зодчества. ВХУТЕМАС включал факультеты: живописный, полиграфический, скульптурный, архитектурный, текстильный, керамический, деревообделочный и металлообрабатывающий. Программы ВХУТЕМАСа были разработаны формалистическим «Институтом художественной культуры», решительно отрицавшем идейно-образную сущность искусства. К концу 1921- началу 1922 г. на живописном факультете появились реалистические мастерские А.Е. Архипова, Д.Н. Кардовского и класс анатомического рисования Д.А. Щербиновского. В 1926/27 учебном году ВХУТЕМАС был переименован во ВХУТЕИИ (Высший государственный художественно-технический институт). Вхутемасом назывался также ленинградский художественный вуз (бывш. Академия искусств) в период с 1923 по 1925 гг.

ГЕОМЕТРИЧЕСКАЯ АБСТРАКЦИЯ, один из видов абстрактного искусства, предпочитающий композиции, в основе которых — строгая ритмика геометрических или

(в скульптуре) стереометрических фигур. Ее ранние варианты (отчасти орфизм Р. Делоне и Ф. Купки, а также супрематизм К. С. Малевича и неопластицизм П. Мондриана) сочетают рационализм с романтикой, тяготея к построению «абсолютных» красочно-графических монументальных символов, выражающих мистические законы космоса. В то же время геометрическая абстракция впитала в себя и технократический пафос конструктивизма.

ГРАФЕМА — письменный символ, используемый для того, чтобы выразить единицу речи — фонему. Примером могут служить 26 букв английского или 32 буквы русского алфавита.

ГРОТЕСК (франц. Grottesque, буквально — причудливый; комичный). Шрифт без засечек. Первый наборный шрифт этого класса был создан в 1816 году. Он применялся для привлечения внимания в заголовках рекламы. Прародителем современных типографских гротесков считается шрифт Акциденц Гротеск, разработанный в 1896 году неизвестным художником для фирмы Berthold.

ДАДАИЗМ. Модернистское течение в литературе, изобразительном искусстве, дизайне, театре и кино. Зародилось во время Первой мировой войны в нейтральной Швейцарии, в Цюрихе. Существовало с 1916 по 1922 г.

ДОМИНАНТА — (лат. dominans, dominantis) — господствующий. Доминировать — господствовать, преобладать; возвышаться (над окружающей местностью). В графическом дизайне — самый активный, контрастный элемент в композиции листа.

ДЕКАДЕНТСТВО (франц. decadence; от средневекового лат. decadentia — упадок), обозначение течения в литературе и искусстве кон. 19 — нач. 20 вв., характеризующегося оппозицией к общепринятой «мещанской» морали, культом красоты как самодовлеющей ценности, сопровождающимся нередко эстетизацией греха и порока, амбивалентными переживаниями отвращения к жизни и утонченного наслаждения ею и т. д. (французские поэты Ш. Бодлер, П. Верлен, А. Рембо и др.; журнал «Декадент», 1886-89; см. Символизм). Понятие декаданса — одно из центральных в критике культуры Ф. Ницше, связывавшего декаданс с возрастанием роли интеллекта и ослаблением изначальных жизненных инстинктов, «воли к власти».

ЖАНР (франц. Genre — род, вид). В изобразительном искусстве: понятие, характеризующее область искусства, ограниченную определенным кругом тем. Различают, в основном, жанр исторический, бытовой, батальный; жанр портрета, пейзажа, натюрморта. Понятие жанра сложилось в XV — XVI вв.: разделение искусства на отдельные жанры способствовало более глубокому изучению и отражению в искусстве действительности, а также выработке и развитию необходимых для этого средств. Современное понятие жанра оказывается особенно развитым на почве станковой живописи. В скульптуре подразделения на жанр почти не существует, т.к. здесь в основу классификации кладется скорее целевое назначение скульптурного произведения, чем тематический принцип. Но и тут сохраняется все же устойчивый тематический жанр портрета.

ЗОЛОТОЕ СЕЧЕНИЕ (золотая пропорция, деление в крайнем и среднем отношении, гармоническое деление), деление отрезка AC на две части таким образом, что большая его часть AB относится к меньшей BC так, как весь отрезок AC относится к AB (т. е. $AB : BC = AC : AB$). Приблизительно это отношение равно $5/3$, точнее $8/5$, $13/8$ и т. д. Принципы золотого сечения используются в архитектуре и в изобразительных искусствах. Термин «золотое сечение» ввел Леонардо да Винчи.

ИСКУССТВО ДЛЯ ИСКУССТВА (чистое искусство), название ряда эстетических концепций, утверждающих самоцельность художественного творчества, независимость искусства от политики и общественных требований. Идеи искусства для искусства оформились в теорию к сер. 19 в. (Т. Готье, гр. Парнас во Франции).

КИТЧ — примитивный, тупой (кухонный) «дизайн», в настоящее время определение носит оттенок пренебрежения и презрения. Этот стиль широко используется

в современной рекламе, ориентированной на широкого (народного) потребителя. Слово появилось в 1860-1870-е годы в Германии (Мюнхене) и означало переделку старой мебели, обновление с оттенком обмана: продавать старое как новое.

КОЛЛЕКЦИЯ (от лат. *Collectio* — собрание). Систематическое собрание каких-либо однородных предметов, представляющих научный, исторический или художественный интерес. Слово «коллекция» впервые употреблено Цицероном (1 век до н.э.) в речи «О назначении Гнея Помпея полководцем» в значении: собрание разрозненных частей в одно целое.

КОМПИЛЯЦИЯ — соединение результатов чужих исследований, идей без самостоятельной обработки источников, а также сама работа, составленная таким методом. Творческий метод в современном дизайне.

КОНСТРУКТИВИЗМ, направление в изобразительном искусстве, архитектуре и дизайне 20 в., поставившее своей целью художественное освоение возможностей современного научно-технического прогресса. В зодчестве тесно примыкает к рационализму и функционализму. Сложилось в 1910-е гг., прежде всего на базе кубизма и футуризма, разделившись вскоре на два обособленных (хотя и постоянно взаимодействующих) потока: «конструктивизм социальный», тесно связанный с задачами «социальной инженерии», создания нового человека путем радикального преобразования окружающей его предметно-материальной среды. Ярчайшими представителями конструктивизма в графическом дизайне были (в СССР) В. Маяковский и В. Родченко.

КОНЬЮНКТУРА — создавшееся положение, обстановка в некоторой области общественной жизни. Применимо к дизайну, понимание конъюнктуры — способен дизайнера улавливать ожидания целевой аудитории, и через приемы художественной выразительности, воплощать их в объекте дизайна.

КОНЦЕПТУАЛЬНОЕ ИСКУССТВО, течение в авангардистском искусстве 1960-90-х гг., поставившее целью переход от создания художественных произведений к воспроизводству «художественных идей» (т. н. концептов), которые инспирируются в сознании зрителя с помощью надписей, безличных графиков, диаграмм, схем и т. п.

КУБИЗМ (франц. *cube*, от *cube* — куб), авангардистское течение в изобразительном искусстве 1-й четв. 20 в. Развивалось во Франции (П. Пикассо, Ж. Брак, Х. Грис), в других странах. Кубизм выдвинул на первый план формальные эксперименты — конструирование объемной формы на плоскости, выявление простых устойчивых геометрических форм (куб, конус, цилиндр), разложение сложных форм на простые.

ЛЕТТЕРИНГ (англ., «lettering» — надпись) — нарисованная вручную, а не на основе сконструированного шрифта надпись. Шрифтовая композиция.

МОДЕРН (франц. *moderne* — новейший, современный) («ар нуво», «югендстиль»), стилевое направление в европейском и американском искусстве кон. 19 — нач. 20 вв. Представители «модерна» использовали новые технико-конструктивные средства, свободную планировку, своеобразный архитектурный декор для создания необычных, подчеркнуто индивидуализированных зданий, все элементы которых подчинялись единому орнаментальному ритму и образно-символическому замыслу (Х. ван де Велде в Бельгии, Й. Ольбрих в Австрии, А. Гауди в Испании, Ч. Р. Макинтош в Шотландии, Ф. О. Шехтель в России). Изобразительное и декоративное искусство «модерна» отличают поэтика символизма, декоративный ритм гибких текучих линий, стилизованный растительный узор.

МОДЕРНИЗМ — движение в архитектуре, живописи и дизайне двадцатого века, переломное по содержанию, и дискриминационное по отношению к художественным практикам и стилям прошлых эпох. В Европе, охватывает период с начала 20 века и заканчивается 70-е—80-е годами. Как художественный метод воплотивший идеи схематичности, конструктивности и абстрактности, стал основой для всего современного дизайна. Пришел в упадок в 80-е года, уступив место Пост модернизму.

МОНОГРАММА (греч.,- простая линия) — сначала означала изображение, нарисованное одной линией, позднее — знак, составленный из двух или более связанных букв, обычно инициалы; в наши дни так называются буквы или изображения, которые ставят на предметах обихода для указания на их владельца. «Рукав его костюма зацепился за поднос, который упал на пол. На днище оказались буквы — Э. К. Эта изящная монограмма была разработана одним из известных шведских дизайнеров. Эти же буквы — Э. К. — были бесчисленное множество раз повторены в рисунке пола, на стенах в комнате ожидания; на дверях кабинета. Э. К. красовались на вывеске ресторана...

МЭТПЕЙТИНГ (Matte Painting) — термин, обозначающий крупномасштабные рисованные изображения, используемые в кинематографе, на телевидении и в производстве компьютерных игр для создания в кадре иллюзии окружающей среды, которую по каким-либо причинам невозможно снять на натуре, или воспроизвести с помощью декораций. Искусство Matte Painting — это создание фотореалистичного изображения, создающего иллюзию живой природы, тем не менее, несущего на себе следы искусственности (рукотворности).

НАЗВАНИЕ ТОВАРА (trade name) — это название, с помощью которого, потребитель отличает данный товар или группу товаров от товаров заменителей.

НЕОПЛАСТИЦИЗМ (гол. neoplasticism), течение в голландском искусстве, связанное с архитектурно-художественным журналом «Стиль» (1917-28). Выдвигало идею «универсальной гармонии», воплощенной в «чистой», геометризованно обобщенной форме. Дав плодотворные результаты в архитектуре и художественной промышленности (П. Ауд, Г. Ритвелд), неопластицизм в станковом искусстве (П. Мондриан) выразился в создании одного из вариантов абстрактной живописи — комбинациях крупных прямоугольных плоскостей, окрашенных в основные цвета спектра.

НОВАЯ ВОЛНА, (англ. New Wave) — термин, обычно использующийся для обозначения некоторых направлений в искусстве и дизайне второй половины 20 века. Термин «Новая волна», происходит от французского термина Nouvelle Vague, обозначавшего направление в кинематографе Франции конца 1960-х годов.

ОРИГИНАЛ (от лат. Originalis — первоначальный). В области изобразительного искусства — подлинное художественное произведение в отличие от подделки, копии (см.) или репродукции. Термин оригинал употребляется и как обозначение художественного произведения, служащего образцом для копии. В этом смысле слова оригиналом может быть любое, в том числе и не подлинное произведение.

ПЕРСОНИФИКАЦИЯ — придание живым или неживым объектам, или отвлеченным понятиям, таким, как «победа» или «промышленность», человеческих форм или человеческих атрибутов. К примеру, смерть изображается в виде скелета или фигуры в белом одеянии с косой.

ПЛАВНИКОВЫЙ СТИЛЬ — условное название течений в автомобильном дизайне, существовавших на рубеже пятидесятых и шестидесятых годов XX века. Изначально плавниковый стиль был характерен для продукции североамериканских производителей автомобилей, но впоследствии он распространился повсеместно, и в других частях света просуществовал намного дольше, чем в самой Америке.

ПЛАГИАТ Выдача чужого произведения за своё или незаконное опубликование чужого произведения под своим именем, присвоение авторства.

ПОП-КУЛЬТУРА — Формы развлечения, которые находят свое применение на рынке товаров массового производства. Поп-культура может включать в себя такие явления, как быт, развлечения, средства массовой информации и т. п. Содержание массовой поп-культуры обусловлено ежедневными стремлениями и потребностями, составляющими жизнь большинства населения (т. н. мейнстрима).

ПРОЕКТ (от лат. projectus, букв. — брошенный вперед) 1) совокупность документов (расчетов, чертежей и др.) для создания какого-либо сооружения или изделия. 2) Предварительный текст какого-либо документа. 3) Замысел, план.

ПРОЕКТИРОВАНИЕ, процесс создания проекта — прототипа, прообраза предполагаемого или возможного объекта, в том числе и дизайн объекта.

ПСИХО-ДИЗАЙН. это наука адаптации интерьеров, архитектурных и ландшафтных а т.ж. графических стилинесущих форм под конкретного человека, его психологические особенности и потребности. Интерьер способен стимулировать и разрушать, настраивать на успех, покой или активность, снимать или усугублять внутренние проблемы человека, семьи, коллектива; активизировать творческий процесс, влиять на продажи. Создать индивидуальную дизайн-модель «под человека» можно только на основе объективной, научно обоснованной информации и методики, объединяющей принципы дизайна и психологии.

ПУБЛИШЬ-АРТ — так называемый народный (городской) дизайн. Процветает на западе. В России его не было (исключение — агитационное искусство 20-х годов), нет и естественно никогда не будет.

РАКУРС (франц. *Rassourcir* — укорачивать, сокращать). Перспективное сокращение формы предмета, приводящее к изменению его привычных очертаний. Ракурс называют обычно резко выраженные сокращения, возникающие при наблюдении предмета сверху или снизу, особенно вблизи.

РЕПЛИКА (франц. *replique*). В области изобразительного искусства авторская копия художественного произведения, отличающаяся от оригинала размерами. Как и повторение, реплика может видоизменять второстепенные детали оригинала.

САЙНС-ДИЗАЙН. научный дизайн.

СКЕТЧИНГ, (от англ. *sketching* – зарисовка) быстрый рисунок от руки, который не выступает в качестве готовой работы, но служит цели быстрой фиксации дизайнером некоей идеи для последующего её обсуждения и использования в проекте.

СТАЙЛИНГ ДИЗАЙН. Художественная адаптация уже готовой формы (интерьер-экстерьер) или улучшение технической части объекта. В России развивается довольно причудливо :) Средовой дизайн — дизайн архитектурной среды (интерьер-экстерьер), услуги дизайнеров, проектирующих художественные праздники, выставки и тд.

СТИМПАНК-СТИЛЬ. Это тюнинг аксессуаров, украшений и предметов быта в стиле стимпанк. Для этого стиля характерны: избыточные рычаги, вентили и шестерни, в отделке — применение таких материалов, как медь, полированное дерево и кожа, Стимпанк в дизайне одежды являет собой, главным образом, стилизации на тему викторианской эпохи, где характерным аксессуаром являются защитные очки — «гогглы». В графическом дизайне Стимпанк – парадоксальный коллаж на основе образцов английской журнальной и газетной графики середины-конца XIX века.

ТЕХНИЧЕСКАЯ ЭСТЕТИКА — отрасль науки, изучающая социально-культурные, технические и эстетические проблемы формирования гармоничной предметной среды, создаваемой средствами промышленного производства для обеспечения наилучших условий труда, быта и отдыха людей. Техническая эстетика изучает общественную природу дизайна и закономерности развития, принципы и методы художественного конструирования, проблемы профессионального творчества художника-конструктора (дизайнера).

ФАКТУРА (от лат *factura* — деление). В живописи, скульптуре и дизайне: материальные, осязаемые свойства поверхности художественного произведения, использованные как средство правдивого изображения действительности. Фактурные различия определяются, прежде всего, особенностями самой природы: в живописи, например, прозрачные, глубокие тени обычно передаются тонким и ровным красочным слоем в противоположность густому, рельефному письму ярко освещенных мест и бликов. В скульптуре лицо человека, по сравнению с его одеждой или волосами, исполняется более гладко и т.д. Свойства фактуры зависят также от технических

возможностей материала, от характера задания (набросок, например, никогда не пишут как картину); от масштабов изображения, от индивидуальных особенностей художника.

ФУТУРО-ДИЗАЙН — исторический дизайн и прогностический дизайн будущего.

ЮЗАБИЛИТИ (Usability Engineering) — совокупность свойств инструмента, влияющих на эффективность его использования в конкретной предметной деятельности, и выражающихся в применимости данного инструмента, легкости его освоения и использования, воспроизводимости полученных навыков, в низкой частоте ошибок, в субъективном удовольствии. (Объектом приложения для software usability является программный продукт. Объектом приложения для web-usability является веб-сайт.) Это научно-прикладная дисциплина, служащая повышению эффективности, продуктивности и удобства использования инструментов деятельности.

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; требованиях, 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>ПК-1 Способен к анализу и прогнозированию трендов в дизайне одежды, проведение предпроектных дизайнерских исследований и изучению производственных и экономических требований для реализации проекта</p>	<p>ПК-1– 31</p>	<p style="text-align: center;">Перечень вопросов</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Понятие дизайна костюма: цели, задачи, специфика. 2. Высокая мода, повседневная одежда, спецодежда. 3. Классификация видов дизайна. 4. Этапы дизайн проектирования костюма. 5. Структура дизайн концепции. 6. Творческие источники, используемые при проектировании костюма. 7. Создание художественного образа. 8. Задачи проектирования костюма. 9. Костюм, как система. 10. Типы проектирования костюма. 11. Методы дизайна костюма. 12. Качества дизайнерской вещи. 13. Личностно профессиональные качества специалиста дизайнера костюма. 14. Психические особенности дизайнера. 15. Культура дизайн мышления. Мировоззрение дизайнера костюма 16. Ценностные аспекты дизайна, его воспитательные и обучающие возможности. 17. Цели и задачи эвристики, ее роль в развитии творческого потенциала человека, вклад 18. в научно технический прогресс. 19. Феномен творчества. Стадии творческого процесса. 20. Качества творческой личности. 21. Условия и препятствия для развития творческой личности 22. Метод ассоциаций. 23. Виды аналогий. 24. Метод фокальных объектов. 25. Метод мозгового штурма коллективный. 26. Метод мозгового штурма индивидуальный. 27. Метод складного ума. 28. Метод контрольных вопросов. 29. Перечень недостатков. 30. Метод инверсии.

	ПК-1– 32	<p style="text-align: center;">Перечень вопросов</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Метод деконструкции. 2. Метод асимметрии. 3. Метод гиперболизации. Метод минимизации. 4. Метод морфологического анализа. 5. Модульный метод проектирования. 6. Метод совмещения несовместимого. 7. Метод карикатуры. 8. Метод игры. 9. Метод проектирования идеальной вещи. 10. Эргодизайн. 11. Метод вставки. 12. Кинетизм. 13. Безразмерная одежда. 14. Одежда из целого куска ткани. 15. Изделия трансформеры. Детали трансформеры. 16. Отождествление себя с клиентом. 17. Сценарное моделирование объекта. 18. Метод неологии. 19. Метод исторической аналогии. 20. Метод хай-тек. 21. Метод обобщения. 22. Метод стилизации. 23. Метод интеграции. 24. Метод дифференциации. 25. Прием перестановки. 26. Метод «посредника». 27. Комбинаторные методы. 28. Прием местного качества. 29. Метод мультиплицирования. 30. Метод перфорации. 31. Метод многослойности
--	----------	---

6.2. Задания, направленные на формирование профессиональных умений

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
<p>ПК-1 Способен к анализу и прогнозированию трендов в дизайне одежды, проведение предпроектных дизайнерских исследований и изучению производственных и экономических требований для реализации проекта</p>	ПК-1 – У1	<p style="text-align: center;">Перечень вопросов</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Понятие дизайна костюма: цели, задачи, специфика. 2. Высокая мода, повседневная одежда, спецодежда. 3. Классификация видов дизайна. 4. Этапы дизайн проектирования костюма. 5. Структура дизайн концепции. 6. Творческие источники, используемые при проектировании костюма. 7. Создание художественного образа. 8. Задачи проектирования костюма. 9. Костюм, как система. 10. Типы проектирования костюма. 11. Методы дизайна костюма. 12. Качества дизайнерской вещи. 13. Личностно профессиональные качества специалиста дизайнера костюма. 14. Психические особенности дизайнера. 15. Культура дизайн мышления. Мировоззрение дизайнера костюма 16. Ценностные аспекты дизайна, его воспитательные и обучающие возможности. 17. Цели и задачи эвристики, ее роль в развитии творческого потенциала человека, вклад 18. в научно технический прогресс. 19. Феномен творчества. Стадии творческого процесса.

		20.Качества творческой личности. 21.Условия и препятствия для развития творческой личности 22.Метод ассоциаций. 23.Виды аналогий. 24.Метод фокальных объектов. 25.Метод мозгового штурма коллективный. 26. Метод мозгового штурма индивидуальный. 27.Метод складного ума. 28.Метод контрольных вопросов. 29.Перечень недостатков. 30.Метод инверсии.
	ПК-1 – У2	<p style="text-align: center;">Перечень вопросов</p> 1. Метод деконструкции. 2. Метод асимметрии. 3. Метод гиперболизации. Метод минимизации. 4. Метод морфологического анализа. 5. Модульный метод проектирования. 6. Метод совмещения несовместимого. 7. Метод карикатуры. 8. Метод игры. 9. Метод проектирования идеальной вещи. 10. Эргодизайн. 11. Метод вставки. 12. Кинетизм. 13. Безразмерная одежда. 14. Одежда из целого куска ткани. 15. Изделия трансформеры. Детали трансформеры. 16. Отождествление себя с клиентом. 17. Сценарное моделирование объекта. 18. Метод неологии. 19. Метод исторической аналогии. 20. Метод хай-тек. 21. Метод обобщения. 22. Метод стилизации. 23. Метод интеграции. 24. Метод дифференциации. 25. Прием перестановки. 26. Метод «посредника». 27. Комбинаторные методы. 28. Прием местного качества. 29. Метод мультиплицирования. 30. Метод перфорации. 31. Метод многослойности

6.3. Задания, направленные на формирование профессиональных навыков

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
ПК-1 Способен к анализу и прогнозированию трендов в дизайне одежды, проведение предпроектных дизайнерских исследований и изучению производственных и экономических требований для реализации проекта	ПК-1 – В1	<p style="text-align: center;">Практические задания</p> Задание. Тема 1. Разработка мини-коллекции аксессуаров 11. Выбор творческого источника. 12. Графический анализ источника. 13. Выбор творческого метода. 14. Выполнение серии эскизов. 15. Выполнение коллекции в материале. 16. Разработайте варианты инверсии одного изделия. 17. Разработайте варианты инверсии с нижним бельем. 18. Разработайте варианты инверсии технологической обработки. Задание. Тема 2. Изучение эвристических методов решения творческих задач в дизайне костюма 1. Анализ и выбор творческих источников.

		<ol style="list-style-type: none"> 2. Разработка серии эскизов коллекции одежды. 3. Графическая подача эскизного проекта. 4. Разработайте пальто или куртку трансформер 5. Разработайте модульное изделие трансформер. 6. Разработайте изделие с трансформирующимися деталями. 7. Разработайте варианты интеграции двух изделий.
	ПК-1 – В2	<p style="text-align: center;">Практические задания</p> <p>Задание. Тема 3. Применение эвристических методов в проектировании коллекции «прет-а-порте»</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Выбор творческого источника. 2. Графический анализ источника. 3. Выбор творческого метода. 4. Выполнение серии эскизов. 5. Выполнение коллекции в материале. <p>Задание. Тема 5. Применение метода системного анализа в проектировании костюма</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Выбор творческого источника. 2. Графический анализ источника. 3. Выбор творческого метода. 4. Выполнение серии эскизов. 5. Выполнение коллекции в материале. 6. Разработайте деконструктивные отделочные детали на обычном изделии.

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
	Знать	Уметь		
ПК-1 Способен к анализу и прогнозированию трендов в дизайне одежды, проведение предпроектных дизайнерских исследований и изучению производственных и экономических требований для реализации проекта	этапы предпроектных исследований для разработки моделей/коллекций одежды ПК-1-31	и понимает факторы социальной и художественной значимости проекта ПК-1-32	Устный опрос	Вопросы к зачету с оценкой
	проводить исследование отечественного и зарубежного опыта в проектируемой области, выявление основных тенденций развития дизайна одежды ПК-1-У1			

		ПК-1-У2		
	Владеть	методиками проведения анализа и прогнозирования трендов в дизайне одежды ПК-1-В1	Практические задания	Вопросы к зачету с оценкой
		навыками изготовления, апробацией и адаптацией к производству экспериментальных моделей (опытных образцов) одежды ПК-1-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
ПК-1 Способен к анализу и прогнозированию трендов в дизайне одежды, проведение предпроектных дизайнерских исследований и изучению производственных и экономических требований для реализации проекта	Знать	этапы предпроектных исследований для разработки моделей/коллекций одежды ПК-1-31	Не знает	Частично знает	Знает	Отлично знает
		и понимает факторы социальной и художественной значимости проекта ПК-1-32				
	Уметь	проводить исследование отечественного и зарубежного опыта в проектируемой области, выявление основных тенденций развития дизайна одежды ПК-1-У1	Не умеет	Частично умеет	Умеет	Свободно умеет
		проводить предпроектные дизайнерские исследования, учитывая производственные и экономические требования для реализации проекта ПК-1-У2				
	Владеть	методиками проведения анализа и прогнозирования трендов в дизайне одежды ПК-1-В1	Не владеет	Частично владеет	Владеет	Свободно владеет
		навыками изготовления, апробацией и адаптацией к производству экспериментальных моделей (опытных образцов) одежды ПК-1-В2				

7.1. ФОС для проведения текущего контроля.

7.1.1. Задания для оценки знаний

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
<p>ПК-1 Способен к анализу и прогнозированию трендов в дизайне одежды, проведение предпроектных дизайнерских исследований и изучению производственных и экономических требований для реализации проекта</p>	ПК-1 – 31	<p style="text-align: center;">Вопросы для устного опроса</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Понятие дизайна костюма: цели, задачи, специфика. 2. Высокая мода, повседневная одежда, спецодежда. 3. Классификация видов дизайна. 4. Этапы дизайн проектирования костюма. 5. Структура дизайн концепции. 6. Творческие источники, используемые при проектировании костюма. 7. Создание художественного образа. 8. Задачи проектирования костюма. 9. Костюм, как система. 10. Типы проектирования костюма. 11. Методы дизайна костюма. 12. Качества дизайнерской вещи. 13. Личностно профессиональные качества специалиста дизайнера костюма. 14. Психические особенности дизайнера. 15. Культура дизайн мышления. Мировоззрение дизайнера костюма 16. Ценностные аспекты дизайна, его воспитательные и обучающие возможности. 17. Цели и задачи эвристики, ее роль в развитии творческого потенциала человека, вклад 18. в научно технический прогресс. 19. Феномен творчества. Стадии творческого процесса. 20. Качества творческой личности. 21. Условия и препятствия для развития творческой личности 22. Метод ассоциаций. 23. Виды аналогий. 24. Метод фокальных объектов. 25. Метод мозгового штурма коллективный. 26. Метод мозгового штурма индивидуальный. 27. Метод складного ума. 28. Метод контрольных вопросов. 29. Перечень недостатков. 30. Метод инверсии.
	ПК-1 – 32	<p style="text-align: center;">Вопросы для устного опроса</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Метод деконструкции. 2. Метод асимметрии. 3. Метод гиперболизации. Метод минимизации. 4. Метод морфологического анализа. 5. Модульный метод проектирования. 6. Метод совмещения несовместимого. 7. Метод карикатуры. 8. Метод игры. 9. Метод проектирования идеальной вещи. 10. Эргодизайн. 11. Метод вставки. 12. Кинетизм. 13. Безразмерная одежда. 14. Одежда из целого куска ткани. 15. Изделия трансформеры. Детали трансформеры. 16. Отождествление себя с клиентом. 17. Сценарное моделирование объекта. 18. Метод неологии. 19. Метод исторической аналогии.

		20. Метод хай-тек. 21. Метод обобщения. 22. Метод стилизации. 23. Метод интеграции. 24. Метод дифференциации. 25. Прием перестановки. 26. Метод «посредника». 27. Комбинаторные методы. 28. Прием местного качества. 29. Метод мультиплицирования. 30. Метод перфорации. 31. Метод многослойности
--	--	--

Критерии оценки выполнения задания

Оценка	Критерии оценивания
Отлично	Обучающийся полно и аргументировано отвечает на вопросы, обнаруживает понимание материала, может обосновать свои суждения, привести необходимые примеры, излагает материал последовательно и правильно
Хорошо	Обучающийся дает правильные ответы на вопросы, но допускает 1-2 ошибки, которые сам же исправляет, не умеет достаточно глубоко и доказательно обосновать свои суждения
Удовлетворительно	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
Неудовлетворительно	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
ПК-1 Способен к анализу и прогнозированию трендов в дизайне одежды, проведение предпроектных дизайнерских исследований и изучению производственных и экономических требований для реализации проекта	ПК-1 – У1	Темы рефератов 1. Функционализм как глобальная концепция дизайна XX века. 2. Постмодернистская концепция в дизайне костюма. 3. Культурологический анализ вещи. 4. Исследование смысловой структуры вещи (мужской деловой костюм). 5. Исследование смысловой структуры вещи (мужской костюм в стиле «casual»). 6. Исследование смысловой структуры вещи (пальто «редингот»). 7. Функции дизайна в бытии. 8. Антропометрические функции дизайна. 9. Функции дизайна в системе культуры.
	ПК-1 – У2	Темы рефератов 1. Знаковая функция костюма. 2. Понятие творческой концепции в дизайне. 3. Концептуализм в дизайне костюма. 4. Концептуальный дизайн Йоджи Ямамото. 5. Гуманитарно-экологическая ориентация дизайна. 6. Эвристика как метод продуктивного творческого мышления. 7. Метод ассоциаций в дизайне костюма. 8. Метод аналогий в дизайне костюма. 9. Комбинаторный метод в дизайне костюма.

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

Оценка	Характеристики ответа обучающегося
Отлично	<p>обучающийся глубоко и всесторонне усвоил проблему;</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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.
Хорошо	<p>обучающийся твердо усвоил тему, грамотно и по существу излагает ее, опираясь на знания основной литературы;</p> <ul style="list-style-type: none"> - не допускает существенных неточностей; - увязывает усвоенные знания с практической деятельностью; - аргументирует научные положения; - делает выводы и обобщения.
Удовлетворительно	<p>тема раскрыта недостаточно четко и полно, то есть Обучающийся усвоил проблему, по существу излагает ее, опираясь на знания только основной литературы;</p> <ul style="list-style-type: none"> - допускает несущественные ошибки и неточности; - испытывает затруднения в практическом применении знаний; - слабо аргументирует научные положения; - затрудняется в формулировании выводов и обобщений.
Неудовлетворительно	<p>обучающийся не усвоил значительной части проблемы;</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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
<p>ПК-1 Способен к анализу и прогнозированию трендов в дизайне одежды, проведение предпроектных дизайнерских исследований и изучению производственных и экономических требований для реализации проекта</p>	ПК-1 – В1	<p style="text-align: center;">Практические задания</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Функционализм как глобальная концепция дизайна XX века. 2. Постмодернистская концепция в дизайне костюма. 3. Культурологический анализ вещи. 4. Исследование смысловой структуры вещи (мужской деловой костюм). 5. Исследование смысловой структуры вещи (мужской костюм в стиле «casual»). 6. Исследование смысловой структуры вещи (пальто «редингот»). 7. Функции дизайна в бытии. 8. Антропометрические функции дизайна. 9. Функции дизайна в системе культуры.
	ПК-1 – В2	<p style="text-align: center;">Практические задания</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Знаковая функция костюма. 2. Понятие творческой концепции в дизайне. 3. Концептуализм в дизайне костюма. 4. Концептуальный дизайн Йоджи Ямамото. 5. Гуманитарно-экологическая ориентация дизайна. 6. Эвристика как метод продуктивного творческого мышления. 7. Метод ассоциаций в дизайне костюма. 8. Метод аналогий в дизайне костюма. 9. Комбинаторный метод в дизайне костюма.

Критерии оценки учебных действий обучающихся на практических занятиях

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

7.2. ФОС для проведения промежуточной аттестации.

7.2.1. Задания для оценки знаний к зачету с оценкой

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
ПК-1 Способен к анализу и прогнозированию трендов в дизайне одежды, проведение предпроектных дизайнерских исследований и изучению производственных и экономических требований для реализации проекта	ПК-1 – 31	Перечень вопросов 1. Самое короткое определение дизайна. 2. Определение дизайна с педагогической точки зрения. 3. Гуманистическая цель дизайна. 4. Что входит в понятие педагогического потенциала дизайна? 5. Как он проявляется в одежде? 6. Дайте определение арт дизайна. 7. Дайте определение конструктивного дизайна. 8. Дайте определение классического дизайна.
	ПК-1 – 32	Перечень вопросов 1. Перечислите виды дизайна. 2. Назовите типы проектирования, в чем их особенность? 3. Назовите основные методы дизайна. 4. Какие существуют виды конструирования изделий? 5. Перечислите качества дизайн продукта. 6. Одинаковы ли показатели качества в различных объектах дизайна? 7. Назовите три основных этапа дизайн проектирования. 8. Назовите этапы дипломного дизайн проектирования.

7.2.2. Задания для оценки умений к зачету с оценкой

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
ПК-1 Способен к анализу и прогнозированию трендов в дизайне одежды, проведение предпроектных дизайнерских исследований и изучению производственных и экономических требований для реализации проекта	ПК-1 – У1	Перечень вопросов 1. Назовите источники творчества дизайнера костюма. 2. Расскажите, как строится художественный образ костюма. 3. Перечислите стадии творческого процесса. 4. Назовите качества творческой личности. 5. Назовите условия и препятствия для развития творческой личности. 6. Какие объекты можно соединять с одеждой для получения новых идей? 7. Чем отличается метод аналогии от метода ассоциации? 8. Какое театральное качество использует дизайнер по костюму в методе эмпатии?
	ПК-1 – У2	Перечень вопросов 1. На сколько необходимо использование фантастических идей в повседневной жизни? 2. Какие «биоидеи» современные дизайнеры используют наиболее часто?

		3. Где и как современная мода использует исторические стили? 4. Зачем дизайнер придумывает фантастическую одежду? 5. Для чего дизайнеру необходимо помещать себя в воображаемые условия? 6. В каких ситуациях уместен метод карикатуры? 7. Что такое мода? 8. Какие компоненты входят в структуру моды?
--	--	--

7.2.3. Задания для оценки владений, навыков к зачету с оценкой

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
ПК-1 Способен к анализу и прогнозированию трендов в дизайне одежды, проведение предпроектных дизайнерских исследований и изучению производственных и экономических требований для реализации проекта	ПК-1 – В1	Перечень вопросов 1. Какими ценностями обладает мода? 2. Какие функции выполняет мода? 3. Какие закономерности выделяются в моде? 4. Какие существуют методы прогнозирования моды? 5. Как проверяется верность модных прогнозов? 6. Какие существуют глобальные факторы развития моды? 7. Какие существуют социальные факторы развития моды? 8. Как выбирают одежду различные социальные группы? 9. Как меняется эстетический идеал в истории зарубежного костюма высшего сословия?
	ПК-1 – В2	Перечень вопросов 1. Что входит в систему костюма? 2. Какие функции выполняет костюм? 3. Какие задачи ставит перед собой дизайн одежды? 4. От каких субъектов зависит мода? 5. Какие существуют механизмы распространения моды? 6. Для чего нужно прогнозирование моды? 7. Что рекламирует мода? 8. Какие составные части входят в понятие «морфология вещи»? 9. вещи? 10. Каковы пути экологизации дизайна? 11. Особенности проектирования коллекции? 12. Особенности проектирования единичного изделия?

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	Отлично/зачтено

	теорию с возможностью ее применения на практике, свободное решение задач и обоснование принятого решения	
--	--	--

8. ПЕРЕЧЕНЬ ОСНОВНОЙ И ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ УЧЕБНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ).

8.1. Основная учебная литература.

1. Ковешникова Н.А. История дизайна : учеб. пособие. – М.: Омега-Л, 2014, 2015.
2. Глейзер Дж., Найт К. Дизайн. Разработка проектов. Разбуди свое вдохновение! / пер. с англ. – СПб.: Питер, 2014.

8.2. Дополнительная учебная литература.

1. Дизайн США. Проспект к межгосударственной выставке в СССР, 1989.
2. Сильвестрова С. А. «Проектируем то, что хотим продать» // Техническая эстетика, 1986, № 6.
3. Современная архитектура.— 1971, № 3. Пер. с франц. «Г architecture d' aujourd'hui», 1971, № 155.
4. Лазарев Е. Н. Дизайн: от формы вещи до духа человека // Дизайн для всех. Альманах, 1992, № 1.
5. Михайлов С. М., Кулеева Л. М, Основы дизайна. Учебник. — Казань: Новое знание, 1999. Раздел 2
6. Воронов Н. В. Очерки истории отечественного дизайна. Ч. 1 ич. 2, —М., 1997—1998.
7. Кантор К. Правда о дизайне. — М.: АНИР, 1996.
8. Хан-Магомедов С. О. Пионеры советского дизайна. — М.: Галарт, 1995.
9. Антонов Р. О. Особенности формообразования в советском дизайне 30-х годов // Некоторые проблемы развития отечественного дизайна. Сборник. — М.: ВНИИТЭ, 1983.
10. Ермакова Т. Первая очередь Московского метрополитена //Техническая эстетика, 1967, № 1.
11. Бурмистрова Т. П. Приключения американского дизайна//Техническая эстетика, 1990, № 1.

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

https://urait.ru/book/osnovy-dizayna-i-kompozicii-sovremennye-konceptii-445865	Основы дизайна и композиции: современные концепции: учебное пособие для среднего профессионального образования / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2019. — 119 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11671-7. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт].
http://rucont.ru/	Национальный цифровой ресурс «РУКОНТ»
http://www.book.ru/	Электронная библиотека BOOK.ru
http://www.biblioclub.ru/	ЭБС «Университетская библиотека online»
http://aclient.integrum.ru/	Электронная библиотечная система eLIBRARY.RU

10. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ.

Основными видами аудиторной работы обучающегося при изучении дисциплины являются лекции и семинарские занятия. Обучающийся не имеет права пропускать без уважительных причин аудиторные занятия, в противном случае он может быть не допущен к зачету.

На лекциях даются и разъясняются основные понятия темы, связанные с ней теоретические и практические проблемы, рекомендации для самостоятельной работы. В ходе лекции обучающийся должен внимательно слушать и конспектировать лекционный материал.

Завершают изучение наиболее важных тем учебной дисциплины семинарские занятия. Они служат для контроля подготовленности обучающегося; закрепления изученного материала; развития умения и навыков подготовки докладов, сообщений по естественнонаучной проблематике; приобретения опыта устных публичных выступлений, ведения дискуссии.

Семинару предшествует самостоятельная работа обучающегося, связанная с освоением лекционного материала и материалов, изложенных в учебниках, учебных пособиях и в рекомендованной преподавателем тематической литературе. По согласованию с преподавателем или его заданию обучающийся может готовить рефераты по отдельным темам дисциплины. Примерные темы докладов, рефератов и вопросов для обсуждения приведены в настоящих рекомендациях.

10.1. Работа на лекции.

Основу теоретического обучения обучающихся составляют лекции. Они дают систематизированные знания обучающимся о наиболее сложных и актуальных философских проблемах. На лекциях особое внимание уделяется не только усвоению обучающимися изучаемых проблем, но и стимулированию их активной познавательной деятельности, творческого мышления, развитию научного мировоззрения, профессионально-значимых свойств и качеств. Излагаемый материал может показаться обучающимся 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, обучающиеся должны внимательно воспринимать действия преподавателя, запоминать складывающиеся образы, мыслить, добиваться понимания изучаемого предмета.

Обучающиеся 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.

Обучающимся, 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 практические занятия. Их главной задачей является углубление и закрепление теоретических знаний у обучающихся.

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

Подготовка обучающихся к занятию включает:

- заблаговременное ознакомление с планом занятия;
- 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 практических занятий уделяется особое внимание заданиям, предполагающим не только воспроизведение обучающимися знаний, но и направленных на развитие у них творческого мышления, научного мировоззрения. Для лучшего усвоения и закрепления материала по данной дисциплине помимо конспектов лекций, обучающимся необходимо научиться работать с обязательной и дополнительной литературой. Изучение, дисциплины предполагает отслеживание публикаций в периодических изданиях и работу с INTERNET.

Целесообразно готовиться к практическим 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. Обучающийся должен быть готов к контрольным опросам на каждом учебном занятии. Одобряется и поощряется инициативные выступления с докладами и рефератами по темам практических занятий.

10.4. Подготовка докладов, фиксированных выступлений и рефератов.

При подготовке к докладу по теме, указанной преподавателем, обучающийся 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.

Рекомендации к выполнению реферата:

1. Работа выполняется на одной стороне листа формата А 4.
2. Размер шрифта 14, межстрочный интервал (одинарный).
3. Объем работы должен составлять от 10 до 15 листов (вместе с приложениями).
4. Оставляемые по краям листа поля имеют следующие размеры:
Слева - 30 мм; справа - 15 мм; сверху - 15 мм; снизу - 15 мм.

5. Содержание реферата:

- *Титульный лист.*
- *Содержание.*
- *Введение.*

Введение должно включать в себя краткое обоснование актуальности темы реферата. В этой части необходимо также показать, почему данный вопрос может представлять научный интерес и какое может иметь практическое значение.

- *Основной материал.*
- *Заключение.*

Заключение - часть реферата, в которой формулируются выводы по параграфам, обращается внимание на выполнение поставленных во введении задач и целей. Заключение должно быть чётким, кратким, вытекающим из основной части.

- *Список литературы.*

6. Нумерация страниц проставляется в правом нижнем углу, начиная с введения (стр. 3). На титульном листе и содержании, номер страницы не ставится.

7. Названия разделов и подразделов в тексте должны точно соответствовать названиям, приведённым в содержании.

8. Таблицы помещаются по ходу изложения, должны иметь порядковый номер. (Например: Таблица 1, Рисунок 1, Схема 1 и т.д.).

9. В таблицах и в тексте следует укрупнять единицы измерения больших чисел в зависимости от необходимой точности.

10. Графики, рисунки, таблицы, схемы следуют после ссылки на них и располагаются симметрично относительно центра страницы.

11. В списке литературы указывается полное название источника, авторов, места издания, издательство, год выпуска и количество страниц.

10.5. Разработка электронной презентации.

Распределение тем презентации между обучающимися и консультирование их 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 обучающиеся представляют преподавателю на проверку по электронной почте, что исключает возможность дополнительных комментариев и пояснений к представленному материалу.

По согласованию с преподавателем, материалы презентации обучающийся 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 стилевому 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 (заголовок), 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. Творческий проект.

Проект является творческой деятельностью, направленной на достижение определенной цели, решения какой либо проблемы.

Проектированием называется подготовка комплекта проектной документации, а также сам процесс создания проекта. При проектировании выполняют пояснительную записку, содержащую анализ ситуации, эскизы, чертежи, экономические расчеты, описание технологии, выбор материалов и инструментов.

Этапы выполнения проекта.

Работа над творческим проектом состоит из трёх основных этапов: поискового (подготовительного), технологического и заключительного (аналитического).

Поисковый этап начинается с выбора темы проекта. С помощью справочной литературы, печатных изданий и сети интернет, формируется база данных на выбранную тему. При выполнении творческого проекта необходимо изложить в письменном виде обоснование выбора темы проекта на основе личностных или общественных потребностей в изделии.

Следующим шагом является формулирование требований к изделию по следующим критериям: простота изготовления, экономичность, эстетичность, удобство в эксплуатации, экологичность и др.

Затем разрабатывают возможные варианты изделий в виде рисунков, эскизов, чертежей.

Технологический этап начинается с разработки технической документации (схем, чертежей, выкроек) и технологической документации (технологических процессов изготовления и сборки деталей) по проекту.

Заключительный (аналитический этап) включает контроль и испытание готового изделия, окончательный подсчет затрат на его изготовление.

Проводится анализ того, что получилось. Завершается все защитой проекта. К защите нужно подготовить краткий доклад об основных достоинствах проекта, пояснительную записку к проекту, а так же представить готовое изделие.

Требования к оформлению:

Творческий проект представляет собой пояснительную записку, содержащую расчетные данные, и готовое изделие.

По содержанию пояснительная записка включает:

1. Титульный лист.
2. Содержание.
3. Поисково-исследовательская часть.
 - Актуальность. Обоснование проблемы
 - Анализ возможных идей. Выбор оптимальной идеи
 - Цель и задачи проекта
 - Анализ предстоящей деятельности
 - Сбор информации по теме проекта.
 - Анализ прототипов. Выбор оптимального варианта
 - Эстетическая оценка изделия
 - Выбор материалов и инструментов
 - Экономический и экологический анализ будущего изделия
 - Охрана труда

4. Технологическая часть.

- Выбор технологии изготовления изделия
- Конструкторская документация (схемы, чертежи, эскизы, технологические карты)
- Заключительная часть.
- Описание окончательного варианта изделия (в том числе и фото)
- Экономический и экологический анализ готового изделия
- Реклама
- Самооценка проекта

6. Список используемой литературы.

7. Приложения.

10.7. Методика работы с обучающимися 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.

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

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
Современные профессиональные базы данных	1. Консультант+ 2. Справочная правовая система «ГАРАНТ».
Информационные справочные системы	1. Электронная библиотечная система (ЭБС) ООО «Современные цифровые технологии» 2. https://elibrary.ru - Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU (ресурсы открытого доступа) 3. https://www.rsl.ru - Российская Государственная Библиотека (ресурсы открытого доступа) 4. https://link.springer.com - Международная реферативная база данных научных изданий Springerlink (ресурсы открытого доступа) 5. https://zbmath.org - Международная реферативная база данных

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),
Creative Cloud for teams (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),
Справочно-правовая система «Гарант» (Договор №14-ПЛДЗ/2023 от 01 декабря 2022 года).

№ 509 Компьютерный класс художественно-технического проектирования
Учебная аудитория для групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации

- 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),
Creative Cloud for teams (Договор № 64434/МОС4501 от 04.09.2019),
Справочно-правовая система «Гарант» (Договор №14-ПЛДЗ/2023 от 01 декабря 2022 года).

№ 404, 511

Помещения для самостоятельной работы

- комплекты учебной мебели
- компьютерная техника с подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду

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-ПЛДЗ/2023 от 01 декабря 2022 года).

№ 404

Библиотека, читальный зал с выходом в сеть Интернет

- комплекты учебной мебели;
- компьютерная техника с подключением к сети «Интернет», доступом в электронную информационно-образовательную среду и электронно-библиотечную систему.

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-ПЛДЗ/2023 от 01 декабря 2022 года).

№ 401

Актный зал для проведения научно-студенческих конференций и мероприятий

- специализированные кресла для актовых залов
- сцена
- 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:

Заведующий кафедрой дизайна, кандидат
педагогических наук, доцент

Быковская А.А.