

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)

КОСТЮМОГРАФИКА

(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 «Костюмографика» 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 «Костюмографика» 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:

- привитие студентам навыков разработки проектной идеи, основанной на концептуальном творческом подходе к решению дизайнерской задачи;
- развитие образного творческого мышления, фантазии, творческих способностей студентов; ассоциативного мышления, логического мышления, цельности восприятия.

Задачи дисциплины:

- формирование у студентов способностей к самостоятельному анализу и поиску информации, необходимой для решения проектных задач, способность ориентироваться в стилистике изображения костюма разных художественных эпох вплоть до современных стилей неоклассики и функционализма, видеть общие структурные закономерности современного графического дизайна. Овладение креативными методами проектного языка позволит студентам расширить возможности ассоциативного и логического творческого мышления, научит проявлять новаторство в проектировании объектов дизайна, повысит общую эрудицию и профессиональную квалификацию.

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 «Костюмографика» обучающиеся должны овладеть следующими компетенциями:

ПК-3 Способен проводить предпроектные исследования по значимым для заказчика и потребителей параметрам и обосновывать свои предложения в области технологий формообразования, отражающих современное состояние проектно-художественного творчества в сфере дизайна индустрии моды, модифицировать и дорабатывать существующие прототипы моделей/коллекций одежды и аксессуаров.

ПК-4 Способен выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипы моделей/коллекций одежды для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства; к системному пониманию всех проблем, связанных с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение.

Формируемая компетенция	Планируемые результаты обучения	Код результата обучения
-------------------------	---------------------------------	-------------------------

ПК-3 Способен проводить предпроектные исследования по значимым для заказчика и потребителей параметрам и обосновывать свои предложения в области технологий формообразования, отражающих современное состояние проектно-художественного творчества в сфере дизайна индустрии моды, модифицировать и дорабатывать существующие прототипы моделей/коллекций одежды и аксессуаров	Знать	порядок разработки предпочтительных вариантов модных конструктивных решений одежды с учетом внешнего облика индивидуального потребителя, отражающих современное состояние проектно-художественного творчества в сфере дизайна индустрии моды	ПК-3 – 31	
		основные характеристики внешнего образа индивидуального потребителя: виды фигур, характеристику строения женских фигур, построение графических моделей фигур, учитывает пигментация волос, глаз, кожи, социальные и психологические характеристики	ПК-3 – 32	
	Уметь	осуществлять выбор предпочтительного варианта базовой конструкции (БК) изделия, обосновывать свои предложения в области технологий формообразования, отражающих современное состояние проектно-художественного творчества в сфере дизайна индустрии моды, модифицировать и дорабатывать существующие прототипы моделей/коллекций одежды и аксессуаров	ПК-3 – У1	
		разрабатывать рекомендации предпочтительных конструктивных решений с учетом индивидуальных особенностей фигур потребителей и по выбору рисунка ткани при проектировании одежды на индивидуального потребителя	ПК-3 – У2	
	Владеть	методикой проведения сравнительного анализа измерений типовой и конкретной фигуры индивидуального потребителя	ПК-3 – В1	
		способностью обосновывать свои предложения в области технологий формообразования, отражающих современное состояние проектно-художественного творчества в сфере дизайна индустрии моды, модифицировать и дорабатывать существующие прототипы моделей/коллекций одежды и аксессуаров	ПК-3 – В2	
	ПК-4 Способен выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипы моделей/коллекций одежды для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства; к системному пониманию всех проблем, связанных с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение	Знать	способы выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипов моделей/коллекций одежды для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства; к системному пониманию всех проблем, связанных с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение	ПК-4 – 31
			современные методы дизайна, ориентированные на возросшие потребительские требования	ПК-4 – 32
Уметь		выполнять эскизы концептуального дизайна костюма, грамотно отражать выполнение объектов дизайна костюма из различных материалов с учетом функционального назначения изделий и актуального ассортимента, для разных потребительских групп	ПК-4 – У1	
		выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипы моделей/коллекций одежды для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства	ПК-4 – У2	
Владеть		приемами создания графически и информационно насыщенных проектов дизайна костюма	ПК-4 – В1	
		системным пониманием всех проблем, связанных с умением поставить художественно-	ПК-4 – В2	

		творческие задачи и предложить их решение	
--	--	---	--

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

Б1.В.03 Костюмографика является дисциплиной части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 учебного плана и изучается студентами первого, второго и третьего курсов во втором, третьем, четвертом и пятом семестрах очной формы обучения (полный срок обучения).

3.1. Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Темы дисциплины «Костюмографика» связаны с соответствующими темами дисциплин «Пропедевтика», «Проектирование» 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 «Костюмографика» 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 «Костюмографика» предполагает изучение 12 тем.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 9 зачётных единицы (324 часов).

№	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	
		3	2	72	36	12	24		36	зачет
		4	2	72	36	12	24		36	зачет с оценкой
		5	3	108	54	18	36		27	экзамен (27 часов)
		3	2	72	14	4	10		58	
2	Очно-заочная	4	2	72	14	4	10		58	зачет
		5	2	72	14	4	10		58	зачет с оценкой
		6	3	108	20	6	14		61	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			
2 семестр								
Тема 1. Система костюмографического языка	24	12	4	8			12	ПК-3 31 ПК-3 32 ПК-3 У1 ПК-3 У2 ПК-3 В1 ПК-3 В2 ПК-4 31 ПК-4 32 ПК-4 У1 ПК-4 У2 ПК-4 В1 ПК-4 В2
Тема 2. Графемика	24	12	4	8			12	ПК-3 31 ПК-3 32 ПК-3 У1 ПК-3 У2 ПК-3 В1 ПК-3 В2 ПК-4 31 ПК-4 32 ПК-4 У1 ПК-4 У2 ПК-4 В1 ПК-4 В2
Тема 3. Комбинаторика	24	12	4	8			12	ПК-3 31 ПК-3 32 ПК-3 У1 ПК-3 У2 ПК-3 В1 ПК-3 В2 ПК-4 31 ПК-4 32 ПК-4 У1 ПК-4 У2 ПК-4 В1 ПК-4 В2
Всего в семестре	72	36	12	24			36	
3 семестр								
Тема 4. Интональность	20	10	4	6			10	ПК-3 31 ПК-3 32 ПК-3 У1 ПК-3 У2 ПК-3 В1 ПК-3 В2 ПК-4 31 ПК-4 32 ПК-4 У1 ПК-4 У2 ПК-4 В1 ПК-4 В2
Тема 5. Грамматика графическая изоморфема	22	12	4	8			10	ПК-3 31 ПК-3 32 ПК-3 У1

								ПК-3 У2 ПК-3 В1 ПК-3 В2 ПК-4 31 ПК-4 32 ПК-4 У1 ПК-4 У2 ПК-4 В1 ПК-4 В2
Тема 6. Икон	20	10	4	6			10	ПК-3 31 ПК-3 32 ПК-3 У1 ПК-3 У2 ПК-3 В1 ПК-3 В2 ПК-4 31 ПК-4 32 ПК-4 У1 ПК-4 У2 ПК-4 В1 ПК-4 В2
Зачет	10						4	6
Всего в семестре	72	32	12	20			4	36
4 семестр								
Тема 7. Интерекон	20	10	4	6			10	ПК-3 31 ПК-3 32 ПК-3 У1 ПК-3 У2 ПК-3 В1 ПК-3 В2 ПК-4 31 ПК-4 32 ПК-4 У1 ПК-4 У2 ПК-4 В1 ПК-4 В2
Тема 8. Интерекон и изобразительный текст	22	12	4	8			10	ПК-3 31 ПК-3 32 ПК-3 У1 ПК-3 У2 ПК-3 В1 ПК-3 В2 ПК-4 31 ПК-4 32 ПК-4 У1 ПК-4 У2 ПК-4 В1 ПК-4 В2
Тема 9. Научный стиль рисования костюма	20	10	4	6			10	ПК-3 31 ПК-3 32 ПК-3 У1 ПК-3 У2 ПК-3 В1 ПК-3 В2 ПК-4 31 ПК-4 32 ПК-4 У1 ПК-4 У2 ПК-4 В1 ПК-4 В2
Зачет с оценкой	10						4	6
Всего в семестре	72	32	12	20			4	36
5 семестр								
Тема 10. Стилистика художественного костюмографического языка	26	18	6	12			8	ПК-3 31 ПК-3 32 ПК-3 У1 ПК-3 У2 ПК-3 В1 ПК-3 В2 ПК-4 31 ПК-4 32 ПК-4 У1 ПК-4 У2 ПК-4 В1 ПК-4 В2
Тема 11. Стилистические операции	27	18	6	12			9	ПК-3 31 ПК-3 32 ПК-3 У1

								ПК-3 У2 ПК-3 В1 ПК-3 В2 ПК-4 31 ПК-4 32 ПК-4 У1 ПК-4 У2 ПК-4 В1 ПК-4 В2
Тема 12. Культура костюмографии	28	18	6	12			10	ПК-3 31 ПК-3 32 ПК-3 У1 ПК-3 У2 ПК-3 В1 ПК-3 В2 ПК-4 31 ПК-4 32 ПК-4 У1 ПК-4 У2 ПК-4 В1 ПК-4 В2
Экзамен	27						27	
Всего в семестре	108	54	18	36			27	27
Итого	324	154	54	100			35	135

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			
3 семестр								
Тема 1. Система костюмографического языка	24	4	2	2			20	ПК-3 31 ПК-3 32 ПК-3 У1 ПК-3 У2 ПК-3 В1 ПК-3 В2 ПК-4 31 ПК-4 32 ПК-4 У1 ПК-4 У2 ПК-4 В1 ПК-4 В2
Тема 2. Графемика	24	6	2	4			18	ПК-3 31 ПК-3 32 ПК-3 У1 ПК-3 У2 ПК-3 В1 ПК-3 В2 ПК-4 31 ПК-4 32 ПК-4 У1 ПК-4 У2 ПК-4 В1 ПК-4 В2
Тема 3. Комбинаторика	24	4		4			20	ПК-3 31 ПК-3 32 ПК-3 У1 ПК-3 У2 ПК-3 В1 ПК-3 В2 ПК-4 31 ПК-4 32 ПК-4 У1 ПК-4 У2

								ПК-4 В1 ПК-4 В2
Всего в семестре	72	14	4	10			58	
4 семестр								
Тема 4. Интональность	20	2	2				18	ПК-3 31 ПК-3 32 ПК-3 У1 ПК-3 У2 ПК-3 В1 ПК-3 В2 ПК-4 31 ПК-4 32 ПК-4 У1 ПК-4 У2 ПК-4 В1 ПК-4 В2
Тема 5. Грамматика графическая изоморфема	22	4	2	2			18	ПК-3 31 ПК-3 32 ПК-3 У1 ПК-3 У2 ПК-3 В1 ПК-3 В2 ПК-4 31 ПК-4 32 ПК-4 У1 ПК-4 У2 ПК-4 В1 ПК-4 В2
Тема 6. Икон	20	4		4			16	ПК-3 31 ПК-3 32 ПК-3 У1 ПК-3 У2 ПК-3 В1 ПК-3 В2 ПК-4 31 ПК-4 32 ПК-4 У1 ПК-4 У2 ПК-4 В1 ПК-4 В2
Зачет	10						4	6
Всего в семестре	72	10	4	6			4	58
5 семестр								
Тема 7. Интерекон	20	4	2	2			16	ПК-3 31 ПК-3 32 ПК-3 У1 ПК-3 У2 ПК-3 В1 ПК-3 В2 ПК-4 31 ПК-4 32 ПК-4 У1 ПК-4 У2 ПК-4 В1 ПК-4 В2
Тема 8. Интерекон и изобразительный текст	22	2		2			20	ПК-3 31 ПК-3 32 ПК-3 У1 ПК-3 У2 ПК-3 В1 ПК-3 В2 ПК-4 31 ПК-4 32 ПК-4 У1 ПК-4 У2 ПК-4 В1 ПК-4 В2
Тема 9. Научный стиль рисования костюма	20	4	2	2			16	ПК-3 31 ПК-3 32 ПК-3 У1 ПК-3 У2 ПК-3 В1 ПК-3 В2 ПК-4 31 ПК-4 32 ПК-4 У1 ПК-4 У2 ПК-4 В1

								ПК-4 В2
Зачет с оценкой	10					4	6	
Всего в семестре	72	10	4	6		4	58	
6 семестр								
Тема 10. Стилистика художественного костюмографического языка	26	6	2	4			20	ПК-3 З1 ПК-3 З2 ПК-3 У1 ПК-3 У2 ПК-3 В1 ПК-3 В2 ПК-4 З1 ПК-4 З2 ПК-4 У1 ПК-4 У2 ПК-4 В1 ПК-4 В2
Тема 11. Стилистические операции	27	8	2	6			19	ПК-3 З1 ПК-3 З2 ПК-3 У1 ПК-3 У2 ПК-3 В1 ПК-3 В2 ПК-4 З1 ПК-4 З2 ПК-4 У1 ПК-4 У2 ПК-4 В1 ПК-4 В2
Тема 12. Культура костюмографии	28	6	2	4			22	ПК-3 З1 ПК-3 З2 ПК-3 У1 ПК-3 У2 ПК-3 В1 ПК-3 В2 ПК-4 З1 ПК-4 З2 ПК-4 У1 ПК-4 У2 ПК-4 В1 ПК-4 В2
Экзамен	27						27	
Всего в семестре	108	20	6	14			27	61
Итого	324	54	18	36			35	235

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

Тема 1. Система костюмографического языка

Единицы костюмографического языка. Значение костюмографического языка. Костюмографический язык в сравнении с естественным языком. Отдельный икон. Понятие о знаке. Сходство и различие иконов. Визуальное, внутреннее и внешнее означаемое для костюмного и графического знака. Иконология. Психический образ знака «графическое представление».

Тема 2. Графемика

Предмет, единицы и аспекты графемики. Техническая классификация начертанных графем. Универсальные классификации начертанных графем. Отдельные графемы и их определение. Группы и оппозиции графем. Метрографемические единицы. Цветовой тон в освещенных и затененных типах колорита. Виды колорита в графемической трактовке цветового тона.

Тема 3. Комбинаторика

Пластические основания комбинаторики. О категориях и понятиях комбинаторики. Взаимодействие графемических единиц и типовые комбинаторные схемы графем. Модификации графем. Акцент.

Тема 4. Интональность

Классификационный фрагмент «Интональность». Структура универсального интонального действия-выражения. Ступени интональности в визуальной коммуникации.

Функции компонентов интональности. Элементарные конструкции интонального контекста. Некоторые универсальные особенности интональности.

Тема 5. Грамматика графическая изоморфема

Понятие о грамматической категории в графике. Виды и типы изоморфов. Группировки изоморфов в изоморфемы. Отношение графемической единицы силлограф к изоморфам и изоморфемам. Типы грамматических категорий графики. Презентация. Иконизация. Локация. Предикация. Строение графической графической категории.

Тема 6. Икон

Иконическая комбинаторика. Икон как единица иконической системы костюмографического языка. Классификационный фрагмент «Икон». Изоморфологическая характеристика иконической комбинаторики. Формальные, функциональные и семантические признаки. Иконообразование. Внутренняя форма и смысловая структура икона. Творчество новых иконов.

Тема 7. Интерекон

Передача информации и предикации. Коммуникативная функция интерекона. Время суток в костюме. Типы грамматических абстракций. Значение предметных и предикативных разрядов. Природа человека и костюма. Общее грамматическое значение интерекона человек носитель. Характерологический рисунок типа носителя. Парадигматические ряды конструктивных строительных функций интерекона.

Тема 8. Интерекон и изобразительный текст

Значение интерекона как предельной минимальной единицы изобразительного текста. Объединение интереконных фрагментарного типа. Проблемы феномена изобразительного текста. Функционально-языковые аспекты рисования.

Тема 9. Научный стиль рисования костюма

Теория проектирования костюма – источник получения знания о костюме. Единицы логического мышления: понятие, суждение, умозаключение. Законы логики в научной изобразительной схеме костюма и отражение в научном стиле плана костюмографического языка. Исключение из научного стиля изобразительной схемы категорий образности, эмоциональности, экспрессии.

Тема 10. Стилистика художественного костюмографического языка

Предмет и задачи стилистики. Классификация функциональных стилей. Членение визуального изобразительного текста. Общие понятия и термины изобразительного текста. Сходство означающего с означаемым. Избыточность костюмографического языка.

Тема 11. Стилистические операции

Структура стилистических операций. Группы линий и пятен. Понятия, выраженные графемами. Стилистические фигуры. Субстанциональные, реляционные и контаминационные операции. Операции сокращение, добавление, перестановка.

Тема 12. Культура костюмографии

Коммуникативные качества костюмографического текста. О предмете культуры костюмографии. Коммуникативные качества костюмографического текста. Категории культуры костюмографического текста – правильность, точность, логичность, чистота, выразительность, разнообразие, уместность.

5.1. Планы семинарских, практических, лабораторных занятий

Практическое занятие: Тема 1. Система костюмографического языка

Роль и характер деятельности дизайнера костюма на производстве, в проектировании, торговле и рекламе

Характер изображений костюма

Формирования изобразительного текста в прикладном искусстве

Практическое занятие: Тема 2. Графемика

Ознакомиться с фундаментальными свойствами и признаками линейной и пятновой графемы

Выполняется набросок с натуры линией равномерной по всей длине, линией с одним неровным краем, линией с утолщением в ее средней части и линией, имеющей форму клина

Охарактеризуйте «след» энергии руки

Практическое занятие: Тема 4. Интональность

Разработайте в форэскизах костюма ступени интональности в визуальной коммуникации а) тип спонтанности интональности) б) тип повествовательной интональности; в) тип вопросительной интональности ; тип восклицательной интональности; тип политональной интональности

Выберите любые 3-4 функции интональности и, соблюдая правила, постройте изображение костюма в форэскизе

Научиться различать и выделять типы функций интональности

Практическое занятие: Тема 5. Грамматика графическая изоморфема

Выполнить абстрактные изображения костюма с помощью аббрежтивных символов

Расчлените абстрактные иконы орнамента на изоморфы. Опираясь на них, постройте изображения, напоминающие костюм

Выбрав изображение костюма, созданное в период бытования стиля модерн, дайте анализ его изоморфологии с помощью понятий из классификационного фрагмента комбинаторики изоморфа

Практическое занятие: Тема 6. Икон

Экспрессия линейной графемы

Психический образ знака «графическое представление»

Выполнить форэскизы имеющие эмоционально-экспрессивную характеристику в графических средствах

Методический перенос из архитектуры

Практическое занятие: Тема 7. Интерекон

Изомерма в трех ролях и нулевой позиции

Выполните с натуры зарисовки моделей костюма с использованием операции перестановки с сокращением и добавлением

Практическое занятие: Тема 8. Интерекон и изобразительный текст

Стилизация образа времени суток в костюме

Практическое занятие: Тема 3. Комбинаторика

Построить графемные цепочки, обозначающие форму носителя и силуэт костюма. Выполнить 5 вариантов, при этом форма носителя и силуэт костюма должны остаться неизменными

Опираясь на приобретенный опыт составления графемных цепочек, добиться эстетической выразительности в построении форэскизов

Практическое занятие: Тема 9. Научный стиль рисования костюма

Выполните технические зарисовки модели костюма

Выполнить структурные схемы, анализируя процесс формообразования костюма в определенной историческом отрезке времени

Практическое занятие: Тема 10. Стилистика художественного костюмографического языка

Стилистические фигуры

Изучите аналоги рисунков костюма по журналам мод, выполните с натуры зарисовки модели костюма, внести корректировку в систему организации изоморфемы с помощью операции сокращения признаков формы (радиус или величины угла и т.п.)

Практическое занятие: Тема 11. Стилистические операции

Построение предикации в стилистической парадигме на примере разработки современного национального костюма пяти европейских стран на основе национального психологического архетипа страны

Практическое занятие: Тема 12. Культура костюмографии

Разработать коммуникативные качества категории «правильность» по отношению к норме использования в эскизе и к технической зарисовке модели костюма

Выберите любые 3-4 функции интональности и, соблюдая правила, постройте изображение костюма в форэскизе

Научиться различать и выделять типы функций интональности

Практическое занятие: Тема 5. Грамматика графическая изоморфема

Выполнить абстрактные изображения костюма с помощью аббрежтивных символов

Расчлените абстрактные иконы орнамента на изоморфы. Опираясь на них, постройте изображения, напоминающие костюм

Выбрав изображение костюма, созданное в период бытования стиля модерн, дайте анализ его изоморфологии с помощью понятий из классификационного фрагмента комбинаторики изоморфа

Практическое занятие: Тема 6. Икон

Экспрессия линиарной графемы

Психический образ знака «графическое представление»

Выполнить форэскизы имеющие эмоционально-экспрессивную характеристику в графических средствах

Метоналический перенос из архитектуры

Практическое занятие: Тема 7. Интерескон

Изоморфема в трех ролях и нулевой позиции

Выполните с натуры зарисовки моделей костюма с использованием операции перестановки с сокращением и добавлением

Практическое занятие: Тема 8. Интерескон и изобразительный текст

Стилизация образа времени суток в костюме

Практическое занятие: Тема 9. Научный стиль рисования костюма

Выполните технические зарисовки модели костюма

Выполнить структурные схемы, анализируя процесс формообразования костюма в определенном историческом отрезке времени

Практическое занятие: Тема 10. Стилистика художественного костюмографического языка

Стилистические фигуры

Изучите аналоги рисунков костюма по журналам мод, выполните с натуры зарисовки модели костюма, внести корректировку в систему организации изоморфемы с помощью операции сокращения признаков формы (радиус или величины угла и т.п.)

Практическое занятие: Тема 11. Стилистические операции

Построение предикации в стилистической парадигме на примере разработки современного национального костюма пяти европейских стран на основе национального психологического архетипа страны

Практическое занятие: Тема 12. Культура костюмографии

Разработать коммуникативные качества категории «правильность» по отношению к норме использования в эскизе и к технической зарисовке модели костюма

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
ПК-3 Способен проводить предпроектные	ПК-3– 31	Перечень вопросов 1. Охарактеризуйте типы костюмографического языка. 2. Назовите составляющие структуры костюмографического языка.

исследования по значимым для заказчика и потребителей параметрам и обосновывать свои предложения в области технологий формообразования, отражающих современное состояние проектно-художественного творчества в сфере дизайна индустрии моды, модифицировать и дорабатывать существующие прототипы моделей/коллекций одежды и аксессуаров		3. Что является объектом изучения графемики? 4. Дать определение понятия изоморф. 5. Что выражает понятие икон? 6. Каковы средства выражения динамики в стиле оп –арт?
	ПК-3– 32	Перечень вопросов 1. Назовите первые европейские журналы мод. 2. В чем заключалась идея «новой одежды» у прерафаэлитов? 3. Каковы особенности графического стиля эпохи Модерна? 4. Назовите имена художников, оформлявших спектакли Русских сезонов в Париже. 5. Какое влияние на формирование модного образа начала XX века оказал своим творчеством Поль Пуаре? 6. В чем выразалась эклектичность стиля Ар – деко?
ПК-4 Способен выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипы моделей/коллекций одежды для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства; к системному пониманию всех проблем, связанных с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение	ПК-4– 31	Перечень вопросов 1. Каково влияние футуризма и кубизма на моду 20 – х годов XX века? 2. Влияние графики С. Делоне на костюм. 3. Назовите русских художников-конструктивистов создателей прозодежды. 4. Какие принципы проектирования одежды были разработаны конструктивистами? 5. Дайте характеристику «неоклассицизма» в моде 30 – х годов. 6. Влияние «сюрреализма» и «дадаизма» на культуру костюма.
	ПК-4– 32	Перечень вопросов 1. Каковы основные черты «американского» стиля 40 –х годов? 2. Охарактеризуйте модный образ этапа формирования «общества потребления» в послевоенной Европе и Америке. 3. В чем заключается образно-ассоциативный метод создания коллекции К. Диора? 4. Истоки молодежного стиля 60 – х годов. 5. Дайте характеристику костюмной графики 60 - х годов. 6. Влияние «космического стиля» А. Куррежа на моду второй половины XX – ого века. 7. Стилистика костюма в субкультуре хиппи. 8. Особенности графики костюма в период эклектичной моды 70 – 80 – х годов. 9. «Минимализм» в культуре костюма 90 – х годов.

6.2. Задания, направленные на формирование профессиональных умений

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
ПК-3 Способен проводить предпроектные исследования по значимым для заказчика и потребителей параметрам и	ПК-3 – У1	Перечень вопросов 1. Графемические наброски костюма с натуры. 2. Дифференционные признаки знака типа «линия» 3. Дифференционные признаки знака типа «пятно» 4. Группы и оппозиции графем. 5. Парные и непарные графемы 6. Комбинаторика линейных графем в цепочках 7. Комбинаторика пятновых графем в цепочках

<p>обосновывать свои предложения в области технологий формообразования, отражающих современное состояние проектно-художественного творчества в сфере дизайна индустрии моды, модифицировать и дорабатывать существующие прототипы моделей/коллекций одежды и аксессуаров</p>	<p>ПК-3 – У2</p>	<p style="text-align: center;">Перечень вопросов</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Типы интональных конструкций 2. Интональные модели текстуриала 3. Типы колорита в структуре трактовки цвета 4. Интональность текста эскиза. Текстовый акцент 5. Изоморфологическая комбинаторика. Пересечение многочастных изоморфов. 6. Криволинейная пластичность изоморфов. 7. Форма икона 8. Конфигурация икона 9. Масштаб икона 10. Иконообразовательные свойства
<p>ПК-4 Способен выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипы моделей/коллекций одежды для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства; к системному пониманию всех проблем, связанных с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение</p>	<p>ПК-4 – У1</p>	<p style="text-align: center;">Перечень вопросов</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Передача информации от рисующего к воспринимающему в процессе визуального общения 2. Организация интерекона: телосложение носителя, телодвижение, естественный или искусственный покров, поведение, психологический тип носителя 3. Отнесение обозначенного содержания интерекона к действительности 4. Выражение изобразительного текста с точки зрения строя 5. Коммуникативная направленность составляющих иконов 6. Фрагментарные последовательности в литературе, буклетах и журналах 7. Научно-популярный стиль рисовальной речи в учебной литературе 8. Доминирование содержания в производственно-техническом, научном и художественном стилях 9. Структурно-языковые особенности строя научной изобразительной схемы
	<p>ПК-4 – У2</p>	<p style="text-align: center;">Перечень вопросов</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Стилизация образа времени суток в костюме 2. Стилизация образа ситуации делового общения в костюме 3. Стилизация образа обольщения в жестах и позах носителя 4. Экспрессивно-эмоциональный оттенок в рисунке костюма 5. Общие стилистические фигуры и операции КГ языка 6. Знания и навыки дизайнера костюма в визуальном общении 7. Семантика костюмографических знаков 8. Категории и понятия костюмографического языка

6.3. Задания, направленные на формирование профессиональных навыков

<p>Формируемая компетенция</p>	<p>Код результата обучения</p>	<p>Задание</p>
<p>ПК-3 Способен проводить предпроектные исследования по значимым для заказчика и потребителей параметрам и обосновывать свои предложения в области технологий формообразования,</p>	<p>ПК-3 – В1</p>	<p style="text-align: center;">Практические задания</p> <p>Задание. Тема 1. Система костюмографического языка Примерный план: <ol style="list-style-type: none"> 1. Графемические наброски костюма с натуры. 2. Дифференционные признаки знакотипа «линия» 3. Дифференционные признаки знакотипа «пятно» Задание. Тема 2. Графемика Примерный план: <ol style="list-style-type: none"> 1. Группы и оппозиции графем. 2. Парные и непарные графемы Задание. Тема 3. Комбинаторика Примерный план:</p>

<p>отражающих современное состояние проектно-художественного творчества в сфере дизайна индустрии моды, модифицировать и дорабатывать существующие прототипы моделей/коллекций одежды и аксессуаров</p>	<p>ПК-3 – В2</p>	<p>1. Комбинаторика линейных графем в цепочках 2. Комбинаторика пятновых графем в цепочках</p> <p style="text-align: center;">Практические задания</p> <p>Задание. Тема 4. Интональность Примерный план: 1. Типы интональных конструкций 2. Интональные модели текстуриала 3. Типы колорита в структуре трактовки цвета 4. Интональность текста эскиза. Текстовый акцент Задание. Тема 5. Грамматика графическая изоморфема Примерный план: 1. Изоморфологическая комбинаторика. Пересечение многочастных изоморфов. 2. Криволинейная пластичность изоморфов. Задание. Тема 6. Икон Примерный план: 1. Форма икона 2. Конфигурация икона 3. Масштаб икона 4. Иконообразовательные свойства</p>
<p>ПК-4 Способен выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипы моделей/коллекций одежды для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства; к системному пониманию всех проблем, связанных с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение</p>	<p>ПК-4 – В1</p>	<p style="text-align: center;">Практические задания</p> <p>Задание. Тема 7. Интерекон Примерный план: 1. Передача информации от рисующего к воспринимающему в процессе визуального общения 2. Организация интерекона: телосложение носителя, телодвижение, естественный или искусственный покров, поведение, психологический тип носителя 3. Отнесение обозначенного содержания интерекона к действительности Задание. Тема 8. Интерекон и изобразительный текст Примерный план: 1. Выражение изобразительного текста с точки зрения строя 2. Коммуникативная направленность составляющих иконов 3. Фрагментарные последовательности в литературе, буклетах и журналах Задание. Тема 9. Научный стиль рисования костюма Примерный план: 1. Научно-популярный стиль рисовальной речи в учебной литературе 2. Доминирование содержания в производственно-техническом, научном и художественном стилях 3. Структурно-языковые особенности строя научной изобразительной схемы</p> <p style="text-align: center;">Практические задания</p> <p>Задание. Тема 10. Стилистика художественного костюмографического языка Примерный план: 1. Стилизация образа времени суток в костюме 2. Стилизация образа ситуации делового общения в костюме 3. Стилизация образа обольщения в жестах и позах носителя Задание. Тема 11. Стилистические операции Примерный план: 1. Экспрессивно-эмоциональный оттенок в рисунке костюма 2. Общие стилистические фигуры и операции КГ языка Задание. Тема 12. Культура костюмографики Примерный план: 1. Знания и навыки дизайнера костюма в визуальном общении 2. Семантика костюмографических знаков 3. Категории и понятия костюмографического языка</p>
	<p>ПК-4 – В2</p>	

СЛОВАРЬ ОСНОВНЫХ ПОНЯТИЙ

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

Аллограф - конкретная реализация графемы, составная часть графемы.

Анто- - антографема, антоикон и др. Основой антоформ является наличие в той или иной форме признака, который может возрастать или убывать до противоположного. Иными словами, знаки, имеющие противоположные визуальные значения.

Вариант графемы - чередование, образующее ряд, имеющий общий член.

Вариант изоморфа - разновидность изоморфа: графемический, проекционный изоморф.

Вариант икона - видоизменения икона, отличающиеся друг от друга в каком-либо отношении при сохранении тождественного изоморфного состава. Варианты икона изоморфологические видоизменения икона, различающиеся проекцией, координацией и др. Варианты икона графемические видоизменения графемической оболочки икона, не связанные с изоморфемическими чередованиями. Варианты икона семантические различные смыслы икона.

Визуальный - зрительный, производимый простым или вооруженным глазом.

Визуальное высказывание - единица визуального сообщения (интерикон), обладающая смысловой целостностью.

Гипербола - стилистическая фигура, заключающаяся в чрезмерном преувеличении какого-либо признака для более сильного впечатления.

Градация - стилистическая фигура, заключающаяся в постепенном усилении (ослаблении) смыслового или эмоционального значения частей изображения, благодаря чему создается экспрессия впечатления.

Графема - единица системы костюмографического языка, способная различать графемические оболочки икона.

Графемика - раздел теории костюмографического языка, изучающий способы образования и визуальные свойства графических знаков.

Графемология - раздел теории костюмографического языка, изучающий начертанные знаки изображения костюма как средство различения графемических оболочек иконов; иначе-теория графем.

Графика - 1. Вид изобразительного искусства. 2. Раздел теории костюмографического языка, изучающий формы изменения иконов, их строение, виды сочетаний, типы интериконов и др.; иначе графическая грамматика.

Графическая грамматическая форма изобразительные языковые средства для выражения грамматических значений категорий: презентации, иконизации, локации, координации и др. Например, такая графически грамматическая форма, как проекция. Материальное выражение грамматических значений теснейшим образом связано с самими значениями, иначе говоря, грамматическое значение и графический способ его выражения составляют неразрывное единство.

Графические грамматические категории костюмографического языка:
презентация - выбор предмета для изображения; *иконизация* - процесс изображения с помощью иконов; *локация* - отношение рисующего к изображаемому предмету в пространстве и времени, выражение этого отношения в самом эскизе;

координация - приведение нарисованного в соответствие с физическими и семантическими свойствами изобразительной поверхности эскиза и частей рисунка в соответствие друг с другом. Каждая из опорных грамматических категорий образует свой фрагмент системы понятий. Например, категория «презентация» обобщает понятия «важное - неважное» с альтернативно-тождественным понятием «позиция». В понятие «важное» включается образ человека, понятие и форма предметов костюма, тип

изобразительного языка; в понятие «позиция» - необходимость, потребность, интерес, цель, проблема и т.п.

Денотат (лат. *обозначать*) - предмет или явление действительности, с которым соотносится данная единица костюмого языка. Например, с носителем, с ситуацией костюмого общения, с сезоном.

Десигнат (*обозначаемое*) - означаемое - это содержательная сторона знака.

Диахрония - одновременность.

Дискретный - прерывистый, состоящий из отдельных частей.

Дискурс - связный костюмный текст в совокупности с социокультурными, психологическими и др. Факторами культуры костюма.

Дифференциальные признаки (*различающие*) - признаки, по которым, например, данная графема противопоставляется другим графемам.

Единицы костюмого языка - элементы системы костюмого языка, имеющие разные функции и значения: комплект предметов, предметы костюма, мелкие изделия (карман, воротник, пата и др.), конструктивные части, полотно (полоса), первообразные триединые компоненты (материал, форма, носитель), различительные признаки первообразных триединых компонентов.

Единица системы костюмографического языка - ячейка, сегмент изображения костюма, регулярно воспроизводимый как определенное единство содержания и выражения. Единица графемическая (линейная и пятновая графема); единица изоморфологическая (изоморфема); единица иконическая (икон); единица фразеологическая (интсрикон); единица коммуникативная, единица сообщения (изображение в целом, эскиз костюма).

Знак - материально-идеальное образование (двусторонняя единица костюмого языка) репрезентирующее предмет, свойство, отношение действительности.

Знакотип - графический знак, обладающий определенной совокупностью интегральных признаков, которой соответствует известная группа начертаний: точка, линия, пятно.

Значение икона - заключенный в иконе смысл, содержание (внутренняя сторона). По отношению к нему начертание выступает как материальная оболочка (внешняя сторона).

Изоморф - наименьшая часть иконоформы.

Изоморфема - значимая часть икона (абстрактная единица системы костюмографического языка).

Изоморфемика - раздел теории костюмографического языка, изучающий значимые части икона.

Изоморфология - раздел теории костюмографического языка, изучающий структуру икона, формообразование икона, способы выражения грамматических значений.

Икон - основная единица системы костюмографического языка, выражающая своим изоморфологическим и графемологическим составом сущность предмета костюма (очертанием силуэта формы).

Иконология - раздел теории костюмографического языка, изучающий иконический состав языка в его развитии, а также значения иконов, их стилистическую характеристику.

Интерикон - единица системы костюмографического языка, представляющая собой соединение иконов, обладающее смысловой законченностью; промежуточная структура (абстрактная единица костюмографического языка;) расположенная в его системе между иконом и целым изображением (текстом).

Интерпретанта - навык человека реагировать под влиянием знака на отсутствующие предметы, существенные для ситуации.

Интерпретация - истолкование, объяснение, перевод на более понятный язык.

Интональность - тонально-ритмическая сторона изобразительной деятельности, служащая в иконическом знаке средством выражения композиционных значений и эмоционально-экспрессивных окрасок. Составными элементами интональности являются колорит, ритм, интенсивность цветового тона, оппозиция, семантическое акцентирование и т.п., а также модальность, целенаправленность - сообщения или побуждения, повествования, восклицания и т.п.

Комбинаторика - раздел костюмографического языка, изучающий качественные и количественные характеристики такового разнообразия и отдельных элементов знаковой системы с целью определения возможностей различных видов их взаимодействия. Комбинаторика является основным принципом организации всех языковых единиц.

Комбинаторная схема - одновременное пересечение и комбинация различных категорий, единиц, значений, связей и т.п. приводящее к образованию именно данной языковой сущности (факту).

Коммуникативная функция костюмографического языка - использование потенциальных средств, свойств языка для разных целей. Функция общения - основная функция, заключающаяся во взаимном обмене информацией членов производственного коллектива. Функция сообщения - сторона коммуникативной функции, заключающаяся в передаче логического содержания. Функция воздействия - функция, реализуемая через придание изображению выразительности.

Коммуникативное членение. - членение костюмного текста не на единицы костюмного языка, а на «тему и ремю» в целях коммуникации.

Коннотация — добавочные смысловые или стилистические оттенки, которые накладываются на основное значение иконов.

Костюмное высказывание единица костюмоношения.

Костюмное общение - конкретное визуальное общение, протекающее во времени и в пространстве и облеченное в визуальные костюмные знаки.

Костюмное сообщение то, что сообщается. Форма передачи информации о чем-либо в виде визуальных знаков специального назначения, используемых в костюме. Например, в костюме военного отличие рядового от офицера; в костюме спортсмена - отличие вида спорта (костюмы футболиста, хоккеиста), а также информация о принадлежности к клубу и т.п.

Костюмное выражение - 1) понятие, указывающее на способ и средства костюмного языка, благодаря которым раскрывается то, что происходит в социально-психологической жизни общества, группы или индивида, тесно связанной с культурой, искусством, модой, стилем и др.; 2) костюмная фраза - основная единица костюмной речи (костюмоношения), выражающая законченное смысловое единство, целостность которого создается интональными средствами (повествовательность, восклицание, побуждение) и другими единицами костюмного языка, вошедшими в состав фразы.

Костюмографический язык - система графемологических, изоморфологических, иконологических, графическиграмматических и других средств, являющаяся инструментом выражения мыслей и чувств и служащая визуальным средством общения специалистов по проектированию и моделированию предметов костюма.

Костюмоношение (акт костюмоношения) - целенаправленное костюмное действие, совершаемое в соответствии с правилами поведения в обществе.

Модальность - грамматико-семантическая категория, обозначающая отношение содержания носителя в костюме в изображении к действительности, и проявляющаяся с помощью костюмных и графических средств.

Морф - меньшая часть единицы «мелкое изделие». В конкретном предмете.

Морфема - абстрактная единица системы костюмного языка.

Морфология костюмного языка - раздел теории костюмного языка, изучающий структуру единицы «предмет костюма», формы предметов, изменения, способы

выражения значений предметов. Морфология вместе с синтаксисом составляют грамматику костюмного языка.

Наррация - костюмное повествование, развертывание костюмных идей чаще всего в коллекции моделей костюмов.

Парадигма стилистическая - имеет краткое выражение в виде формулы: «Возвышенное - нейтральное - сниженное».

Понятие - семантическая категория костюмного языка. В широком смысле - мысль, отражающая формы, предметы, явления действительности посредством фиксации их свойств и отношений.

Прагматика - раздел семиотики, рассматривающий отношения знаков и употребляющих их индивидов. Теория употребления знаков.

Предикация - акт создания пропозиции, т.е. костюмного логического суждения. Акт соединения предметов мысли, выраженных иконами с целью отразить «положение дел», событие.

Пресуппозиция - компонент смысла костюмного выражения, который должен быть истинным, а не ложным в данном контексте, ситуации костюмного общения.

Принцип (лат. *основа, первоначало*) - основное, исходное положение какой-либо теории, учения, науки, и т.д.; руководящая идея, основное правило, действительности.

Пропозиция - в логике обозначает суждение. В костюмном языке - семантический инвариант, общий для всех членов отображения.

Рема - компонент коммуникативного членения, то, что показывается (утверждается) об исходном пункте костюмного сообщения - теме и создает законченность костюмному сообщению.

Реляционные операции - относительные, только к определенным отношениям.

Репрезентация - представительство.

Сема - минимальная единица смысла.

Семантика - все содержание, передаваемое костюмным языком или информация передаваемая единицей костюмного языка. Раздел теории семиотики изучающий это содержание, информацию.

Семиозис - процесс означивания, процесс, в котором по что функционирует как знак.

Синонимия в костюмном языке - сходство единиц костюмного языка при различии их внешнего выражения.

Синтаксис костюмного языка - часть грамматики костюмного языка, изучающая сочетание единиц в предмете и комплексе предметов.

Стилистика - раздел теории костюмографического языка, изучающий различные стили в костюме и графике, выразительные средства костюма и графики, их использование в различных сферах визуального общения. Опираясь на теорию акад. В. В. Виноградова, в костюмографике различают стилистику языка и стилистику рисования (применение языка в изображении). Стилистика графического языка, или функциональная стилистика, изучает функциональные языковые стили, свойства языковых средств вне зависимости от конкретных условий их использования. Стилистика рисования анализирует особенности функционирования языковых средств в конкретных условиях их использования.

Стилистическая операции - минимальное действие, направленное на изменение каких-либо признаков единиц костюмного языка.

Стилистическая фигура - грамматическое построение единиц костюмного языка используемое для усиления выразительности костюмного выражения (сообщения).

Структура - внутренняя организация системы, выявляющаяся во взаимоотношениях между элементами системы и уровнями, на которых расположены единицы системы языка. Иными словами строение.

Тема в костюмном языке - часть укрупненной единицы костюмного языка (предмет, комплект, коллекция), содержащая что-то известное и служащая отправной точкой (основой) для передачи нового (ядра выражения) костюмном ремы.

Узус костюмный (употребление, обычай) - общепринятое употребление предметов костюма.

Уровень (ярус) - одна из основных подсистем костюмного языка, например, графемология, икоморфология, иконология и т.д.

Функциональный стиль - стили, выделяемые в соответствии с основными функциями костюмного языка, связанными с той или иной сферой деятельности человека. Функциональные стили не образуют замкнутых систем, между ними существует широкое взаимодействие, влияние одного на другие.

Экспрессия - выразительные качества костюмоношения, сообщаемые ему единицами костюмного языка под воздействием стилизации в коммуникативных целях.

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
ПК-3 Способен проводить предпроектные исследования по значимым для заказчика и потребителей параметрам и обосновывать свои предложения в области технологий формообразования, отражающих современное состояние проектно-художественного творчества в сфере дизайна индустрии моды, модифицировать и дорабатывать существующие прототипы моделей/коллекций одежды и аксессуаров	Знать	порядок разработки предпочтительных вариантов модных конструктивных решений одежды с учетом внешнего облика индивидуального потребителя, отражающих современное состояние проектно-художественного творчества в сфере дизайна индустрии моды ПК-3-31	Устный опрос	Вопросы к зачету, зачету с оценкой, экзамену
		основные характеристики внешнего образа индивидуального потребителя: виды фигур, характеристику строения женских фигур, построение графических моделей фигур, учитывает пигментация волос, глаз, кожи, социальные и психологические характеристики ПК-3-32		
	Уметь	осуществлять выбор предпочтительного варианта базовой конструкции (БК) изделия, обосновывать свои предложения в области технологий формообразования,	Реферат	Вопросы к зачету, зачету с оценкой, экзамену

		отражающих современное состояние проектно-художественного творчества в сфере дизайна индустрии моды, модифицировать и дорабатывать существующие прототипы моделей/коллекций одежды и аксессуаров ПК-3-У1		
		разрабатывать рекомендации предпочтительных конструктивных решений с учетом индивидуальных особенностей фигур потребителей и по выбору рисунка ткани при проектировании одежды на индивидуального потребителя ПК-3-У2		
	Владеть	методикой проведения сравнительного анализа измерений типовой и конкретной фигуры индивидуального потребителя ПК-3-В1	Практические задания	Вопросы к зачету, зачету с оценкой, экзамену
		способностью обосновывать свои предложения в области технологий формообразования, отражающих современное состояние проектно-художественного творчества в сфере дизайна индустрии моды, модифицировать и дорабатывать существующие прототипы моделей/коллекций одежды и аксессуаров ПК-3-В2		
ПК-4 Способен выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипы моделей/коллекций одежды для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства; к системному пониманию всех проблем, связанных	Знать	способы выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипов моделей/коллекций одежды для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства; к системному пониманию всех проблем, связанных с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение	Устный опрос	Вопросы к зачету, зачету с оценкой, экзамену

с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение		ПК-4-31		
		современные методы дизайна, ориентированные на возросшие потребительские требования ПК-4-32		
	Уметь	выполнять эскизы концептуального дизайна костюма, грамотно отражать выполнение объектов дизайна костюма из различных материалов с учетом функционального назначения изделий и актуального ассортимента, для разных потребительских групп ПК-4-У1	Реферат/портфолио	Вопросы к зачету, зачету с оценкой, экзамену
		выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипы моделей/коллекций одежды для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства ПК-4-У2		
	Владеть	приемами создания графически и информационно насыщенных проектов дизайна костюма ПК-4-В1	Практические задания	Вопросы к зачету, зачету с оценкой, экзамену
		системным пониманием всех проблем, связанных с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение ПК-4-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-3 Способен проводить предпроектные исследования по значимым для заказчика и потребителей параметрам и обосновывать свои предложения в области технологий формообразования,	Знать	порядок разработки предпочтительных вариантов модных конструктивных решений одежды с учетом внешнего облика индивидуального потребителя, отражающих современное состояние проектно-	Не знает	Частично знает	Знает	Отлично знает

отражающих современное состояние проектно-художественного творчества в сфере дизайна индустрии моды, модифицировать и дорабатывать существующие прототипы моделей/коллекций одежды и аксессуаров		художественного творчества в сфере дизайна индустрии моды ПК-3-31				
		основные характеристики внешнего образа индивидуального потребителя: виды фигур, характеристику строения женских фигур, построение графических моделей фигур, учитывает пигментация волос, глаз, кожи, социальные и психологические характеристики ПК-3-32				
	Уметь	осуществлять выбор предпочтительного варианта базовой конструкции (БК) изделия, обосновывать свои предложения в области технологий формообразования, отражающих современное состояние проектно-художественного творчества в сфере дизайна индустрии моды, модифицировать и дорабатывать существующие прототипы моделей/коллекций одежды и аксессуаров ПК-3-У1	Не умеет	Частично умеет	Умеет	Свободно умеет
		разрабатывать рекомендации предпочтительных конструктивных решений с учетом индивидуальных особенностей фигур потребителей и по выбору рисунка ткани при проектировании одежды на индивидуального потребителя ПК-3-У2				
	Владеть	методикой проведения сравнительного анализа измерений типовой и конкретной фигуры индивидуального потребителя	Не владеет	Частично владеет	Владеет	Свободно владеет

		<p>ПК-3-B1</p> <p>способностью обосновывать свои предложения в области технологий формообразования, отражающих современное состояние проектно-художественного творчества в сфере дизайна индустрии моды, модифицировать и дорабатывать существующие прототипы моделей/коллекций одежды и аксессуаров</p> <p>ПК-3-B2</p>				
<p>ПК-4 Способен выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипы моделей/коллекций одежды для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства; к системному пониманию всех проблем, связанных с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение</p>	<p>Знать</p>	<p>способы выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипов моделей/коллекций одежды для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства; к системному пониманию всех проблем, связанных с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение</p> <p>ПК-4-31</p>	<p>Не умеет</p>	<p>Частично умеет</p>	<p>Умеет</p>	<p>Свободно умеет</p>
		<p>современные методы дизайна, ориентированные на возросшие потребительские требования</p> <p>ПК-4-32</p>				
	<p>Уметь</p>	<p>выполнять эскизы концептуального дизайна костюма, грамотно отражать выполнение объектов дизайна костюма из различных материалов с учетом функционального назначения изделий и актуального ассортимента, для разных потребительских групп</p> <p>ПК-4-У1</p> <p>выполнять эскизы дизайн-проектов и</p>	<p>Не умеет</p>	<p>Частично умеет</p>	<p>Умеет</p>	<p>Свободно умеет</p>

		прототипы моделей/коллекций одежды для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства ПК-4-У2				
Владеть		приемами создания графически и информационно насыщенных проектов дизайна костюма ПК-4-В1	Не владеет	Частично владеет	Владеет	Свободно владеет
		системным пониманием всех проблем, связанных с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение ПК-4-В2				

7.1. ФОС для проведения текущего контроля.

7.1.1. Задания для оценки знаний

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
ПК-3 Способен проводить предпроектные исследования по значимым для заказчика и потребителей параметрам и обосновывать свои предложения в области технологий формообразования, отражающих современное состояние проектно-художественного творчества в сфере дизайна индустрии моды, модифицировать и дорабатывать существующие прототипы моделей/коллекций одежды и аксессуаров	ПК-3 – 31	Вопросы для устного опроса 1. Знаковая функция костюма. Семиотическая природа костюма. 2. Значение графического изобразительного языка. Структура графического языка. 3. Способы комбинирования и смыслообразования. 4. Единицы графемики. Признаки начертаний. Языковая функция начертательных знаков.
	ПК-3 – 32	Вопросы для устного опроса 1. Проектная графика костюма. Изобразительные языковые единицы. 2. Виды композиций. Компьютерные технологии в графике. 3. Комбинаторика. Виды преобразований. 4. Основные категории и свойства графического изобразительного языка.
ПК-4 Способен выполнять эскизы дизайн-	ПК-4 – 31	Вопросы для устного опроса 1. Различие художественного образа в искусстве и проектного образа в дизайне костюма.

проектов и прототипы моделей/коллекций одежды для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства; к системному пониманию всех проблем, связанных с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение		2. Стиль как система единых графических знаков. Классификация стилей. 3. Визуальная костюмная коммуникация. Эволюция формы костюма.
	ПК-4 – 32	Вопросы для устного опроса 1. Гармонизация средствами костюмографического языка. Предмет графемики. 2. Техническая классификация начертательных знаков. Признаки знаков «линия» и «пятно». 3. Костюмографический язык, как средство визуальной коммуникации, обладающий структурой, элементами, свойствами и являющийся частью культуры проектирования.

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-3 Способен проводить предпроектные исследования по значимым для заказчика и потребителей параметрам и обосновывать свои предложения в области технологий формообразования,	ПК-3 – У1	Темы рефератов 1. Чарльз Дан Гибсон (1867-1944), американский график. 2. Поль Пуаре. Зарождение стиля ар-деко. 3. Фэшн-иллюстратор француз Жорж Лепэйп (Georges Lepape) (1887-1971). 4. Ведущий модный иллюстратор художник Роман де Тиртоф (Romain de Tiroff, 1892-1990) – Эрте. 5. Работы Карла Оскара Августа Эриксона (1891-1958) и их роль в американской фэшн-иллюстрации. 6. Стиль американских модных иллюстраторов 40-х годов. Влияние французских художников фовистов, Анри Матисса на развитие фэшн-иллюстрации. 7. Переход фэшн-иллюстраторов в область рекламы.

отражающих современное состояние проектно-художественного творчества в сфере дизайна индустрии моды, модифицировать и дорабатывать существующие прототипы моделей/коллекций одежды и аксессуаров	ПК-3 – У2	<p align="center">Темы рефератов</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Рене Гру (Rene Gruau, 1909-2004). Минималистичные работы Рене Гру, его работа в рекламе. Рекламные принты для Christian Dior. 2. Художник 50-60-х годов Ирвин Кросфвэйт (Irwin Crosshwait, 1914-1981), Канада. Живописные приемы в графике. 3. Художница фэшн-иллюстрирования Бобби Хилсон. Линейный рисунок, без участия цвета. Рисованные репортажи с модных показов. 4. Эрик Стемп (1924-2001) – британский иллюстратор. Рекламные работы для мужских марок, каталогов, журналов. 5. Выразитель тенденций графики – Стивен Стипельман. Эволюция стиля Стивена Стипельмана. 6. Новые техники и решения, обогащающие иллюстрацию. 7. Оп-арт в графике костюма и текстиля. 8. Арт-дизайн. Профессиональный клипарт, арт-фотография, коллажная аппликация.
<p>ПК-4 Способен выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипы моделей/коллекций одежды для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства; к системному пониманию всех проблем, связанных с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение</p>	ПК-4 – У1	<p align="center">Темы рефератов</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Фэшн-иллюстратор Джованни Болдини (1842-1931) Франция. 2. Пол Ирибе (Paul Iribe) (1883-1935). 3. Иллюстрации француза Жоржа Барбье. 4. Новаторская техника визуализации американца Коля Филипса (Coles Phillips) (1880-1927). Метод «исчезнувшие девушки». 5. Художник Эдуард Бенито (1891 – 1981), Испания. Геометрический подход к модной иллюстрации. 6. Американский иллюстратор 30-х годов – Рут Сигрид Графстром (Ruth Sigrid Grafstrom, 1905-1986). 7. Работы Эрика и Графстрома на обложках журналов Vogue, the Delineator, Cosmopolitan, Woman’s Home Companion.
	ПК-4 – У2	<p align="center">Темы рефератов</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Рене Буше (Rene Bouche, 1905-1963). Авторские приемы Буше. Техника «микса сочной графики и эффекта мокрой кисти». 2. Кеннет Пол Блок (Kenneth Paul Block, 1924-2009), Америка. Активное движение фигуры, отсутствие статичности. 3. Иллюстратор, Кэролайн Смит, и ее работы в духе тенденций 1960-х годов. Отражение картин поп-арта, ярких символов и геометричной графики. 4. Антонио Лопес (1943-1987). Стиль комиксов, находка фэшн-иллюстраторов «золотой эры» иллюстрации. Смешение техники тушь, перо, акварель, уголь и фото Polaroid. 5. Возврат к стандартам графики 1920-х годов. Гротеск, минимализм, техничность, отсутствие индивидуальности. 6. Джордж Ставринос (1948-1990). Элементы черчения и технического рисования, детальная проработка эскиза, техника карандаша. 7. Дэвид Даунтон (род. 1959). Иллюстрирование модных страниц. Работа над собственным стилем в фэшн-иллюстрации. 8. Понятие концепта, концептуальной графики. Черты концептуальной графики.

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

Оценка	Характеристики ответа обучающегося
Отлично	<p>Портфолио характеризуется полнотой содержания всего комплекта документов, обеспечивающих образовательный процесс. Различные виды документации заполнены с соблюдением требований к ее оформлению. Контролирующая документация представлена в полном объеме. Наличие положительных отзывов с баз практики о выполненных видах работ, где представлен педагогически обоснованный выбор и реализация форм, методов, приемов обучения и воспитания с учетом возрастных, индивидуальных и личностных особенностей обучающихся.</p> <p>Содержание портфолио свидетельствует о больших приложенных усилиях, наличии высокого уровня самоотдачи и творческого отношения к содержанию</p>

	портфолио. Представлено разнообразие видов самостоятельной работы. Прослеживается, через представление результатов самостоятельной работы, стремление к самообразованию и повышению квалификации. Проявляется использование различных источников информации. В оформлении портфолио ярко проявляются оригинальность, изобретательность и высокий уровень владения информационно-коммуникативными технологиями
Хорошо	Портфолио отражает большую часть от содержания всего комплекта документов, обеспечивающих образовательный процесс. Документация оформлена с незначительными отклонениями от требований. Контролирующая документация представлена в полном объеме. Представлен педагогически обоснованный выбор и реализация форм, методов, приемов обучения и воспитания с учетом возрастных, индивидуальных и личностных особенностей обучающихся. Представлено разнообразие видов самостоятельной работы. Используются основные источники информации. Отсутствует творческий элемент в оформлении или он выражен слабо. Проявляется средний уровень владения информационно-коммуникативными технологиями.
Удовлетворительно	Портфолио демонстрирует половину материалов от содержания всего комплекта документов, обеспечивающих образовательный процесс. Не в соответствии с требованиями заполнена большая часть документации. Контролирующая документация представлена наполовину. Представлено мало видов самостоятельной работы. Источники информации представлены фрагментарно. Отсутствует творческий элемент в оформлении. Проявляется низкий уровень владения информационно-коммуникативными технологиями.
Неудовлетворительно	По содержанию портфолио трудно сформировать общее представление о качестве сформированности компетенций. В портфолио представлено отрывочное выполнение заданий. Документация заполнена не в соответствии с требованиями. Контролирующая документация не представлена. Отсутствуют отзывы с баз практики о выполненных видах работ. Нет возможности определить прогресс в обучения и уровень сформированности компетенций.

7.1.3. Задания для оценки владений, навыков

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
ПК-3 Способен проводить предпроектные исследования по значимым для заказчика и потребителей параметрам и обосновывать свои предложения в области технологий формообразования, отражающих современное состояние проектно-художественного творчества в сфере дизайна индустрии моды, модифицировать и дорабатывать существующие прототипы моделей/коллекций одежды и аксессуаров	ПК-3 – В1	Практические задания
		Практическое занятие: Тема 1. Система костюмографического языка 1. Роль и характер деятельности дизайнера костюма на производстве, в проектировании, торговле и рекламе 2. Характер изображений костюма 3. Формирования изобразительного текста в прикладном искусстве
		Практическое занятие: Тема 2. Графемика 1. Ознакомиться с фундаментальными свойствами и признаками линейной и пятновой графемы 2. Выполняется набросок с натуры линией равномерной по всей длине, линией с одним неровным краем, линией с утолщением в ее средней части и линией, имеющей форму клина 3. Охарактеризуйте «след» энергии руки
	ПК-3 – В2	Практическое занятие: Тема 4. Интональность 1. Разработайте в форэскизах костюма ступени интональности в визуальной коммуникации а) тип спонтальности интональности б) тип повествовательной интональности; в) тип вопросительной интональности; тип восклицательной интональности; тип политональной интональности 2. Выберите любые 3-4 функции интональности и, соблюдая правила, постройте изображение костюма в форэскизе 3. Научиться различать и выделять типы функций интональности
		Практические задания
		Практическое занятие: Тема 5. Грамматика графическая изоморфема 1. Выполнить абстрактные изображения костюма с помощью

		<p>абрежетивных символов</p> <p>2. Расчлените абстрактные иконы орнамента на изоморфы. Опираясь на них, постройте изображения, напоминающие костюм</p> <p>3. Выбрав изображение костюма, созданное в период бытования стиля модерн, дайте анализ его изоморфологии с помощью понятий из классификационного фрагмента комбинаторики изоморфа</p> <p>Практическое занятие: Тема 6. Икон</p> <p>1. Экспрессия линиарной графемы</p> <p>2. Психический образ знака «графическое представление»</p> <p>3. Выполнить форэскизы имеющие эмоционально-экспрессивную характеристику в графических средствах</p> <p>4. Методический перенос из архитектуры</p> <p>Практическое занятие: Тема 7. Интерекон</p> <p>1. Изомерма в трех ролях и нулевой позиции</p> <p>2. Выполните с натуры зарисовки моделей костюма с использованием операции перестановки с сокращением и добавлением</p> <p>Практическое занятие: Тема 8. Интерекон и изобразительный текст</p> <p>1. Стилизация образа времени суток в костюме</p>
<p>ПК-4 Способен выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипы моделей/коллекций одежды для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства; к системному пониманию всех проблем, связанных с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение</p>	<p>ПК-4 – В1</p>	<p style="text-align: center;">Практические задания</p> <p>Практическое занятие: Тема 3. Комбинаторика</p> <p>2. Построить графемные цыпочки, обозначающие форму носителя и силуэт костюма. Выполнить 5 вариантов, при этом форма носителя и силуэт костюма должны остаться неизменными</p> <p>3. Опираясь на приобретенный опыт составления графемных цепочек, добиться эстетической выразительности в построении форэскизов</p> <p>Практическое занятие: Тема 9. Научный стиль рисования костюма</p> <p>1. Выполните технические зарисовки модели костюма</p> <p>2. Выполнить структурные схемы, анализируя процесс формообразования костюма в определенной исторической отрезке времени</p> <p>Практическое занятие: Тема 10. Стилистика художественного костюмографического языка</p> <p>1. Стилистические фигуры</p> <p>2. Изучите аналоги рисунков костюма по журналам мод, выполните с натуры зарисовки модели костюма, внести корректировку в систему организации изоморфемы с помощью операции сокращения признаков формы (радиус или величины угла и т.п.)</p> <p>Практическое занятие: Тема 11. Стилистические операции</p> <p>1. Построение предикации в стилистической парадигме на примере разработки современного национального костюма пяти европейских стран на основе национального психологического архетипа страны</p> <p>Практическое занятие: Тема 12. Культура костюмографии</p> <p>1. Разработать коммуникативные качества категории «правильность» по отношению к норме использования в эскизе и к технической зарисовке модели костюма</p> <p>1. Выберите любые 3-4 функции интональности и, соблюдая правила, постройте изображение костюма в форэскизе</p> <p>2. Научиться различать и выделять типы функций интональности</p> <p>Практическое занятие: Тема 5. Грамматика графическая изоморфема</p> <p>1. Выполнить абстрактные изображения костюма с помощью абрежетивных символов</p> <p>2. Расчлените абстрактные иконы орнамента на изоморфы. Опираясь на них, постройте изображения, напоминающие костюм</p> <p>3. Выбрав изображение костюма, созданное в период бытования стиля модерн, дайте анализ его изоморфологии с помощью понятий из классификационного фрагмента комбинаторики изоморфа</p> <p style="text-align: center;">Практические задания</p> <p>Практическое занятие: Тема 6. Икон</p> <p>1. Экспрессия линиарной графемы</p> <p>2. Психический образ знака «графическое представление»</p> <p>3. Выполнить форэскизы имеющие эмоционально-экспрессивную характеристику в графических средствах</p> <p>4. Методический перенос из архитектуры</p>
	<p>ПК-4 – В2</p>	

		<p>Практическое занятие: Тема 7. Интерекон</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Изомерма в трех ролях и нулевой позиции 2.Выполните с натуры зарисовки моделей костюма с использованием операции перестановки с сокращением и добавлением <p>Практическое занятие: Тема 8. Интерекон и изобразительный текст</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Стилизация образа времени суток в костюме <p>Практическое занятие: Тема 9. Научный стиль рисования костюма</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Выполните технические зарисовки модели костюма 2.Выполнить структурные схемы, анализируя процесс формообразования костюма в определенной историческом отрезке времени <p>Практическое занятие: Тема 10. Стилистика художественного костюмографического языка</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Стилистические фигуры 2. Изучите аналоги рисунков костюма по журналам мод, выполните с натуры зарисовки модели костюма, внести корректировку в систему организации изоморфемы с помощью операции сокращения признаков формы (радиус или величины угла и т.п.) <p>Практическое занятие: Тема 11. Стилистические операции</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Построение предикации в стилистической парадигме на примере разработки современного национального костюма пяти европейских стран на основе национального психологического архетипа страны <p>Практическое занятие: Тема 12. Культура костюмографики</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Разработать коммуникативные качества категории «правильность» по отношению к норме использования в эскизе и к технической зарисовке модели 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.

2 семестр

7.2.1. Задания для оценки знаний к зачету

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
ПК-3 Способен проводить предпроектные исследования по значимым для заказчика и потребителей параметрам и обосновывать свои предложения в области	ПК-3 – 31	<p align="center">Перечень вопросов</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Культура художественной костюмографики. 2. Категории культуры костюмографики 3. Художественный образ в искусстве и проектный образ в дизайне костюма 4. Классификация стилей 5. Понятие о грамматической категории в графике
	ПК-3 – 32	<p align="center">Перечень вопросов</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Визуальная костюмная коммуникация 2. Единица изобразительного текста в системе костюмографического языка 3. Основы визуалогфии.

технологий формообразования, отражающих современное состояние проектно-художественного творчества в сфере дизайна индустрии моды, модифицировать и дорабатывать существующие прототипы моделей/коллекций одежды и аксессуаров		4. Значение костюмографического языка 5. Визуальное означаемое в костюмном и графическом языке
ПК-4 Способен выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипы моделей/коллекций одежды для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства; к системному пониманию всех проблем, связанных с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение	ПК-4 – 31	Перечень вопросов 1. Коммуникативные качества костюмографического языка 2. Гармонизация средствами костюмографического языка. 3. Способы формообразования в костюмографике. 4. Эволюция формы костюма 5. Приемы взаимодействия форм
	ПК-4 – 32	Перечень вопросов 1. Принципы формообразования в проектном образе 2. Специфика преобразования как формотворчества 3. Конструктивные особенности формообразования 4. Законы логики в изобразительной схеме предметов костюма 5. Членение изобразительного текста 6. Пластические основания комбинаторики

7.2.2. Задания для оценки умений к зачету

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
ПК-3 Способен проводить предпроектные исследования по значимым для заказчика и потребителей параметрам и обосновывать свои предложения в области технологий формообразования, отражающих современное состояние	ПК-3 – У1	Перечень вопросов 1. Графические наброски костюма с натуры 2. Группы и оппозиции графем 3. Комбинаторика линейных и пятновых графем в цепочках 4. Графемическое содержание икона
	ПК-3 – У2	Перечень вопросов 1. Типы интональных конструкций 2. Интональные модели текстуриала 3. Колорит в структуре трактовки цвета 4. Интональность текста эскиза. Текстовый акцент.

проектно-художественного творчества в сфере дизайна индустрии моды, модифицировать и дорабатывать существующие прототипы моделей/коллекций одежды и аксессуаров		
ПК-4 Способен выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипы моделей/коллекций одежды для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства; к системному пониманию всех проблем, связанных с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение	ПК-4 – У1	Перечень вопросов 1. Выполнение рекламной страницы «модные текстильные материалы». 2. Выполнение эскиза коллекции меховых изделий с применением текстурных эффектов. 3. Разработка графической серии моделей спортивной одежды на основе изобразительного стереотипа. 4. Изучение понятия «категория образа». Выбор графических элементов и выполнение эскиза коллекции моделей в стиле «классика».
	ПК-4 – У2	Перечень вопросов 1. Выполнение эскиза коллекции моделей в стиле «кэжуал». 2. Разработка форэскиза коллекции одежды для детей младшего возраста. 3. Разработка чистового эскиза в цвете. Анализ графической структуры. 4. Выполнение журнальной страницы «одежда для детей» с текстовым содержанием.

7.2.3. Задания для оценки владений, навыков к зачету

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
ПК-3 Способен проводить предпроектные исследования по значимым для заказчика и потребителей параметрам и обосновывать свои предложения в области технологий формообразования, отражающих современное состояние проектно-художественного	ПК-3 – В1	Перечень вопросов 1. Принципы визуалографической деятельности
	ПК-3 – В2	Перечень вопросов 1. Структура костюмографического текста.

творчества в сфере дизайна индустрии моды, модифицировать и дорабатывать существующие прототипы моделей/коллекций одежды и аксессуаров		
ПК-4 Способен выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипы моделей/коллекций одежды для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства; к системному пониманию всех проблем, связанных с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение	ПК-4 – В1	Перечень вопросов 1. Типовые комбинаторные схемы
	ПК-4 – В2	Перечень вопросов 1. Способы коммуникации в проектном образе

Уровни и критерии 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

3 семестр

7.2.4. Задания для оценки знаний к зачету

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
<p>ПК-3 Способен проводить предпроектные исследования по значимым для заказчика и потребителей параметрам и обосновывать свои предложения в области технологий формообразования, отражающих современное состояние проектно-художественного творчества в сфере дизайна индустрии моды, модифицировать и дорабатывать существующие прототипы моделей/коллекций одежды и аксессуаров</p>	ПК-3 – 31	<p align="center">Перечень вопросов</p> <p>1. Основная методика выполнения задач костюмографики 2. Отражение в дизайнерских эскизах одежды технологических, конструкторских и материаловедческих вопросов</p>
	ПК-3 – 32	<p align="center">Перечень вопросов</p> <p>1. Различные графические приемы при выполнении наброска фигуры человека 2. Выполнение набросков в линейном, линейно-пятновом и пятновом вариантах.</p>
<p>ПК-4 Способен выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипы моделей/коллекций одежды для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства; к системному пониманию всех проблем, связанных с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение</p>	ПК-4 – 31	<p align="center">Перечень вопросов</p> <p>1. Решение дизайнером костюма вопросов рекламного характера (построение зрительного ряда, композиционное пространство, графическая подача, решение образа и цветовых гармоний). 2. Авторское образно-ассоциативное мышление 3. Зарисовка и стилизация рук и ног</p>
	ПК-4 – 32	<p align="center">Перечень вопросов</p> <p>1. Стилизация в графике как обобщение, упрощение, плоскостность изображения, выявление через линию и пятно наиболее характерного, типичного. 2. Последовательность выполнения зарисовок по журналу последовательность работы изменяется и заключается в копировании интересного решения фиксации по фото особенностей источника, его деталей, чтобы почувствовать модный силуэт, образное решение.</p>

7.2.5. Задания для оценки умений к зачету

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
ПК-3 Способен проводить предпроектные исследования по значимым для заказчика и потребителей параметрам и обосновывать свои предложения в области технологий формообразования, отражающих современное состояние проектно-художественного творчества в сфере дизайна индустрии моды, модифицировать и дорабатывать существующие прототипы моделей/коллекций одежды и аксессуаров	ПК-3 – У1	<p align="center">Перечень вопросов</p> 1. Нестандартные решения изменения пропорций фигуры человека 2. Заполнение силуэтов конструктивным, реконструктивным или декоративно-формальным методом
	ПК-3 – У2	<p align="center">Перечень вопросов</p> 1. Графические приемы изучения техник, материалов и инструментов, применяемых в цветной и черно-белой графике и поиск собственного графического почерка 2. Клише и серийность эскизов
ПК-4 Способен выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипы моделей/коллекций одежды для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства; к системному пониманию всех проблем, связанных с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение	ПК-4 – У1	<p align="center">Перечень вопросов</p> 1. Новизна, нетрадиционный подход, неповторимое мышление как главные критерии модных эскизов 2. Пропорции и особенности строения фигуры человека и ее стилизации.
	ПК-4 – У2	<p align="center">Перечень вопросов</p> 1. Приемы решения яркого, эмоционального образа. 2. Графические приёмы и новые графические техники и материалы

7.2.6. Задания для оценки владений, навыков к зачету

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
ПК-3 Способен проводить предпроектные	ПК-3 – В1	<p align="center">Перечень вопросов</p> 1. Выполнение стилизации образа в соответствии с источником графики.

<p>исследования по значимым для заказчика и потребителей параметрам и обосновывать свои предложения в области технологий формообразования, отражающих современное состояние проектно-художественного творчества в сфере дизайна индустрии моды, модифицировать и дорабатывать существующие прототипы моделей/коллекций одежды и аксессуаров</p>	<p>ПК-3 – В2</p>	<p style="text-align: center;">Перечень вопросов</p> <p>1. Решение костюмографии при помощи натюрморта.</p>
<p>ПК-4 Способен выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипы моделей/коллекций одежды для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства; к системному пониманию всех проблем, связанных с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение</p>	<p>ПК-4 – В1</p>	<p style="text-align: center;">Перечень вопросов</p> <p>1. Стилизация наброска с абриса и силуэта, которые в свою очередь претерпевают изменения по одному заданному направлению.</p>
	<p>ПК-4 – В2</p>	<p style="text-align: center;">Перечень вопросов</p> <p>1. Стилизация наброска с абриса и силуэта, которые в свою очередь претерпевают изменения по нескольким заданным направлениям</p>

Уровни и критерии результатов освоения дисциплины

	Критерии оценивания	Итоговая оценка
<p>Уровень 1. Недостаточный</p>	<p>Незнание значительной части программного материала, неумение даже с помощью преподавателя сформулировать правильные ответы на задаваемые вопросы, невыполнение практических заданий</p>	<p>Неудовлетворительно/незачтено</p>
<p>Уровень 2. Базовый</p>	<p>Знание только основного материала, допустимы неточности в ответе на вопросы, нарушение логической последовательности в изложении программного материала, затруднения при решении практических задач</p>	<p>Удовлетворительно/зачтено</p>
<p>Уровень 3. Повышенный</p>	<p>Твердые знания программного материала, допустимые несущественные неточности при ответе на вопросы, нарушение логической последовательности в изложении программного материала, затруднения при решении практических задач</p>	<p>Хорошо/зачтено</p>

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

7.2.7. Задания для оценки знаний к зачету с оценкой

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
ПК-3 Способен проводить предпроектные исследования по значимым для заказчика и потребителей параметрам и обосновывать свои предложения в области технологий формообразования, отражающих современное состояние проектно-художественного творчества в сфере дизайна индустрии моды, модифицировать и дорабатывать существующие прототипы моделей/коллекций одежды и аксессуаров	ПК-3 – 31	Перечень вопросов 1. Стилистика костюмографического языка. 2. Стиль как система графических знаков 3. Языковая функция начертательных знаков
	ПК-3 – 32	Перечень вопросов 1. Акцент как функциональный компонент 2. Иконическая семантика 3. Основы проектной культуры.
ПК-4 Способен выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипы моделей/коллекций одежды для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства; к системному пониманию всех проблем, связанных с умением поставить художественно-творческие задачи	ПК-4 – 31	Перечень вопросов 1. Стилистическая трактовка костюмографического языка 2. Стилистические операции 3. Иконическая стилистика
	ПК-4 – 32	Перечень вопросов 1. Стилистика графемической оболочки 2. Мерографемические единицы 3. Компьютерные технологии в костюмографике

и предложить их решение		
-------------------------	--	--

7.2.8. Задания для оценки умений зачету с оценкой

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
<p>ПК-3 Способен проводить предпроектные исследования по значимым для заказчика и потребителей параметрам и обосновывать свои предложения в области технологий формообразования, отражающих современное состояние проектно-художественного творчества в сфере дизайна индустрии моды, модифицировать и дорабатывать существующие прототипы моделей/коллекций одежды и аксессуаров</p>	ПК-3 – У1	<p>Перечень вопросов</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Основная методика выполнения задач костюмографии 2. Отражение в дизайнерских эскизах одежды технологических, конструкторских и материаловедческих вопросов
	ПК-3 – У2	<p>Перечень вопросов</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Различные графические приемы при выполнении наброска фигуры человека 2. Выполнение набросков в линейном, линейно-пятновом и пятновом вариантах.
<p>ПК-4 Способен выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипы моделей/коллекций одежды для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства; к системному пониманию всех проблем, связанных с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение</p>	ПК-4 – У1	<p>Перечень вопросов</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Решение дизайнером костюма вопросов рекламного характера (построение зрительного ряда, композиционное пространство, графическая подача, решение образа и цветовых гармоний. 2. Авторское образно-ассоциативное мышление 3. Зарисовка и стилизация рук и ног
	ПК-4 – У2	<p>Перечень вопросов</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Стилизация в графике как обобщение, упрощение, плоскостность изображения, выявление через линию и пятно наиболее характерного, типичного. 2. Последовательность выполнения зарисовок по журналу последовательность работы изменяется и заключается в копировании интересного решения фиксации по фото особенностей источника, его деталей, чтобы почувствовать модный силуэт, образное решение.

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

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

ПК-3 Способен проводить предпроектные исследования по значимым для заказчика и потребителей параметрам и обосновывать свои предложения в области технологий формообразования, отражающих современное состояние проектно-художественного творчества в сфере дизайна индустрии моды, модифицировать и дорабатывать существующие прототипы моделей/коллекций одежды и аксессуаров	ПК-3 – В1	Перечень вопросов 1. Нестандартные решения изменения пропорций фигуры человека 2. Заполнение силуэтов конструктивным, реконструктивным или декоративно-формальным методом
	ПК-3 – В2	Перечень вопросов 1. Графические приемы изучения техник, материалов и инструментов, применяемых в цветной и черно-белой графике и поиск собственного графического почерка 2. Клише и серийность эскизов
ПК-4 Способен выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипы моделей/коллекций одежды для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства; к системному пониманию всех проблем, связанных с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение	ПК-4 – В1	Перечень вопросов 1. Новизна, нетрадиционный подход, неповторимое мышление как главные критерии модных эскизов 2. Пропорции и особенности строения фигуры человека и ее стилизации.
	ПК-4 – В2	Перечень вопросов 1. Приемы решения яркого, эмоционального образа. 2. Графические приёмы и новые графические техники и материалы

Уровни и критерии 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	Хорошо/зачтено

	последовательности в изложении программного материала, затруднения при решении практических задач	
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

7.2.10. Задания для оценки знаний к экзамену

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
ПК-3 Способен проводить предпроектные исследования по значимым для заказчика и потребителей параметрам и обосновывать свои предложения в области технологий формообразования, отражающих современное состояние проектно-художественного творчества в сфере дизайна индустрии моды, модифицировать и дорабатывать существующие прототипы моделей/коллекций одежды и аксессуаров	ПК-3 – 31	<p style="text-align: center;">Перечень вопросов</p> 1. Стилистика костюмографического языка. 2. Стилль как система графических знаков 3. Языковая функция начертательных знаков
	ПК-3 – 32	<p style="text-align: center;">Перечень вопросов</p> 1. Акцент как функциональный компонент 2. Иконическая семантика 3. Основы проектной культуры.
ПК-4 Способен выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипы моделей/коллекций одежды для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства; к системному пониманию всех проблем, связанных с	ПК-4 – 31	<p style="text-align: center;">Перечень вопросов</p> 1. Стилистическая трактовка костюмографического языка 2. Стилистические операции 3. Иконическая стилистика
	ПК-4 – 32	<p style="text-align: center;">Перечень вопросов</p> 1. Стилистика графемической оболочки 2. Мерографемические единицы 3. Компьютерные технологии в костюмографике

умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их решение		
---	--	--

7.2.11. Задания для оценки умений к экзамену

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
ПК-3 Способен проводить предпроектные исследования по значимым для заказчика и потребителей параметрам и обосновывать свои предложения в области технологий формообразования, отражающих современное состояние проектно-художественного творчества в сфере дизайна индустрии моды, модифицировать и дорабатывать существующие прототипы моделей/коллекций одежды и аксессуаров	ПК-3 – У1	Перечень вопросов 1. Смыслообразующие принципы. 2. Визуальное общение на графическом языке
	ПК-3 – У2	Перечень вопросов 1. Знаковая функция костюма 2. Структура смыслообразования
ПК-4 Способен выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипы моделей/коллекций одежды для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства; к системному пониманию всех проблем, связанных с умением поставить художественно-творческие	ПК-4 – У1	Перечень вопросов 1. Семантическая природа костюма 2. Способы комбинирования и смыслообразования
	ПК-4 – У2	Перечень вопросов 1. Единство семантических и функциональных признаков костюмографического языка 2. Эмоциональный образ знака «графическое представление»

задачи и предложить их решение		
--------------------------------	--	--

7.2.12. Задания для оценки владений, навыков к экзамену

Формируемая компетенция	Код результата обучения	Задание
ПК-3 Способен проводить предпроектные исследования по значимым для заказчика и потребителей параметрам и обосновывать свои предложения в области технологий формообразования, отражающих современное состояние проектно-художественного творчества в сфере дизайна индустрии моды, модифицировать и дорабатывать существующие прототипы моделей/коллекций одежды и аксессуаров	ПК-3 – В1	Перечень вопросов 1. Изоморфологическая характеристика костюмографического текста
	ПК-3 – В2	Перечень вопросов 1. Изоморфемная комбинаторика
ПК-4 Способен выполнять эскизы дизайн-проектов и прототипы моделей/коллекций одежды для оригинального проекта, индивидуального изделия, серийного производства; к системному пониманию всех проблем, связанных с умением поставить художественно-творческие задачи и предложить их	ПК-4 – В1	Перечень вопросов 1. Модификации графем
	ПК-4 – В2	Перечень вопросов 1. Техническая классификация начертательных знаков

решение		
---------	--	--

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

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

8.1. Основная учебная литература.

1. Данилова О.Н. Архитектоника объемных форм: учеб. пособие для студентов вузов, обуч. по направл. подготовки "Дизайн": 54.03.01 / О. Н. Данилова, Т. А. Зайцева, И. А. Слесарчук, И. А. Шеромова; Владивосток. гос. ун-т экономики и сервиса. - 2-е изд., испр. и доп. - Владивосток: Изд-во ВГУЭС, 2015. - 102 с.

8.2. Дополнительная учебная литература.

- Иттен Иоханнес: искусство цвета: пер. с нем./ Предисловие Л. Монаховой. – М.: Изд. Д. Аронов, 2015,-96с: ил.
- Ли Н. Г. Основы учебного академического рисунка: учебник для студентов вузов / Н. Г. Ли. - М.: Эксмо, 2013. - 480 с. : ил.
- Макарова, Маргарита Николаевна. Рисунок и перспектива. Теория и практика: учеб. пособие для студентов вузов, обуч. по специальности "Дизайн" / М. Н. Макарова. - 2-е изд., испр. - М.: Академический Проект, 2014. - 382 с. - (Gaudeamus).
- Бусыгина О.М. Стилизация фигуры человека. Учебное пособие/ О.М. Бусыгина. –Владивосток: Изд-во ВГУЭС, 2002.
- Ермилова В.В. Моделирование и художественное оформление одежды. Учебное пособие. М.: Академия, 2006. – 184 с.
- костюма. Стили и направления. Учебное пособие. / Э.Б. Плаксина. - М.: Академия, 2004. – 224 с.
- Мищенко Р.В. Основы художественной графики костюма. Учебник. / Р.В. Мищенко. –М.: Академия, 2008. – 176 с.
- Гусейнов Г.М., Ермилова В.В. и др. Композиция костюма. Учебное пособие/ Г.М. Гусейнов, В.В. Ермилова, Д.Ю. Ермилова и др. - М.: Академия, 2004. – 432 с.
- 13.Петушкова Г.И. Проектирование костюма. Учебник / Г.И. Петушкова - М.: Академия, 2007. – 416 с.

10. Бусыгина О.М., Зайцева Т.А. Проектирование костюма. Учебное пособие/ О.М. Бусыгина, Т.А. Зайцева. - Владивосток: Изд-во ВГУЭС, 2008. – 138 с.
11. Козлова Т.В. Костюм. Теория художественного проектирования костюма. (При участии Заболотской Е.А. (часть VI), Рыбкиной Е.А. (часть VIII)). Учеб. Для вузов/ Т.В. Козлова. –М.: МГТУ им. Косыгина, 2005. – 380с.
12. Степучев Р.А. Костюмографика. Учебное пособие. / Р.А. Степучев. – М.: Академия, 2008. – 288 с.
13. Куликова В.Н. История костюма. – М.: АСТ; Астрель, 2011.

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

http://window.edu.ru	Информационная система "Единое окно доступа к образовательным ресурсам"
https://openedu.ru	«Национальная платформа открытого образования» (ресурсы открытого доступа)
http://modanews.ru	Интернет портал индустрии моды
www.intextiles.ru	Официальный сайт журнала «International Textiles»
industria-mody.ru	Официальный сайт журнала «Индустрия моды»
http://www.fashiontheory.ru	Официальный сайт журнала «Теория моды»
http://officiel.com.ua	Официальный сайт журнала «L'Officiel»
http://www.vogue.ru	Официальный сайт журнала «Vogue»
http://www.bazaar.ru	Официальный сайт журнала «Harper's Bazaar»
http://www.cniishp.ru	Официальный сайт Центрального научно-исследовательского института швейной промышленности
http://www.ivtextile.ru	Информационно-аналитический портал текстильной отрасли
http://www.legprominfo.ru	Информационный портал легкой промышленности
http://www.roslegprom.ru	Официальный сайт ОАО Рослегпром
http://legport.ru	Портал легкой промышленности
http://www.textile-press.ru	Издательский дом «Торговля и промышленность»
http://www.lp-magazine.ru	Официальный сайт журнала «Легкая промышленность. Курьер»
vneshnii-oblik.ru	Внешний облик человека
http://rucont.ru/	Национальный цифровой ресурс «РУКОНТ»
http://www.book.ru/	Электронная библиотека BOOK.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/экзамену.

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 непонимания 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. Объём 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, 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
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 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

<p>№ 603 Мастерская проектирования и проектной графики в дизайне костюма Учебная аудитория для проведения занятий лекционного и семинарского типа</p> <ul style="list-style-type: none">- доска- стол преподавателя- кресло для преподавателя- компьютер- телевизор- комплекты учебной мебели- учебно-наглядные пособия- шкафы для хранения пособий- комплект учебного оборудования- манекены <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).</p>
<p>№ 603 Мастерская проектирования и проектной графики в дизайне костюма Учебная аудитория для групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации</p> <ul style="list-style-type: none">- доска- стол преподавателя- кресло для преподавателя- компьютер- телевизор- комплекты учебной мебели- учебно-наглядные пособия- шкафы для хранения пособий- комплект учебного оборудования- манекены <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).</p>
<p>№ 404, 511 Помещения для самостоятельной работы</p> <ul style="list-style-type: none">- комплекты учебной мебели- компьютерная техника с подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду <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-ПЛДЗ/2023 от 01 декабря 2022 года).</p>
<p>№ 404 Библиотека, читальный зал с выходом в сеть Интернет</p>

- 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:

кандидат педагогических наук, доцент

Быковская А.А.