

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
Московский государственный институт культуры**

**УТВЕРЖДЕНО:
Председатель УМС
Факультета МАИС
Кот Ю.В.**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
СКЕТЧИНГ**

Направление подготовки *54.03.01. ДИЗАЙН*

Профиль подготовки *ДИЗАЙН СЦЕНИЧЕСКОГО КОСТЮМА*

Квалификация выпускника *бакалавр*

Форма обучения *очная*

*(РПД адаптирована для лиц
с ограниченными возможностями
здоровья и инвалидов)*

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель: научить студентов создавать выразительные эскизы костюма, которые будут не только эстетически привлекательными, но и функциональными. Студенты должны научиться передавать свои идеи и концепции через рисунки, а также понимать, как эти идеи могут быть реализованы в производстве.

Задачи: графически выражать идеи для костюма в соответствии с поставленной задачей, объединенные единой стиливой структурой. Обогащать свой графический язык с помощью различных графических и композиционных приемов с учетом дальнейшей реализации данного проекта. А также развить творческое мышление с нестандартным подходом к решению задач по дизайну через изображение.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Дисциплина «Скетчинг» относится к дисциплинам по выбору, образовательной программы по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиля Дизайн сценического костюма.

Дисциплина формирует специализированные профессиональные компетенции обучающихся и является вспомогательной для обучения дизайнера сценического костюма в бакалавриате. Дисциплина изучается в 3 и 4 семестре. Взаимосвязь дисциплины «Скетчинг» с другими дисциплинами ООП способствует планомерному формированию необходимых компетенций и углубленной подготовке студентов к решению специальных практических профессиональных задач.

	Наименование дисциплин учебного плана.
Дисциплины и практики, предваряющие освоение данной дисциплины:	Пропедевтика в дизайне костюма Спец-графика Основы композиции в ДСК
Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины необходимо как предшествующее:	Проектирование костюма Арт-дизайн в костюме Стиль и мода

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Процесс освоения дисциплины «Скетчинг» направлен на формирование компетенций УК-2, ПК-2, ПК-6 в соответствии с ФГОС ВО и ОПОП ВО по данному направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль Дизайн сценического костюма

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине.

Компетенция (код и наименование)	Индикаторы компетенций	Результаты обучения

<p>УК-2. Разработка и реализация проектов Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений.</p>	<p>УК-2.1. Определяет круг задач в рамках поставленной цели, определяет связи между ними и ожидаемые результаты их решения</p> <p>УК-2.3 Планирует реализацию задач в зоне своей ответственности с учетом имеющихся ресурсов и ограничений, действующих правовых норм</p> <p>УК-2.4 Выполняет задачи в зоне своей ответственности в соответствии с запланированными результатами и точками контроля, при необходимости корректирует способы решения задач</p> <p>УК-2.5 Представляет результаты проекта, предлагает возможности их использования и/или совершенствования</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Понимает общую структуру концепции реализуемого проекта; - Называет ее составляющие и принципы их формирования; <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Определяет круг задач в рамках поставленной цели; - Формулирует взаимосвязанные задачи, обеспечивающие достижение поставленной цели; <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Концептуальным видением применительно к проекту. <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Принципы планирования профессиональной деятельности применительно к поставленным задачам; <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Выбирать и оптимизировать ресурсы для решения задач; <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Прогнозирует ожидаемые результаты решения проектных задач; - Разрабатывает план действий по решению поставленных задач. <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Механизмы использования самоконтроля в работе над реализацией проекта; <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Точно следовать плану, выполняя необходимые действия; - Осуществлять самоконтроль в работе над реализацией проекта; <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Корректирует проектные решения и план действий сообразно новым факторам и изменению ситуации <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Формы представления проекта заинтересованным сторонам и «заказчикам» <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Оформлять проект в необходимом формате сообразно целеназначению и требованиям сложившихся нормативных и профессиональных стандартов
---	--	---

		<p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Перспективным видением развития проекта в дальнейшем, способами его совершенствования; - Презентовать проект на публичной площадке, в том числе для широкой аудитории.
<p>ПК-2. Творческая и проектная деятельность Способен осуществлять творческую и проектную деятельность в дизайне костюма, в смежных областях и видах искусства и дизайна с использованием профессиональных методов и инструментария дизайнера-модельера.</p>	<p>ПК-2.1. Способен разрабатывать концепцию творческого проекта в области дизайна костюма</p> <p>ПК-2.2. Выполняет проектные работы по эскизированию, моделированию, макетированию и других видов работ по созданию коллекции одежды</p> <p>ПК-2.3. Использует в творческой деятельности формы и инструменты смежных видов искусства и дизайна</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Различные техники создания графически выразительного эскиза костюма - Взаимосвязь графических приемов с психологическим восприятием - Пластика ткани и человеческого тела соотносимо задачи скетча <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Находить новые графические решения по поставленной задаче, руководствуясь не только навыками знакомых инструментов, но и изобретая свои - выразить образ через графическую составляющую и динамическую особенность тела человека - Стилизовать графически объекты - Находить неординарные творческие решения знакомых форм <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Навыками создания эскизов различного стиля - Собственным оригинальным видением
<p>ПК-6. IT-технологии в профессиональной деятельности Способен осуществлять профессиональную деятельность с использованием инструментов цифровизации, актуализировать собственные компетенции с развитием цифровых технологий, появлением новых цифровых</p>	<p>ПК-6.1. Владеет инструментами цифровых технологий проектирования в дизайне костюма на профессиональном уровне</p> <p>ПК-6.3. Применяет в проектной и творческой работе в дизайне костюма и искусстве наиболее производительные и современные IT-технологии и программные продукты</p> <p>ПК-6.4. Создает дизайн-продукцию для цифровых носителей, виртуальных, медийных,</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Функции графических программ - Как соотносятся цифровые способы создания выразительности графики с традиционными техниками <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Экспериментировать и сочетать различные методы графической выразительности - Оцифровывать традиционные графические техники, обрабатывать и совмещать с цифровой графикой <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Инструментами графических программ - Навыками сканирования и обработки традиционных техник для дальнейших преобразований в графических программах - Навыками подготовки к печати цифровых и обработанных традиционных техник с сохранением первоначальных свойств, текстур, цветов и настроек

инструментов и продуктов.	цифровых и других нематериальных средств коммуникации	
---------------------------	---	--

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1 Объем дисциплины «Скетчинг»

Объем (общая трудоемкость) дисциплины «Скетчинг» составляет 3 з.е, 108 акад. часов, из них контактных - 60 акад.ч., СРС - 48 акад.ч., форма контроля – контрольная работа в 3 семестре и экзамен в 4 семестре.

Виды учебной деятельности	Всего	Семестры	
		3	4
Контактная работа обучающихся		30	30
в том числе:			
Занятия лекционного типа		2	2
Занятия семинарского типа		28	28
Самостоятельная работа (включая часы контроля)		24	24
Форма промежуточной аттестации		контрольная	Экзамен
Общая трудоемкость 108 акад.час 3 з.е.	108	54	54
	3 з.е	1.5 з.е	1.5 з.е

4.2. Структура дисциплины для очной формы обучения.

№ п/п	Тема/Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы*, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)/ с указанием занятий, проводимых в интерактивных формах					Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) Форма промежуточной аттестации (по семестрам)
			Лекции	Семинары/ Практические ЗСТ	СРС	контроль	Экзамен	
	3 семестр							
	Раздел 1. Музыкальные импровизации с графическим воплощением.	3						
	Тема 1 Ритмика и характер пятная и линии на примере классической музыки.	3	1	2	4			просмотр практического задания
	Тема 2 Пластика эскизов с помощью экспериментальных	3		3	3			просмотр практического задания

	материалов на примере современной музыки.						
	Тема 3 Преобразование абстрактных графических форм в детализированные эскизы костюма.	3		3	3		просмотр практического задания
	Раздел 2. Применение литературных приемов в графическом языке костюма.	3					просмотр практического задания
	Тема 1 Литота и гипербола. Преувеличение и преуменьшение в образе и костюме.	3	1	3	3		просмотр практического задания
	Тема 2 Антитеза и инверсия. Противопоставление и изменение структуры в костюме.	3		3	5		просмотр практического задания
	Тема 3 Метафора и оксюморон в образном решении костюма.	3		3	4		просмотр практического задания
	Раздел 3. Взаимодействие фигуры и фона с пропорциями теневых и световых пятен.	3					
	Тема 1 Пропорциональное деление пятен в костюме.	3		2	3		просмотр практического задания
	Тема 2 Вариативность и роль фона в эскизе костюма.	3		3	3		просмотр практического задания
	Тема 3 Добавление паттернов в ритмическую составляющую костюма.	3		3	4		просмотр практического задания
	Тема 4 Масштабность паттернов и их комбинирование в костюме.	3		3	3		просмотр практического задания
	ИТОГО (Контрольная работа)		2	28	24		Просмотр
	4 семестр	4					
	Раздел 4. Работа с разномасштабными и ракурсными фигурами с целью созданию	4					просмотр практического задания

	полноценного сценического образа.							
	Тема 1 Композиционная структура эскиза с несколькими фигурами.	4	1	5	3			просмотр практического задания
	Тема 2 Масштабность и детализация в многофигурной композиции.	4		5	5			просмотр практического задания
	Тема 3 Художественные приемы многофигурной композиции.	4		6	5			просмотр практического задания
	Раздел 5. Проект по созданию творческого альбома на выбранную тему с планированием ряда эскизов от образных и абстрактных до конкретных цветных.	4						просмотр практического задания
	Тема 1 Структура и стилистика альбома.	4	1	3	3			просмотр практического задания
	Тема 2 Концепция альбома и подбор материалов.	4		4	3			просмотр практического задания
	Тема 3 Презентация проекта и графическое решение альбома.	4		5	4			просмотр практического задания
	ИТОГО (Экзамен)		2	28	24			ПРОСМОТР

4.3. Содержание разделов дисциплины

№	Наименование раздела (подраздела, темы) дисциплины	Содержание
1	Музыкальные импровизации с графическим воплощением. Тема 1 Ритмика и характер пятна и линии на примере классической музыки. Тема 2 Пластика эскизов с помощью экспериментальных материалов на примере современной музыки. Тема 3	Практические работы: 1. Пятновая серия эскизов моделей выполненная на основе музыкальных моно-композиций 2. Графическая серия эскизов моделей, выполненная на основе ритмики музыкального произведения с одним инструментом 3. Графическая серия эскизов моделей, выполненная на основе ритмики музыкального оркестрового произведения

	<p>Преобразование абстрактных графических форм в детализированные эскизы костюма.</p>	<p>4. Линеарно-пятновая серия абстрактных графических композиций, выполненная на основе современных музыкальных произведений</p> <p>5. Линеарно-пятновая серия абстрактных графических композиций, выполненная с помощью экспериментальных материалов в смешанной технике</p> <p>6. Линеарно-пятновая серия эскизов моделей, выполненная на основе ритмики современных музыкальных произведений.</p> <p>7. Линеарно-пятновая серия эскизов моделей, выполненная на основе отобранных эскизов из предыдущего задания с дополнительной детализацией.</p> <p>8. Коллажно-линейная серия эскизов моделей, выполненная на основе музыкального композиций на выбор автора</p>
2	<p>Раздел 2.</p> <p>Применение литературных приемов в графическом языке костюма.</p> <p>Тема 1</p> <p>Литота и гипербола. Преувеличение и преуменьшение в образе и костюме.</p> <p>Тема 2</p> <p>Антитеза и инверсия. Противопоставление и изменение структуры в костюме.</p> <p>Тема 3</p> <p>Метафора и оксюморон в образном решении костюма.</p>	<p>Практические работы:</p> <p>1. Линеарная серия эскизов моделей с применением литературного приема «Литота»</p> <p>2. Линеарная серия эскизов моделей с применением литературного приема «Гипербола»</p> <p>3. Линеарная серия эскизов моделей с применением литературного приема «Антитеза»</p> <p>4. Линеарная серия эскизов моделей с применением литературного приема «Инверсия»</p> <p>5. Линеарная серия эскизов моделей с применением литературного приема «Метафора»</p> <p>6. Линеарная серия эскизов моделей с применением литературного приема «Оксюморон»</p>
3	<p>Раздел 3.</p> <p>Взаимодействие фигуры и фона с пропорциями теневых и световых пятен.</p> <p>Тема 1</p> <p>Пропорциональное деление пятен в костюме.</p> <p>Тема 2</p> <p>Масштабность паттернов и их комбинирование в костюме.</p> <p>Тема 3</p> <p>Добавление паттернов в ритмическую составляющую костюма.</p>	<p>Практические работы:</p> <p>1. Линеарная серия эскизов моделей с детализацией образа для последующей работы с пятном и паттернами</p> <p>2. Линеарно-пятновая серия орнаментов разного масштаба для последующего внедрения их в линейные эскизы костюма</p> <p>3. Линеарно-пятновая серия эскизов моделей с детализацией образа в пропорции: 10% пятна, 10 % паттерна, 80 % линии</p> <p>4. Линеарно-пятновая серия эскизов моделей с детализацией образа в</p>

	<p>Тема 4 Вариативность и роль фона в эскизе костюма.</p>	<p>пропорции: 30% пятна, 30 % паттерна, 40 % линии</p> <p>5. Линеарно-пятновая серия эскизов моделей с детализацией образа в пропорции: 50% пятна, 50 % паттерна, 0 % линии</p> <p>6. Линеарно-пятновая серия эскизов моделей с детализацией образа в пропорции: 30% пятна, 70 % паттерна, 0 % линии</p> <p>7. Линеарно-пятновая серия эскизов моделей с детализацией образа в в пропорции: 10% пятна, 90 % паттерна, 0 % линии</p> <p>8. Линеарно-орнаментальная серия эскизов моделей с детализацией образа в пропорции: 0% пятна, 100 % паттерна, 0 % линии.</p> <p>9. Разработка серии эскизов моделей с линеарным фоновым решением</p> <p>10. Разработка серии эскизов моделей с пятновым фоновым решением на основе геометрических форм</p> <p>11. Разработка серии эскизов моделей с пятновым фоновым решением на основе абстрактных форм</p> <p>12. Разработка серии эскизов моделей с орнаментальным фоновым решением на основе диффузного пятна</p>
4	<p>Раздел 4. Работа с разномасштабными и ракурсными фигурами с целью созданию полноценного сценического образа.</p> <p>Тема 1 Композиционная структура эскиза с несколькими фигурами.</p> <p>Тема 2 Масштабность и детализация в многофигурной композиции.</p> <p>Тема 3 Художественные приемы многофигурной композиции.</p>	<p>Практические работы:</p> <p>1. Линеарная серия эскизов моделей, выполненная с двумя фигурами</p> <p>2. Линеарная серия эскизов моделей, выполненная с тремя фигурами</p> <p>3. Линеарная серия эскизов моделей, выполненная с четырьмя фигурами</p> <p>4. Линеарно-пятновая серия эскизов моделей, выполненная в двух масштабах</p> <p>5. Линеарно-пятновая серия эскизов моделей, выполненная в трех масштабах масштабов</p> <p>6. Линеарно-пятновая серия эскизов моделей, созданная на основе приема двойной экспозиции</p> <p>7. Разработка серии эскизов моделей, созданная на основе фантазийных приемов</p>
5	<p>Проект по созданию творческого альбома на выбранную тему с</p>	<p>Практические работы:</p>

	<p>планированием ряда эскизов от образных и абстрактных до конкретных цветных.</p> <p>Тема 1 Структура и стилистика альбома.</p> <p>Тема 2 Концепция альбома и подбор материалов.</p> <p>Тема 3 Презентация проекта и графическое решение альбома.</p>	<p>1. Разработка серии эскизов и структуры проекта</p> <p>2. Разработка композиций мудбордов в коллажной технике для создания концепции коллекции эскизов</p> <p>3. Разработка композиций мудбордов в коллажной технике с добавлением линейных эскизов для создания силуэтов коллекции эскизов</p> <p>4. Разработка композиций мудбордов в коллажной технике для планирования материалов и цветовой палитры коллекции эскизов</p> <p>5. Разработка композиций мудбордов с добавлением линейных эскизов для создания лайн-апа</p> <p>6. Создание структурированной презентации на основе выполненных заданий</p>
--	--	---

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

№ п/п	Наименование раздела	Виды учебных занятий	Образовательные технологии
1	2	3	4
1.	<p>Раздел 1. Введение: Музыкальные импровизации с графическим воплощением. Эксперименты с материалами. Преобразование абстрактных визуальных образов в конкретные сценические костюмы с вариативной составляющей.</p>	<p>Лекция</p> <p>Практическая работа</p> <p>Самостоятельная работа</p>	<p>Выполнение творческого задания, консультация и обсуждения</p> <p>Консультирование и проверка домашних заданий посредством электронной почты/ЭИОС</p>
2.	<p>Раздел 2. Применение литературных приемов в графическом языке костюма.</p>	<p>Лекция</p> <p>Практическая работа</p> <p>Самостоятельная работа</p>	<p>Выполнение творческого задания, консультация и обсуждения</p> <p>Консультирование и проверка домашних заданий посредством электронной почты/ЭИОС</p>
3.	<p>Раздел 3. Взаимодействие фигуры и фона с пропорциями теневых и световых пятен.</p>	<p>Практическая работа</p>	<p>Выполнение творческого задания, консультация и обсуждения</p>

		Самостоятельная работа	Консультирование и проверка домашних заданий посредством электронной почты/ЭИОС
4.	Раздел 4. Работа с разномасштабными и ракурсными фигурами с целью созданию полноценного сценического образа. Работа над многофигурной композицией.	Лекция Практическая работа Самостоятельная работа	Выполнение творческого задания, консультация и обсуждения Консультирование и проверка домашних заданий посредством электронной почты/ЭИОС
5.	Раздел 5. Проект по созданию творческого альбома на выбранную тему с планированием ряда эскизов от образных и абстрактных до конкретных цветных.	Лекция Практическая работа Самостоятельная работа	Выполнение творческого задания, консультация и обсуждения Консультирование и проверка домашних заданий посредством электронной почты/ЭИОС

6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ, ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ИТОГАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1. Система оценивания

Текущий контроль выполнения заданий (контроль формирования компетенций) осуществляется регулярно, начиная с первой недели семестра (входящий контроль). Текущий контроль освоения отдельных разделов дисциплины «Скетчинг» осуществляется при помощи выполнения творческих практических заданий и просмотров. Оценивание практических заданий с обсуждением происходит по завершении изучения каждого раздела дисциплины. Система текущего контроля успеваемости служит не только оценке уровня компетентностной подготовки обучающегося и способствует в дальнейшем наиболее качественному и объективному оцениванию его в ходе промежуточной аттестации, но и самооценке обучающегося, стимулируя его усилия.

Промежуточная аттестация по дисциплине «Скетчинг» проводится в форме контрольной работы в 3 семестре (просмотр) и в форме экзамена в 4 семестре (просмотр).

Форма контроля	Компетенция/ компетенции	индикатор	Оценка
Текущий контроль: - консультация по творческому практическому заданию	УК-2/УК-2.1, УК-2.3, УК-2.4, УК-2.5 ПК-2/ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3 ПК-6/ПК-6.1, ПК-6.3, ПК-6.4		зачтено/не зачтено

- консультация по самостоятельной работе студента	УК-2/УК-2.1, УК-2.3, УК-2.4, УК-2.5 ПК-2/ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3 ПК-6/ПК-6.1, ПК-6.3, ПК-6.4	зачтено/не зачтено
- контроль по завершению каждого раздела дисциплины	УК-2/УК-2.1, УК-2.3, УК-2.4, УК-2.5 ПК-2/ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3 ПК-6/ПК-6.1, ПК-6.3, ПК-6.4	зачтено/не зачтено
Промежуточная аттестация (контрольная просмотр) (экзамен - просмотр)	УК-2/УК-2.1, УК-2.3, УК-2.4, УК-2.5 ПК-2/ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3 ПК-6/ПК-6.1, ПК-6.3, ПК-6.4	отлично/хорошо/удовлетворительно/ неудовлетворительно

6.2. Критерии оценки результатов по дисциплине «СКЕТЧИНГ»

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
«отлично»	<p>Выставляется обучающемуся, если компетенция(ии), закрепленная за дисциплиной, сформирована (по индикаторам/ результатам обучения в формате знать-уметь-владеть) в полном объеме на уровне «высокий», и обучающийся демонстрирует как результат обучения следующие знания, умения и навыки: обучающийся глубоко и прочно усвоил теоретический и практический материал, продемонстрировал это на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся исчерпывающе и логически стройно излагает учебный материал, умеет сочетать теорию с практикой, справляется с решением задач профессиональной направленности высокого уровня сложности, правильно обосновывает принятые решения.</p> <p>Обучающийся посещает 100% занятий, работает на аудиторных занятиях с педагогом с высоким уровнем взаимодействия.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p>
«хорошо»	<p>Выставляется обучающемуся, если он знает теоретический и практический материал, грамотно и по существу излагает его на занятиях и в ходе промежуточной аттестации, не допуская существенных неточностей.</p> <p>Обучающийся правильно применяет теоретические положения при решении практических задач профессиональной направленности разного уровня сложности, владеет необходимыми для этого навыками и приёмами.</p> <p>Обучающийся посещает 75% занятий, работает на аудиторных занятиях с педагогом с хорошим уровнем взаимодействия.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p>

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
	Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне «хороший».
«удовлетворительно»	<p>Выставляется обучающемуся, если он знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает отдельные ошибки при его изложении на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся испытывает определённые затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, владеет необходимыми для этого базовыми навыками и приёмами.</p> <p>Обучающийся посещает не менее 50% занятий, работает на аудиторных занятиях с педагогом с минимальным уровнем взаимодействия.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне «достаточный».</p>
«неудовлетворительно»	<p>Выставляется обучающемуся, если он не знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает грубые ошибки при его изложении на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся испытывает серьёзные затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, не владеет необходимыми для этого навыками и приёмами.</p> <p>Обучающийся посещает менее 50% занятий, работает на аудиторных занятиях с педагогом с недостаточным уровнем взаимодействия.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции на уровне «достаточный», закреплённые за дисциплиной, не сформированы.</p>

6.3. Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

Раздел 1. Музыкальные импровизации с графическим воплощением. Эксперименты с материалами.

Тема 1

Ритмика и характер пятна и линии на примере классической музыки.

1. Пятновая серия эскизов моделей выполненная на основе музыкальных моно-композиций

2. Графическая серия эскизов моделей, выполненная на основе ритмики музыкального произведения с одним инструментом
3. Графическая серия эскизов моделей, выполненная на основе ритмики музыкального оркестрового произведения

Тема 2

Пластика эскизов с помощью экспериментальных материалов на примере современной музыки.

1. Линеарно-пятновая серия абстрактных графических композиций, выполненная на основе современных музыкальных произведений
2. Линеарно-пятновая серия абстрактных графических композиций, выполненная с помощью экспериментальных материалов в смешанной технике
3. Линеарно-пятновая серия эскизов моделей, выполненная на основе ритмики современных музыкальных произведений.

Тема 3

Преобразование абстрактных графических форм в детализированные эскизы костюма.

1. Линеарно-пятновая серия эскизов моделей, выполненная на основе отобранных эскизов из предыдущего задания с дополнительной детализацией.
2. Коллажно-линейная серия эскизов моделей, выполненная на основе музыкального композиций на выбор автора

Раздел 2. Применение литературных приемов в графическом языке костюма.

Тема 1

Литота и гипербола. Преувеличение и преуменьшение в образе и костюме.

1. Линейная серия эскизов моделей с применением литературного приема «Литота»
2. Линейная серия эскизов моделей с применением литературного приема «Гипербола»

Тема 2

Антитеза и инверсия. Противопоставление и изменение структуры в костюме.

1. Линейная серия эскизов моделей с применением литературного приема «Антитеза»
2. Линейная серия эскизов моделей с применением литературного приема «Инверсия»

Тема 3

Метафора и оксюморон в образном решении костюма.

1. Линейная серия эскизов моделей с применением литературного приема «Метафора»
2. Линейная серия эскизов моделей с применением литературного приема «Оксюморон»

Раздел 3. Взаимодействие фигуры и фона с пропорциями теневых и световых пятен.

Тема 1

Пропорциональное деление пятен в костюме.

1. Линейная серия эскизов моделей с детализацией образа для последующей работы с пятном и паттернами

Тема 2

Масштабность паттернов и их комбинирование в костюме.

1. Линейно-пятновая серия орнаментов разного масштаба для последующего внедрения их в линейные эскизы костюма

Тема 3

Добавление паттернов в ритмическую составляющую костюма.

1. Линеарно-пятновая серия эскизов моделей с детализацией образа в пропорции: 10% пятна, 10 % паттерна, 80 % линии
2. Линеарно-пятновая серия эскизов моделей с детализацией образа в пропорции: 30% пятна, 30 % паттерна, 40 % линии

3. Линеарно-пятновая серия эскизов моделей с детализацией образа в пропорции: 50% пятна, 50 % паттерна, 0 % линии
4. Линеарно-пятновая серия эскизов моделей с детализацией образа в пропорции: 30% пятна, 70 % паттерна, 0 % линии
5. Линеарно-пятновая серия эскизов моделей с детализацией образа в в пропорции: 10% пятна, 90 % паттерна, 0 % линии
6. Линеарно-орнаментальная серия эскизов моделей с детализацией образа в пропорции: 0% пятна, 100 % паттерна, 0 % линии.

Тема 4

Вариативность и роль фона в эскизе костюма.

1. Разработка серии эскизов моделей с линейным фоновым решением
2. Разработка серии эскизов моделей с пятновым фоновым решением на основе геометрических форм
3. Разработка серии эскизов моделей с пятновым фоновым решением на основе абстрактных форм
4. Разработка серии эскизов моделей с орнаментальным фоновым решением на основе диффузного пятна

Раздел 4. Работа с разномасштабными и ракурсными фигурами с целью созданию полноценного сценического образа. Работа над многофигурной композицией.

Тема 1

Композиционная структура

эскиза с несколькими фигурами.

1. Линейная серия эскизов моделей, выполненная с двумя фигурами
2. Линейная серия эскизов моделей, выполненная с тремя фигурами
3. Линейная серия эскизов моделей, выполненная с четырьмя фигурами

Тема 2

Масштабность и детализация в многофигурной композиции.

1. Линеарно-пятновая серия эскизов моделей, выполненная в двух масштабов
2. Линеарно-пятновая серия эскизов моделей, выполненная в трех масштабах масштабов

Тема 3

Художественные приемы многофигурной композиции.

1. Линеарно-пятновая серия эскизов моделей, созданная на основе приема двойной экспозиции
2. Разработка серии эскизов моделей, созданная на основе фантазийных приемов

Раздел 5. Проект по созданию художественного альбома на выбранную тему с планированием ряда эскизов от образных и абстрактных до конкретных цветных.

Тема 1

Структура и стилистика альбома.

1. Разработка серии эскизов и структуры проекта

Тема 2

Концепция альбома и подбор материалов.

1. Разработка композиций мудбордов в коллажной технике для создания концепции коллекции эскизов
2. Разработка композиций мудбордов в коллажной технике с добавлением линейных эскизов для создания силуэтов коллекции эскизов
3. Разработка композиций мудбордов в коллажной технике для планирования материалов и цветовой палитры коллекции эскизов

Тема 3

Презентация проекта и графическое решение альбома.

1. Разработка композиций мудбордов с добавлением линейных эскизов для создания лайн-апа

2. Создание структурированной презентации на основе выполненных заданий

Вопросы для самоконтроля по дисциплине:

1. Ритмика костюма через музыкальные композиции.
2. Пластика эскиза через музыкальную композицию.
3. Инструменты для создания выразительного эскиза.
4. Трактовка абстрактных форм в графическом эскизе.
5. Форма и пятновое решение через музыкальную композицию.
6. Литературные приемы выразительности через графику.
7. Орнаментальное и пятновое решение эскиза, их комбинация.
8. Комбинирование орнаментов в эскизе костюма.
9. Соотношения пятна и линии, их разница в восприятии.
10. Виды фонового решения эскиза.
11. Принципы создания фона для эскиза костюма.
12. Роль фона в эскизе.
13. Структура создания творческого коллажа для эскиза костюма.
14. Принципы создания эскиза из коллажа и графических приемов.
15. Последовательность создания творческого альбома.
16. Творческое оформление ряда эскизов.
17. Разница между мудбордами-коллажами.
18. Силуэтное решение коллекции.

Тестовое задание, контролирующее сформированность компетенций – УК-2; ПК-2; ПК-6

УК-2 (Разработка и реализация проектов. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений)

1. Как добиться поставленной цели при разработке проекта в дизайне?
 - А) Определить круг дизайнерских задач и их решение
 - В) Сформулировать перечень задач, выполняемых в рамках проекта
 - С) Задать направление работе и предложить варианты развития темы
2. Выбор дизайнерского решения зависит от следующих факторов:
 - А) Дизайнерские навыки и сроки выполнения
 - В) Технические и финансовые возможности
 - С) Правовые нормы, ограничения и имеющиеся ресурсы
3. Эффективность выбора дизайнерского решения зависит от:
 - А) Количества предложенных решений
 - В) Коллективного обсуждения с коллегами-дизайнерами
 - С) Правовой оценки возможностей и ограничений с последующим выбором оптимального решения
4. Авторство в дизайнерском проекте защищается:
 - А) Правовыми нормами
 - В) Правовым защитником в случае спора
 - С) Наличием патента на определенное дизайнерское решение
5. Актуальность дизайнерского проекта зависит от:

- A) Наличия определенных дизайнерских навыков
 - B) Исследования современных трендов в области дизайн-проектирования
 - C) Объема финансовых ресурсов
6. Какие составляющие влияют на выбор дизайнерского решения при разработке проекта
- A) Технические нормы, сроки выполнения и финансирование
 - B) Профессионализм дизайнера, наличие команды исполнителей и оригинальность идеи
 - C) Выразительная концепция, востребованность проекта и способы его продвижения
7. Какие факторы необходимо учитывать при выборе дизайнерских решений в проектной деятельности?
- A) Действующие правовые нормы
 - B) Имеющиеся ресурсы
 - C) Ограничения проекта
 - D) Все вышеперечисленное
8. Какие ограничения могут повлиять на выбор дизайнерского решения в проектной деятельности?
- A) Финансовые ограничения
 - B) Сроки выполнения проекта
 - C) Технические ограничения
 - D) Все вышеперечисленное

ПК-2 (Творческая и проектная деятельность. Способен осуществлять творческую и проектную деятельность в дизайне костюма, в смежных областях и видах искусства и дизайна с использованием профессиональных методов и инструментария дизайнера-модельера)

1. Что такое скетчинг?
- A) Техника быстрого рисования без деталей;
 - B) Техника детального рисования с использованием сложных цветовых схем;
 - C) Техника быстрого рисования, призванная ярко и емко выразить основную суть эскиза;
 - D) Техника рисования с использованием только акварели.
2. Какие принцип работы в скетчинге является наиболее значимым для автора?
- A) Вариативность использования различных инструментов для создания выразительности;
 - B) Такие свойства используемых материалов, как быстрое высыхание, не маркость, износостойкость;
 - C) Мобильность при создании, использовании и транспортировке;
 - D) Все вышеперечисленное.
3. Что такое пропорция в контексте скетчинга?
- A) Соотношение размеров элементов на рисунке;
 - B) Использование перспективы для создания глубины;
 - C) Использование света и тени для создания объёма.
 - D) Использование ярких цветов.
4. Какие принципы композиции наиболее важны в скетчинге?
- A) Золотое сечение, правило третей, баланс;
 - B) Использование ярких цветов, контрастов;
 - C) Рисование в перспективе, использование теней.
 - D) Соразмерность, контраст, акцент.

5. Зачем необходим референс в контексте скетчинга?

- A) Использование готовых изображений для копирования;
- B) Создание и комбинирование детальных рисунков с использованием сложных техник;
- C) Использование изображения для техники коллажирования;
- D) Пример цветового сочетания.

6. Чем отличается скетч от технического рисунка?

- A) Функцией: скетч представляет собой образное решение костюма, технический рисунок помогает конструктору создать точные лекала;
- B) Скетч может быть выполнен только в одном ракурсе с фоном;
- C) Смешиванием красок, использованием специальных инструментов.
- D) Техник: скетч выполняется с помощью любого вида красок, технический рисунок только графичный.

7. Какую задачу решает скетчи в проектировании костюма?

- A) Позволяет кратко и выразительно передать идею для последующей детализации;
- B) Развивает структурированность для последующей детализации;
- C) Определяет будущую концепцию проекта;
- D) Задаёт общую форму и контур одежды.

8. Какие факторы следует учитывать при выборе ракурса для фигуры на рисунке?

- A) Возраст, пол, тип фигуры;
- B) Акцентные места, возможность дальнейшего детализирования одежды на скетче;
- C) Стилль одежды, аксессуары;
- D) Характер персонажа.

9. Какой алгоритм работы является наиболее продуктивным в скетчинге?

- A) Практика, изучение техник, анализ работ других художников, работа над ошибками;
- B) Изучение истории моды, чтение книг о дизайне;
- C) Посещение выставок, просмотр видеоуроков, копирование работ других художников;
- D) Создание технического эскиза, подбор материалов для создания костюма и последующая практика скетчинга.

10. Какие ошибки наиболее часто допускают начинающие модельеры при создании эскизов одежды?

- A) Неправильные пропорции, отсутствие баланса, обобщения;
- B) Использование слишком ярких цветов, сложных композиций;
- C) Отсутствие референсов, недостаточное изучение техник;
- D) Отсутствие понимания пластики тканей и поведения ткани в пространстве.

11. Может ли скетч быть единственным материалом для дальнейшей работы над костюмом?

- A) Да, так как он выражает концепт проекта;
- B) Нет, так как идея скетча не даёт полное понимание о конструкции, крое и материалам проекта;
- C) Нет, так как скетч не даёт понимания о цветовом решении проекта;
- D) Да, так как скетч как первостепенный элемент проекта ярче раскрывает его суть.

ПК-6 (ИТ-технологии в профессиональной деятельности. Способен осуществлять профессиональную деятельность с использованием инструментов цифровизации, актуализировать собственные компетенции с развитием цифровых технологий, появлением новых цифровых инструментов и продуктов)

1. Какой режим наложения слоёв в Adobe Photoshop часто используется для добавления теней и объёма на графических эскизах?

- A) «Нормальный»;
- B) «Экран»;
- C) «Умножение»;
- D) «Мягкий свет».

2. Какой формат файла лучше всего использовать для сохранения документа Photoshop с наибольшей возможностью редактирования в будущем?

- A) PNG;
- B) JPEG;
- C) PSD;
- D) TIFF.

3. Какова основная цель использования слоев в Adobe Photoshop при создании эскизов одежды?

- A) Снижать качество изображения для экономии памяти;
- B) Управлять отдельными элементами дизайна, не влияя на остальные;
- C) Увеличивать размер печатного документа;
- D) Автоматически создавать резервные копии.

4. Для чего стоит добавить к основным оттенкам ещё один дополнительный контрастный или усиливающий оттенок?

- A) Для снижения общей нагрузки на зрение;
- B) Для улучшения восприятия сочетаемости цветов;
- C) Чтобы произвести эффект плавности перехода между цветами;
- D) Чтобы акцентировать важные детали.

5. Как правильно сделать заливку для эскиза, сохраняя чистоту оттенков?

- A) Вручную кистью красить каждый элемент.
- B) Использовать образец цвета для копирования на другие части скетча.
- C) Выбрать «Заливку» и настроить параметры цвета.
- D) Воспользоваться опцией «Quick Mask» для точной цветокоррекции.

6. Какая из программ позволяет создавать 3D-модели одежды и симулировать ткани?

- A) CorelDRAW;
- B) Adobe Photoshop;
- C) CLO 3D;
- D) GIMP.

7. Что представляет собой «грид» или «сетка» в контексте создания эскизов?

- A) Специальную технологию печати на ткани;
- B) Методику расчёта себестоимости производства;
- C) Визуальную вспомогательную сетку для построения композиции;
- D) Инструмент для моделирования объёмов ткани.

8. Какой формат файла обычно используется для сохранения векторных изображений?

- A) JPEG;
- B) PNG;
- C) SVG;

D) BMP.

9. В каком цветовом пространстве рекомендуется работать для печати дизайнерских эскизов?

- A) RGB;
- B) CMYK;
- C) HEX;
- D) HSB.

10. Как называется техника смешивания цветов путем наложения градиентов или прозрачностей?

- A) Трассировка;
- B) Градиентная заливка;
- C) Блендинг;
- D) Симметрия.

11. Какая комбинация клавиш позволяет отменить последнее действие в Photoshop?

- A) Ctrl + S (Cmd + S);
- B) Ctrl + Z (Cmd + Z);
- C) Ctrl + C (Cmd + C);
- D) Ctrl + V (Cmd + V).

Тестовое задание считается пройденным на «отлично» если студент правильно ответил на 30-25 вопросов. Тестовое задание считается пройденным на оценку «хорошо» если студент правильно ответил на 24-20 вопросов. Тестовое задание считается пройденным на оценку «удовлетворительно» если студент правильно ответил на 19-15 вопросов. Тестовое задание считается не пройденным если студент верно ответил только на 14 и менее вопросов.

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

7.1. Список литературы и источников

Основная:

1. Вернер, Л. К. Практикум по дисциплине "Пропедевтика" : учебно-методическое пособие / Л. К. Вернер. — Москва : РГУ им. А.Н. Косыгина, [б. г.]. — Часть 1 — 2011. — 26 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/128087> (дата обращения: 12.11.2023). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
2. Вернер, Л. К. Практикум по дисциплине "Пропедевтика" : учебное пособие / Л. К. Вернер. — Москва : РГУ им. А.Н. Косыгина, [б. г.]. — Часть 2 — 2012. — 61 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/128088> (дата обращения: 12.11.2023). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

Дополнительная:

1. Декоративная композиция: учеб. пособие для студентов вузов, обучающ. по спец. "Изобразительное искусство" / - М.: ВЛАДОС, 2006. - 144 с. - ISBN 5-691-01055-7
2. Объемно-пространственная композиция: учебник / Степанов А. В., Мальгин В. И., Иванова Г. И., и др.; 3-е изд., стереотип. - М.: Архитектура-С, 2007. - 256 с. - ISBN 5-9647-0003-9: 259-53

7.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».

При осуществлении образовательного процесса по дисциплине используется следующая информационная справочная система: электронно-библиотечная система elibrary.

Доступ в ЭБС:

- ООО «Электронное издательство ЮРАЙТ».
- ООО «Издательство Лань».
- ООО «Компания Ай Пи Ар Медиа».
- ООО «Центральный коллектор библиотек «БИБКОМ».

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

8.1. Планы практических занятий по разделам дисциплины

	Содержание плана
<p>Раздел 1. Музыкальные импровизации с графическим воплощением.</p> <p>Тема 1 Ритмика и характер пятна и линии на примере классической музыки.</p> <p>Тема 2 Пластика эскизов с помощью экспериментальных материалов на примере современной музыки.</p> <p>Тема 3 Преобразование абстрактных графических форм в детализированные эскизы костюма.</p>	<p>Лекция по теме раздела: Графическое воплощение тональных и ритмических особенностей музыкальных произведений. Взаимосвязь музыкального жанра с особенностями стиля исполнителя как финальный этап графического решения костюма.</p> <p>Практическое задание - пятновая серия эскизов моделей выполненная на основе музыкальных моно-композиций Практическое задание - графическая серия эскизов моделей, выполненная на основе ритмики музыкального произведения с одним инструментом Практическое задание - графическая серия эскизов моделей, выполненная на основе ритмики музыкального оркестрового произведения Практическое задание - линейно-пятновая серия абстрактных графических композиций, выполненная на основе современных музыкальных произведений Практическое задание - линейно-пятновая серия абстрактных графических композиций, выполненная с помощью экспериментальных материалов в смешанной технике Практическое задание - линейно-пятновая серия эскизов моделей, выполненная на основе ритмики современных музыкальных произведений. Практическое задание - линейно-пятновая серия эскизов моделей, выполненная на основе отобранных эскизов из предыдущего задания с дополнительной детализацией. Практическое задание - коллажно-линейная серия эскизов моделей, выполненная на основе музыкального композиций на выбор автора</p>
<p>Раздел 2. Применение литературных приемов в графическом языке костюма.</p> <p>Тема 1</p>	<p>Лекция по теме раздела: Возможности и особенности воплощения литературных приемов в графическом двухмерном пространстве.</p> <p>Практическое задание - линейная серия эскизов моделей с применением литературного приема «Литота»</p>

	Содержание плана
<p>Литота и гипербола. Преувеличение и преуменьшение в образе и костюме.</p> <p>Тема 2 Антитеза и инверсия. Противопоставление и изменение структуры в костюме.</p> <p>Тема 3 Метафора и оксюморон в образном решении костюма.</p>	<p>Практическое задание - линейная серия эскизов моделей с применением литературного приема «Гипербола»</p> <p>Практическое задание - линейная серия эскизов моделей с применением литературного приема «Антитеза»</p> <p>Практическое задание - линейная серия эскизов моделей с применением литературного приема «Инверсия»</p> <p>Практическое задание - линейная серия эскизов моделей с применением литературного приема «Метафора»</p> <p>Практическое задание - линейная серия эскизов моделей с применением литературного приема «Оксюморон»</p>
<p>Раздел 3. Взаимодействие фигуры и фона с пропорциями теневых и световых пятен.</p> <p>Тема 1 Пропорциональное деление пятен в костюме.</p> <p>Тема 2 Масштабность паттернов и их комбинирование в костюме.</p> <p>Тема 3 Добавление паттернов в ритмическую составляющую костюма.</p>	<p>Практическое задание - линейная серия эскизов моделей с детализацией образа для последующей работы с пятном и паттернами</p> <p>Практическое задание - линейно-пятновая серия орнаментов разного масштаба для последующего внедрения их в линейные эскизы костюма</p> <p>Практическое задание - линейно-пятновая серия эскизов моделей с детализацией образа в пропорции: 10% пятна, 10 % паттерна, 80 % линии</p> <p>Практическое задание - линейно-пятновая серия эскизов моделей с детализацией образа в пропорции: 30% пятна, 30 % паттерна, 40 % линии</p> <p>Практическое задание - линейно-пятновая серия эскизов моделей с детализацией образа в пропорции: 50% пятна, 50 % паттерна, 0 % линии</p> <p>Практическое задание - линейно-пятновая серия эскизов моделей с детализацией образа в пропорции: 30% пятна, 70 % паттерна, 0 % линии</p> <p>Практическое задание - линейно-пятновая серия эскизов моделей с детализацией образа в пропорции: 10% пятна, 90 % паттерна, 0 % линии</p>

	Содержание плана
<p>Тема 4 Вариативность и роль фона в эскизе костюма.</p>	<p>Практическое задание - линейно-орнаментальная серия эскизов моделей с детализацией образа в пропорции: 0% пятна, 100 % паттерна, 0 % линии.</p> <p>Практическое задание - разработка серии эскизов моделей с линейным фоновым решением</p> <p>Практическое задание - разработка серии эскизов моделей с пятновым фоновым решением на основе геометрических форм</p> <p>Практическое задание - разработка серии эскизов моделей с пятновым фоновым решением на основе абстрактных форм</p> <p>Практическое задание - разработка серии эскизов моделей с орнаментальным фоновым решением на основе диффузного пятна</p>
<p>Раздел 4. Работа с разномасштабными и ракурсными фигурами с целью созданию полноценного сценического образа.</p> <p>Тема 1 Композиционная структура эскиза с несколькими фигурами.</p> <p>Тема 2 Масштабность и детализация многофигурной композиции.</p> <p>Тема 3 Художественные приемы многофигурной композиции</p>	<p>Лекция по теме раздела: Взаимосвязь разномасштабных эскизов и художественная выразительность ракурсных фигур для создания полноценного сценического образа.</p> <p>Практическое задание - линейная серия эскизов моделей, выполненная с двумя фигурами</p> <p>Практическое задание - линейная серия эскизов моделей, выполненная с тремя фигурами</p> <p>Практическое задание - линейная серия эскизов моделей, выполненная с четырьмя фигурами</p> <p>Практическое задание - линейно-пятновая серия эскизов моделей, выполненная в двух масштабах</p> <p>Практическое задание - линейно-пятновая серия эскизов моделей, выполненная в трех масштабах масштабов</p> <p>Практическое задание - линейно-пятновая серия эскизов моделей, созданная на основе приема двойной экспозиции</p> <p>Практическое задание - разработка серии эскизов моделей, созданная на основе фантазийных приемов</p>
<p>Раздел 5. Проект по созданию художественного альбома на выбранную тему с планированием ряда эскизов от образных и абстрактных до конкретных цветных.</p> <p>Тема 1 Структура и стилистика альбома.</p>	<p>Лекция по теме раздела: Формирования выразительного художественного альбома, структура презентации.</p> <p>Практическое задание - разработка серии эскизов и структуры проекта</p>

	Содержание плана
Тема 2 Концепция альбома и подбор материалов.	Практическое задание - разработка композиций мудбордов в коллажной технике для создания концепции коллекции эскизов Практическое задание - разработка композиций мудбордов в коллажной технике с добавлением линейных эскизов для создания силуэтов коллекции эскизов Практическое задание - разработка композиций мудбордов в коллажной технике для планирования материалов и цветовой палитры коллекции эскизов
Тема 3 Презентация проекта и графическое решение альбома.	Практическое задание - разработка композиций мудбордов с добавлением линейных эскизов для создания лайн-апа Практическое задание - создание структурированной презентации на основе выполненных заданий

8.2. Методические рекомендации к самостоятельной работе студентов

Самостоятельная работа студента включает в себя такие виды и формы как: подготовка к практическому занятию, изучение специальной литературы, сбор визуальной информации по изучаемой теме, выполнение и доработка практических заданий – эскизов и их оформление.

Практические задание по темам курса представляется в формате творческой эскизной графики (формат А4). Эскизы выполняются в линейной технике, линейно-пятновой, хроматической и ахроматической. Каждое практическое задание состоит из поискового этапа (фор-эскизы) и художественно-творческого (творческие эскизы). Творческие эскизы на просмотр по каждому разделу курса оформляются и представляются педагогам кафедры в виде развески. Также после изучения каждого раздела курса, творческие задания сканируются и загружаются на курс ЭОСИ.

9. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ.

При изучении дисциплины обучающимися используются следующие информационные технологии:

- предоставление обучающимся доступа к учебному плану, рабочей программе дисциплины в электронной форме, к электронно-библиотечной системе института, содержащей учебно-методические материалы по дисциплине в электронной форме, к информационным справочным системам, которые используется при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, посредством электронной информационно-образовательной среды института из любой точки, в которой имеется доступ к информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»;
- фиксация хода образовательного процесса по дисциплине посредством электронной информационно-образовательной среды института;
- формирование электронного портфолио обучающегося по дисциплине посредством электронной информационно-образовательной среды института.

При осуществлении образовательного процесса по дисциплине используется следующее лицензионное программное обеспечение:

Word, Excel, Power Point;
Adobe Photoshop;
Procreate.

10. ОПИСАНИЕ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЙ БАЗЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ

1. Проектная мастерская, оснащенная мебелью для обучающихся (письменные столы, рабочие стулья); рабочим местом педагога – стол, стул, персональный компьютер с WEB-камерой.
2. Помещения для самостоятельной работы обучающихся, оснащенные мебелью для обучающихся (письменные столы, рабочие стулья), компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду института.

11. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов

В ходе реализации дисциплины используются следующие дополнительные методы обучения, текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся в зависимости от их индивидуальных особенностей:

- для глухих и слабослышащих:
 - лекции оформляются в виде электронного документа, либо предоставляется звукоусиливающая аппаратура индивидуального пользования;
 - письменные задания выполняются на компьютере в письменной форме;
 - экзамен и зачёт проводятся в письменной форме на компьютере; возможно проведение в форме тестирования.
- для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
 - лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением;
 - письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением;
 - экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.

При необходимости предусматривается увеличение времени для подготовки ответа.

Процедура проведения промежуточной аттестации для обучающихся устанавливается с учётом их индивидуальных психофизических особенностей. Промежуточная аттестация может проводиться в несколько этапов.

При проведении процедуры оценивания результатов обучения предусматривается использование технических средств, необходимых в связи с индивидуальными особенностями обучающихся. Эти средства могут быть предоставлены университетом, или могут использоваться собственные технические средства.

Проведение процедуры оценивания результатов обучения допускается с использованием дистанционных образовательных технологий.

Обеспечивается доступ к информационным и библиографическим ресурсам в сети Интернет для каждого обучающегося в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

- для глухих и слабослышащих:
 - в печатной форме;
 - в форме электронного документа.
- для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
 - в печатной форме;
 - в форме электронного документа;
 - в форме аудиофайла.

Учебные аудитории для всех видов контактной и самостоятельной работы, научная библиотека и иные помещения для обучения оснащены специальным оборудованием и учебными местами с техническими средствами обучения:

- для глухих и слабослышащих:
 - автоматизированным рабочим местом для людей с нарушением слуха и слабослышащих;
 - акустический усилитель и колонки;
- для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
 - передвижными, регулируемые эргономическими партами СИ-1;
 - компьютерной техникой со специальным программным обеспечением.

Составитель(и):

*Преподаватель кафедры дизайна и ДПИ **О.А.Лапинская***

*Доцент кафедры Дизайна и ДПИ **Н.С.Пуланова***

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Б.1.В.ДВ.01.01 СКЕТЧИНГ

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн

Профиль подготовки Дизайн костюма

Цель: научить студентов создавать выразительные эскизы костюма, которые будут не только эстетически привлекательными, но и функциональными. Студенты должны научиться передавать свои идеи и концепции через рисунки, а также понимать, как эти идеи могут быть реализованы в производстве.

Задачи: графически выражать идеи для костюма в соответствии с поставленной задачей, объединенные единой стилевой структурой. Обогащать свой графический язык с помощью различных графических и композиционных приемов с учетом дальнейшей реализации данного проекта. А также развить творческое мышление с нестандартным подходом к решению задач по дизайну через изображение.

Дисциплина «СКЕТЧИНГ» направлена на формирование следующих компетенций:

УК-2.

Разработка и реализация проектов

Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений.

ПК-2.

Творческая и проектная деятельность

Способен осуществлять творческую и проектную деятельность в дизайне костюма, в смежных областях и видах искусства и дизайна с использованием профессиональных методов и инструментария дизайнера-модельера.

ПК-6.

ИТ-технологии в профессиональной деятельности

Способен осуществлять профессиональную деятельность с использованием инструментов цифровизации, актуализировать собственные компетенции с развитием цифровых технологий, появлением новых цифровых инструментов и продуктов.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

ЗНАТЬ:

- Понимает общую структуру концепции реализуемого проекта;
- Называет ее составляющие и принципы их формирования;
- Принципы планирования профессиональной деятельности применительно к поставленным задачам;
- Механизмы использования самоконтроля в работе над реализацией проекта;
- Формы представления проекта заинтересованным сторонам и «заказчикам»

УМЕТЬ:

- Определяет круг задач в рамках поставленной цели;
- Формулирует взаимосвязанные задачи, обеспечивающие достижение поставленной цели;
- Выбирать и оптимизировать ресурсы для решения задач;
- Точно следовать плану, выполняя необходимые действия;
- Осуществлять самоконтроль в работе над реализацией проекта;
- Оформлять проект в необходимом формате согласно целеназначению и требованиям сложившихся нормативных и профессиональных стандартов

ВЛАДЕТЬ:

- Концептуальным видением применительно к проекту.
- Прогнозирует ожидаемые результаты решения проектных задач;
- Разрабатывает план действий по решению поставленных задач.
- Корректирует проектные решения и план действий сообразно новым факторам и изменению ситуации
- Перспективным видением развития проекта в дальнейшем, способами его совершенствования;
- Презентовать проект на публичной площадке, в том числе для широкой аудитории.

По дисциплине «СКЕТЧИНГ» предусмотрена промежуточная аттестация в форме контрольной работы (3 семестр) и экзамена (4 семестр)

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет _3_ зачетных единиц.

Структура и содержание дисциплины:**Раздел 1.**

Введение: Музыкальные импровизации с графическим воплощением. Эксперименты с материалами.

Преобразование абстрактных визуальных образов в конкретные сценические костюмы с вариативной составляющей.

Раздел 2.

Применение литературных приемов в графическом языке костюма.

Раздел 3.

Взаимодействие фигуры и фона с пропорциями теневых и световых пятен.

Раздел 4.

Работа с разномасштабными и ракурсными фигурами с целью созданию полноценного сценического образа. Работа над многофигурной композицией.

Раздел 5.

Проект по созданию творческого альбома на выбранную тему с планированием ряда эскизов от образных и абстрактных до конкретных цветных.