

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце: Автономная некоммерческая организация высшего образования

ФИО: Юров Сергей Серафимович

Должность: ректор

Дата подписания: 01.02.2024 13:46:06

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fad578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

**«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»**

**ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНА И МОДЫ**



УТВЕРЖДАЮ

Ректор

 С.С. Юров

«29» июня 2023 г.

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**

### **Б1.О.11 «АРХЕТИПЫ И ИННОВАЦИИ ФАКТУР МАТЕРИАЛОВ В КОМПОЗИЦИИ КОСТЮМА»**

**Для направления подготовки:**

54.04.01 «Дизайн»

(уровень магистратуры)

**Типы задач профессиональной деятельности:**

*проектный*

**Направленность (профиль):**

«Дизайн одежды»

**Форма обучения:**

очная/очно-заочная

**Москва - 2023**

**Разработчик:** Андросова Э.М. – кандидат культурологии, доцент, заведующая кафедрой дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

«21» июня 2023г.



---

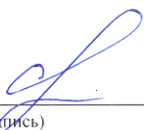
(подпись)

Э.М. Андросова

Рабочая программа разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО 54.04.01 Дизайн (уровень магистратуры), утв. Приказом Министерства образования и науки РФ № 1004 от 13.08.2020 г.

СОГЛАСОВАНО:

Декан факультета ФДМ



---

(подпись)

/В.В. Самсонова/

Заведующая кафедрой разработчика  
РПД, доцент, кандидат  
культурологии



---

подпись

/ Э.М. Андросова/

Протокол заседания кафедры № 3 от «29» июня 2023 г.

## СОДЕРЖАНИЕ

1. Цель и задачи дисциплины
2. Место дисциплины в структуре ОПОП
3. Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины
4. Результаты освоения дисциплины обучающимся
5. Объем дисциплины и распределение видов учебной работы по семестрам
6. Структура и содержание дисциплины
7. Примерная тематика курсовых работ
8. Фонд оценочных средств по дисциплине
9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины
10. Материально-техническое обеспечение дисциплины
11. Методические рекомендации для обучающихся по освоению дисциплины
12. Приложение 1

## 1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

**Цель:** овладение магистрами теоретическими знаниями и практическими навыками, необходимыми для создания оригинальных и инновационных композиций костюма, с учетом архетипических концепций и разнообразия фактур материалов.

**Задачи:**

- изучение теоретических аспектов архетипов и их роли в дизайне одежды;
- приобретение навыков выбора и комбинирования материалов с различными фактурами в соответствии с требуемыми архетипами и концепциями;
- овладение методами работы с инновационными материалами в контексте дизайна одежды;
- практическое применение полученных знаний и навыков для создания оригинальных и выразительных композиций костюма с учетом архетипов и инноваций в фактурах материалов.

## 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

### 2.1. Место дисциплины в учебном плане

**Блок:** Блок 1. Дисциплины (модули).

**Часть:** Обязательная часть.

**Осваивается:** 3 семестр.

## 3. КОМПЕТЕНЦИИ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

**ОПК-3** – способность разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи;

**ПК-1** - способность к проведению предпроектных дизайнерских исследований с обоснованием основной идеи проекта, формообразования, цветографической концепции и стиля;

**ПК-2** - способность реализовывать проектную идею с помощью современных технологий, представлять ее в эстетических выразительных формах, обосновывать свои предложения с позиции эстетических, утилитарных требований и экономической целесообразности (авторские коллекции).

#### 4. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ ОБУЧАЮЩИМИСЯ

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
<p><b>ОПК-3.</b> Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи</p>	<p><b>ОПК-3.1.</b> Разрабатывает концептуальную проектную идею, визуализируя образ проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ, прорабатывает эскизы объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p><b>ОПК-3.2.</b> Научно обосновывает свои креативные идеи и предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека</p>	<p><b>Знать:</b> методику и этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; средства графического дизайна, специальное программное обеспечение</p> <p><b>Уметь:</b> разрабатывать концептуальную идею, визуализировать образ проектируемой системы и ее составляющих, прорабатывать эскизы средствами графического дизайна и специальных компьютерных программ</p> <p><b>Владеть:</b> навыком разработки концептуальной идеи проекта, техникой визуализации образа проектируемой системы и ее составляющих, техникой проработки эскизов средствами графического дизайна и специальных компьютерных программ</p> <p><b>Знать:</b> принципы и методологию научного обоснования идеи проектирования дизайн-объектов; утилитарные и эстетические потребности человека в дизайне проектируемого объекта</p> <p><b>Уметь:</b> выдвигать и обосновывать свои креативные идеи и предложения при проектировании дизайн-объектов, опираясь на научную методологию</p> <p><b>Владеть:</b> способностью научно обосновывать свои креативные идеи и предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека</p>
<p><b>ПК-1.</b> Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований с обоснованием основной идеи проекта, формообразования, цветографической концепции и стиля</p>	<p><b>ПК-1.3.</b> Умеет формировать актуальный ассортимент коллекции тканей, фурнитуры, прикладных материалов, деталей внешнего оформления, аксессуаров</p>	<p><b>Знать:</b> особенности ассортимента коллекций тканей, фурнитуры, прикладных материалов, деталей внешнего оформления, аксессуаров</p> <p><b>Уметь:</b> комбинировать цветовые гаммы, фактуры, формы, материалы, фурнитуру, аксессуары к моделям одежды с учетом возрастной физиологии и психологии, прогнозировать свойства и качество готовых моделей по их показателям</p> <p><b>Владеть:</b> навыком разработки требований и отбора из сформированного ассортимента тканей, фурнитуры, прикладных материалов, деталей внешнего вида по цвету, текстуре и качеству в соответствии с тенденциями моды, требованиями удобства, прочности, с учетом возрастных особенностей потребителя</p>

<p><b>ПК-2.</b> Способен реализовывать проектную идею с помощью современных технологий, представлять ее в эстетических выразительных формах, обосновывать свои предложения с позиции эстетических, утилитарных требований и экономической целесообразности (авторские коллекции)</p>	<p><b>ПК-2.3.</b> Готов к концептуальной и художественно-технической разработке эскизов моделей (коллекций) одежды</p>	<p><b>Знать:</b> основы проектной деятельности, этапы проектной деятельности, последовательность решения проектных задач  <b>Уметь:</b> обосновывать свои предложения при разработке эскизов моделей (коллекции) одежды  <b>Владеть:</b> навыком обосновывать свои проектные решения при разработке концептуальной идеи творческой коллекции одежды</p>
	<p><b>ПК-2.4.</b> Готов к проектированию визуальных образов и стилей, с использованием новых конструкторских решений</p>	<p><b>Знать:</b> требования к проектированию визуальных образов и стилей с использованием конструкторских решений  <b>Уметь:</b> создавать и прорабатывать эскизы моделей одежды и от руки и с использованием графических редакторов  <b>Владеть:</b> навыком отбора образов, стилей, конструктивных решений для моделей (коллекций) одежды</p>
	<p><b>ПК-2.5.</b> Умеет создавать в материале единую гармоничную коллекцию с учетом инновационных материалов и современных технологий, обеспечивая стилевое единство отдельных моделей и деталей</p>	<p><b>Знать:</b> компьютерные программы, предназначенные для визуализации моделей одежды  <b>Уметь:</b> учитывать при создании коллекций одежды стилевое единство моделей и их деталей  <b>Владеть:</b> навыками приемами современных технологий для создания единой гармоничной коллекции с учетом инновационных материалов</p>

## 5. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ВИДОВ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ ПО СЕМЕСТРАМ

Общая трудоемкость дисциплины «Архетипы и инновации фактур материалов в композиции костюма» для очной и очно-заочной формы обучения реализуемой в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн» составляет: 2 з.е. / 72 час.

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц (по формам обучения)	
	<b>очная</b>	<b>очно-заочная</b>
<b>Аудиторные занятия</b>	<b>60</b>	<b>30</b>
<i>в том числе:</i>		
Лекции	20	15
Практические занятия	40	15
Лабораторные работы	-	-
<b>Самостоятельная работа</b>	<b>12</b>	<b>42</b>
<i>в том числе:</i>		
часы на выполнение КР / КП	-	-
<b>Промежуточная аттестация:</b>		
Вид	Зачет с оценкой – 3 семестр	Зачет с оценкой – 3 семестр
Трудоемкость (час.)	-	-
<b>Общая трудоемкость з.е. / часов</b>	<b>2 з.е. / 72 час.</b>	<b>2 з.е. / 72 час.</b>

## 6. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Темы дисциплины		Количество часов			
№	Наименование	Очная			
		Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)
1	Основы архетипов в дизайне одежды	4	8	-	2
2	Фактуры материалов и их влияние на костюм	4	8	-	2
3	Инновационные подходы в использовании материалов	4	8	-	2
4	Визуальное воздействие архетипов и фактур на композиции костюма	4	8	-	4
5	Проектирование композиций костюма с использованием архетипов и инновационных фактур	4	8	-	2
Итого (часов)		20	40	-	12
<b>Форма контроля:</b>		<i>Зачет с оценкой</i>			
<b>Всего за 3 семестр:</b>		<i>72/2 з.е.</i>			

Темы дисциплины		Количество часов			
№	Наименование	Очно-заочная			
		Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)
1	Основы архетипов в дизайне одежды	3	3	-	8
2	Фактуры материалов и их влияние на костюм	3	3	-	8
3	Инновационные подходы в использовании материалов	3	3	-	8
4	Визуальное воздействие архетипов и фактур на композиции костюма	3	3	-	10
5	Проектирование композиций костюма с использованием архетипов и инновационных фактур	3	3	-	8
Итого (часов)		15	15	-	42
<b>Форма контроля:</b>		<i>Зачет с оценкой</i>			
<b>Всего за 3 семестр:</b>		<i>72/2 з.е.</i>			



## СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

### ***Тема 1. Основы архетипов в дизайне одежды.***

Введение в понятие архетипа и его роль в создании модных композиций. Анализ архетипических форм и символов в контексте костюма.

### ***Тема 2. Фактуры материалов и их влияние на костюм.***

Изучение различных типов фактур материалов, таких как глянцевые, матовые, шероховатые, грубые. Анализ эстетических и тактильных свойств материалов и их воздействие на восприятие костюма. Взаимосвязь между фактурой материала и его функциональностью.

### ***Тема №3. Инновационные подходы в использовании материалов.***

Исследование новых материалов, разработка их свойств и применение в создании инновационных композиций костюма. Эксперименты с нестандартными материалами и создание уникальных фактур, включая использование интеллектуальных материалов и других передовых технологий.

### ***Тема 4. Визуальное воздействие архетипов и фактур на композиции костюма.***

Влияние выбора материалов и фактур на общую эстетику и настроение композиций костюма. Анализ визуальных ассоциаций и символизма, связанных с выбранными архетипами и фактурами. Исследование роли фактурных акцентов в контрасте с формой и силуэтом костюма.

### ***Тема 5. Проектирование композиций костюма с использованием архетипов и инновационных фактур.***

Разработка концепции и исследование архетипических форм и символов для создания костюма. Применение инновационных материалов и фактур для достижения заданного эффекта в проекте костюма. Создание прототипов и моделей, демонстрирующих визуальный и тактильный опыт выбранных архетипов и фактур.

## 7. ПРИМЕРНАЯ ТЕМАТИКА КУРСОВЫХ РАБОТ

Курсовая работа не предусмотрена.

## 8. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ: Приложение 1.

## 9. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ:

### 9.1. Рекомендуемая литература:

1. Букач, Л.А. Материаловедение и технология ручной вышивки: учебное пособие / Л.А. Букач, М.А. Ровнейко. - Минск: РИПО, 2015. - 328 с.

Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=463277>.

2. Смирнова, Л. Э. История и теория дизайна: учебное пособие / Л. Э. Смирнова; Сибирский федеральный университет. – Красноярск: Сибирский федеральный университет (СФУ), 2014. – 224с.

Режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=435841>

3. Старикова, Ю. А. Индустрия моды: учебное пособие / Ю. А. Старикова. – Москва: А-Приор, 2009. – 126с.

Режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=56287>

4. Сысоев, С. В. Проектирование одежды с использованием элементов архитектуры как источника творческого вдохновения: учебно-методическое пособие: [16+] / С. В. Сысоев, Л. М. Шамшина ; Институт бизнеса и дизайна. – Москва: Институт Бизнеса и Дизайна, 2019. – 62с.

Режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=572923>

5. Теория и прогнозирование моды: учебно-методическое пособие: [16+] / В. В. Хамматова, Г. П. Тулузакова, Э. А. Хамматова, А. И. Вильданова; Казанский национальный исследовательский технологический университет. – Казань: Казанский национальный исследовательский технологический университет (КНИТУ), 2018. – 80 с.

Режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=612348>

6. Цветкова, Н. Н. История текстильного искусства и костюма: древний мир: учебное пособие: [16+] / Н. Н. Цветкова. – Санкт-Петербург: Издательство СПбКО, 2010. – 120 с.

Режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=209999>

### 9.2. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения.

При осуществлении образовательного процесса по данной учебной дисциплине предполагается использование:

#### Лицензионное программное обеспечение:

1. Windows 10 Pro Professional (Договор: Tr000391618, Лицензия: V8732726);

2. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, Лицензия: V8732726).

#### Свободно распространяемое программное обеспечение:

1. Браузер Google Chrome;

2. Браузер Yandex;

3. Adobe Reader - программа для просмотра, печати и комментирования документов в формате PDF

### 9.3. Перечень современных профессиональных баз данных, информационных справочных систем и ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

1. Biblioclub.ru – университетская библиотечная система online

2. [http://www.season.ru/kachat/1\\_odegda/](http://www.season.ru/kachat/1_odegda/) - макетирование одежды

3. [www.designyoutrust.com](http://www.designyoutrust.com) - ежедневный дизайнерский журнал, публикующий статьи о новых направлениях в дизайне
4. [www.fashion-era.com](http://www.fashion-era.com) - энциклопедия по истории моды
5. [www.fashiontrendsetter.com](http://www.fashiontrendsetter.com) - модные тенденции
6. [www.i-dmagazine.com](http://www.i-dmagazine.com) - журнал i-D

## 10. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Учебные занятия проводятся в учебных аудиториях для проведения учебных занятий, оснащенные оборудованием и техническими средствами обучения.

Учебная аудитория для проведения учебных занятий оснащена:

- а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;
- б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки;
- в) наглядные пособия в цифровом виде, слайд-презентации, видеофильмы, макеты и т.д., которые применяются по необходимости в соответствии с темами (разделами) дисциплины;
- г) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

Проектная мастерская оснащена:

- а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;
- б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки, многофункциональное устройство;
- в) наглядные пособия в цифровом виде, слайд-презентации, видеофильмы, макеты и т.д., которые применяются по необходимости в соответствии с темами (разделами) дисциплины;
- г) стол проектный большой, коврики для резки макетов, инструменты и оборудование, материалы по видам профессиональной деятельности;
- д) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

Помещение для самостоятельной работы. Аудитория оснащена оборудованием и техническими средствами обучения:

- а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;
- б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки;
- в) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

## 11. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Помимо лекционных занятий продуктивность усвоения учебного материала во многом определяется интенсивностью и качеством самостоятельной творческой работы студента. Самостоятельная работа предполагает формирование культуры умственного труда, самостоятельности и инициативы в поиске и приобретении знаний; закрепление знаний и навыков, полученных на всех видах учебных занятий; поиск нетривиальных решений; подготовку к предстоящим занятиям, экзаменам; выполнение контрольных работ. Самостоятельный труд развивает такие качества, как организованность, дисциплинированность, волю, упорство в достижении поставленной цели, вырабатывает умение анализировать факты и явления, учит самостоятельному мышлению, что приводит к развитию и созданию собственного мнения, своих взглядов.

Основу самостоятельной работы студента составляет работа со стилем, цветом, формой и текстурой в дизайне костюма, из которых следует определенная последовательность действий. Эти действия стимулируют развитие логического, рационального и творческого подхода к решению поставленных задач. Лекции являются неотъемлемой частью учебной работы по дисциплине «Архетипы и инновации в композиции костюма». Групповое обсуждение контрольных вопросов проходит в конце каждого раздела учебной программы данной дисциплины. Изучение курса дисциплины «Архетипы и инновации в композиции костюма» проходит в следующей методической последовательности:

1. Вводная лекция, краткий анализ видов учебной работы и показ лучших креативных разработок модного дизайна костюма.
2. Поиск концептуальных образов, создание креативного дизайна на заданную тему.
3. Методический разбор выполняемого креативного дизайна костюма, выбор лучших вариантов и их утверждение.
4. Корректировка и выполнение креативного дизайна образа костюма.
5. Подготовка креативного дизайна модного образа к просмотру и презентационного материала по итогам работы над материалами.
6. Методический разбор в присутствии магистрантов. Просмотр и оценка креативных макетов.

### *Методические рекомендации для обучающихся с ОВЗ и инвалидов по освоению дисциплины*

Обучающиеся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья имеют возможность изучать дисциплину по индивидуальному плану, согласованному с преподавателем и деканатом.

Освоение дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья осуществляется с использованием средств обучения общего и специального назначения.

При освоении дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья по индивидуальному плану предполагаются: изучение дисциплины с использованием информационных средств; индивидуальные консультации с преподавателем (разъяснение учебного материала и углубленное изучение материала), индивидуальная самостоятельная работа.

В процессе обучения студентам из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья информация предоставляется в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

*Для лиц с нарушениями зрения:*

- в печатной форме увеличенным шрифтом,
- в форме электронного документа (с возможностью увеличения шрифта).

В случае необходимости информация может быть представлена в форме аудиофайла.

*Для лиц с нарушениями слуха:*

- в печатной форме,
- в форме электронного документа.

*Для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:*

- в печатной форме,
- в форме электронного документа.

Данный перечень может быть конкретизирован в зависимости от контингента обучающихся.

Автономная некоммерческая организация высшего образования  
**«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»**

Факультет дизайна и моды  
Кафедра дизайна

**Фонд оценочных средств**

Текущего контроля и промежуточной аттестации  
по дисциплине (модулю)

**Б1.О.11 «АРХЕТИПЫ И ИННОВАЦИИ ФАКТУР МАТЕРИАЛОВ В  
КОМПОЗИЦИИ КОСТЮМА»**

**Для направления подготовки:**

54.04.01 Дизайн  
(уровень магистратуры)

**Типы задач профессиональной деятельности:**

*проектный*

**Направленность (профиль):**

«Дизайн одежды»

**Форма обучения:**

очная/очно-заочная

**Москва - 2023**

### Результаты обучения по дисциплине

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
<p><b>ОПК-3.</b> Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи</p>	<p><b>ОПК-3.1.</b> Разрабатывает концептуальную проектную идею, визуализируя образ проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ, прорабатывает эскизы объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p><b>Знать:</b> методику и этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; средства графического дизайна, специальное программное обеспечение</p> <p><b>Уметь:</b> разрабатывать концептуальную идею, визуализировать образ проектируемой системы и ее составляющих, прорабатывать эскизы средствами графического дизайна и специальных компьютерных программ</p> <p><b>Владеть:</b> навыком разработки концептуальной идеи проекта, техникой визуализации образа проектируемой системы и ее составляющих, техникой проработки эскизов средствами графического дизайна и специальных компьютерных программ</p>
	<p><b>ОПК-3.2.</b> Научно обосновывает свои креативные идеи и предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека</p>	<p><b>Знать:</b> принципы и методологию научного обоснования идеи проектирования дизайн-объектов; утилитарные и эстетические потребности человека в дизайне проектируемого объекта</p> <p><b>Уметь:</b> выдвигать и обосновывать свои креативные идеи и предложения при проектировании дизайн-объектов, опираясь на научную методологию</p> <p><b>Владеть:</b> способностью научно обосновывать свои креативные идеи и предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека</p>
<p><b>ПК-1.</b> Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований с обоснованием основной идеи проекта, формообразования, цветографической концепции и стиля</p>	<p><b>ПК-1.3.</b> Умеет формировать актуальный ассортимент коллекции тканей, фурнитуры, прикладных материалов, деталей внешнего оформления, аксессуаров</p>	<p><b>Знать:</b> особенности ассортимента коллекций тканей, фурнитуры, прикладных материалов, деталей внешнего оформления, аксессуаров</p> <p><b>Уметь:</b> комбинировать цветовые гаммы, фактуры, формы, материалы, фурнитуру, аксессуары к моделям одежды с учетом возрастной физиологии и психологии, прогнозировать свойства и качество готовых моделей по их показателям</p> <p><b>Владеть:</b> навыком разработки требований и отбора из сформированного ассортимента тканей, фурнитуры, прикладных материалов, деталей внешнего вида по цвету, текстуре и качеству в соответствии с тенденциями моды, требованиями удобства, прочности, с учетом возрастных особенностей потребителя</p>

<p><b>ПК-2.</b> Способен реализовывать проектную идею с помощью современных технологий, представлять ее в эстетических выразительных формах, обосновывать свои предложения с позиции эстетических, утилитарных требований и экономической целесообразности (авторские коллекции)</p>	<p><b>ПК-2.3.</b> Готов к концептуальной и художественно-технической разработке эскизов моделей (коллекций) одежды</p>	<p><b>Знать:</b> основы проектной деятельности, этапы проектной деятельности, последовательность решения проектных задач  <b>Уметь:</b> обосновывать свои предложения при разработке эскизов моделей (коллекции) одежды  <b>Владеть:</b> навыком обосновывать свои проектные решения при разработке концептуальной идеи творческой коллекции одежды</p>
	<p><b>ПК-2.4.</b> Готов к проектированию визуальных образов и стилей, с использованием новых конструкторских решений</p>	<p><b>Знать:</b> требования к проектированию визуальных образов и стилей с использованием конструкторских решений  <b>Уметь:</b> создавать и прорабатывать эскизы моделей одежды и от руки и с использованием графических редакторов  <b>Владеть:</b> навыком отбора образов, стилей, конструктивных решений для моделей (коллекций) одежды</p>
	<p><b>ПК-2.5.</b> Умеет создавать в материале единую гармоничную коллекцию с учетом инновационных материалов и современных технологий, обеспечивая стилевое единство отдельных моделей и деталей</p>	<p><b>Знать:</b> компьютерные программы, предназначенные для визуализации моделей одежды  <b>Уметь:</b> учитывать при создании коллекций одежды стилевое единство моделей и их деталей  <b>Владеть:</b> навыками приемами современных технологий для создания единой гармоничной коллекции с учетом инновационных материалов</p>



*Показатели оценивания результатов обучения*

<b>Шкала оценивания</b>			
<b>неудовлетворительно</b>	<b>удовлетворительно</b>	<b>хорошо</b>	<b>отлично</b>
<p><b>Не знает:</b> методику и этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; средства графического дизайна, специальное программное обеспечение</p> <p><b>Не умеет:</b> разрабатывать концептуальную идею, визуализировать образ проектируемой системы и ее составляющих, прорабатывать эскизы средствами графического дизайна и специальных компьютерных программ</p> <p><b>Не владеет:</b> навыком разработки концептуальной идеи проекта, техникой визуализации образа проектируемой системы и ее составляющих, техникой проработки эскизов средствами графического дизайна и специальных компьютерных программ</p>	<p><b>В целом знает:</b> методику и этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; средства графического дизайна, специальное программное обеспечение</p> <p><b>В целом умеет:</b> разрабатывать концептуальную идею, визуализировать образ проектируемой системы и ее составляющих, прорабатывать эскизы средствами графического дизайна и специальных компьютерных программ</p> <p><b>В целом владеет:</b> навыком разработки концептуальной идеи проекта, техникой визуализации образа проектируемой системы и ее составляющих, техникой проработки эскизов средствами графического дизайна и специальных компьютерных программ</p>	<p><b>Знает:</b> методику и этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; средства графического дизайна, специальное программное обеспечение</p> <p><b>Умеет:</b> разрабатывать концептуальную идею, визуализировать образ проектируемой системы и ее составляющих, прорабатывать эскизы средствами графического дизайна и специальных компьютерных программ</p> <p><b>Владеет:</b> навыком разработки концептуальной идеи проекта, техникой визуализации образа проектируемой системы и ее составляющих, техникой проработки эскизов средствами графического дизайна и специальных компьютерных программ</p>	<p><b>В полном объеме знает:</b> методику и этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; средства графического дизайна, специальное программное обеспечение</p> <p><b>В полном объеме умеет:</b> разрабатывать концептуальную идею, визуализировать образ проектируемой системы и ее составляющих, прорабатывать эскизы средствами графического дизайна и специальных компьютерных программ</p> <p><b>В полном объеме владеет:</b> навыком разработки концептуальной идеи проекта, техникой визуализации образа проектируемой системы и ее составляющих, техникой проработки эскизов средствами графического дизайна и специальных компьютерных программ</p>
<p><b>Не знает:</b> принципы и методологию научного обоснования идеи проектирования дизайн-объектов; утилитарные и эстетические потребности человека в</p>	<p><b>В целом знает:</b> принципы и методологию научного обоснования идеи проектирования дизайн-объектов; утилитарные и эстетические</p>	<p><b>Знает:</b> принципы и методологию научного обоснования идеи проектирования дизайн-объектов; утилитарные и</p>	<p><b>В полном объеме знает:</b> принципы и методологию научного обоснования идеи проектирования дизайн-объектов; утилитарные и эстетические потребности</p>

<b>Шкала оценивания</b>			
<b>неудовлетворительно</b>	<b>удовлетворительно</b>	<b>хорошо</b>	<b>отлично</b>
<p>дизайне проектируемого объекта  <b>Не умеет:</b> выдвигать и обосновывать свои креативные идеи и предложения при проектировании дизайн-объектов, опираясь на научную методологию  <b>Не владеет:</b> способностью научно обосновывать свои креативные идеи и предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека</p>	<p>потребности человека в дизайне проектируемого объекта  <b>В целом умеет:</b> выдвигать и обосновывать свои креативные идеи и предложения при проектировании дизайн-объектов, опираясь на научную методологию  <b>В целом владеет:</b> способностью научно обосновывать свои креативные идеи и предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека</p>	<p>эстетические потребности человека в дизайне проектируемого объекта  <b>Умеет:</b> выдвигать и обосновывать свои креативные идеи и предложения при проектировании дизайн-объектов, опираясь на научную методологию  <b>Владеет:</b> способностью научно обосновывать свои креативные идеи и предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека</p>	<p>человека в дизайне проектируемого объекта  <b>В полном объеме умеет:</b> выдвигать и обосновывать свои креативные идеи и предложения при проектировании дизайн-объектов, опираясь на научную методологию  <b>В полном объеме владеет:</b> способностью научно обосновывать свои креативные идеи и предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека</p>
<p><b>Не знает:</b> особенности ассортимента коллекций тканей, фурнитуры, прикладных материалов, деталей внешнего оформления, аксессуаров  <b>Не умеет:</b> комбинировать цветовые гаммы, фактуры, формы, материалы, фурнитуру, аксессуары к моделям одежды с учетом возрастной физиологии и психологии, прогнозировать свойства и качество готовых моделей по их показателям  <b>Не владеет:</b> навыком разработки требований и отбора из сформированного ассортимента тканей, фурнитуры, прикладных</p>	<p><b>В целом знает:</b> особенности ассортимента коллекций тканей, фурнитуры, прикладных материалов, деталей внешнего оформления, аксессуаров  <b>В целом умеет:</b> комбинировать цветовые гаммы, фактуры, формы, материалы, фурнитуру, аксессуары к моделям одежды с учетом возрастной физиологии и психологии, прогнозировать свойства и качество готовых моделей по их показателям  <b>В целом владеет:</b> навыком разработки требований и отбора из сформированного ассортимента тканей, фурнитуры, прикладных</p>	<p><b>Знает:</b> особенности ассортимента коллекций тканей, фурнитуры, прикладных материалов, деталей внешнего оформления, аксессуаров  <b>Умеет:</b> комбинировать цветовые гаммы, фактуры, формы, материалы, фурнитуру, аксессуары к моделям одежды с учетом возрастной физиологии и психологии, прогнозировать свойства и качество готовых моделей по их показателям  <b>Владеет:</b></p>	<p><b>В полном объеме знает:</b> особенности ассортимента коллекций тканей, фурнитуры, прикладных материалов, деталей внешнего оформления, аксессуаров  <b>В полном объеме умеет:</b> комбинировать цветовые гаммы, фактуры, формы, материалы, фурнитуру, аксессуары к моделям одежды с учетом возрастной физиологии и психологии, прогнозировать свойства и качество готовых моделей по их показателям  <b>В полном объеме владеет:</b> навыком разработки требований и отбора из сформированного ассортимента тканей, фурнитуры, прикладных материалов, деталей</p>

<b>Шкала оценивания</b>			
<b>неудовлетворительно</b>	<b>удовлетворительно</b>	<b>хорошо</b>	<b>отлично</b>
материалов, деталей внешнего вида по цвету, текстуре и качеству в соответствии с тенденциями моды, требованиями удобства, прочности, с учетом возрастных особенностей потребителя	материалов, деталей внешнего вида по цвету, текстуре и качеству в соответствии с тенденциями моды, требованиями удобства, прочности, с учетом возрастных особенностей потребителя	навыком разработки требований и отбора из сформированного ассортимента тканей, фурнитуры, прикладных материалов, деталей внешнего вида по цвету, текстуре и качеству в соответствии с тенденциями моды, требованиями удобства, прочности, с учетом возрастных особенностей потребителя	внешнего вида по цвету, текстуре и качеству в соответствии с тенденциями моды, требованиями удобства, прочности, с учетом возрастных особенностей потребителя
<p><b>Не знает:</b> основы проектной деятельности, этапы проектной деятельности, последовательность решения проектных задач</p> <p><b>Не умеет:</b> обосновывать свои предложения при разработке эскизов моделей (коллекции) одежды</p> <p><b>Не владеет:</b> навыком обосновывать свои проектные решения при разработке концептуальной идеи творческой коллекции одежды</p>	<p><b>В целом знает:</b> основы проектной деятельности, этапы проектной деятельности, последовательность решения проектных задач</p> <p><b>В целом умеет:</b> обосновывать свои предложения при разработке эскизов моделей (коллекции) одежды</p> <p><b>В целом владеет:</b> навыком обосновывать свои проектные решения при разработке концептуальной идеи творческой коллекции одежды</p>	<p><b>Знает:</b> основы проектной деятельности, этапы проектной деятельности, последовательность решения проектных задач</p> <p><b>Умеет:</b> обосновывать свои предложения при разработке эскизов моделей (коллекции) одежды</p> <p><b>Владеет:</b> навыком обосновывать свои проектные решения при разработке концептуальной идеи творческой коллекции одежды</p>	<p><b>В полном объеме знает:</b> основы проектной деятельности, этапы проектной деятельности, последовательность решения проектных задач</p> <p><b>В полном объеме умеет:</b> обосновывать свои предложения при разработке эскизов моделей (коллекции) одежды</p> <p><b>В полном объеме владеет:</b> навыком обосновывать свои проектные решения при разработке концептуальной идеи творческой коллекции одежды</p>
<p><b>Не знает:</b> требования к проектированию визуальных образов и стилей с использованием конструкторских решений</p> <p><b>Не умеет:</b> создавать и прорабатывать эскизы моделей одежды и от руки и с использованием графических редакторов</p>	<p><b>В целом знает:</b> требования к проектированию визуальных образов и стилей с использованием конструкторских решений</p> <p><b>В целом умеет:</b> создавать и прорабатывать эскизы моделей одежды и от руки и с</p>	<p><b>Знает:</b> требования к проектированию визуальных образов и стилей с использованием конструкторских решений</p> <p><b>Умеет:</b> создавать и прорабатывать эскизы моделей одежды и от руки и с использованием графических редакторов</p>	<p><b>В полном объеме знает:</b> требования к проектированию визуальных образов и стилей с использованием конструкторских решений</p> <p><b>В полном объеме умеет:</b> создавать и прорабатывать эскизы моделей одежды и от руки и с использованием графических редакторов</p>

<b>Шкала оценивания</b>			
<b>неудовлетворительно</b>	<b>удовлетворительно</b>	<b>хорошо</b>	<b>отлично</b>
<p><b>Не владеет:</b> навыком отбора образов, стилей, конструктивных решений для моделей (коллекций) одежды</p>	<p>использованием графических редакторов</p> <p><b>В целом владеет:</b> навыком отбора образов, стилей, конструктивных решений для моделей (коллекций) одежды</p>	<p><b>Владеет:</b> навыком отбора образов, стилей, конструктивных решений для моделей (коллекций) одежды</p>	<p><b>В полном объеме владеет:</b> навыком отбора образов, стилей, конструктивных решений для моделей (коллекций) одежды</p>
<p><b>Не знает:</b> компьютерные программы, предназначенные для визуализации моделей одежды</p> <p><b>Не умеет:</b> учитывать при создании коллекций одежды стилевое единство моделей и их деталей</p> <p><b>Не владеет:</b> навыками приемами современных технологий для создания единой гармоничной коллекции с учетом инновационных материалов</p>	<p><b>В целом знает:</b> компьютерные программы, предназначенные для визуализации моделей одежды</p> <p><b>В целом умеет:</b> учитывать при создании коллекций одежды стилевое единство моделей и их деталей</p> <p><b>В целом владеет:</b> навыками приемами современных технологий для создания единой гармоничной коллекции с учетом инновационных материалов</p>	<p><b>Знает:</b> компьютерные программы, предназначенные для визуализации моделей одежды</p> <p><b>Умеет:</b> учитывать при создании коллекций одежды стилевое единство моделей и их деталей</p> <p><b>Владеет:</b> навыками приемами современных технологий для создания единой гармоничной коллекции с учетом инновационных материалов</p>	<p><b>В полном объеме знает:</b> компьютерные программы, предназначенные для визуализации моделей одежды</p> <p><b>В полном объеме умеет:</b> учитывать при создании коллекций одежды стилевое единство моделей и их деталей</p> <p><b>В полном объеме владеет:</b> навыками приемами современных технологий для создания единой гармоничной коллекции с учетом инновационных материалов</p>

## *Оценочные средства*

### **Задания для текущего контроля**

#### *Примерные практические задания, 3 семестр*

Задание 1. Назовите и опишите 5 архетипов, которые могут быть использованы в дизайне одежды.

Задание 2. Выберите три различных типа материалов, каждый с уникальной фактурой. Дайте описание каждого материала и объясните, какие эффекты и впечатления они могут создавать в композиции костюма.

Задание 3. Предложите идеи использования инновационных материалов в дизайне одежды. Опишите характеристики этих материалов и объясните, как они помогут создать уникальные композиции костюма.

Задание 4. Рассмотрите два примера композиций костюма, в которых будут использованы различные архетипы и фактуры материалов. Напишите краткое обоснование выбора данных архетипов и фактур.

Задание 5. Представьте свой собственный дизайн костюма, в котором будут использованы определенные архетипы и инновационные материалы с уникальными фактурами. Опишите свою концепцию и объясните, почему вы выбрали именно эти архетипы и материалы для создания дизайна.

Оценка тестового задания производится по шкале «зачтено»/ «не зачтено».

### **Промежуточная аттестация**

#### *Примерные вопросы к зачету с оценкой, 3 семестр*

1. Что такое архетипы в контексте дизайна одежды и какие функции они выполняют в композиции костюма?
2. Как архетипы влияют на эмоциональное восприятие и ассоциации, связанные с костюмом?
3. Какие основные архетипы встречаются в дизайне одежды и как они связаны с определенными стилями или эпохами?
4. Как фактуры материалов влияют на визуальные и тактильные свойства костюма?
5. Какие инновационные материалы могут быть использованы в дизайне одежды и какие особенности они имеют?
6. Как инновационные материалы с уникальными фактурами могут быть вписаны в композицию костюма?
7. Каким образом могут быть сочетаны различные архетипы и фактуры материалов в одном костюме?
8. Какие техники и методы работы с архетипами и фактурами материалов могут быть применены в дизайне одежды?
9. Каким образом использование архетипов и инновационных фактур материалов может помочь дизайнеру создать уникальные и привлекательные костюмы?
10. В чем отличие между традиционными и инновационными материалами в контексте их использования в дизайне одежды?

11. Какой архетип характеризуется активным образом жизни и спортивным стилем костюма?
12. Какой архетип предпочитает простоту и минимализм в композиции костюма?
13. Как выбрать оптимальный архетип в зависимости от индивидуальных предпочтений и целей?

### Критерии оценки при проведении промежуточной аттестации

4-балльная шкала (экзамен, зачет с оценкой)	2-балльная шкала (зачет)	Показатели	Критерии
Отлично	Зачтено	1. Полнота ответов на вопросы и выполнения задания. 2. Аргументированность выводов. 3. Умение перевести теоретические знания в практическую плоскость.	глубокое знание теоретической части темы, умение проиллюстрировать изложенное примерами, полный ответ на вопросы, способен применять умения при решении общих и нетиповых задач
Хорошо			глубокое знание теоретических вопросов, ответы на вопросы преподавателя, но допущены незначительные ошибки, способен применять умения при решении общих задач
Удовлетворительно			знание структуры основного учебно-программного материала, основных положений теории при наличии существенных пробелов в деталях, затруднения при практическом применении теории, существенные ошибки при ответах на вопросы преподавателя, имеет навыки в ограниченной области профессиональной деятельности
Неудовлетворительно	Не зачтено		существенные пробелы в знаниях основных положений теории, не владение терминологией, основными методиками, не способность формулировать свои мысли, применять на практике теоретические положения, отвечать на вопросы преподавателя

Разработчик: Андросова Э.М. – кандидат культурологии, доцент, заведующая кафедрой дизайна.

ФОС для проведения промежуточной аттестации одобрен на заседании кафедры дизайна (Протокол заседания кафедры № 3 от «29» июня 2023г.).