

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович Автономная некоммерческая организация высшего образования

Должность: ректор

Дата подписания: 27.07.2023 14:56:59

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

**«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»**

**ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНА И МОДЫ**

**УТВЕРЖДАЮ**

Ректор

от « 16 »

февраля

**С.С. Юров**

2023 г.



## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**

### **Б1.О.18 «АРТ-ЭКСПЕРИМЕНТ В ДИЗАЙНЕ КОСТЮМА»**

**Для направления подготовки:**

54.03.01 Дизайн

(уровень бакалавриата)

**Типы задач профессиональной деятельности:**

*проектный*

**Направленность (профиль):**

«Арт в дизайне костюма»

**Форма обучения:**

очная

**Москва – 2023**

Разработчик: Шамшина Любовь Михайловна – доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза художников России.


«23 » января 2023г.

  
\_\_\_\_\_/Л.М. Шамшина /  
(подпись)


Рабочая программа разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата), утв. Приказом Министерства образования и науки РФ № 1015 от 13.08.2020 г.

СОГЛАСОВАНО:

Декан факультета ФДМ

  
\_\_\_\_\_/ В.В. Самсонова /  
(подпись)

Заведующая кафедрой  
разработчика РПД

  
\_\_\_\_\_/Э.М. Андросова/  
(подпись)

Протокол заседания кафедры № 1 от «27» января 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:** получение знаний и навыков в области проектирования и создания креативного дизайна костюмов, их визуального и функционального анализа; овладение методами и техниками, используемыми в этих процессах; развитие эстетического вкуса, творческого мышления и способности к самостоятельной работе в сфере индустрии искусства и моды.

### Задачи:

- изучение теоретических и практических сторон арт-эксперимента в дизайне костюма, понимание его истории, места в современном мире и важности для развития культуры и искусства;
- исследование новых материалов и технологий, которые используются в дизайне костюма, с целью создания уникальных и инновационных дизайнов;
- приобретение навыков использования различных техник и материалов в арт-эксперименте, таких как живопись, графика, ткачество, вышивка, декорирование и т.д.
- развитие творческого мышления и способностей к экспериментированию в области дизайна костюма; умения анализировать и интерпретировать различные культурные и исторические контексты;
- создание собственных проектов и исследований в области арт-эксперимента в дизайне костюма, способствующих профессиональному росту и расширению творческих горизонтов;
- приобретение опыта работы в команде и взаимодействия с другими художниками, дизайнерами, технологами и прочими специалистами в области дизайна костюма.

## 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

### 2.1. Место дисциплины в учебном плане:

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

**Часть:** Обязательная часть.

**Осваивается:** 2-6 семестры.

## 3. КОМПЕТЕНЦИИ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

**ПК-1** – Способен осуществлять предпроектные дизайнерские исследования в области прогнозирования модных тенденций одежды.

## 4. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ ОБУЧАЮЩИМСЯ

| Код и наименование компетенции   | Индикаторы достижения компетенции  | Результаты обучения   |
|--|--|---|
| <b>ПК-1</b><br>Способен осуществлять предпроектные дизайнерские исследования в области прогнозирования | <b>ПК-1.1.</b><br>Осуществляет комплексное исследование рынка и традиций перспективных трендов в fashion-индустрии, анализ | Знать: понятия и термины, используемые в fashion-индустрии; методы исследования рынка моды, тенденции и тренды в моде<br>Уметь: анализировать, интерпретировать подиумные показы и модные коллекции; оценивать коммерческую ценность и потенциал модных трендов для бизнеса в fashion-индустрии |

| Код и наименование компетенции | Индикаторы достижения компетенции  | Результаты обучения   |
|--------------------------------|--|---|
| модных тенденций одежды        | подиумных показов  | Владеть: инструментами маркетингового исследования; навыками обработки информации, порожденной подиумными показами и другими источниками, связанными с модной индустрией  |
|                                | <b>ПК-1.2.</b><br>Осуществляет отслеживание тенденций в сфере искусства, дизайна, фотографии, кинематографии и в других областях, непосредственно влияющих на индустрию моды   | Знать: базовые основы в области моды, дизайна, искусства, фотографии и кинематографии; иметь представление о современных тенденциях в сфере искусства<br>Уметь: ориентироваться в современных тенденциях в сфере искусства, дизайна, фотографии, кинематографии и в других областях, непосредственно влияющих на индустрию моды; изучать и осмысливать работы и произведения в этих областях, исследуя их стиль, концепцию, технику и воздействие<br>Владеть: чувством стиля и эстетического восприятия; аналитическим и критическим мышлением для понимания влияния и значимости определенных трендов и их применимости в модной индустрии         |
|                                | <b>ПК-1.3.</b><br>Осуществляет отслеживание новейших конструкторских и технологических решений одежды, инноваций текстильного производства; проводит мониторинг и сравнительную оценку аналогов проектируемых объектов | Знать: последние тенденции и инновации в сфере моды, а также основные принципы и технологии текстильного производства<br>Уметь: собирать и обрабатывать информацию о новых конструкторских решениях и технологических инновациях; анализировать и интерпретировать технические чертежи, модели и прототипы одежды; проводить сравнительный анализ конкурентных аналогов проектируемых объектов и определять их преимущества и недостатки<br>Владеть: практическими навыками в области конструирования и пошива одежды; способностью оценивать рыночный потенциал новых конструкторских и технологических решений одежды и текстильного производства |

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

Общая трудоемкость дисциплины «Арт-эксперимент в дизайне костюма» для студентов очной формы обучения, реализуемой в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, составляет: 13 з.е. / 468 час.

| Вид учебной работы        | Всего число часов и (или) зачетных единиц |
|---------------------------|---|
| <b>Аудиторные занятия</b> | <b>216</b>                                |
| <i>в том числе:</i>       |   |
| Лекции                    | 108                                       |

|  |  |
|--|--|
| Вид учебной работы                     | Всего число часов и (или) зачетных единиц              |
| Практические занятия                   | 108  |
| Лабораторные работы                    | -  |
| <b>Самостоятельная работа</b>          | <b>198</b>   |
| <i>в том числе:</i>                    |  |
| часы на выполнение КР / КП             | -  |
| <b>Промежуточная аттестация:</b>       |  |
| Вид                                    | Зачет с оценкой – 2-5 семестры<br>Экзамен – 6 семестры |
| Трудоемкость (час.)                    | 54   |
| <b>Общая трудоемкость з.е. / часов</b> | <b>13 з.е. / 468 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                          | История арт-эксперимента в дизайне костюма  | 9                       | 9                    | -                   | 18                              |
| 2                          | Методы и техники в экспериментальном искусстве дизайна костюма                                | 9                       | 9                    | -                   | 18                              |
| Итого (часов)              |   | 18                      | 18                   | -                   | 36                              |
| <b>Форма контроля:</b>     |   | <b>Зачет с оценкой</b>  |                      |                     |                                 |
| <b>Всего за 2 семестр:</b> |   | <b>72 / 2 з.е.</b>      |                      |                     |                                 |
| 3                          | Научный подход к арт-эксперименту в дизайне костюма   | 9                       | 9                    | -                   | 18                              |
| 4                          | Стилевые эксперименты в дизайне костюма   | 9                       | 9                    | -                   | 18                              |
| Итого (часов)              |   | 18                      | 18                   | -                   | 36                              |
| <b>Форма контроля:</b>     |   | <b>Зачет с оценкой</b>  |                      |                     |                                 |
| <b>Всего за 3 семестр:</b> |   | <b>72 / 2 з.е.</b>      |                      |                     |                                 |
| 5                          | Цвет как средство выражения художественного образа костюма в экспериментальной моде           | 9                       | 9                    | -                   | 18                              |
| 6                          | Кинетическое формообразование в искусстве экспериментальной моды                              | 9                       | 9                    | -                   | 18                              |
| Итого (часов)              |   | 18                      | 18                   | -                   | 36                              |
| <b>Форма контроля:</b>     |   | <b>Зачет с оценкой</b>  |                      |                     |                                 |
| <b>Всего за 4 семестр:</b> |   | <b>72 / 2 з.е.</b>      |                      |                     |                                 |
| 7                          | Визуальные идеи арт-эксперимента в дизайне костюма  | 12                      | 12                   | -                   | 15                              |
| 8                          | Оцифрованные технологии в искусстве экспериментальной моды, включая 3D-моделирование и печать | 12                      | 12                   | -                   | 15                              |
| 9                          | Искусство представления и визуализации концептов костюмирования                               | 12                      | 12                   | -                   | 15                              |
| Итого (часов)              |   | 36                      | 36                   | -                   | 45                              |
| <b>Форма контроля:</b>     |   | <b>Экзамен, 27 час.</b> |                      |                     |                                 |
| <b>Всего за 5 семестр:</b> |   | <b>144 / 4 з.е.</b>     |                      |                     |                                 |
| 10                         | Создание концептуальных костюмов для подиумных показов  | 6                       | 6                    | -                   | 15                              |

| Темы дисциплины            |   | Количество часов |                      |                     |                                 |
|----------------------------|---|------------------|----------------------|---------------------|---------------------------------|
| №                          | Наименование  | Очная            |                      |                     |                                 |
|                            |   | Лекции           | Практические занятия | Лабораторные работы | Самост. работа (в т.ч. КР / КП) |
| 11                         | Арт-эксперимент в дизайне костюма и искусство перформанса | 6                | 6                    | -                   | 15                              |
| 12                         | Культурный код в арт-эксперименте дизайна костюма         | 6                | 6                    | -                   | 15                              |
| Итого (часов)              |   | 18               | 18                   | -                   | 45                              |
| Форма контроля:            |   | Экзамен, 27 час. |                      |                     |                                 |
| Всего за 6 семестр:        |   | 108 / 3з.е.      |                      |                     |                                 |
| Итого часов по дисциплине: |   | 108              | 108                  | -                   | 198                             |
| Всего по дисциплине:       |   | 468 / 13 з.е.    |                      |                     |                                 |

## СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

### ***Тема №1. История арт-эксперимента в дизайне костюма***

Введение в историю арт-эксперимента и дизайна костюма, изучение понятий и терминов, связанных с этой темой. Эволюция дизайна костюма. Украшение тела в древности. Ренессанс и барокко: экстренность и роскошь. Викторианский стиль: женственность и элегантность. Модерн и постановочная эпоха: смелость и эксперименты. Особенности дизайна костюма. Современные тенденции в дизайне костюма. Наиболее яркие представители стилей и направлений, их творческие достижения и влияние на развитие арт-эксперимента в дизайне костюма. Технические и технологические инновации, которые стали возможными благодаря арт-эксперименту в дизайне костюма.

### ***Тема №2. Методы и техники в экспериментальном искусстве дизайна костюма***

Методы эксперимента в дизайне костюма: использование нестандартных материалов и технологий, эксперименты с формой и пропорциями. Техники экспериментального дизайна костюма: деконструкция, ассембляж, коллаж, эксперименты с фактурой и цветом. Принципы согласования элементов костюма. Примеры экспериментальных работ в дизайне костюма: работы ведущих и молодых дизайнеров.

### ***Тема №3. Научный подход к арт-эксперименту в дизайне костюма***

Костюм как вид информации. Концептуальный подход к арт-эксперименту в дизайне костюма. Ценностный подход. Системный подход. Средовой подход.

Эвристический подход к арт-эксперименту в дизайне костюма. Метод ассоциаций. Метод аналогий: прямая и абстрактная аналогия, метод эмпатии. Метод неологии. Бионический метод. Метод гиперболы. Метод декомпозиции. Метод наводящих вопросов. Метод изменения формулировки задачи. Метод фокальных объектов. Метод hi-tech. Метод поиска «идеальной вещи». Метод игры.

Комбинаторный подход к арт-эксперименту в дизайне костюма. Метод трансформации. Прием перестановки. Прием вставок (врезок). Кинетизм. Создание безразмерной одежды. Создание одежды из целого плоского куска ткани.

#### ***Тема №4. Стилевые эксперименты в дизайне костюма***

Мода и стиль. Понятие «стиль». Развитие стилеобразования в историческом контексте. Влияние исторических эпох на формирование стилей. Иконические модные тенденции в истории: платье-миди, мини, супер-мини, бегемоты. Современные стили в одежде. Влияние экологических требований на дизайн костюма. Происхождение новых материалов и технологий производства костюмов. Продвижение социальных и экономических тем в дизайне костюма. Примеры нестандартных подходов к созданию костюма. Эксперименты в использовании формы и необычных деталей. Эксперименты в цветовой гамме и графическом дизайне костюма.

#### ***Тема №5. Цвет как средство выражения художественного образа костюма в экспериментальной моде***

Значение цвета в моде. История использования цвета в костюме. Основные понятия цветовой гармонии и их применение в моде. Функции цвета в костюме: отображение настроения, символика, акцентирование внимания на определенных элементах. Создание мультисенсорного опыта с помощью цвета и текстуры. Комбинация ярких и необычных цветов для создания драматического эффекта. Использование нестандартного подбора цветов для отражения концептуальных идей. Практические примеры использования цвета в экспериментальных коллекциях известных дизайнеров.

#### ***Тема №6. Кинетическое формообразование в искусстве экспериментальной моды***

Понятие и роль кинетического формообразования в экспериментальной моде. Архитектурный подход к кинетическому формообразованию. Техники и приемы кинетического формообразования. Компьютерно-контролируемые технологии. Ручное формообразование. Применение кинетического формообразования в искусстве. Кинетическое формообразование в современных коллекциях. Примеры коллекций дизайнеров, использующих кинетическое формообразование. Как кинетическое формообразование влияет на дизайнерскую производительность.

#### ***Тема №7. Визуальные идеи арт-эксперимента в дизайне костюма***

Источники визуальных идей: культурные стереотипы и символы, формы и линии, цветовые сочетания и композиции. Основные принципы использования визуальных идей. Применение визуальных идей в дизайне костюма. Создание характера персонажа через визуальные идеи. Использование визуальных идей для выражения настроения сцены или действия. Формирование экспрессивности костюма через визуальные идеи.

#### ***Тема №8. Оцифрованные технологии в искусстве экспериментальной моды, включая 3D-моделирование и печать***

Виды процессов в создании экспериментальной одежды, которые можно оцифровать. Создание эскизов и дизайн-концептов с помощью графических программ. Использование визуальных эффектов на основе электронного проектирования и 3D-моделирования. Создание виртуальных моделей одежды в компьютерных приложениях для презентации и маркетинга продукта. 3D-печать и лазерная резка одежды. Цифровая



печать или вышивка на материалах с помощью компьютерного оборудования. Креативное использование электроники и технологий. Одежда, которая может адаптироваться к разным формам и размерам. Использование датчиков и электроники для создания интерактивных эффектов на одежде. Технологии виртуальной примерки. Примеры новаторских работ в экспериментальной моде, которые объединяют все эти направления.

#### ***Тема №9. Искусство представления и визуализации концептов костюмирования***

Что такое искусство представления и визуализации концептов костюмирования. Как создаются концепты костюмирования: от идеи до макета. Графические техники визуализации концептов костюмирования: рисование карандашом, маркерами, акварелью и т.д. Цифровые технологии визуализации концептов костюмирования: компьютерный дизайн и рендеринг. Визуализация концептов костюмирования из разных эпох: средневековый, барокко, ренессанс, модерн и т.д. Роль костюмирования в современном театре, кино и телевидении. Примеры визуализации концептов костюмирования в различных медиа: кино, театр, фотография, музыкальные клипы и т.д. Как реализуется концепт: от макета до готового костюма.

#### ***Тема №10. Создание концептуальных костюмов для подиумных показов***

Понятие концептуального костюма. Задачи, стоящие перед концептуальной модой на подиуме. Этапы создания концептуальных костюмов. Основные принципы дизайна концептуальных костюмов. Технические аспекты работы с материалами. Кейсы успешных подиумных показов. Ознакомление с работами известных дизайнеров. Подробный анализ конкретных показов и их идейных решений. Оценка эффективности и принципов работы в рамках определенных концептуальных тем.

#### ***Тема №11. Арт-эксперимент в дизайне костюма и искусство перформанса***

Связь и взаимодействие арт-эксперимента и искусства перформанса. Отличительные особенности между этими направлениями. Арт-эксперимент в дизайне костюма. Использование необычных форм и материалов. Создание костюмов-скульптур. Работа с тенденциями и новыми технологиями. Учет функциональности костюма.

Арт-эксперимент в искусстве перформанса. Использование костюма как художественного объекта. Работа с хореографией и движением. Создание перформансов на основе костюмов. Отражение социальных и политических тем в костюмах.

Креативный процесс в арт-эксперименте. Исследование идеи и концепции. Создание эскизов и макетов. Процесс пошива и создания костюма. Оригинальные решения и их преодоление. Значение арт-эксперимента в дизайне костюма и искусстве перформанса. Важность творческого процесса и оригинального подхода в арт-эксперименте. Возможности и перспективы развития данного направления.

#### ***Тема №12. Культурный код в арт-эксперименте дизайна костюма***

Влияние народных костюмов на современный дизайн. Исторические костюмы и их значение для современного дизайна. Элементы культурного наследия и их использование в дизайне костюма. Этнические мотивы в дизайне костюма. Влияние национальной культуры на дизайн костюма. Примеры национальных элементов в современном дизайне

костюма. Влияние путешествий и многокультурности на дизайн костюма. Примеры коллекций, вдохновленных многокультурным наследием. Как инновации и технологии влияют на сохранение культурного наследия в дизайне костюма. Использование современных технологий для восстановления и сохранения исторических костюмов. Сохранение культурного кода в современных коллекциях.

## 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. Герасимова, Ю. Л. Концепции моды : учебное пособие : [16+] / Ю. Л. Герасимова, Г. В. Дегтярева ; Омский государственный технический университет. – Омск: Омский государственный технический университет (ОмГТУ), 2018. – 138 с. : ил.

*Режим доступа:* <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=682108>

2. Куракина, И. И. Архитектоника объемных форм в дизайне одежды : учебно-методическое пособие / И. И. Куракина ; Уральская государственная архитектурно-художественная академия. – Екатеринбург : Архитектон, 2015. – 79 с. : ил.

*Режим доступа:* <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=455458>

3. Мелкова, С. В. Проектирование: графический фэшн-дизайн : учебное пособие для студентов, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» : [16+] / С. В. Мелкова ; отв. ред. сер. И. Л. Скипор ; Кемеровский государственный институт культуры. – Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры (КемГИК), 2019. – 142 с. : ил. – (КемГИК – подготовке кадров сферы культуры и искусства).

*Режим доступа:* <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=696684>

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

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

5. Старикова, Ю. А. Индустрия моды : учебное пособие / Ю. А. Старикова. – Москва : А-Приор, 2009. – 126 с. – (Конспект лекций).

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

6. 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. – 62 с. : схем., табл., ил.

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

7. 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. : ил.

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

8. 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. Хамматова, В. В. Дизайнеры России, США, Японии и Германии XX века : учебное пособие : [16+] / В. В. Хамматова, А. Ф. Салахова, А. И. Вильданова ; Казанский национальный исследовательский технологический университет. – Казань : Казанский национальный исследовательский технологический университет (КНИТУ), 2013. – 112 с. : ил.

Режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=258806>

## **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, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726);

2. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., 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.bangbangstudio.ru](http://www.bangbangstudio.ru) - сайт иллюстраций
5. [www.anothermag.com](http://www.anothermag.com) - сетевая версия фэшн-издания
6. [www.fashion-era.com](http://www.fashion-era.com) - энциклопедия по истории моды
7. [www.catwalking.com](http://www.catwalking.com) - архив фотографий с показов
8. [www.fashiontrendsetter.com](http://www.fashiontrendsetter.com) - модные тенденции
9. [www.fashionmission.nl](http://www.fashionmission.nl) - каталог ссылок о моде, стиле, тенденциях и дизайне
10. [www.firstview.com](http://www.firstview.com) - фотографии и видеозаписи мировых показов
11. [www.ftv.com](http://www.ftv.com) - сетевое представительство телеканала Fashion TV.com
12. [www.i-dmagazine.com](http://www.i-dmagazine.com) - журнал i-D
13. [www.japanesestreets.com](http://www.japanesestreets.com) - стрит фэшн
14. [www.rfw.ru](http://www.rfw.ru) - Russian Fashion Week

## **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 - компьютерный класс 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 «Арт-эксперимент в дизайне костюма». Групповое обсуждение контрольных вопросов проходит в конце каждого раздела учебной программы данной дисциплины.

Изучение курса дисциплины «Арт-эксперимент в дизайне 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 студентов.
- 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.18 «АРТ-ЭКСПЕРИМЕНТ В ДИЗАЙНЕ КОСТЮМА»**

**Для направления подготовки:**

54.03.01 Дизайн  
(уровень бакалавриата)

**Типы задач профессиональной деятельности:**

*проектный*

**Направленность (профиль):**

«Арт в дизайне костюма»

**Форма обучения:**

очная

### Результаты обучения по дисциплине

| Код и наименование компетенции   | Индикаторы достижения компетенции  | Результаты обучения  |
|--|--|--|
| <p><b>ПК-1</b><br/>Способен осуществлять предпроектные дизайнерские исследования в области прогнозирования модных тенденций одежды</p> | <p><b>ПК-1.1.</b><br/>Осуществляет комплексное исследование рынка и традиций перспективных трендов в fashion-индустрии, анализ подиумных показов</p>   | <p>Знать: понятия и термины, используемые в fashion-индустрии; методы исследования рынка моды, тенденции и тренды в моде<br/>Уметь: анализировать, интерпретировать подиумные показы и модные коллекции; оценивать коммерческую ценность и потенциал модных трендов для бизнеса в fashion-индустрии<br/>Владеть: инструментами маркетингового исследования; навыками обработки информации, порожденной подиумными показами и другими источниками, связанными с модной индустрией</p>   |
|  | <p><b>ПК-1.2.</b><br/>Осуществляет отслеживание тенденций в сфере искусства, дизайна, фотографии, кинематографии и в других областях, непосредственно влияющих на индустрию моды</p>   | <p>Знать: базовые основы в области моды, дизайна, искусства, фотографии и кинематографии; иметь представление о современных тенденциях в сфере искусства<br/>Уметь: ориентироваться в современных тенденциях в сфере искусства, дизайна, фотографии, кинематографии и в других областях, непосредственно влияющих на индустрию моды; изучать и осмысливать работы и произведения в этих областях, исследуя их стиль, концепцию, технику и воздействие<br/>Владеть: чувством стиля и эстетического восприятия; аналитическим и критическим мышлением для понимания влияния и значимости определенных трендов и их применимости в модной индустрии</p>         |
|  | <p><b>ПК-1.3.</b><br/>Осуществляет отслеживание новейших конструкторских и технологических решений одежды, инноваций текстильного производства; проводит мониторинг и сравнительную оценку аналогов проектируемых объектов</p> | <p>Знать: последние тенденции и инновации в сфере моды, а также основные принципы и технологии текстильного производства<br/>Уметь: собирать и обрабатывать информацию о новых конструкторских решениях и технологических инновациях; анализировать и интерпретировать технические чертежи, модели и прототипы одежды; проводить сравнительный анализ конкурентных аналогов проектируемых объектов и определять их преимущества и недостатки<br/>Владеть: практическими навыками в области конструирования и пошива одежды; способностью оценивать рыночный потенциал новых конструкторских и технологических решений одежды и текстильного производства</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><br/>понятия и термины, используемые в fashion-индустрии; методы исследования рынка моды, тенденции и тренды в моде</p> <p><b>Не умеет:</b><br/>анализировать, интерпретировать подиумные показы и модные коллекции; оценивать коммерческую ценность и потенциал модных трендов для бизнеса в fashion-индустрии</p> <p><b>Не владеет:</b><br/>инструментами маркетингового исследования; навыками обработки информации, порожденной подиумными показами и другими источниками, связанными с модной индустрией</p> | <p><b>В целом знает:</b><br/>понятия и термины, используемые в fashion-индустрии; методы исследования рынка моды, тенденции и тренды в моде</p> <p><b>В целом умеет:</b><br/>анализировать, интерпретировать подиумные показы и модные коллекции; оценивать коммерческую ценность и потенциал модных трендов для бизнеса в fashion-индустрии</p> <p><b>В целом владеет:</b><br/>инструментами маркетингового исследования; навыками обработки информации, порожденной подиумными показами и другими источниками, связанными с модной индустрией</p> | <p><b>Знает:</b><br/>понятия и термины, используемые в fashion-индустрии; методы исследования рынка моды, тенденции и тренды в моде</p> <p><b>Умеет:</b><br/>анализировать, интерпретировать подиумные показы и модные коллекции; оценивать коммерческую ценность и потенциал модных трендов для бизнеса в fashion-индустрии</p> <p><b>Владеет:</b><br/>инструментами маркетингового исследования; навыками обработки информации, порожденной подиумными показами и другими источниками, связанными с модной индустрией</p> | <p><b>В полном объеме знает:</b><br/>понятия и термины, используемые в fashion-индустрии; методы исследования рынка моды, тенденции и тренды в моде</p> <p><b>В полном объеме умеет:</b><br/>анализировать, интерпретировать подиумные показы и модные коллекции; оценивать коммерческую ценность и потенциал модных трендов для бизнеса в fashion-индустрии</p> <p><b>В полном объеме владеет:</b><br/>инструментами маркетингового исследования; навыками обработки информации, порожденной подиумными показами и другими источниками, связанными с модной индустрией</p> |
| <p><b>Не знает:</b><br/>базовые основы в области моды, дизайна, искусства, фотографии и кинематографии; иметь представление о современных тенденциях в сфере искусства</p> <p><b>Не умеет:</b><br/>ориентироваться в современных тенденциях в сфере искусства, дизайна, фотографии, кинематографии и в</p>   | <p><b>В целом знает:</b><br/>базовые основы в области моды, дизайна, искусства, фотографии и кинематографии; иметь представление о современных тенденциях в сфере искусства</p> <p><b>В целом умеет:</b><br/>ориентироваться в современных тенденциях в сфере искусства, дизайна, фотографии, и</p>   | <p><b>Знает:</b><br/>базовые основы в области моды, дизайна, искусства, фотографии и кинематографии; иметь представление о современных тенденциях в сфере искусства</p> <p><b>Умеет:</b><br/>ориентироваться в современных тенденциях в сфере искусства, дизайна, фотографии, и</p>   | <p><b>В полном объеме знает:</b><br/>базовые основы в области моды, дизайна, искусства, фотографии и кинематографии; иметь представление о современных тенденциях в сфере искусства</p> <p><b>В полном объеме умеет:</b><br/>ориентироваться в современных тенденциях в сфере</p>   |



| <b>Шкала оценивания</b>   |  |  |  |
|---|--|--|--|
| <b>неудовлетворительно</b>  | <b>удовлетворительно</b>   | <b>хорошо</b>  | <b>отлично</b>   |
| <p>других областях, непосредственно влияющих на индустрию моды; изучать и осмысливать работы и произведения в этих областях, исследуя их стиль, концепцию, технику и воздействие</p> <p><b>Не владеет:</b> чувством стиля и эстетического восприятия; аналитическим и критическим мышлением для понимания влияния и значимости определенных трендов и их применимости в модной индустрии</p>  | <p>кинематографии и в других областях, непосредственно влияющих на индустрию моды; изучать и осмысливать работы и произведения в этих областях, исследуя их стиль, концепцию, технику и воздействие</p> <p><b>В целом владеет:</b> чувством стиля и эстетического восприятия; аналитическим и критическим мышлением для понимания влияния и значимости определенных трендов и их применимости в модной индустрии</p>                                 | <p>кинематографии и в других областях, непосредственно влияющих на индустрию моды; изучать и осмысливать работы и произведения в этих областях, исследуя их стиль, концепцию, технику и воздействие</p> <p><b>Владеет:</b> чувством стиля и эстетического восприятия; аналитическим и критическим мышлением для понимания влияния и значимости определенных трендов и их применимости в модной индустрии</p>   | <p>искусства, дизайна, фотографии, кинематографии и в других областях, непосредственно влияющих на индустрию моды; изучать и осмысливать работы и произведения в этих областях, исследуя их стиль, концепцию, технику и воздействие</p> <p><b>В полном объеме владеет:</b> чувством стиля и эстетического восприятия; аналитическим и критическим мышлением для понимания влияния и значимости определенных трендов и их применимости в модной индустрии</p> |
| <p><b>Не знает:</b> последние тенденции и инновации в сфере моды, а также основные принципы и технологии текстильного производства</p> <p><b>Не умеет:</b> собирать и обрабатывать информацию о новых конструкторских решениях и технологических инновациях; анализировать и интерпретировать технические чертежи, модели и прототипы одежды; проводить сравнительный анализ конкурентных аналогов проектируемых объектов и определять их преимущества и недостатки</p> | <p><b>В целом знает:</b> последние тенденции и инновации в сфере моды, а также основные принципы и технологии текстильного производства</p> <p><b>В целом умеет:</b> собирать и обрабатывать информацию о новых конструкторских решениях и технологических инновациях; анализировать и интерпретировать технические чертежи, модели и прототипы одежды; проводить сравнительный анализ конкурентных аналогов проектируемых объектов и определять</p> | <p><b>Знает:</b> последние тенденции и инновации в сфере моды, а также основные принципы и технологии текстильного производства</p> <p><b>Умеет:</b> собирать и обрабатывать информацию о новых конструкторских решениях и технологических инновациях; анализировать и интерпретировать технические чертежи, модели и прототипы одежды; проводить сравнительный анализ конкурентных аналогов проектируемых</p> | <p><b>В полном объеме знает:</b> последние тенденции и инновации в сфере моды, а также основные принципы и технологии текстильного производства</p> <p><b>В полном объеме умеет:</b> собирать и обрабатывать информацию о новых конструкторских решениях и технологических инновациях; анализировать и интерпретировать технические чертежи, модели и прототипы одежды; проводить сравнительный анализ конкурентных аналогов</p>                             |

| <b>Шкала оценивания</b>  |  |  |  |
|--|--|--|--|
| <b>неудовлетворительно</b>   | <b>удовлетворительно</b>   | <b>хорошо</b>  | <b>отлично</b>   |
| <p><b>Не владеет:</b><br/>практическими навыками в области конструирования и пошива одежды; способностью оценивать рыночный потенциал новых конструкторских и технологических решений одежды и текстильного производства</p> | <p>их преимущества и недостатки<br/><b>В целом владеет:</b><br/>практическими навыками в области конструирования и пошива одежды; способностью оценивать рыночный потенциал новых конструкторских и технологических решений одежды и текстильного производства</p> | <p>объектов и определять их преимущества и недостатки<br/><b>Владеет:</b><br/>практическими навыками в области конструирования и пошива одежды; способностью оценивать рыночный потенциал новых конструкторских и технологических решений одежды и текстильного производства</p> | <p>проектируемых объектов и определять их преимущества и недостатки<br/><b>В полном объеме владеет:</b><br/>практическими навыками в области конструирования и пошива одежды; способностью оценивать рыночный потенциал новых конструкторских и технологических решений одежды и текстильного производства</p> |

### *Оценочные средства*

#### Задания для текущего контроля

##### *Примерное творческое задание, 2 семестр*

Выполнить разработку эскизов арт-костюма с применение различных техник.

1. Проработать тематику костюма.
2. Выбрать цветовую гамму костюма.
3. Создать эскизы арт-костюмов с применением карандашной техники.

##### *Примерное творческое задание, 3 семестр*

Выполнить разработку эскизов арт-костюма с применение различных техник.

1. Создать эскизы арт-костюмов с применением акварельной техники.
2. Создать эскизы арт-костюмов с применением маркера.
3. Выбрать концепцию идеи костюма, проработать детали.

##### *Примерное творческое задание, 4 семестр*

Разработать образ с использованием нестандартных материалов.

1. Изучить свойства и возможности нестандартных материалов.
2. Выбрать экспериментальный метод обработки нестандартного материала в соответствии с желаемым результатом (выжигание, складывание, склеивание, использование различного оборудования, подходящего для данного типа материала).
3. Разработать образ, используя выбранный материал (например, пластик, кожу, металл, текстиль)

##### *Примерное творческое задание, 5 семестр*

Работа с объемом и формой костюма, путем создания модели костюма и его

элементов (например, планшеты, схемы).

1. Изучить стиль и техники, которые будут использоваться в дизайне костюма.
2. Выполнить анализ возможностей для создания объемной формы костюма и его элементов.
3. Создать эскизы будущего костюма и планшеты, обозначив все детали и элементы, входящие в конечный продукт.
4. Разработать модель костюма.
5. Создать схемы задуманного костюма и его элементов.
6. Подобрать наилучшие материалы для реализации задуманного дизайна и выбрать технологии создания моделей.
7. Выполнить корректировку эффектов формы и объема. Внести правки в схему костюма.

### ***Примерное творческое задание, 6 семестр***

Создание презентации своей работы в роли арт-дизайнера, представление своих наработок в рамках группы и обратная связь от партнеров.

1. Собрать и выбрать материал, позволяющий продемонстрировать свою работу в качестве арт-дизайнера костюма (фотографии готовых костюмов, рисунки, эскизы и идеи, которые могут использоваться при разработке новых проектов).
2. Создать структуру презентации.
3. Выполнить графическое оформление презентации, добавить звуковые и визуальные эффекты.
4. Выполнить тестирование презентации на реальной аудитории, получить обратную связь.

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

### **Промежуточная аттестация**

#### **Примерные вопросы к зачету с оценкой**

##### ***2 семестр***

1. Направления искусства, оказавшие влияние на появление арт-эксперимента в дизайне костюма.
2. Назовите основоположника арт-деко в дизайне костюма.
3. Перечислите особенности, которые характеризуют арт-эксперимент в дизайне костюма.
4. Назовите материалы и технологии, которые были введены в дизайн костюма благодаря арт-эксперименту.
5. Приведите пример дизайнеров, которые внесли значительный вклад в развитие арт-эксперимента в дизайне костюма.
6. Тенденции в развитии арт-эксперимента в дизайне костюма в XX веке.
7. Влияние искусства модернизма в дизайне костюма.
8. Значение развития арт-эксперимента в дизайне костюма для современного искусства.
9. Использование арт-эксперимента в дизайне костюма и его влияние на восприятие моды, культуры и искусства.
10. Значение арт-эксперимента в дизайне костюма для современных дизайнеров и искусствоведов.

11. Методы и техники, которые используются в экспериментальном искусстве дизайна костюма.
12. Роль экспериментальных методов в развитии дизайна костюма.
13. Технологии, используемые в экспериментальном дизайне костюма.
14. Считается ли экспериментальный дизайн костюма более креативным, чем традиционный.
15. Объясните на примере как знакомство с экспериментальными методами и техниками может помочь дизайнеру костюма развивать свой талант.
16. Верно ли утверждение, что экспериментальный дизайн костюма можно отнести к виду искусства в целом.
17. Можно ли считать экспериментальный дизайн костюма более направленным на технологические новшества, чем традиционный?
18. Материалы, которые чаще всего используются в экспериментальном дизайне костюма.
19. Назовите инструменты и оборудование, используемые дизайнерами при экспериментальном дизайне костюма.
20. Роль экспериментального дизайна костюма в современном мире моды.

### ***3 семестр***

1. Что представляет собой научный подход к арт-эксперименту в дизайне костюма?
2. Основные принципы научного подхода в арт-эксперименте.
3. Методы и инструменты научного исследования в арт-эксперименте в дизайне костюма.
4. Какой вклад может внести научный подход в развитие дизайна костюма?
5. Проблемы, решаемые с помощью научного подхода в арт-эксперименте в дизайне костюма.
6. Как научный подход может помочь дизайнеру костюма в создании новых материалов и технологий?
7. Как научный подход может повысить эффективность командной работы в арт-эксперименте в дизайне костюма?
8. Перечислите принципы научного подхода, которые могут быть применены при анализе и интерпретации полученных результатов в арт-эксперименте.
9. Каким образом научный подход может повысить профессиональный уровень дизайнера костюма?
10. Что представляют собой эксперименты со стилем в дизайне костюма?
11. Стили и направления, которые могут быть использованы в экспериментах в дизайне костюма.
12. Технологии и методы, применяемые при проведении стиливых экспериментов в дизайне костюма.
13. Какова роль стиливых экспериментов в современном дизайне костюма?
14. Поясните каким образом эксперименты со стилем могут помочь дизайнеру костюма создавать уникальные и инновационные образы.
15. Отличие экспериментов со стилем от других экспериментов в дизайне костюма.
16. Как наличие определенного стиля и направления ограничивает или расширяет возможности дизайнера при создании костюма?
17. Поясните как наличие определенного стиля и направления влияет на функциональность и удобство костюма.
18. Тенденции и перспективы, которые можно выделить в стиливых экспериментах в дизайне костюма в будущем.

#### **4 семестр**

1. Влияние цвета на общую эстетическую оценку костюма в экспериментальной моде.
2. Наиболее популярными цветовые комбинации, используемые в экспериментальной моде.
3. Эмоции и настроения, которые могут вызывать различные цвета у зрителя.
4. Влияние изменения цветовой гаммы на форму костюма в экспериментальной моде.
5. Приведите примеры эффектов, которые можно создать при помощи изменения оттенков и насыщенности цвета в костюме.
6. Техники, используемые для создания оригинальных цветовых сочетаний в экспериментальной моде.
7. Приведите примеры как использовать цвет для подчеркивания особенностей костюма, таких как детали, текстуры или формы.
8. Назовите методы, применяемые для управления визуальным весом и балансом цветов в экспериментальном костюме.
9. Перечислите факторы, которые влияют на выбор цветовой гаммы для создания конкретного образа в экспериментальной моде.
10. Опишите тенденции, влияющие на использование цвета в экспериментальной моде в настоящее время.
11. Дайте пояснение термину «кинетическое формообразование в искусстве экспериментальной моды».
12. Инновационные технологии и материалы, используемые в кинетическом формообразовании в экспериментальной моде.
13. Влияние кинетического формообразования влияет на функциональность и удобство костюма.
14. Как умелое использование кинетического формообразования может сделать костюм интерактивным с элементами движения и звука?
15. Как кинетическое формообразование помогает дизайнеру экспериментальной моды создавать уникальные и инновационные образы?
16. Тенденции и течения, которые наблюдаются в кинетическом формообразовании в экспериментальной моде.
17. Влияние наличия элементов кинетического формообразования на эстетический вид и внешний облик костюма.
18. Насколько реалистичны костюмы, созданные с помощью кинетического формообразования, для повседневной жизни?
19. Влияние наличия кинетического формообразования на определенные этапы жизненного цикла костюма, включая производство и утилизацию.

#### **Примерные вопросы к экзамену**

#### **5 семестр**

1. Роль визуализации идей в процессе дизайна костюма.
2. Эффект, который создают визуальные идеи в костюмах в контексте режиссуры театра или кино.
3. Поясните как изменяется восприятие костюма при использовании нестандартных визуальных решений.
4. Влияние искусства на дизайн костюма.
5. Материалы и техники, используемые для передачи визуальных идей в дизайне костюма.

6. Назовите примеры коллекций дизайнеров, которые на сегодняшний день являются наиболее успешными в использовании визуальных идей в создании костюмов.
7. Как визуальные идеи в дизайне костюма могут служить для передачи эмоций и настроений персонажей.
8. Каким образом визуальные идеи помогают сделать костюмы уникальными и запоминающимися?
9. Что представляют собой оцифрованные технологии в дизайне костюма?
10. Приведите примеры применения 3D-моделирования для создания костюма в экспериментальной моде.
11. Преимущества использования 3D-моделирования при создании костюма.
12. Влияние цифровых технологий на проектирование и производство экспериментальных костюмов.
13. Материалы, которые могут быть использованы для печати костюма на 3D-принтере.
14. Способы создания дизайнером уникального костюма с использованием цифровых технологий.
15. Ограничения и проблемы, которые могут возникнуть при использовании оцифрованных технологий в экспериментальной моде.
16. Влияние оцифрованных технологий на восприятие искусства и моды.
17. Как оцифрованные технологии помогают в создании универсального костюма для фильма, театра или других видов искусства?
18. Что представляет собой искусство представления и визуализации концептов костюмирования?
19. Каким образом визуализация концептов костюмирования может помочь в создании костюма?
20. Какие средства визуализации чаще всего используются для представления концептов костюмирования?
21. Роль, которую играет визуализация концепта в процессе дизайна костюма.
22. Влияние визуализации концепта на коммуникации между дизайнером, организатором и режиссером.
23. Роль визуализации в проектировании костюма и сохранении целостности концепции.
24. Способы эффективной передачи концепции костюма визуальным способом.
24. Влияние визуализации концепта на выбор материалов и средств декорирования.
26. Как визуализация концепта может помочь в создании аксессуаров к костюму?
27. Оценка прототипов костюмов на основе визуализаций концептов.

### **Примерные вопросы к экзамену**

#### ***6 семестр***

1. Что такое концептуальные костюмы для подиумных показов?
2. Наличие основных элементов, которые должны быть учтены при создании концептуальных костюмов для подиумных показов.
3. Роль контекстуального анализа в создании концептуальных костюмов для подиумных показов.
4. Влияние уникальности концептуального костюма на его эстетическую ценность на подиумном показе.
5. Роль передовых технологий в создании концептуальных костюмов для подиумных показов.
6. Процесс сбора идеи для создания концептуального костюма для подиумного показа.

7. Принципы оценивания концептуального костюма дизайнером и экспертами перед его демонстрацией на подиуме.
8. Проблемы, связанные с созданием концептуальных костюмов для подиумных показов.
9. Способы интерпретации и применения традиционных элементов специфических костюмов в концептуальной моде подиумных показов.
10. Критерии успешности/неуспешности концептуальных костюмов в данной визуальной форме их демонстрации на подиуме.
11. Методы и техники, используемые в искусстве перформанса.
12. Цель и задачи арт-эксперимента в дизайне костюма.
13. Главный участник в искусстве перформанса.
14. Материалы, используемые в арт-эксперименте в дизайне костюма.
15. Роль публики в искусстве перформанса.
16. Определите разницу между обычным костюмом и костюмом, созданным в рамках арт-эксперимента.
17. Темы, которые могут быть освещены в искусстве перформанса.
18. Роль, которую играет музыка в арт-эксперименте в дизайне костюма.
19. Возможные последствия для создателя костюма и исполнителя в искусстве перформанса.
20. Дайте описание понятию «культурный код».
21. Способы выражения культурного кода в дизайне костюма.
22. Культурные национальные особенности, которые могут быть отражены в костюме.
23. Влияние культурного кода на восприятие костюма.
24. Способы отражения исторических событий в дизайне костюма.
25. Влияние, которое оказывает рассмотрение восточных и западных культур на дизайн костюма.
26. Как арт-эксперимент используется для создания новых уникальных культурных особенностей в дизайне костюма?
27. Приведите примеры дизайнеров, которые на сегодняшний день являются наиболее успешными в создании костюмов с уникальным культурным кодом.
28. Факторы, которые могут помочь дизайнеру создать костюм с насыщенным культурным контекстом.

### Критерии оценки при проведении промежуточной аттестации

| 4-балльная шкала<br>(экзамен, зачет с<br>оценкой) | 2-балльная<br>шкала<br>(зачет) | Показатели   | Критерии   |
|---|--------------------------------|--|--|
| Отлично   | Зачтено                        | 1. Полнота ответов на вопросы и выполнения задания.<br>2. Аргументированность выводов.<br>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: Шамшина Любовь Михайловна – доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза художников России.

ФОС для проведения промежуточной аттестации одобрен на заседании кафедры дизайна (Протокол заседания кафедры № 1 от «27» января 2023 г.).