Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 10.10.2023 17:33:08
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

Частное образовательное учреждение высшего образования
«Международный Институт Дизайна и Сервиса»
(ЧОУВО МИДиС)

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебно-проектной работе
_____ Н.А. Попова
«29» мая 2023 года

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
ОП.18 КОСТЮМОГРАФИКА

Специальность:
54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Направленность:
Дизайн одежды и аксессуаров

Профиль подготовки:
Гуманитарный

Квалификация выпускника:
Дизайнер

Срок освоения программы:
3 года 10 месяцев

Год набора
2020

Челябинск 2023

Рабочая программа учебной дисциплины ОП.18 Костюмографика разработана на основе требований федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям), утвержденного приказом Министерства образования и науки РФ от 27.10.2014 № 1391.

Автор-составитель: Нездомина Я.А.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры дизайна, рисунка и живописи.

Протокол № 10 от 29.05.2023 г.

Заведующий кафедрой дизайна, рисунка и живописи. Ю.В. Одношовина

Содержание

1. Паспорт рабочей программы учебной дисциплины ОП.18 Костюмографика 3
2. Структура и содержание учебной дисциплины 5
3. Условия реализации учебной дисциплины 8
4. Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины 10

1. Паспорт рабочей программы учебной дисциплины ОП.18 Костюмографика

1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью основной профессиональной образовательной программы среднего профессионального образования (программы подготовки специалиста среднего звена) в соответствии с ФГОС СПО по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

1.2. Место учебной дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы (программы подготовки специалистов среднего звена)

Общепрофессиональная дисциплина профессионального учебного цикла.

1.3. Требования к результатам освоения дисциплины

В результате освоения дисциплины ОП.18 Костюмографика обучающийся должен

уметь:

- использовать основные графические средства и материалы при работе над эскизами;
- применять различные приёмы и способы изображения человека и одежды.
- стилизовать фигуру человека в статике и простом движении;
- выполнять чёрно-белую и цветную графику костюма;
- выражать языком графики художественно-образное содержание костюма;
- выполнять эскизную часть дизайн-проекта на профессиональном уровне.
- уметь решать проектно-художественные задачи, опираясь на знания, приобретенные в процессе изучения дисциплины «Костюмографика»;
- уметь выражать и обосновывать свои позиции по вопросам, касающимся эскизирования костюма;
- уметь выявлять технические, стилистические особенности подачи эскиза костюма;
- уметь ориентироваться в терминах и определениях.

знать:

- пропорциональное строение и механику движения фигуры человека;
- особенности стилизации фигуры человека любой половозрастной группы;
- основные правила профессионального эскизирования одежды;
- приемы и способы знаковой стилизации костюма

Перечень формируемых компетенций

Общие компетенции (ОК):

ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.

ОК 2. Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.

ОК 3. Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.

ОК 4. Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.

ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.

ОК 6. Работать в коллективе, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.

ОК 7. Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), за результат выполнения заданий.

ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.

ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.

Профессиональные компетенции (ПК):
ПК 1.1. Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов.
ПК 1.2. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учетом современных тенденций в области дизайна.
ПК 1.4. Разрабатывать колористическое решение дизайн-проекта.
ПК 1.5. Выполнять эскизы с использованием различных графических средств и приемов.

1.4. Количество часов на освоение программы дисциплины:

максимальная учебная нагрузка обучающегося 105 часов, в том числе:
- обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося 70 часов;
- самостоятельной работы обучающегося 35 часов.

2. Структура и содержание учебной дисциплины

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов	7 семестр	8 семестр
Максимальная учебная нагрузка (всего)	**105**	**51**	**54**
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	**70**	**34**	**36**
в том числе:	-	-	-
лекционные занятия	35	17	18
практические занятия	35	17	18
Самостоятельная работа обучающегося (всего)	**35**	**17**	**18**
в том числе:	-	-	-
изучение тенденций и работа с *sketchdook*	31	15	16
подготовка к просмотру выполненных работ	2	2	-
подготовка к дифференцированному зачету	2	-	2
Итоговая аттестация в форме		Другие (просмотр творческих работ	Дифферен-цированный зачет

2. Структура и содержание учебной дисциплины ОП.18 Костюмографика

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, практические работы, самостоятельная работа обучающихся	Объем часов	Уровень освоения*	Осваиваемые элементы компетенций
1	2	3	4	5
7 семестр				
Раздел 1. Fashion-графика как презентационный элемент в проектировании одежды				
Тема 1.1. Основные понятия fashion-графики	**Содержание учебного материала:**	8	3	ОК 1. - ОК 9. ПК 1.1. ПК 1.2. ПК 1.4. ПК 1.5.
	1. Значение fashion-графики в индустрии моды. История fashion-графики и иллюстрации (лекция-диалог) 2. Основные эскизные формы. 3. Основные требования в оформлении графических работ			
	Практические занятия обучающихся:	8		
	1. Выполнение *research*а по основным пунктам темы.			
	Самостоятельная работа обучающихся:	8		
	1. Изучение тенденций в fashion-графике и ведение *sketchdook*а.			
Тема 1.2. Выразительные средства в fashion-графике.	**Содержание учебного материала:**	9	3	ОК 1. - ОК 9. ПК 1.1. ПК 1.2. ПК 1.4. ПК 1.5.
	1. Графические материалы и их свойства. 2. Стилизация образа и фигуры (лекция диалог) 3. Стилизация текстильных материалов. Фактуры и текстуры в графике (лекция-диалог)			
	Практические занятия обучающихся:	9		
	1. Работа с reference. 2. Выполнение researcha, sketcheй по основным пунктам темы.			
	Самостоятельная работа обучающихся:	9		
	1. Копирование работ разных fashion иллюстраторов и ведение *sketchdook*а. 2. Подготовка к просмотру творческих работ (промежуточный просмотр)			
8 семестр				
Раздел 2. Рекламно-графическая подача итогового проекта				
Тема 2.1. Приёмы изображения моделей одежды в рекламной графике.	**Содержание учебного материала:**	6	2	ОК 1. - ОК 9. ПК 1.1. ПК 1.2. ПК 1.4. ПК 1.5.
	Использование в работе приёмов плаката, журнального, газетного издания и буклета			
	Практические занятия обучающихся:	6		
	1. Использование в работе приёмов плаката, журнального, газетного издания и буклета. 2. *Fashion*-постер, как отдельная *fashion story*. 3. Работа с *reference*. 4. Выполнение *research*а, *sketch*ей по основным пунктам темы.			

	Самостоятельная работа обучающихся:	6		
	1. Изучение современных *fashion* иллюстраторов и *Fashion*-постеров и ведение *sketchdook*а.			
Тема 2.2. Алгоритмы работы над рекламно-графической частью итогового проекта	**Содержание учебного материала:**	6	2	ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 8, ОК 9, ПК 1.4, ПК 1.5.
	Анализ ситуации, фор-эскизный поиск графической части, эскизная проработка и выполнение планшетного ряда			
	Практическая работа обучающихся:	6		
	1. Анализ ситуации, фор-эскизный поиск графической части, эскизная проработка и выполнение планшетного ряда (разработка проекта) 2. Работа с reference. 3. Выполнение *research*а, *sketch*ей и *moodboard*ов по основным пунктам темы.			
	Самостоятельная работа обучающихся:	6		
	1. Изучение тенденций на текущий и предстоящий сезон по основным пунктам изучаемой темы и ведение *sketchdook*а.			
Тема 2.3. Этапы технической разработки ассортиментной матрицы коллекции	**Содержание учебного материала:**	6	3	ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 8, ОК 9, ПК 1.4, ПК 1.5.
	Разработка и трансформация коллекции в технические структуры и эскизы			
	Практическая работа обучающихся:	6		
	1. Разработка и трансформация коллекции в технические структуры и эскизы (разработка проекта) 2. Выполнение схем с градациями внутреннего дизайна, цвета, фактур и принтов. 3. Выполнение *research*а, *sketch*ей и *moodboard*ов по основным пунктам темы.			
	Самостоятельная работа обучающихся:	6		
	1. Изучение тенденций на текущий и предстоящий сезон по основным пунктам изучаемой темы и ведение *sketchdook*а. 2. Подготовка к дифференцированному зачету			
	Всего:	**105**		

Для характеристики уровня освоения учебного материала используются следующие обозначения:
1 уровень - ознакомительный (узнавание ранее изученных объектов, свойств);
2 уровень - репродуктивный (выполнение деятельности по образцу, по инструкции или под руководством);
3 уровень - продуктивный Самостоятельная работа обучающихся:

3. Условия реализации учебной дисциплины

3.1. Требования к материально-техническому обеспечению

Реализация учебной дисциплины ОП.18 Костюмографика требует наличия мастерской дизайн-проектирования.

Помещение кабинета удовлетворяет требованиям Санитарно-эпидемиологических правил и нормативов (СанПин 2.4.2 № 178-02).

№ п/п	Наименование оборудованных учебных аудиторий для практических занятий, лабораторий, мастерских	Перечень материального оснащения, оборудования и технических средств обучения
1.	Мастерская дизайн-проектирования	Мастерская дизайн-проектирования №305 *Материальное оснащение, компьютерное и интерактивное оборудование:* Компьютер Парты (2 местная) Стол учителя Стулья Стул учителя Доска меловая Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС с выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет». *Программное обеспечение* 1С: Предприятие. Комплект для высших и средних учебных заведений (1С – 8985755) Mozilla Firefox Adobe Reader ESET Endpoint Antivirus Microsoft™ Windows® 10 (DreamSpark Premium Electronic Software Delivery id700549166) Microsoft™ Office® Google Chrome «Гарант аэро» КонсультантПлюс
2.	Библиотека Читальный зал	Библиотека. Читальный зал с выходом в Интернет № 122 Автоматизированные рабочие места библиотекарей Автоматизированные рабочие места для читателей Принтер Сканер Стеллажи для книг Кафедра Выставочный стеллаж Каталожный шкаф Посадочные места (столы и стулья для самостоятельной работы) Стенд информационный **Условия для лиц с ОВЗ:** Автоматизированное рабочее место для лиц с ОВЗ Линза Френеля Специальная парта для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата Клавиатура с нанесением шрифта Брайля Компьютер с программным обеспечением для лиц с ОВЗ Световые маяки на дверях библиотеки

		Тактильные указатели направления движения Тактильные указатели выхода из помещения Контрастное выделение проемов входов и выходов из помещения Табличка с наименованием библиотеки, выполненная шрифтом Брайля Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС с выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет». *Программное обеспечение* 1С: Предприятие. Комплект для высших и средних учебных заведений (1С – 8985755) Mozilla Firefox Adobe Reader ESET Endpoint Antivirus Microsoft™ Windows® 10 (DreamSpark Premium Electronic Software Delivery id700549166) Microsoft™ Office® Google Chrome «Балаболка» NVDA.RU «Гарант аэро» КонсультантПлюс

3.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения учебной дисциплины

Основная литература:

1. Мищенко, Р. В. Основы художественной графики костюма [Текст]: учебник / Р. В. Мищенко. - М.: Академия, 2015. - 176 с.
2. Пармон, Ф. М.Рисунок и графика костюма [Текст]: учебник / Ф.М.Пармон,Т.П.Кондратенко. - стереотип.изд. - М.: Архитектура-С, 2015. - 208 с.
3. Степучев, Р. А. Костюмографика [Текст]: учеб.пособие / Р.А.Степучев. - М.: Академия, 2015. - 288с.

Дополнительная литература:

1. Art Deco Fashion [Text] - Amsterdam: The Pepin Press, 2007. - 408с.
2. Блэкмен, К. 100 лет моды в иллюстрациях [Текст] / К. Блэкмен; пер. с англ. яз. Т. Зотина. - М.: КоЛибри, 2012. - 384 с.
3. Drudi, E. Figure drawing for fashion design [Text] / E.Drudi,T.Paci. - Amsterdam: The Pepin Press, 2006. - 216с.
4. Drudi, E. Wrap & Drape fashion. History, design & Drawing [Text] / E.Drudi. - Amsterdam: The Pepin Press, 2007. - 232с.
5. Мода в эскизах [Текст]: арт-альбом российских дизайнеров / авт.-сост. Е.Н. Положенцева. - М.: Слово/Slovo, 2013. - 224с.: ил.

Электронные издания (электронные ресурсы)

1. Алексеев, А. Г. Дизайн-проектирование: учебное пособие для спо / А. Г. Алексеев. — 2-е изд. — Москва : Юрайт, 2020. — 90 с. — (Профессиональное образование). — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/456785 (дата обращения: 22.05.2020).
2. Ермилова, Д. Ю. История домов моды : учебное пособие для спо / Д. Ю. Ермилова. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва :Юрайт, 2020. — 443 с. — (Профессиональное образование). —

Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/454385 (дата обращения: 22.05.2020).
3. Кузьмичев, В. Е. Конструирование швейных изделий: системное проектирование : учебное пособие для спо / В. Е. Кузьмичев, Н. И. Ахмедулова, Л. П. Юдина ; под науч. ред. В. Е. Кузьмичева. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва : Юрайт, 2020. — 392 с. — (Профессиональное образование). — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/454922 (дата обращения: 22.05.2020).
4. Кузьмичев, В. Е. Основы теории системного проектирования костюма : учебное пособие / В. Е. Кузьмичев, Н. И. Ахмедулова, Л. П. Юдина ; под науч. ред. В. Е. Кузьмичева. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва : Юрайт, 2020. — 392 с. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/454438 (дата обращения: 22.05.2020).

Журналы:
Vogue Russia (Вог Россия)
Ателье
Теория моды: Одежда. Тело. Культура

Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения учебной дисциплины

Для выполнения заданий, предусмотренных рабочей программой используются рекомендованные Интернет-сайты, ЭБС.

Электронные образовательные ресурсы

1. ЭБС «ЮРАЙТ»: https: //biblio-online.ru.
2. ЭБС «ZNANIUM.COM»: http://znanium.com.
3. http://www.photoshop-master.ru/lessons Креативная среда для дизайнеров.
4. http://demiart.ru Уроки CorelDraw и Photoshop.

Интерактивные формы проведения занятий

В целях реализации компетентностного подхода для обеспечения качественного образовательного процесса применяются формы проведения занятий:

Интерактивные формы проведения занятий (в часах)

Вид / Форма	Лекционные занятия	Практические занятия	Всего
Лекция-диалог	8	-	8
Разработка проекта	-	12	12
Итого интерактивных занятий	8	12	20 часов, что составляет 25,7 % от аудиторных занятий

4. Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины

Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий и выполнения обучающимися индивидуальных заданий.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
уметь: - использовать основные графические средства и материалы при работе над эскизами; - применять различные приёмы и способы изображения человека и одежды. - стилизовать фигуру человека в статике и простом движении; - выполнять чёрно-белую и цветную графику костюма;	*Текущий контроль*: оценка по практическим и самостоятельным видам работ –проверка скетчбуков, проверка творческих работ *Промежуточный контроль:* Дифференцированный зачет

- выражать языком графики художественно-образное содержание костюма; - выполнять эскизную часть дизайн-проекта на профессиональном уровне. - уметь решать проектно-художественные задачи, опираясь на знания, приобретенные в процессе изучения дисциплины «Костюмографика»; - уметь выражать и обосновывать свои позиции по вопросам, касающимся эскизирование костюма; - уметь выявлять технические, стилистические особенности подачи эскиза костюма; - уметь ориентироваться в терминах и определениях.	
знать: - пропорциональное строение и механику движения фигуры человека; - особенности стилизации фигуры человека любой половозрастной группы; - основные правила профессионального эскизирования одежды; - приемы и способы знаковой стилизации костюма	*Текущий контроль*: оценка по практическим и самостоятельным видам работ – защита презентаций, проверка скетчбуков, проверка творческих работ *Промежуточный контроль:* Дифференцированный зачет