

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Усынин Максим Валерьевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 25.03.2026 15:00:59  
Уникальный программный ключ:  
f498e59e83f65dd7c5ce7bb8a25c0b0bb55edc58

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

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ  
ОСНОВЫ ПРОЕКТИРОВАНИЯ В ДИЗАЙНЕ**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль):

Дизайн одежды и управление модным брендом

Квалификация выпускника: бакалавр

Форма обучения: очная

Год набора - 2026

Рабочая программа дисциплины «Основы проектирования в дизайне» разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата) (приказ Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. № 1015)

Автор-составитель: Одношовина Ю.В.

Рабочая программа утверждена и одобрена на заседании кафедры дизайна, рисунка и живописи. Протокол № 10 от 25.05.2026

Заведующий кафедрой дизайна,  
рисунка и живописи,  
кандидат культурологии, доцент

Ю.В. Одношовина

**СОДЕРЖАНИЕ**

1. Наименование дисциплины (модуля), цели и задачи освоения дисциплины (модуля) .....	4
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы.....	4
3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы.....	5
4. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся.....	5
5. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий..	6
6. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю) .....	15
7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля) .....	15
8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины (модуля).....	16
9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля) .....	17
10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения, современных профессиональных баз данных и информационных справочных систем.....	18
11. Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю).....	18

## **1. НАИМЕНОВАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ), ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

### **1.1. Наименование дисциплины**

Основы проектирования в дизайне

### **1.2. Цель дисциплины**

Овладение студентами теоретическими знаниями и практическими навыками проектирования одежды различных ассортиментных групп в различных художественных системах. Дисциплина «Основы проектирования в дизайне» нацелена на формирование профессиональных навыков художников-проектировщиков одежды, отвечающих современному уровню развития моды и проектной культуры в целом, давая логически обоснованную систему профессионально-практических навыков и знаний.

### **1.3. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

1. осуществлять самостоятельный анализ и поиск информации, необходимой для решения проектных задач, выбору метода технологической обработки;

1. анализировать и определять требования к дизайн-проекту; составлять подробную спецификацию требований к дизайн-проекту; синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта; научно обосновывать свои предложения;

2. владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта; владеть принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка; приёмами работы с цветом и цветовыми композициями;

3. разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи;

4. конструировать промышленные образцы, коллекции, разрабатывать полный набор документации по дизайн-проекту для его реализации, осуществлять основные экономические расчёты проекта;

5. уметь пользоваться нормативными документами на практике.

## **2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ**

Процесс изучения дисциплины (модуля) «Основы проектирования в дизайне» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
УК-2. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	УК-2.1. Знает необходимые для осуществления профессиональной деятельности правовые нормы и методологические основы принятия управленческого решения
	УК-2.2. Умеет анализировать альтернативные варианты решений для достижения намеченных результатов; разрабатывать план, определять целевые этапы и основные направления работ.
	УК-2.3. Владеет методиками разработки цели и задач проекта; методами оценки продолжительности и стоимости проекта, а также

	потребности в ресурсах, навыками работы с нормативно-правовой документацией
ПК-1 Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования при создании детской одежды	ПК-1.1 Анализирует и прогнозирует дизайн-тренды, нужды, пожелания и предпочтения потребителей
	ПК-1.2 Проводит анализ производственных и экономических требований, предъявляемых к дизайну для реализации проекта заказчика
	ПК-1.3 Оформляет результаты исследований и формирует предложения о направлениях работ по созданию моделей (коллекций) одежды
ПК-3 Способен проектировать, разрабатывать визуальные образы и стили, новые конструктивные решения при создании моделей (коллекций) одежды	ПК-3.1 Разрабатывает модные визуальные образы и коммерческие концепции дизайна одежды на основе модных тенденций с учетом требований заказчиков и нужд потребителей, используя разнообразные изобразительные и технические приемы и средства, графические компьютерные программы и автоматизированные программы проектирования
	ПК-3.2 Подбирает и комбинирует цветовые гаммы, фактуры, формы, материалы, фурнитуру, аксессуары к моделям одежды с учетом возрастной физиологии и психо-логии, прогнозирует свойства и качество готовых моделей по их показателям
	ПК-3.3 Подготавливает пояснительную записку, включающей обоснование основной идеи проекта, культурно-исторических предпосылок эволюционного развития проектируемой одежды и обуви, обоснование формообразования, цветографической концепции и стиля, описание преимуществ по отношению к существующим аналогам

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

Учебная дисциплина «Основы проектирования в дизайне» относится к элективным дисциплинам части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений учебного плана по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн одежды и управление модным брендом.

### **4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ**

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 3 зачетных единиц, 108 академических часов. Дисциплина изучается на 2 курсе, 3 семестре.

### Состав и объем дисциплины и виды учебных занятий

Вид учебных занятий	Всего	Разделение по семестрам
		3
Общая трудоемкость, ЗЕТ	<b>3</b>	<b>3</b>
Общая трудоемкость, час.	<b>108</b>	<b>108</b>
<b>Аудиторные занятия, час.</b>	<b>68</b>	<b>68</b>
Лекции, час.	28	28
Практические занятия, час.	40	40
в т.ч. в форме практической подготовки	40	40
<b>Самостоятельная работа</b>	<b>40</b>	<b>40</b>
Курсовой проект (работа)	-	-
Контрольные работы	-	-
Вид итогового контроля (зачет, экзамен)	Зачет с оценкой	Зачет с оценкой

## 5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ), СТРУКТУРИРОВАННОЕ ПО ТЕМАМ (РАЗДЕЛАМ) С УКАЗАНИЕМ ОТВЕДЕННОГО НА НИХ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ И ВИДОВ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ

### 5.1. Содержание дисциплины

#### Раздел 1. Художественное проектирование – основа дизайна костюма.

##### Тема 1.1. Задачи художественного проектирования костюма.

Понятие дизайна. Костюм как объект дизайна и искусства.

##### Тема 1.2. Классификация одежды.

Значение и функции одежды. Классификация одежды. Деление одежды на ассортиментные группы в зависимости от назначения. Деление одежды по сезонам.

##### Тема 1.3. Тектоника человеческой фигуры как основа композиции костюма.

Фигура человека, как объект формообразования костюма. Понятие о конструктивных поясах. Выполнение схемы фигур: пропорциональной и стилизованной. Костюм как оболочка тела, следующий за фигурой, подчиняющийся логике её строения. Рассмотрение взаимосвязи "костюм-фигура" как единая объёмно-пространственная структура. Структура костюма — построенность, пространственная организация — внутренняя форма. Виды структур. Основные конструктивные пояса фигуры, понятие об опорной поверхности (поясные, плечевые изделия).

#### Раздел 2. Композиция в художественном проектировании костюма.

##### Тема 2.1. Основы композиции в проектировании костюма.

Композиция как единство и целостность формы художественного произведения. Главное и второстепенное в композиции. Композиционный центр костюма, моно и полицентричные формы. Соразмерность и соподчинение. Основные закономерности композиционной организации структуры формы в дизайне. Образность в костюме. Соотношения и связи элементов формы костюма.

##### Тема 2.2. Основной закон композиции в проектировании костюма.

Основной закон композиции. Принципы основного закона композиции. Сбалансированность композиции. Закон соподчинения частей целому. Система закономерных отношений, положенная в основу размеров основных элементов.

##### Тема 2.3. Свойства композиции костюма.

Выразительность как средство привлечения внимания. Законченность как свойство завершенности композиции. Три правила законченности. Понятия целостности в костюме. Целостность композиции: простота, лаконичность, ясность композиции. Равновесие.

Факторы равновесия в костюме. Симметрия как средство достижения композиции. Статичность и динамичность. Функциональное назначение и возрастной фактор, определяющие выбор статики или динамики в проектировании костюма.

#### **Тема 2.4. Выразительные средства композиции.**

Пропорции – способ достижения гармоничного единства. Простые (рациональные) и сложные (иррациональные) пропорции в костюме. Алгоритм пропорционального решения костюма. Виды пропорциональных соотношений. Отношения подобия в природных и искусственных системах.

Масштаб и масштабность в костюме. Конструктивные и декоративные членения формы. Изменение динамики формы за счёт внутренних членений и силуэта костюма. Ритмическая организация форм костюма. Виды ритмов.

Разработка матриц взаимодействия различных видов ритма (лиф и юбка).

Взаимосвязь внутренних членений с силуэтом костюма (тождество, контраст, нюанс).

Симметрия и асимметрия. Оси симметрии. Выражение симметрии в костюме.

Трансформация природной формы в форму костюма. Анализ геометрического вида и структуры природной формы, а также её ритмическая организация. Контраст, нюанс, тождество как средство создания устойчивой соподчиненной системы в композиции. Симметричные композиции

#### **Тема 2.5. Элементы композиции костюма. Форма как объёмно-пространственная характеристика предмета.**

Художественная форма. Структура формы. Собственные свойства формы: силуэт, геометрический вид, масса, пластика. Пространственные связи. Средства и способы ее изображения. Три группы происхождения форм. Характеристики форм. Форма в создании образа. Плоскостное изображение формы – силуэт. Типы и разновидности силуэтов. Композиционное формообразование. Масштаб.

#### **Тема 2.6. Закономерности формообразования.**

Условия проектирования костюмной формы. Свойства формы. Закономерности формообразования в природе. Формообразующие силы в природе. Конструкции неорганической природы. Объекты органической природы в основе своего развития имеют принципы пневматики. Пластика элементов формы.

Закономерности формообразования искусственной среды. Развитие идёт от простого применения природных материалов через сознательное использование свойств материалов и действие физических законов к выработке определённых тектонических систем с использованием новых материалов и технологий. Типы тектонических систем. Типы конструкций. Средства гармонизации форм искусственной среды. Формообразование микросреды человека — одежды — осуществление их на основе тех же всеобщих законов. Взаимодействие силуэта костюма с фигурой человека (телосложение, пластический изгиб). Понятие об антропоморфности формы костюма. Различие пропорций стандартной фигуры и фигура манекенщицы (топ – модель).

Наброски фигуры человека. Анализ типов постановки и телосложения человека. Выявление основных типов постановки фигуры манекенщицы.

#### **Тема 2.7. Цвет и колорит в композиции костюма.**

Трансформация природного колорита в костюмное цветовое решение.

Анализ колорита природной формы или её поверхности.

Выделение типа колористической гармонии и цветовой доминанты при разборе цветowych «окон».

Пропорции цветowych площадей при решении колористики костюма (Доминирование цвета, субординация, акценты цвета.)

Разработка вариантов колористики костюма на основе усиления того или иного вида контраста.

Возможности усиления и смягчения очертаний силуэта костюма средствами цветного фона. Жёсткость и мягкость касаний, акцентирование силуэта.

Разработка вариантов акцентирования силуэта костюма с помощью фона (изменение площади и контрастности фона).

### **Тема 2.8. Фактура и текстура в композиции костюма.**

Влияние волокнистого состава, плоскости и толщины на драпируемость текстильных материалов. Взаимосвязь пластики с силуэтом формы и членения одежды.

Фактура как совокупность технических приёмов отделки материалов и строения поверхности. Возможности акцентирования форм костюма с помощью контраста фактур.

Разработка графических эквивалентов фактуры материалов (матовая, блестящая, ворсистая, меховая и т.п.). Роль фактуры в композиции костюма. Фактура как свойство, характеризующее строение поверхности материала. Виды фактуры. Влияние фактуры на зрительное восприятие формы. Пластические свойства формы.

Текстура поверхности как проявление внутреннего строения (структуры) текстильных материалов. Взаимодействие поверхностей различных материалов в костюме. Разработка графических эквивалентов текстуры материалов (зернистая, сжатая, слоистая, волокнистая и т.п.).

### **Тема 2.9. Орнамент и декор в проектировании костюма.**

Современные приёмы декорирования. Приёмы декорирования в костюме. Факторы, определяющие использование декора в костюме. Принципы взаимодействия орнамента и силуэта костюма (подобие, контраст, нюанс).

Анализ характера взаимодействия силуэта природной формы и ее орнаментального покрова или поверхности.

Взаимодействие орнаментальных и гладких материалов в костюме. Ткани компаньоны (доминирование, субординация, акцент).

Пропорционирование площади гладких и орнаментированных материалов в костюме.

Зависимость конструктивных членений костюма от масштаба орнамента и характера его расположения.

Анализ взаимодействия масштаба орнамента с силуэтом и конструктивными членениями формы костюма. Разработка оптимальных вариантов.

## **5.2. Тематический план**

Номера и наименование разделов и тем	Количество часов					
	Общая трудоёмкость	из них				
		Самостоятельная работа	Аудиторные занятия	из них		
				Лекции	Практические занятия	из них Практическая подготовка
<b>3 семестр</b>						
<b>Раздел 1. Художественное проектирование – основа дизайна костюма</b>						
<b>Тема 1.1.</b> Задачи художественного проектирования костюма	3	2	1	1	-	-
<b>Тема 1.2.</b> Классификация одежды	3	2	1	1	-	-
<b>Тема 1.3.</b> Тектоника человеческой фигуры как основа композиции костюма	10	4	6	2	4	4

<b>Итого по 1 разделу</b>	<b>16</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>
<b>Раздел 2. Композиция в художественном проектировании костюма</b>						
<b>Тема 2.1.</b> Основы композиции в проектировании костюма	6	2	4	2	2	2
<b>Тема 2.2.</b> Основной закон композиции в проектировании костюма	6	2	4	2	2	2
<b>Тема 2.3.</b> Свойства композиции костюма	14	4	10	4	6	6
<b>Тема 2.4.</b> Выразительные средства композиции	16	4	12	4	8	8
<b>Тема 2.5.</b> Элементы композиции костюма. Форма как объёмно-пространственная характеристика предмета	12	4	8	4	4	4
<b>Тема 2.6.</b> Закономерности формообразования	8	4	4	2	2	2
<b>Тема 2.7.</b> Цвет и колорит в композиции костюма	10	4	6	2	4	4
<b>Тема 2.8.</b> Фактура и текстура в композиции костюма	10	4	6	2	4	4
<b>Тема 2.9.</b> Орнамент и декор в проектировании костюма	10	4	6	2	4	4
<b>Итого по 2 разделу</b>	<b>92</b>	<b>32</b>	<b>60</b>	<b>24</b>	<b>36</b>	<b>36</b>
<b>Всего по дисциплине</b>	<b>108</b>	<b>40</b>	<b>68</b>	<b>28</b>	<b>40</b>	<b>40</b>
<b>Всего зачетных единиц</b>	<b>3</b>					

### 5.3. Лекционные занятия

Тема	Содержание	час.	Формируемые компетенции
<b>Раздел 1. Художественное проектирование – основа дизайна костюма</b>			
<b>Тема 1.1.</b> Задачи художественного проектирования костюма	Костюм как объект дизайна и искусства	1	УК-2
<b>Тема 1.2.</b> Классификация одежды	Значение и функции одежды. Классификация одежды. Деление одежды на ассортиментные группы в зависимости от назначения. Деление одежды по сезонам.	1	УК-2
<b>Тема 1.3.</b> Тектоника человеческой фигуры как основа композиции костюма	Понятие о конструктивных поясах. Костюм как оболочка тела, следующий за фигурой, подчиняющийся логике её строения. Структура костюма Виды структур Основные конструктивные пояса фигуры, понятие об опорной поверхности (поясные, плечевые изделия).	2	УК-2, ПК-3
<b>Раздел 2. Композиция в художественном проектировании костюма</b>			
<b>Тема 2.1.</b> Основы композиции в	Композиция как единство и целостность формы художественного произведения.	2	ПК-1, ПК-3

проектировании костюма	Главное и второстепенное в композиции. Композиционный центр костюма, моно и полицентричные формы. Соразмерность и соподчинение. Основные закономерности композиционной организации структуры формы в дизайне. Образность в costume.		
<b>Тема 2.2.</b> Основной закон композиции в проектировании костюма	Основной закон композиции. Принципы основного закона композиции. Сбалансированность композиции. Закон соподчинения частей целому. Система закономерных отношений, положенная в основу размеров основных элементов.	2	ПК-1, ПК-3
<b>Тема 2.3.</b> Свойства композиции костюма	Выразительность как средство привлечения внимания. Законченность как свойство завершенности композиции. Три правила законченности. Понятия целостности в costume. Функциональное назначение и возрастной фактор, определяющие выбор статики или динамики в проектировании костюма.	4	ПК-1, ПК-3
<b>Тема 2.4.</b> Выразительные средства композиции	Пропорции – способ достижения гармоничного единства. Простые (рациональные) и сложные (иррациональные) пропорции в costume. Алгоритм пропорционального решения костюма. Виды пропорциональных соотношений. Масштаб и масштабность в costume. Конструктивные и декоративные членения формы. Изменение динамики формы за счёт внутренних членений и силуэта костюма. Ритмическая организация форм костюма. Виды ритмов. Разработка матриц взаимодействия различных видов ритма (лиф и юбка). Взаимосвязь внутренних членений с силуэтом костюма (тождество, контраст, нюанс). Симметрия и асимметрия. Оси симметрии. Выражение симметрии в costume. Трансформация природной формы в форму костюма. Анализ геометрического вида и структуры природной формы, а также её ритмическая организация. Контраст, нюанс, тождество как средство создания устойчивой соподчиненной системы в композиции. Симметричные композиции	4	ПК-1, ПК-3

<p><b>Тема 2.5.</b> Элементы композиции костюма. Форма как объёмно-пространственная характеристика предмета</p>	<p>Художественная форма. Структура формы. Собственные свойства формы: силуэт, геометрический вид, масса, пластика. Пространственные связи. Средства и способы ее изображения. Три группы происхождения форм. Характеристики форм. Форма в создании образа. Плоскостное изображение формы – силуэт. Типы и разновидности силуэтов. Композиционное формообразование. Масштаб.</p>	4	ПК-1, ПК-3
<p><b>Тема 2.6.</b> Закономерности формообразования</p>	<p>Условия проектирования костюмной формы. Свойства формы. Закономерности формообразования в природе. Закономерности формообразования искусственной среды. Типы тектонических систем. Типы конструкций. Средства гармонизации форм искусственной среды. Формообразование микросреды человека — одежды — осуществление их на основе тех же всеобщих законов. Взаимодействие силуэта костюма с фигурой человека (телосложение, пластический изгиб). Понятие об антропоморфности формы костюма. Различие пропорций стандартной фигуры и фигура манекенщицы (топ – модель). Анализ типов постановки и телосложения человека.</p>	2	ПК-1, ПК-3
<p><b>Тема 2.7.</b> Цвет и колорит в композиции костюма</p>	<p>Трансформация природного колорита в костюмное цветовое решение. Анализ колорита природной формы или её поверхности. Выделение типа колористической гармонии и цветовой доминанты при разборке цветowych «окон». Пропорции цветowych площадей при решении колористики костюма (Доминирование цвета, субординация, акценты цвета.) Возможности усиления и смягчения очертаний силуэта костюма средствами цветного фона. Жёсткость и мягкость касаний, акцентирование силуэта. Разработка вариантов акцентирования силуэта костюма с помощью фона (изменение площади и контрастности фона).</p>	2	ПК-1, ПК-3
<p><b>Тема 2.8.</b> Фактура и текстура</p>	<p>Влияние волокнистого состава, плоскости и толщины на драпируемость</p>	2	ПК-1, ПК-3

композиции костюма	<p>текстильных материалов. Взаимосвязь пластики с силуэтом формы и членения одежды.</p> <p>Фактура как совокупность технических приёмов отделки материалов и строения поверхности. Возможности акцентирования форм костюма с помощью контраста фактур.</p> <p>Роль фактуры в композиции костюма.</p> <p>Взаимодействие поверхностей различных материалов в костюме.</p>		
<b>Тема 2.9.</b> Орнамент и декор в проектировании костюма	<p>Современные приёмы декорирования. Приёмы декорирования в костюме. Факторы, определяющие использование декора в костюме. Принципы взаимодействия орнамента и силуэта костюма (подобие, контраст, нюанс).</p> <p>Анализ характера взаимодействия силуэта природной формы и ее орнаментального покрова или поверхности.</p> <p>Взаимодействие орнаментальных и гладких материалов в костюме.</p> <p>Пропорционирование площади гладких и орнаментированных материалов в костюме.</p> <p>Зависимость конструктивных членений костюма от масштаба орнамента и характера его расположения.</p> <p>Анализ взаимодействия масштаба орнамента с силуэтом и конструктивными членениями формы костюма.</p>	2	ПК-1, ПК-3

#### 5.4. Практические занятия в форме практической подготовки

Тема	Содержание	час	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций
<b>Раздел 1. Художественное проектирование – основа дизайна костюма</b>				
<b>Тема 1.3.</b> Тектоника человеческой фигуры как основа композиции костюма	Закрепление теоретических знаний на практике. Выполнение <i>researcha</i> , <i>sketches</i> и moodboardов по основным пунктам темы. Изучение основных пропорций человеческой фигуры, опорных поясов. Выполнение набросков фигуры человека.	4	УК-2, Пк-3	Презентационный материал для просмотра
<b>Раздел 2. Композиция в художественном проектировании костюма</b>				
<b>Тема 2.1.</b> Основы	<b>Тема 2.1.</b> Основы композиции в проектировании костюма	2	ПК-1, ПК-3	Презентационный материал

композиции в проектировании костюма				для просмотра
<b>Тема 2.2.</b> Основной закон композиции в проектировании костюма	<b>Тема 2.2.</b> Основной закон композиции в проектировании костюма	2	ПК-1, ПК-3	Презентационный материал для просмотра
<b>Тема 2.3.</b> Свойства композиции костюма	<b>Тема 2.3.</b> Свойства композиции костюма	6	ПК-1, ПК-3	Презентационный материал для просмотра
<b>Тема 2.4.</b> Выразительные средства композиции	<b>Тема 2.4.</b> Выразительные средства композиции	8	ПК-1, ПК-3	Презентационный материал для просмотра
<b>Тема 2.5.</b> Элементы композиции костюма. Форма как объемно-пространственная характеристика предмета	<b>Тема 2.5.</b> Элементы композиции костюма. Форма как объемно-пространственная характеристика предмета	4	ПК-1, ПК-3	Презентационный материал для просмотра
<b>Тема 2.6.</b> Закономерности формообразования	<b>Тема 2.6.</b> Закономерности формообразования	2	ПК-1, ПК-3	Презентационный материал для просмотра
<b>Тема 2.7.</b> Цвет и колорит в композиции костюма	<b>Тема 2.7.</b> Цвет и колорит в композиции костюма	4	ПК-1, ПК-3	Презентационный материал для просмотра
<b>Тема 2.8.</b> Фактура и текстура в композиции костюма	<b>Тема 2.8.</b> Фактура и текстура в композиции костюма	4	ПК-1, ПК-3	Презентационный материал для просмотра
<b>Тема 2.9.</b> Орнамент и декор в проектировании костюма	<b>Тема 2.9.</b> Орнамент и декор в проектировании костюма	4	ПК-1, ПК-3	Презентационный материал для просмотра

### 5.5. Самостоятельная работа обучающихся

Тема	Виды самостоятельной работы	час	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций
<b>Раздел 1. Художественное проектирование – основа дизайна костюма</b>				
<b>Тема 1.1.</b> Задачи художественного проектирования костюма	Выполнение домашнего задания по теме. Изучение тенденций на текущий и предстоящий сезон по основным пунктам изучаемой темы и ведение <i>sketchdooka</i> . Доклад	2	УК-2	Проверка выполнения заданий для самостоятельной работы студентов. Подготовка к докладу
<b>Тема 1.2.</b> Классификация одежды	Выполнение домашнего задания по теме. Изучение тенденций на текущий и предстоящий сезон по основным пунктам изучаемой темы и ведение <i>sketchdooka</i> . Доклад	2	УК-2	Проверка выполнения заданий для самостоятельной работы студентов. Подготовка к докладу
<b>Тема 1.3.</b> Тектоника человеческой фигуры как основа композиции костюма	Выполнение домашнего задания по теме. Изучение тенденций на текущий и предстоящий сезон по основным пунктам изучаемой темы и ведение <i>sketchdooka</i> .	4	УК-2, ПК-3	Проверка выполнения заданий для самостоятельной работы студентов
<b>Раздел 2. Композиция в художественном проектировании костюма</b>				
<b>Тема 2.1.</b> Основы композиции в проектировании костюма	Выполнение домашнего задания по теме. Изучение тенденций на текущий и предстоящий сезон по основным пунктам изучаемой темы и ведение <i>sketchdooka</i> .	2	ПК-1, ПК-3	Проверка выполнения заданий для самостоятельной работы студентов
<b>Тема 2.2.</b> Основной закон композиции в проектировании костюма	Выполнение домашнего задания по теме. Изучение тенденций на текущий и предстоящий сезон по основным пунктам изучаемой темы и ведение <i>sketchdooka</i> .	2	ПК-1, ПК-3	Проверка выполнения заданий для самостоятельной работы студентов
<b>Тема 2.3.</b> Свойства композиции костюма	Выполнение домашнего задания по теме. Изучение тенденций на текущий и предстоящий сезон по основным пунктам изучаемой темы и ведение <i>sketchdooka</i> .	4	ПК-1, ПК-3	Проверка выполнения заданий для самостоятельной работы студентов
<b>Тема 2.4.</b>	Выполнение домашнего задания по	4	ПК-1,	Проверка

Выразительные средства композиции	теме. Изучение тенденций на текущий и предстоящий сезон по основным пунктам изучаемой темы и ведение <i>sketchdooka</i> .		ПК-3	выполнения заданий для самостоятельной работы студентов
<b>Тема 2.5.</b> Элементы композиции костюма. Форма как объёмно-пространственная характеристика предмета	Выполнение домашнего задания по теме. Изучение тенденций на текущий и предстоящий сезон по основным пунктам изучаемой темы и ведение <i>sketchdooka</i> .	4	ПК-1, ПК-3	Проверка выполнения заданий для самостоятельной работы студентов
<b>Тема 2.6.</b> Закономерности формообразования	Выполнение домашнего задания по теме. Изучение тенденций на текущий и предстоящий сезон по основным пунктам изучаемой темы и ведение <i>sketchdooka</i> .	4	ПК-1, ПК-3	Проверка выполнения заданий для самостоятельной работы студентов
<b>Тема 2.7.</b> Цвет и колорит в композиции костюма	Выполнение домашнего задания по теме. Изучение тенденций на текущий и предстоящий сезон по основным пунктам изучаемой темы и ведение <i>sketchdooka</i> .	4	ПК-1, ПК-3	Проверка выполнения заданий для самостоятельной работы студентов
<b>Тема 2.8.</b> Фактура и текстура в композиции костюма	Выполнение домашнего задания по теме. Изучение тенденций на текущий и предстоящий сезон по основным пунктам изучаемой темы и ведение <i>sketchdooka</i> .	4	ПК-1, ПК-3	Проверка выполнения заданий для самостоятельной работы студентов
<b>Тема 2.9.</b> Орнамент и декор в проектировании костюма	Выполнение домашнего задания по теме. Изучение тенденций на текущий и предстоящий сезон по основным пунктам изучаемой темы и ведение <i>sketchdooka</i> .	4	ПК-1, ПК-3	Проверка выполнения заданий для самостоятельной работы студентов

## **6. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)**

Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся (далее - ФОС) по дисциплине «Основы проектирования в дизайне» представлен отдельным документом и является частью рабочей программы.

## **7. ПЕРЕЧЕНЬ ОСНОВНОЙ И ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ УЧЕБНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

### **Печатные издания**

1. Адамс Шон Словарь цвета для дизайнеров / Ш. Адамс; предисл. Джессики Хелфанд; пер. с англ. Н.Томашевской. - М.: КоЛибри; Азбука-Аттикус, 2022. - 256с.: ил.
2. Графический дизайн. Современные концепции: учебник/ отв. ред. Е.Э. Павловская. - 2-е изд, перераб. и доп. - М.: Юрайт, 2022. - 183 с.
3. Крейг Дж. Шрифт и дизайн. Современная типографика / Дж.Крейг, И.Скала; пер. с англ. А.Литвинова, Л.Родионовой. - СПб.: Питер, 2023. - 176с.: ил.
4. Одношовина Ю.В. Проектирование. Дизайн-мышление как способ решения задач: учеб. пособие / Ю.В. Одношовина. - Челябинск: ЧОУВО МИДиС, 2022. - 53с.: ил.
5. Феличи Д. Типографика: шрифт, верстка, дизайн / Дж. Феличи; пер. с англ. - СПб.: БХВ-Петербург, 2022. - 496 с.: ил.
6. Хеллер, С. IDEA BOOK. Графический дизайн / С. Хеллер, Г. Андерсон. - СПб: Питер, 2022. - 120с.: ил.

### **Электронные издания (электронные ресурсы)**

1. Алексеев А.Г. Дизайн-проектирование: учебник / А.Г. Алексеев. — 2-е изд. — Москва: Юрайт, 2025. — 90 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566071> (дата обращения: 20.05.2026).
2. Воронова И.В. Проектирование: учебник для вузов / И.В. Воронова. — 2-е изд. — Москва: Юрайт, 2025. — 167 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/567908> (дата обращения: 20.05.2026).
3. Графический дизайн. Современные концепции: учебник для вузов / отв. ред. Е.Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Юрайт, 2026. — 119 с.— Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/586126> (дата обращения: 20.05.2026).
4. Основы дизайна и композиции: современные концепции: учебник / отв. ред. Е.Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Юрайт, 2026. — 119 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/586951> (дата обращения: 20.05.2026).
5. Пашкова И.В. Проектирование упаковки и малых форм полиграфии: учебное пособие для вузов / И.В. Пашкова. — 2-е изд. — Москва: Юрайт, 2025. — 95 с.— Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/559224> (дата обращения: 20.05.2026).

### **Дополнительные источники (при необходимости)**

1. Лидвелл У. Универсальные принципы дизайна: 125 способов сделать любой продукт более удобным и привлекательным с помощью оригинальных дизайнерских концепций / У. Лидвелл, К. Холден, Дж. Батлер; пер. А. Мороз. - СПб: Питер, 2022. - 272с.: ил.
2. Мартин Белла Универсальные методы дизайна: 100 эффективных решений для наиболее сложных проблем дизайна / Белла Мартин, Брюс Ханнингтон. - СПб: Питер, 2022. - 208с.: ил.
3. Шокорова Л.В. Стилизация в дизайне и декоративно-прикладном искусстве / Л.В. Шокорова. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Юрайт, 2025. — 74 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/563905> (дата обращения: 20.05.2026).

## **8. ПЕРЕЧЕНЬ РЕСУРСОВ ИНФОРМАЦИОННО-ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННОЙ СЕТИ «ИНТЕРНЕТ», НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

### **Электронные образовательные ресурсы**

- Министерство науки и высшего образования Российской Федерации: <https://minobrnauki.gov.ru>
- Федеральный портал «Российское образование»: <http://ro-edu.ru>
- Справочно-правовая система "ГАРАНТ" <http://www.i-exam.ru>
- Образовательная платформа «Юрайт»: <https://urait.ru>

## **9. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

Дисциплина «Основы проектирования в дизайне» должна сформировать практические навыки работы студента в области проектирования костюма.

**Цель дисциплины** – овладение студентами теоретическими знаниями и практическими навыками проектирования одежды различных ассортиментных групп в различных художественных системах. Дисциплина «Основы проектирования в дизайне» нацелена на формирование профессиональных навыков художников-проектировщиков одежды, отвечающих современному уровню развития моды и проектной культуры в целом, давая логически обоснованную систему профессионально-практических навыков и знаний.

### **Основные задачи дисциплины:**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

1. осуществлять самостоятельный анализ и поиск информации, необходимой для решения проектных задач, выбору метода технологической обработки;
2. анализировать и определять требования к дизайн-проекту; составлять подробную спецификацию требований к дизайн-проекту; синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта; научно обосновывать свои предложения;
3. владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта; владеть принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка; приёмами работы с цветом и цветовыми композициями;
4. разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи;
5. конструировать промышленные образцы, коллекции, разрабатывать полный набор документации по дизайн-проекту для его реализации, осуществлять основные экономические расчёты проекта;
6. уметь пользоваться нормативными документами на практике.

**Структура дисциплины** включает в себя 2 раздела, лекции, практические занятия и самостоятельную работу обучающихся.

По учебному плану на изучение курса «Основы проектирования в дизайне» отводится 108 часов в соответствии с государственным стандартом высшего профессионального образования, из них 68 часов – на аудиторную работу и 48 часов на самостоятельную работу студентов. В процессе аудиторной работы используются такие формы обучения как лекции и практические занятия.

**10. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ПРИ ОСУЩЕСТВЛЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), ВКЛЮЧАЯ ПЕРЕЧЕНЬ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ, СОВРЕМЕННЫХ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ БАЗ ДАННЫХ И ИНФОРМАЦИОННЫХ СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ**

***Перечень информационных технологий:***

Платформа для презентаций Microsoft PowerPoint;  
 текстовый и табличный редактор Microsoft Word;  
 портал института <http://portal.midis.info>

***Перечень программного обеспечения:***

1С: Предприятие. Комплект для высших и средних учебных заведений (1С – 8985755)

Битрикс 24

Яндекс браузер

Mozilla Firefox

Adobe Reader

Microsoft™ Office®

МойОфис

Антивирус «Касперский» (Kaspersky Endpoint Security)

***Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы***

«Гарант аэро»

КонсультантПлюс

**Сведения об электронно-библиотечной системе**

№ п/п	Основные сведения об электронно-библиотечной системе	Краткая характеристика
1.	Наименование электронно-библиотечной системы, представляющей возможность круглосуточного дистанционного индивидуального доступа для каждого обучающегося из любой точки, в которой имеется доступ к сети Интернет, адрес в сети Интернет	Образовательная платформа «Юрайт»: <a href="https://urait.ru">https://urait.ru</a>

**11. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКАЯ БАЗА, НЕОБХОДИМАЯ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)**

№ п/п	Наименование оборудованных учебных аудиторий, аудиторий для практических занятий	Перечень материального оснащения, оборудования и технических средств обучения
1.	Мастерская дизайн-проектирования №305  (Учебная аудитория для проведения лекционных и практических занятий, курсового проектирования, консультаций,	Компьютер Парты (2 местная) Стулья Стол преподавателя. Стул преподавателя Жалюзи Доска меловая 3 створчатая Светильники Рабочее место преподавателя снабжено выходом в

	текущего контроля и промежуточной аттестации)	корпоративную сеть и Интернет, имеется контентная фильтрация
2.	Кабинет макетирования графических работ №309  (Учебная аудитория для проведения лекционных и практических занятий, курсового проектирования, консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации)	Парты (2-х местные) Стулья. Стол преподавателя. Стул преподавателя Доска меловая 3-х створчатая Стенды Автоматизированное рабочее место обеспечено доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».
3.	Библиотека Читальный зал № 122	Автоматизированное рабочее место библиотекаря Автоматизированное рабочее место 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, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».