

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 24.01.2024 15:39:39
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

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

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
СРЕДСТВА ИСПОЛНЕНИЯ ДИЗАЙН-ПРОЕКТОВ**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль):
Дизайн одежды и маркетинг в модной индустрии
Квалификация выпускника: Бакалавр
Форма обучения: очная
Год набора – 2024

Челябинск 2024

Рабочая программа дисциплины «Средства исполнения дизайн-проектов» разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата) (Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации от 13 августа 2020 г. № 1015).

Автор-составитель: Дедкова А.А.

Рабочая программа утверждена и одобрена на заседании кафедры дизайна, рисунка и живописи. Протокол № 9 от 22.04.2024 г.

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

Ю.В. Одношвина

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)	12
7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)	12
8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «интернет», необходимых для освоения дисциплины (модуля)	12
9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)	13
10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения, современных профессиональных баз данных и информационных справочных систем.....	14
11. Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)	15

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

1.1. Наименование дисциплины

Средства исполнения дизайн-проектов

1.2. Цель дисциплины

Дать студентам базовые знания по художественной обработке различных материалов;

- научить практическим навыкам художественной обработки материалов;
- способствовать развитию творческого мышления, создав условия для выбора и специализации;
- обширно знакомить студентов с видами применяемых материалов и средств;
- большое количество часов уделять проектному макетированию, встроенному в дизайн-процесс

1.3. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать следующие задачи:

- современные тенденции развития графики и дизайна;
- области использования компьютерной графики;
- архитектуру основных аппаратных и программных средств работы с сетевыми технологиями;
- модели представления цвета;
- средства обработки изображений с использованием современных программных средств;
- способы извлечения знаний и способностью структурировать полученные знания в различных предметных областях;
- способы выбора и использования средств компьютерной графики для различных видов приложений;
- уметь составлять рекламные проспекты, буклеты;
- уметь выполнять тональную и цветовую коррекцию изображений с использованием программных средств точечной графики (PhotoShop и др.);
- уметь работать с современными операционными системами, текстовыми редакторами, электронными таблицами: GNU Image Manipulation Program,
- уметь работать с различными исходными материалами и источниками информации.

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

Процесс изучения дисциплины «Средства исполнения дизайн-проектов» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование Компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
ОПК-3. Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и	ОПК-3.1. Знать: особенности и методы поиска и формирования идей и концепции проекта, ее последующего графического выражения.
	ОПК-3.2. Уметь: разрабатывать концепцию и основные идеи дизайн-проекта с необходимым научным обоснованием; осуществлять все этапы проектирования для получения конечного результата – художественного дизайн-проекта; выбирать способы и технологии для реализации проекта и создания объектов дизайна, выполняющих функции

эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	визуальной информации, идентификации и коммуникации.
	ОПК-3.3. Владеть: методами дизайн-проектирования и техническими приемами для реализации разработанного проекта в материале.
ОПК-4. Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	ОПК-4.1. Знать: основы проектирования, моделирования, конструирования объектов дизайна.
	ОПК-4.2. Уметь: создавать авторские дизайн-проекты визуальной информации, идентификации и коммуникации.
	ОПК-4.3. Владеть: методами дизайн-проектирования и техническими приемами для реализации разработанного проекта в материале.

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Учебная дисциплина «Средства исполнения дизайн-проектов» относится к дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии

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 2 зачетных единицы, 72 академических часа. 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	2	2
Общая трудоемкость, час.	72	72
Аудиторные занятия, час.	34	34
Лекции, час.	18	18
Практические занятия, час.	16	16
Самостоятельная работа	38	38
Курсовой проект (работа)	-	-
Контрольные работы	-	-
Вид итогового контроля (зачет, экзамен)	зачет	зачет

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. Дизайнерское эскизирование

Тема 1.1. Процесс эскизирования

Дизайнер, разрабатывая новую идею (модель), видит ее форму в целом еще до определения ее структуры, затем продумывает адекватную конструкцию и детали. Создавая одежду определенного назначения (повседневную, нарядную, для отдыха и т.п.) художник-проектировщик учитывает, в первую очередь, чтобы обеспечивалось максимальное удобство ношения и эксплуатации.

Костюм строится с учетом профессии, возраста, телосложения, интересов человека и т.п. Умело используя художественные средства выражения «художник наделяет свое произведение различными художественными образами, делает вещь выразительной. Художественный образ в костюме - специфичен. Его определяют, как чувственно воспринимаемое человеком соответствие пластической объемно-пространственной формы изделия его утилитарному назначению и его общественной функции

Тема 1.2. Разновидности графики

Графикой называется один из видов изобразительного искусства, близкий к живописи, но имеющий свои собственные конкретные задачи и художественные возможности. Основным средством графики является однотонный рисунок, изображенный с помощью линии и светотени: роль цвета остается в ней сравнительно ограниченной. Слово «графика» происходит от греческого слова «graphike», что означает - рисую, пишу. Так как всякое письмо осуществляется с помощью пера или кисти, дающих на бумаге одноцветную линию, графику рассматривают в первую очередь как линейное изображение в одну краску.

Возможности ее применения очень широки, а виды и формы разнообразны. К произведениям графического искусства относятся станковые рисунки, гравюры, литографии, книжные иллюстрации, плакаты, газетные карикатуры, театральные афиши, торговая реклама и др. Каждая разновидность графического рисунка по технике исполнения имеет свои особенности и художественную выразительность. Среди всего разнообразия специфической является графика журнала мод (обложка, страница, разворот), а также рекламная афиша о показе, демонстрации моделей одежды, буклеты, проспекты, альбомы мод и т. п., что в целом называется «мода-графика».

Раздел 2. Виды костюмных эскизов

Тема 2.1. Фор-эскиз в проектировании одежды.

Эскизирование - графический этап работы дизайнера над проектированием модной формы одежды. Существует несколько видов эскизов, каждый из которых имеет свои задачи и определяемую ими графическую манеру с той или иной степенью подробности детальной проработки.

Все многообразие костюмных эскизов можно классифицировать следующим образом:

- фор-эскизы — быстрые предварительные рисунки (набросок идеи) будущей формы костюма с приблизительным изображением ее основных признаков: пропорций, ритма фрагментов и членений силуэта.
- творческие эскизы — изображения моделей или коллекции, выполненные на бумаге большого формата с достаточно детальной прорисовкой не только общей формы одежды, но и отдельных ее элементов;
- рабочие эскизы — рисунки-схемы, точно передающие силуэт, пропорции детали костюмной формы, а также ее конструктивную основу;

- рекламная графика — графическая продукция, призванная привлечь потребителя к пропагандируемой модели или коллекции (плакат, буклет).

Графическая часть работы над созданием костюма всегда начинается с выполнения фор-эскизов, или предварительных эскизов. Фор-эскиз - это выражение первоначальных замыслов формы проектируемого изделия. В нем, как правило, достаточно точно определяются силуэт, пропорции, ритмическая организация частей и элементов будущей модели, а главное - ее образность. Детали не прорабатываются. Фор-эскиз как форма графической работы в художественном проектировании одежды применяется для создания одной идеи-костюма, а также для изображения серии костюмов — коллекции. Выполняются фор-эскизы быстро, легко, без привязки к конкретному материалу и уточнения конструкции изображаемой одежды.

Этот вид эскизов является самым чувственным, живым и непосредственным изображением костюма, остро, даже несколько гиперболизированно выражающим сущность художественного образа проектируемых моделей. Фор-эскиз всегда изображает костюм на фигуре человека, причем зачастую в характерном движении.

Предварительный рисунок дает представление не только об образности костюма, но и о характере поведения одетого в него человека.

Так как основной задачей фор-эскиза является фиксация первоначальных представлений автора о форме костюма, он представляет собой достаточно лаконичный черно-белый рисунок, выполненный при помощи линий и пятен такими графическими средствами, как карандаш, фломастер, гелевая ручка, черная тушь и т. п.

Тема 2.2. Рабочие эскизы

После того как художник нашел идею и отразил ее сначала в фор-эскизе, он должен показать, как эта идея может быть воплощена в реальный костюм. Рабочий эскиз — это конструктивный эскиз, он предназначен для работы с заказчиком, конструктором, технологом, в нем четко и ясно должна читаться идея, заложенная в модели. Он дает зрителю полное представление о композиции, разрабатываемой костюмной форме, а главное — о ее конструктивной основе. В рабочем эскизе подробно изображается конструктивная схема изделия: линии покроя и все членения, которые строят форму. Этот эскиз всегда ориентирован на ту или иную пластику материалов, из которых должна быть изготовлена задуманная форма.

Чтобы представление об особенностях конструкции изображаемого костюма было как можно более полным, на рабочем эскизе изделие показывается, как правило, в различных ракурсах: вид спереди, сзади, иногда сбоку. Если модель имеет какие-нибудь сложные и оригинальные детали, они изображаются на конструктивном эскизе в виде укрупненных фрагментов.

Иногда рабочие эскизы содержат поясняющие тексты с указанием подробностей выполнения отдельных конструктивных узлов и декоративной отделки, а также уточнением комбинации тканей с другими швейными материалами и используемой фурнитуры. В отличие от фор-эскизов и творческих эскизов, где одежда всегда изображается на фигуре человека, в конструктивном эскизе изделие может быть показано как на фигуре, так и без нее в виде линейно-конструктивной схемы.

Тема 2.3. Творческие эскизы.

Творческий эскиз — это дальнейшее развитие и уточнение первоначальных идей дизайнера. Он может заменять рабочий эскиз или выполняться после изготовления изделия как презентация идеи. Назначение творческого эскиза — не только выразить основную мысль автора, но и подробно рассказать о ней, о ее воплощении в конкретном материале, о том, как проектируемая одежда выглядит на человеке. Поэтому одежда на творческом эскизе всегда изображается на фигуре человека в характерном движении. Творческий эскиз представляет собой детальный рисунок, в котором художник решает характер и пластику всех формообразующих линий - силуэтных, конструктивных, декоративных. Кроме того, в

этом эскизе намечается конструкция формы, общее цветовое решение, функциональная направленность одежды (нарядная, повседневная, для отдыха и т. д.), при этом он обладает достаточной художественной выразительностью. Творческий эскиз совмещает в себе эмоциональность фор-эскиза и детализацию рабочего эскиза. Выполняются творческие эскизы на бумаге или картоне большего, чем фор-эскизы, формата. Это обусловлено тем, что подробная прорисовка проектируемого костюма требует больших площадей изображения. При работе на большом формате композиция листа должна видоизменяться, а не только увеличиваться. Для сохранения выразительности композиция листа эскиза должна продумываться заново. Однако идея композиции формы костюма при этом остается той же. Художественный эскиз, как правило, изображает не только сам костюм, но и манеру его ношения, а также необходимые аксессуары, дополняющие образ одежды: головные уборы, шарфы, обувь, перчатки, сумки и другие дополнения, завершающие целостный образ.

Тема 2.4. Рекламная графика

Рекламная графика относится к итоговым видам графических работ и имеет целью пропаганду проектируемой модели или коллекции. Реклама модной формы костюма может включать в себя плакат, буклет, журнал и т. д. Каждый из этих видов рекламной продукции содержит информацию о модели, которая состоит из изображения костюма и текста. Соотношение этих информационных моментов (текста и рисунка) зависит от назначения рекламного листа. Плакат — это символическое изображение идеи формы костюма. Его цель — привлечь внимание зрителя, остановить его и сразу передать информацию о предмете рекламы. Такая цель обуславливает графическую композицию плаката: он чаще всего имеет минимум текста, который должен легко читаться и запоминаться сразу, вызывая интерес у зрителя к данной модели. Графическая манера исполнения рисунка модели также должна притягивать к себе внимание зрителя. На плакате изображаемая форма костюма всегда обобщена по рисунку, лаконична по силуэту, проработке основных деталей, передаче цвета. Идея формы костюма на плакате только тогда легко и эффективно доносится до потребителя, когда она выражена лаконично, оригинально, ярко, без лишней детализации, которая затрудняет быструю переработку информации зрителем.

Плакат традиционно входит в графическую часть диплома и ему уделяется особое внимание. Он сильно привязан ко всей графической серии дипломной работы и составляет ее неразрывную часть. Связь осуществляется через единую пластику форм в плакате и законченных эскизах, цвет, светлоту, прием исполнения. В определенной степени — это «обложка» серии чистовых листов и по своей идее — нечто среднее между обычным плакатом и иллюстрированной страницей журнала мод. На нем отрабатываются навыки, которые в дальнейшем при необходимости могут быть использованы в коммерческом плакате, графике журналов мод, проспекте и буклетах. Плакат графической части диплома наиболее близок плакату-афише о демонстрации моделей. В графической рекламе костюма изображение практически всегда сопровождается текстом. В зависимости от значения это может быть одно слово (например, название фирмы), или большой текст. Ценность рисовальной (изобразительной) рекламы много выше, чем текстовой, и чем меньше текстовой части, тем лучше. Реклама моделей одежды в значительной степени ведется средствами графики. Смысл рекламы изделия — показ лучших его сторон, возбуждение к нему интереса у потенциального покупателя. Характер модели диктует выбор графических средств, возможную композицию, сюжетную заявку изображения

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				
3 семестр					
Раздел 1. Дизайнерское эскизирование					
Тема 1.1. Процесс эскизирования	11	6	5	3	2
Тема 1.2. Разновидности графики	11	6	5	3	2
Раздел 2. Виды костюмных эскизов					
Тема 2.1. Фор-эскиз в проектировании одежды.	11	6	5	3	2
Тема 2.2. Рабочие эскизы	11	6	5	3	2
Тема 2.3. Творческие эскизы.	14	7	7	3	4
Тема 2.4. Рекламная графика	14	7	7	3	4
Итого	72	38	34	18	16

5.3. Лекционные занятия

Тема	Содержание	часы	Формируемые компетенции
3 семестр			
Раздел 1. Дизайнерское эскизирование			
Тема 1.1. Процесс эскизирования	Основные понятия и определения. Роль шрифта и типографики в современной графической среде.	3	ОПК-3; ОПК-4
Тема 1.2. Разновидности графики	Исторический экскурс в развитие письма, известные шрифтовики, ведущие шрифтовые агентства. Разбор влияния течения конструктивизма и футуризма на шрифтовой дизайн и дизайн плакатов. Построение композиций в стиле конструктивизма и футуризма путём коллажирования.	3	ОПК-3; ОПК-4
Раздел 2. Виды костюмных эскизов			
Тема 2.1. Фор-эскиз в проектировании одежды.	Устоявшиеся классификации шрифтов: антиква, гротеск, брусковые, ленточные и акцидентные.	3	ОПК-3; ОПК-4
Тема 2.2. Рабочие эскизы	Понимание строения глифов, история набора и появления наборных шрифтов, терминология. Разбор выразительных качеств шрифта.	3	ОПК-3; ОПК-4
Тема 2.3. Творческие эскизы.	Ритм и построение плоскости листа. Понятие о модульной сетке, создание с ее	3	ОПК-3; ОПК-4

	помощью простейшей композиции с использованием простых геометрических фигур, линий и шрифтового набора.		
Тема 2.4. Рекламная графика	Вёрстка макета (каталога классификации шрифта). Корректировка финальной версии макета. Публичная презентация проекта.	3	ОПК-3; ОПК-4

5.4. Практические занятия

Тема	Содержание	час.	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций
3 семестр				
Раздел 1. Дизайнерское эскизирование				
Тема 1.1. Процесс эскизирования	Основные понятия и определения. Роль шрифта и типографики в современной графической среде.	2	ОПК-3; ОПК-4	Доклады, сообщения
Тема 1.2. Разновидности графики	Исторический экскурс в развитие письма, известные шрифтовики, ведущие шрифтовые агентства. Разбор влияния течения конструктивизма и футуризма на шрифтовой дизайн и дизайн плакатов. Построение композиций в стиле конструктивизма и футуризма путём коллажирования.	2	ОПК-3; ОПК-4	Доклады, сообщения
Раздел 2. Виды костюмных эскизов				
Тема 2.1. Фор-эскиз в проектировании одежды.	Устоявшиеся классификации шрифтов: антиква, гротеск, брусковые, ленточные и акцидентные.	2	ОПК-3; ОПК-4	Практические индивидуальные задания
Тема 2.2. Рабочие эскизы	Понимание строения глифов, история набора и появления наборных шрифтов, терминология. Разбор выразительных качеств шрифта.	2	ОПК-3; ОПК-4	Практические индивидуальные задания
Тема 2.3. Творческие эскизы.	Ритм и построение плоскости листа. Понятие о модульной сетке, создание с ее помощью простейшей композиции с использованием простых геометрических фигур, линий и шрифтового набора.	4	ОПК-3; ОПК-4	Практические индивидуальные задания
Тема 2.4. Рекламная	Вёрстка макета (каталога классификации шрифта).	4	ОПК-3; ОПК-4	Практические индивидуальные задания

графика	Корректировка финальной версии макета. Публичная презентация проекта.			ые задания
---------	---	--	--	------------

5.5. Самостоятельная работа обучающихся

Тема	Виды самостоятельной работы	час	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций
Раздел 1. Дизайнерское эскизирование				
Тема 1.1. Процесс эскизирования	Основные понятия и определения. Роль шрифта и типографики в современной графической среде.	6	ОПК-3; ОПК-4	Контроль освоения лекционного материала, самостоятельной исследовательской работы
Тема 1.2. Разновидности графики	Исторический экскурс в развитие письма, известные шрифтовики, ведущие шрифтовые агентства. Разбор влияния течения конструктивизма и футуризма на шрифтовой дизайн и дизайн плакатов. Построение композиций в стиле конструктивизма и футуризма путём коллажирования.	6	ОПК-3; ОПК-4	Творческое задание
Раздел 2. Виды костюмных эскизов				
Тема 2.1. Форм-эскиз в проектировании одежды.	Устоявшиеся классификации шрифтов: антиква, гротеск, брусковые, ленточные и акцидентные.	6	ОПК-3; ОПК-4	Творческое задание
Тема 2.2. Рабочие эскизы	Понимание строения глифов, история набора и появления наборных шрифтов, терминология. Разбор выразительных качеств шрифта.	6	ОПК-3; ОПК-4	Творческое задание
Тема 2.3. Творческие эскизы.	Ритм и построение плоскости листа. Понятие о модульной сетке, создание с ее помощью простейшей композиции с использованием простых геометрических фигур, линий и шрифтового набора.	7	ОПК-3; ОПК-4	Творческое задание
Тема 2.4. Рекламная	Вёрстка макета (каталога классификации шрифта).	7	ОПК-3; ОПК-4	Творческое задание

графика	Корректировка финальной версии макета. Публичная презентация проекта.			
---------	---	--	--	--

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 «Средства исполнения дизайн-проектов» 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 [Текст] / Ш. Адамс; предисл. Джессики Хелфанд; пер. с англ. Н. Томашевской. - М.: КоЛибри; Азбука-Аттикус, 2019. - 256с. : ил.
2. Бузов Б.А. Материалы для одежды. Ткани [Текст]: учеб. / Б.А. Бузов, Г.П. Румянцева. - М.: ИД ФОРУМ: ИНФРА-М, 2019. - 224с.
3. Силаева М.А. Пошив изделий по индивидуальным заказам: учебник / М.А. Силаева. - 13-е изд., стер. - Москва: Академия, 2021. - 528с.
4. Тюменев Ю.Я. Материалы для процессов сервиса в индустрии моды и красоты: учебник / Ю.Я. Тюменев В.И. Стельмашенко и др. - М.: Дашков и К, 2019. - 400с.
5. Устинова С.А. Общие сведения о швейных материалах: теоретические основы профессиональной деятельности [Текст]: учеб. пособие/С.А. Устинова. - М.: Академкнига,2019. -176с.

Электронные издания (электронные ресурсы)

1. Мелкова С.В. Дизайн-проектирование костюма: учебное пособие для вузов / С.В. Мелкова. — 2-е изд. — Москва: Юрайт, 2022. — 91 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/496584> (дата обращения: 16.04.2024).
2. Скакова А.Г. Рисунок и живопись: учебник для вузов / А.Г. Скакова. — Москва: Юрайт, 2024. — 128 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/542194> (дата обращения: 16.04.2024).
3. Стельмашенко В.И. Материалы для одежды и конфекционирование: учебник для вузов / В.И. Стельмашенко, Т.В. Розаренова ; под общ. ред. Т.В. Розареновой. — 3-е изд., перераб. и доп. — Москва: Юрайт, 2024. — 308 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/541346> (дата обращения: 16.04.2024).

Дополнительные источники

1. Крючкова Г.А. Технология и материалы швейного производства: учебник /Г.А. Крючкова. –М.: Академия,2013. -384с.
2. Савостицкий Н.А. Материаловедение швейного производства: учеб. пособие / Н.А. Савостицкий, Э.К. Амиров. - М.: Академия, Мастерство, Высшая школа, 2016. - 240с.

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

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

Электронные образовательные ресурсы

1. Национальный цифровой ресурс «РУКОНТ» [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://rucont.ru/>.
2. ЭБС ЮРАЙТ <http://www.biblio-online.ru>
1. Междисциплинарная база данных ProQuest Research Library [Электронный ресурс]/ ProQuest. Режим доступа: <http://proquest.com/>.
2. Электронная библиотечная система eLIBRARY.RU [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://aclient.integrum.ru/>.
3. Книжный магазин DesignerBOOKS. Режим доступа: <http://www.designerbooks.ru/>.

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

Курс «Средства исполнения дизайн-проектов» является обязательным для изучения в рабочем учебном плане подготовки бакалавра по направлению 54.03.01 Дизайн.

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

Для организации самостоятельной работы предназначен фонд оценочных средств по дисциплине «Средства исполнения дизайн-проектов», в котором содержатся описание заданий, методические рекомендации к их выполнению, списки учебной, справочной и дополнительной литературы, а также вопросы к экзамену.

При самостоятельном освоении дисциплины, студенту необходимо:

1. Ознакомиться с программой курса
2. Проработать теоретический материал по изучаемой теме.
3. При подготовке к практическим занятиям необходимо проработать основные понятия и приемы работы, полученные на аудиторном занятии.
4. При необходимости обратиться к дополнительным источникам информации (Электронная библиотека института, Интернет).
5. Выполнить практическое задание по теме.

При подготовке к экзамену следует обратить внимание на содержание основных тем дисциплины, определение основных понятий курса.

Для организации самостоятельной работы необходимы следующие условия:

- готовность студентов к самостоятельному труду;
- наличие и доступность необходимого учебно-методического и справочного материала;
- консультационная помощь.

Формы самостоятельной работы студентов определяются при разработке рабочих программ учебных дисциплин, содержанием учебной дисциплины, учитывая степень подготовленности студентов.

Самостоятельная работа может осуществляться индивидуально или группами студентов в зависимости от цели, объема, конкретной тематики самостоятельной работы, уровня сложности, уровня умений студентов.

Контроль результатов внеаудиторной самостоятельной работы студентов может осуществляться в пределах времени, отведенного на обязательные учебные занятия по дисциплине, может проходить в письменной, устной или смешанной форме.

Виды самостоятельной работы студентов:

- Изучение теоретического материала (учебник, учебное пособие);
- Изучение дополнительного материала (интернет, видеуроки и т.д.);
- Выполнение практического задания по теме;
- Подготовка доклада, презентации и т.д.
- Выполнение домашнего задания.

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;
Онлайн платформа для командной работы Miro;
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)
Mozilla Firefox
Adobe Reader
Eset NOD32
Windows 10
Adobe Illustrator
Adobe InDesign
Adobe Photoshop
ARCHICAD 24
Blender
DragonBonesPro
Krita
PureRef
ZBrush 2021 FL
Microsoft Office 2016
На первых 4 + преподавательский
САПР Грация
САПР Assyst
«Балаболка»
NVDA.RU

Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы

1. «Гарант аэро»
2. КонсультантПлюс
3. Научная электронная библиотека «Elibrary.ru».

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»: https://urait.ru

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.	<p>Лаборатория компьютерного дизайна № 332</p> <p>(Аудитория для проведения занятий всех видов, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации)</p>	<p><i>Материальное оснащение, компьютерное и интерактивное оборудование:</i></p> <p>Компьютер Плазменная панель Стол компьютерный Стулья Стол преподавателя Стул преподавателя Доска магнитно-маркерная Доска для объявлений</p> <p>Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».</p>
2.	<p>Библиотека. Читальный зал № 122</p>	<p>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</p> <p>Условия для лиц с ОВЗ:</p> <p>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</p> <p>Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС с выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».</p>