

Министерство просвещения Российской Федерации
Нижнетагильский государственный социально-педагогический институт (филиал)
федерального государственного автономного образовательного учреждения
высшего образования
«Российский государственный профессионально-педагогический университет»

Факультет художественного образования
Кафедра художественного образования

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Б1.В.02.ДВ.05.01 КОНЦЕПЦИЯ МОДЫ И ДИЗАЙН ОДЕЖДЫ

Уровень высшего образования	Бакалавриат
Направление подготовки	44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)
Профили подготовки	Изобразительное искусство и технология
Форма обучения	Очная

Нижний Тагил
2021

Рабочая программа дисциплины «Концепция моды и дизайн одежды». Нижний Тагил: Нижнетагильский государственный социально-педагогический институт (филиал) ФГАОУ ВО «Российский государственный профессионально-педагогический университет», 2021. – 22 с.

Настоящая рабочая программа составлена в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки).

Авторы: кандидат педагогических наук, доцент, О.А. Гольденберг
кандидат педагогических наук, доцент, И.П. Кузьмина

Одобрена на заседании кафедры ХО 11 мая 2021 г., протокол № 7

Заведующий кафедрой ХО _____ И.П. Кузьмина

Рекомендован к печати методической комиссией ФХО 14 мая 2021 г., протокол №4

Председатель методической комиссии ФХО А.Н. Садриева

Декан ФХО Н. С. Кузнецова

© Нижнетагильский государственный
социально-педагогический институт
(филиал) ФГАОУ ВО «Российский государственный
профессионально-педагогический университет», 2021.
© Гольденберг О.А., Кузьмина И.П. 2021.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Цель и задачи освоения дисциплины.....	4
2. Место дисциплины в структуре образовательной программы	4
3. Результаты освоения дисциплины	4
4. Структура и содержание дисциплины	5
4.1. Объем дисциплины и виды контактной и самостоятельной работы	5
4.2. Тематический план дисциплины	5
4.3. Содержание дисциплины.....	7
5. Образовательные технологии.....	17
6. Учебно-методическое обеспечение	18
6.1 Организация самостоятельной работы студентов	18
6.2. Содержание самостоятельной работы	18
6.3. Текущий контроль качества усвоения знаний	20
6.4. Промежуточная аттестация	20
7. Учебно-методическое и информационное обеспечение	22
8. Материально-техническое обеспечение дисциплины.....	23

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель: ознакомление студентов с областью теоретических знаний по дизайну одежды; развитие представлений о композиции в одежде, конструкциях, функциях одежды; формирование профессиональных компетенций будущего педагога педагогического образования в области дизайна одежды

Задачи:

- изучить основы композиции в формообразовании костюма;
- раскрыть сущность понятий «дизайн», «костюм», «стиль», «мода»;
- наглядно представить ретроспективу стилистического многообразия костюма;
- охарактеризовать основные средства формообразования в одежде.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Дисциплина «Концепция моды и дизайн одежды» относится к части, формируемая участниками образовательных отношений, образовательной программы подготовки бакалавра по направлению 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки), профили «Изобразительное искусство и технология». Дисциплина реализуется на факультете художественного образования кафедрой художественного образования.

Данная дисциплина представлена в Б1.В.02 «Технология», Б1.В.02.ДВ.05 «Дисциплины (модули) по выбору 5 (ДВ.5)» образовательной программы. Освоение содержания дисциплины ведется с опорой на знания и с опорой на практические умения, усвоенные студентами в процессе изучения профильных дисциплин: «История искусств», «Композиция», «Эргономика и антропометрия», «Скульптура и пластическая анатомия», «Рисунок», «Живопись», «Макетирование», «Эскизирование»

Изучение данной дисциплины является основой для прохождения студентами педагогической практики, а также для подготовки к государственной итоговой аттестации.

3. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:

ПК-6 Способен применять предметные знания для реализации образовательного процесса и профессионального саморазвития

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора компетенции
ПК-6 Способен применять предметные знания для реализации образовательного процесса и профессионального саморазвития	ИПК 6.1. Знает историческое развитие изобразительного, декоративно-прикладного искусства, дизайна, технологического производства и их теоретические основы
	ИПК 6.2. Умеет создавать творческие продукты, работая с натуры, по памяти, по представлению, по воображению, по инструкции с различными материалами
	ИПК 6.3. Имеет практический опыт работы в изобразительном, декоративно-прикладном искусстве, дизайне, создании новых продуктов технического творчества.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

- современные методы исследования, сбора обработки и использования полученных данных;
- теорию дизайна;
- методологию проектирования;
- эвристические методы дизайна;

Уметь:

- отбирать необходимые современные технологии и методы их применения в объектах проектирования;
- проектировать и выполнять объекты дизайна в макете и материале;

Владеть практическими навыками:

- креативным мышлением;
- научными и эвристическими методами дизайн-проектирования;
- методикой разработки дизайн-концепции;
- методикой поэтапного дизайн-проектирования.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Объем дисциплины и виды контактной и самостоятельной работы

Вид работы	Форма обучения
	Очная
	9, 10 семестры
Общая трудоемкость дисциплины по учебному плану	180
Контактная работа , в том числе:	112
Лекции	-
Практические занятия	112
Самостоятельная работа , в том числе:	68
Изучение теоретического курса	59
Самоподготовка к текущему контролю знаний	-
Подготовка и защита методического проекта	-
Выполнение контрольной работы	-
Выполнение курсовой работы	-
Подготовка к зачету с оценкой	9

4.2. Тематический план дисциплины

Наименование разделов и тем дисциплины	Всего часов	Контактная работа		Самостоятельная работа	Формы текущего контроля успеваемости
		Лекции и	Практические занятия		
5 курс, 9 семестр					
1. Понятие дизайна костюма: цели, задачи, специфика.	4	0	2	2	Наблюдение, опрос.
2. Классификация видов дизайна.	4	0	2	2	Наблюдение, опрос.
3. Этапы дизайн-проектирования костюма – постановка задачи, замысел, проект.	6	0	4	2	Наблюдение, опрос. Проверка результатов

					выполнения задания.
4. Творческие источники, используемые при проектировании костюма. Создание художественного образа.	6	0	4	2	Наблюдение, опрос. Проверка результатов выполнения задания.
5. Типы проектирования костюма. Методы дизайна костюма.	6	0	4	2	Наблюдение, опрос. Проверка результатов выполнения задания.
6. Феномен творчества. Стадии творческого процесса. Качества творческой личности. Цели и задачи эвристики.	6	0	4	2	Наблюдение, опрос. Проверка результатов выполнения задания.
7. Методы проектирования в дизайне одежды.	76	0	40	36	Наблюдение, опрос. Проверка результатов выполнения задания.
Всего в 9 семестре	108	0	60	48	
5 курс, 10 семестр					
8. Мода – понятие и терминология моды. Ценности моды. Структура и функции моды.	5	0	4	1	Наблюдение, опрос.
9. Анализ закономерностей развития. Методы прогнозирования моды.	5	0	4	1	Наблюдение, опрос.
10. Глобальные и социальные факторы развития моды.	5	0	4	1	Наблюдение, опрос.
11. Психологические аспекты моды. Динамика эстетического идеала.	18	0	16	2	Наблюдение, опрос. Проверка результатов выполнения задания.
12. Костюм, как система. Функции	10	0	8	2	Наблюдение, опрос.

костюма. Знаковость, символика, семантика костюма.					Проверка результатов выполнения задания.
13. Задачи дизайна одежды. Школы дизайна.	10	0	8	2	Наблюдение, опрос. Проверка результатов выполнения задания.
14. Нормативный процесс в моде. Механизмы массового распространения моды.	10	0	8	2	Наблюдение, опрос. Проверка результатов выполнения задания.
Подготовка и сдача зачета с оценкой	9	0	0	9	Собеседование . Итоговый просмотр
Всего в 10 семестре	72	0	52	20	
Всего по дисциплине	180	0	112	68	

4.3. Содержание дисциплины

Тема 1. Понятие дизайна костюма: цели, задачи, специфика.

Дизайн, его цели и задачи. Понятие дизайна: интерпретации термина дизайн, основные составляющие красота и польза. Дизайн как вид деятельности, основанный на стыке науки, техники и искусства. Дизайн как результат эстетического освоения промышленной продукции. Техническая эстетика, художественное конструирование. Специфические признаки дизайна. Цели и задачи дизайна: специфика проблем, решаемых дизайном; проблема взаимоотношения диалектически противоположных качеств в едином дизайн-продукте. Гуманистическая цель дизайна: выбор направленности на сбалансированное сосуществование человека и природы. Педагогический потенциал дизайна (воспитательные и обучающие возможности). Воспитательные возможности: эстетическое, экологическое воспитание. Обучающие возможности: организация культуры мышления. Каналы воздействия дизайна на человека. Гармоничная предметная среда. Гармонично развитый человек.

Тема 2. Классификация видов дизайна.

Место дизайна в различных типах деятельности (наука, техника, искусство). Бифункциональная природа дизайна. Положение дизайна между утилитарными вещами и предметами искусства. Соотношение красоты и пользы в арт-дизайне, инженерном дизайне и классическом дизайне. Классификация видов дизайна: по сферам жизнедеятельности; по выделению специфических качеств в дизайн-продукте; по уровням систем; по видам деятельности. Отличие дизайна костюма от других видов; роли клиента и дизайнера. Текстильный дизайн – проработка фактуры поверхности материала. Дизайн обуви и аксессуаров – необходимое завершение целостного художественного образа. Особенности проектирования арт-дизайна и инженерного дизайна: примеры из интерьера, бытовых вещей, одежды. Необходимость создания одежды «Haute couture». Функциональность инженерного дизайна (спецодежды), его эстетические возможности

Тема 3. Этапы дизайн-проектирования костюма – постановка задачи, замысел, проект.

Этапы проектирования нового изделия: 1. Выбор актуальной темы и формирование дизайн-концепции. На этом этапе определяется образность будущих изделий, контингент потребителя, ассортимент одежды. 2. Предпроектный анализ – этап изучения и накопления информации в набросках, когда прослеживается историческое развитие темы, систематизируются исторические прототипы. 3. Сбор аналогов. Собираются, систематизируются и анализируются аналогичные современные изделия. 4. Эскизирование – трансформация накопленных идей в авторские эскизы новых идей-моделей, соответствующих современным тенденциям в одежде. 5. Конструирование и макетирование – проработка новой идеи в чертеже и в объемно-пространственной форме. 6. Изготовление – воплощение в материале идеи, проработанной в эскизе, чертеже и макете. 7. Рефлексия (анализ сделанной работы), систематизация материалов и оформление пояснительной записки.

Структура дизайн-концепции: 1. Контингент потребителя (материальный уровень, социальный статус). 2. Объект проектирования (что за изделие и для какого случая). 3. Цель и задачи проекта (для чего необходимо сделать). 4. Ценности и потребности потребителя. 5. Креативная идея проекта (новшество (фишка), с помощью которого презентуется личность клиента). 6. Описание художественного образа или проектируемых эмоций (с помощью каких материалов, деталей создается). 7. Определенные ценности и потребности клиента в конкретных функциях проекта.

Тема 4. Творческие источники, используемые при проектировании костюма. Создание художественного образа.

Творческие источники. В своей деятельности дизайнер может использовать любые конкретные и абстрактные объекты: Конкретные объекты: исторический костюм, национальный костюм, архитектура, предметы интерьера, быта, цифровых технологий, объекты природы. Абстрактные объекты: музыка, искусство, атмосфера событий.

Педагогический потенциал дизайна – это воспитательные и обучающие возможности, реализующие цель гармонично развитого человека. Гармонично развитый человек – это личность, способная воспринимать и творить материальную и духовную культуру по законам красоты и гармонии. Потенциал дизайна в отношении гармонизации окружающей человека предметной среды, а через нее и гармонизации развития человека раскрывается в трудах многих специалистов. Осознание этого произошло еще во времена возникновения самого понятия «дизайн». Гармоничная предметная среда – это среда, наиболее адекватно удовлетворяющая материальные и духовные потребности человека.

Воспитательная функция, как мы уже определили, может осуществляться по двум направлениям: через производство дизайн-продуктов и через их потребление. При проектировании дизайн-продуктов воспитание человека осуществляется через формирование гуманистического мировоззрения посредством следующих каналов: изучение и постижение общечеловеческих духовных и культурных ценностей; проектирование ценностей и потребностей человека в дизайн-продуктах (в методических рекомендациях к лабораторным работам предлагаются деловые игры, помогающие дизайнеру проникнуться ценностями и потребностями клиента).

Обучающая функция дизайна реализуется в процессе выполнения дизайн-проектов. Принципы дизайнерской деятельности ориентируют проектировщика на учет многочисленных факторов в едином дизайн-продукте, развивают его интегративные способности, целостное научно-технически-художественное мышление. Методы дизайна учат человека производить материальные и духовные ценности.

Предпроектное исследование: анализ прототипов, их достоинств и недостатков. Анализ источника творчества: выявление компонентов объекта и их характеристик; выбор компонента; выбор способов трансформации. Разработка авторских вариантов

проектируемого объекта с использованием выбранного компонента, способов трансформации и соединении их современными тенденциями.

Формирование дизайн-концепции. Способы формулировки дизайн-концепции. Эскизное оформление дизайн-концепции в плакате. Согласование дизайн-концепции и эскиза. Проектирование имиджа клиента: выявление и презентация достоинств, скрытие и отвлечение внимания от недостатков. Дизайн-программа: рекламирование, презентация и продвижение коллекции одежды на рынке.

Тема 5. Типы проектирования костюма. Методы дизайна костюма.

Основные типы проектирования: модернизация - несущественное усовершенствование прототипа; стайлинг – переработка, структурное преобразование прототипа; новая разработка - создание объекта, не имеющего прямого прототипа (объективирование функции). Условность классификации. Технологическое, морфологическое, функциональное, проектирование; художественное конструирование. Аналоговое проектирование. Инновационное проектирование. Объектный дизайн. Средовой дизайн. Имидж-дизайн. Системный подход в проектной деятельности. Системный дизайн как целесозидание, глобальное проектирование человеческого и природного пространства. Проектирование структуры системы и ее связей. Системный подход в проектировании костюма.

Основные методы дизайна: художественное проектирование (основной, включающий в себя все другие), компоновка (гармоничное объединение элементов для создания целостного художественного образа), конструирование (построение чертежа конструкции изделия), моделирование или макетирование (воспроизведение образа и его чертежа в макетном материале), фантазия (объединяющий креативный метод).

Виды конструирования: расчетный метод, метод наковки. Достоинства и недостатки расчетного метода, использование его при создании четкой и строгой конструкции изделия. Использование метода наковки при создании фантазийной креативной одежды.

Принципы дизайн-деятельности. Качества дизайн-продукта: креативность, эстетичность, экономичность, эргономичность, экологичность, работоспособность. Использование этих характеристик и их показателей при создании дизайн-концепции проекта. Измерение качества костюма для выявления потребительской ценности.

Тема 6. Феномен творчества. Стадии творческого процесса. Качества творческой личности. Цели и задачи эвристики.

Творчество как выход мысли за пределы известного. Стадии творческого процесса. Погружение и выход из депрессионной ямы проблемы. Качества творческой личности. Условия и препятствия для развития творческой личности. Врожденные и приобретаемые качества. Художественный образ. Структура художественного произведения. Костюм как художественное произведение.

Этапы творческого процесса. Беспокойство и выявление проблемы (депрессионная яма проблемы). Поиски и сбор дополнительной информации. Инкубация – вынашивание идеи (работа сознания и подсознания). Инсайт – озарение (выброс решения из подсознания в сознание). Проверка правильности решения, его соответствия существующим условиям или требованиям. Факторы, способствующие формированию творческой личности. Природные задатки. Развивающая среда. Творческая обстановка. Интенсивные интеллектуальные и физические упражнения. Раннее развитие. Наличие критически настроенных оппонентов. Глубокие эмоциональные переживания. Качества творческой личности.

Тема 7. Методы проектирования в дизайне одежды.

Метод ассоциаций. Ассоциация – это связь между отдельными представлениями, при которой одно представление вызывает другое или один объект напоминает о другом. У художников и творческих людей с большим запасом образов и знаний высоко развита способность к ассоциированию. Используя ассоциации, связывая запоминаемый объект с каким-либо близко стоящим или похожим образом, легче запомнить объект.

Ассоциирование проявляется в том, что дизайнер улавливает разносторонние явления окружающей действительности, берет из нее интересующие формы, структуры, фактуры и создает связи между ними и объектом своей деятельности. Таким образом, он создает новые идеи. Например, при создании современной архитектуры, мебели, керамики, одежды проектировщики часто вдохновляются биообъектами. Сплавливая их формы, структуры, фактуры с современными технологиями, получают новые эпатирующие и интригующие объекты. Дизайнер может также пользоваться абстрактными явлениями – музыкой, живописью, архитектурой, свободным потоком сознания, снами. Они дают яркий эмоциональный импульс для развития идей. В качестве импульса дизайнер может использовать и психологические явления; он фокусируется на атмосфере воображаемых условий, на эмоциях, которые ощущаются в этих условиях, и преобразует их в графические решения объекта. Метод ассоциаций предназначен для развития абстрактного воображения. Его освоение развивает ассоциативное мышление дизайнера и позволяет находить идеи во всем, что его окружает.

Метод фокальных объектов. Ассоциации выстраиваются сами по себе, когда дизайнер «насыщен» яркими впечатлениями от действительности, они при этом плавно перетекают в новые образы. Известные мировые дизайнеры путешествуют по миру, посещают музеи, изучают культуру других народов, альбомы по искусству, чтобы «насытиться» новыми впечатлениями. Когда в конкретный момент нет таких условий, а перед дизайнером стоит задача создать что-то новое, он пользуется самым примитивным методом – методом фокальных объектов. Название метода определяется тем, что внимание дизайнера фокусируется на определенном дизайн-объекте или на детали объекта, для которого необходимо создать новый образ или интерпретацию. Затем внимание дизайнера фокусируется на 3-5 случайно выбранных отвлеченных объектах, находящихся либо в поле зрения дизайнера, либо в «случайно плавающих в сознании мыслях». Можно также открыть любую книгу и выбрать 3-5 случайных существительных, взять иллюстрированный журнал и вдохновиться каким-либо изображением. После этого разрабатываемый объект совмещается со случайно выбранным изображением или с его отдельной характеристикой.

Идея метода состоит в том, что если на совершенствуемый объект перенести признаки других, случайно выбранных объектов, то резко возрастает число неожиданных образных, конструктивных или технологических решений.

Метод прямой аналогии. Этот метод построен на закономерностях ассоциативности мышления. Если метод ассоциаций – это свободное слияние различных объектов, при котором дизайн-объект только напоминает о другом объекте, то метод аналогии — это конкретное использование в проектируемом объекте аналогичных конструктивных, технологических и образных решений объектов из других отраслей деятельности.

Личная аналогия или метод эмпатии. Этот метод заключается в отождествлении себя с проектируемым объектом. Дизайнеру необходимо учиться вживаться в образ совершенствуемого изделия, погружая себя в условия его функционирования и пытаясь представить возникающие при этом ощущения, успешность или неудачу функционирования. Это позволяет выявить ряд факторов, связанных с решением проблемы, но обычно ускользающих от внимания.

Фантастическая аналогия. Метод фантастической аналогии заключается в использовании фантастических или парадоксальных образов при разработке дизайн-объекта, «одевании» его в необычную форму. Можно помещать объект в космические условия или условия других планет. Этот метод развивает умение преодолевать психологические барьеры, нейтрализует инертность мышления, учит смелости и свободе выражения дизайнерской мысли. Делается это для того, чтобы максимально абстрагироваться от реальных условий и выпустить фантазию на волю.

Трансформированная аналогия, или метод неологии. Это метод производный от аналогии, заключается в использовании чужих идей в своей интерпретации. В чистом виде чужие идеи использовать нельзя. Необходимо их трансформировать, вносить авторские

изменения, использовать новые материалы, технологии, перекомпоновку, колористическое решение. В процессе заимствования необходимо поставить следующие вопросы (и ответить на них): что нужно изменить в прототипе? что можно улучшить в прототипе? каким образом? что интересного в прототипе? как это можно использовать в своих целях? Использование прототипа, заимствование без изменения чревато профессиональным скандалом и обвинениями в плагиате. С другой стороны, мода – это заимствование и тиражирование актуальных идей до тех пор, пока не наступит психологическое перенасыщение.

Бионическая аналогия или бионический метод. Это метод заимствования аналогичных решений из природных объектов. Он заключается в анализе конкретных объектов бионики и использовании в дизайн-объекте бионических форм, фактур, рисунков, конструкций (способов работы органов или выполняемых действий). Например, механика крыльев летучих мышей использовалась при разработке складного зонта. Бионический подход в дизайне позволяет получить неординарные конструктивные решения, новые свойства поверхностей, фактур, конструктивных структур. Кроме того, этот метод направляет пристальное внимание дизайнера к объектам природы, позволяет увидеть в них интересную идею, принцип, способ.

Историческая аналогия, или метод историзма. Это заимствование аналогий из исторических источников. Заимствоваться могут: силуэт, конструкция, технология, форма, декор. Они используются как цитаты, актуальные для современного дизайна. Метод историзма отличается от метода символической аналогии, где необходимо в обобщенной форме реконструировать исторический костюм.

Комбинаторные методы. Комбинаторика – метод формообразования в дизайне, основанный на поиске комбинаций (композиционных вариантов) таких типизированных элементов формы как пространственные, конструктивные, функциональные и графические структуры. Комбинаторные методы – это трансформация, кинетизм, комбинирование рисунков на плоскости при создании геометрических, узорных, растительных композиций орнаментов; комбинирование типизированных стандартных элементов – модулей при создании целостной формы; комбинирование деталей, пропорциональных членений внутри определенной формы. Комбинаторика «оперирует» определенными приемами комбинирования: перестановкой, вставкой, группировкой, переворотом, организацией ритмов.

Трансформация. *Transformatio* – превращение. Это метод создания трансформирующегося объекта или группы объектов с возможностью перекомпоновки. Процесс трансформации определяется превращением одной формы – в другую. Процесс превращения позволяет играть с объектом, манипулировать им, получать многообразные формы, вследствие чего изделие не надоедает и срок его эксплуатации продлевается.

Метод коллажа или мозаики. Частным методом комбинирования является метод коллажа – составление объекта из целостных модулей или кусков произвольной формы других объектов, гармоничных по цвету и подходящих по толщине. Куски «лепят» форму изделия либо встык с зазором различной величины, либо накладываясь друг на друга. Прием перестановки предполагает перестановку, перекомпоновку конструктивно-функциональных элементов или их замену. Этот прием получил широкое применение в проектной практике как наиболее простой и дающий достаточно неожиданные результаты. В процессе перекомпоновки исходный объект можно довести до гротеска, абсурда и затем обнаружить необычное или даже рациональное решение.

Модульный метод проектирования, Модульный метод проектирования позволяет создавать многообразные объекты из одинаковых модулей (кирпичиков) или из небольшого разнообразия различных модулей. Наличие унифицированных узлов и деталей и соединение их в различных сочетаниях позволяют преобразовывать конструкции одних изделий в другие. Основной принцип унификации – разнообразие продуктов дизайна при минимальном использовании унифицированных элементов (модулей). Модуль может быть

законченным изделием или являться составной частью изделия, в том числе другого функционального назначения. Модуль – это исходная единица измерения, которая повторяется и укладывается без остатка в целостной форме (объекте). Возможность из ограниченного числа элементов создавать разнообразные и необычные произведения дизайна и искусства – вдохновляет дизайнеров и художников. Многие национальные орнаменты создаются из небольшого набора элементов. Этим приемом пользовались всегда и в архитектуре, и в прикладном искусстве. Модули могут быть простой геометрической формы или сложной: в виде цветов, листьев и т.д.

Метод многослойности. Многослойными могут быть как самостоятельные изделия (юбки, блузки, туники, платья), так и несколько вещей, одетых друг на друга. Одевание прозрачных, полупрозрачных, разнофактурных и разнорисунчатых тканей, а также выглядывание друг из-под друга слоев с различными фигурными краями дает новые эффекты.

Метод монолита. Это метод проектирования объекта из листа материала любой формы. Исходная плоская форма с помощью преобразований превращается в объемную и выполняет утилитарную функцию. Таким методом делают столы и стулья из формоустойчивого пластика, который предварительно нагревают. Сюда же относится различная упаковка из бумаги и картона. Объемная форма получается либо за счет только складывания-оригами, либо за счет усложнения формы листа и использования надразов.

Метод сценирования. Это метод проектирования в воображаемых условиях. Он используется как прием в методах личной и фантастической аналогии. В личной аналогии дизайнер вживается в дизайн-объект или образ клиента и проигрывает в уме ситуацию, для которой проектируется объект. В фантастической аналогии дизайнер помещает себя или придуманного героя в фантастические условия. Аналогично необходимо помещать себя в реальные условия, для которых проектируется объект. Метод сценирования помогает вникнуть в условия окружающей среды и вероятной психологической атмосферы и представить игру объекта в этих условиях.

«Метод складного ума», или метод выяснения мнения «других». Это метод маркетинговых исследований, когда обобщается мнение определенной группы потребителей, на которую ориентирован дизайн-объект. Востребованность дизайн-объекта напрямую зависит от направленности на конкретную социальную группу, учета ее ценностей и потребностей. «Метод складного ума дизайнер использует также, когда просит знакомых и родственников оценить свои дизайн-объекты. Вопросы к знакомым могут звучать следующим образом: «Нравится ли вам объект?», «Есть ли здесь недостатки?». На основе множества высказанных замечаний определяется оптимальный вариант решения проектной задачи.

Кинетизм. Это метод проектирования, в основе которого лежит идея движения формы фактического или кажущегося, основанного на оптических иллюзиях или графических спецэффектах. Эффект движения можно создавать с помощью движущихся деталей или создавать иллюзию движения с помощью фактурных, нарисованных или конструктивных линий. Метод кинетизма заключается в создании динамичной формы, декора, рисунков. Ярким представителем идей кинетизма и оп-арта является французский художник Виктор Вазарели. С помощью деформации простые геометрические фигуры на плоскости в черно-белой графике он превращает в объемные на основе иллюзий зрительного восприятия. Его картины явились толчком для создания книг со зрительными иллюзиями. Идея кинетического рисунка позволяет создать необыкновенные и парадоксальные эффекты графики. Кинетизм дает возможность создать мощную динамику внутри статичной формы.

Метод вставок. Это врезание в простую форму декоративных или функциональных деталей. Вставки могут быть другой фактуры или материала и не менять исходную форму, но могут быть из основного материала гораздо большего размера, чем отверстие или разрез и существенно изменить первоначальную форму объекта. Число вставок может возрастать

от одной – двух до такого числа, которое необходимо для создания определенной формы. Если использовать материалы с другой фактурой или цветом, то получаются необычные декоративные решения.

Метод «вред – на пользу». Этот метод преобразования дефекта в элемент декора или конструкции вещи, он позволяет вещам прожить вторую жизнь.

Метод игры. Многие эвристические методы дизайна основаны на игре – это приемы деконструкции, перестановки, инверсии, трансформации, совмещения несовместимого, фокальных объектов, аналогии и др. Они предлагают эпатировать окружающих, вызвать интерес, нарушить правила. Это методы свободного манипулирования формой и конструкцией объекта. Без игры невозможно создание новых объектов. Игра дает возможность свободного поиска новых решений. Свободный дух, театральность, риск, забава, незавершенность — все это игровые элементы. Некоторые дизайнеры специально выпускают незавершенные или незакомпонованные объекты, чтобы потребитель сам завершил их по своему усмотрению. Игра всегда связана с инновационной деятельностью, она вызывает смену модных изделий и образов, стимулирует поиск. Стиль игры может быть строгим или веселым. Некоторые дизайнеры создают объекты шуток.

Метод карикатуры. Это метод доведения образного решения продукта дизайна до гротескного, абсурдного, приводящий к нахождению нового, неожиданного решения. Этот метод наводит на парадоксальные ассоциации, эпатирует, шокирует.

Метод мультиплицирования. Латинское multiplier означает умножение. Данный метод предполагает многократное использование однородных элементов: Этот метод позволяет создавать необычную фактуру.

Метод асимметрии. Использование этого метода предусматривает сознательный переход от симметричной формы – к асимметричной. Из чисто интуитивных соображений человек стремится к симметричности, упорядоченности, создавая различные изделия. Иногда отход от привычных симметричных форм позволяет внести динамизм и креативный вид объекта, эпатируя публику. Этот метод удобен для трансформации и модернизации морально устаревших вещей.

Метод гиперболизации. Это сознательное преувеличение части объекта или детали, или самого объекта с целью создания нового образа.

Метод минимизации – это метод сильного уменьшения изделия или детали с целью создания необычного декора.

Метод перфорации. Это «продырявливание» готового изделия с целью декорирования. Отверстия могут иметь форму орнамента, рисунка или абстрактной композиции, они создают эффект кружева. Этот метод используется для создания декоративной фактуры верхнего слоя, через который может быть виден второй слой или другие спецэффекты. К этому методу относится не только продырявливание, но и создание «кружевного» материала конструкции.

Метод стилизации. Наиболее актуальный на сегодняшний день. Профессия стилиста отделилась от профессии дизайнера. Если дизайнер сам придумывает новую форму дизайн-объектов, то стилист компокует объекты, создает стиль, образ, костюма или интерьера. Стилист может стилизовать объект с помощью деталей в историческом стиле или любом другом.

Метод управления вниманием. Это сознательное проектирование дизайнером композиционных центров в необходимых, выигрышных местах и отвлечение внимание от несущественных сторон объекта или даже дефектов.

Метод имитации. Создается ложное впечатление, что при этом методе на одежде присутствуют карманы или застежка, либо на одежде рисуется тело таким образом, что не понять: в одежде человек или нет. Модные хлястики и ремешки имитируют функциональность. Многие синтетические материалы имитируют натуральные: хлопок, лен, шерсть, шелк. Имитируется синтетический мех под норку, овчину, леопарда...

Метод «выход за пределы». Данный метод интересен тем, что дизайнер преодолевает границы изделия, ограниченные конструктивными линиями и линиями края изделия. Обычная, традиционная деталь или отделка выходят за рамки конструктивных частей изделия. Удлиняются, выходя за пределы изделия, застёжки, бейки, карманы. Вышивка может не ограничиваться пространством полочки или спинки, а заходить на плечо или рукав, проходить по швам. Аппликация или декоративные детали могут выходить за края изделия.

Коллективный метод «мозговой атаки». Это метод генерирования идей коллективом разных профессионалов в очень сжатые сроки. Он основан на предположении, что среди большого числа идей может оказаться несколько хороших. Этот метод продуктивен, если перед специалистами стоит некая неразрешимая проблема. Для этого собирается коллектив представителей разных профессий, которые не связаны с решением данной проблемы, но которые способны высказать необычный взгляд на проблему и предложить неожиданное решение.

Индивидуальный метод мозговой атаки. Каждый из нас един в трех лицах: «фантазер», «критик» и «практик». Проектируя новое изделие, необходимо учесть множество требований и решить много задач, но в мышлении человека часто наблюдается однобокость: то «практик» бывает чересчур робким; то безудержный «фантазер» не может сосредоточиться, набраться терпения и воплотить хоть одну идею до конца; то «критик» не дает придумать что-либо, так как сразу пресекает все фантазии. Для успешного решения необходимо включить все три своих Я, чтобы они работали на одну цель. Для этого следует «включать» их последовательно.

Метод hi-tech. Это метод высоких технологий. К нему относится использование новых материалов с необычными функциональными свойствами или визуальными спецэффектами, например, световоды и светодиоды, высокоэластичные материалы и высокопрочные металлы, пластики. Существуют материалы с жидкими кристаллами, меняющие свой цвет при нагревании или при разных углах зрения, высвечивающие надписи и рисунки, светоотражающие материалы, синтетические пластики, глины, лаки, краски.

Метод совмещения несовместимого. Совмещаться могут несовместимые на первый взгляд стили, материалы, детали, декор. Этот метод рождает не только новый внешний вид дизайн-объекта, но может объединять разные объекты в единое целое ранее не существовавшее.

Метод деконструкции. Метод деконструкции был предложен японскими дизайнерами Ё. Ямамото и Р. Кавакубо в начале 1980-х гг., затем разработан представителями «бельгийской школы» в дизайне одежды (Д. ван Ноттен, А. Домельмейстер), его использовали Жан-Поль Готье и Джон Гальяно. Метод деконструкции заключается в новом подходе к моделированию одежды, который представляет собой свободное манипулирование формой, ломание привычных представлений о конструкции изделия. Работы японских дизайнеров оказали сильнейшее влияние на модельеров Европы, которые с интересом использовали асимметричный крой, неровные края одежды; разрывы, всевозможные прорезы и отверстия; деление конструкции на правую и левую половины; застёжки в нетрадиционных местах.

Метод инверсии. Это метод «переворота», проектирования «от противного». Если перевернуть объект, он приобретает новый вид или даже функцию. Возможность игры с объектом дает потребителю эмоциональный импульс.

Метод интеграции. Интеграция (от лат. integration – объединение, совмещение, сокращение и упрощение функций и элементов в одну систему).

Метод дифференциации. Дифференциация (от лат. different – различие) – разделение функций и элементов системы: ослабляются функциональные связи между частями изделия, повышается степень их свободы, происходит их отделение от основного изделия

или превращение в самостоятельное изделие. Этот метод по своему принципу противоположен предыдущему.

Тема 8. Мода – понятие и терминология моды. Ценности моды. Структура и функции моды.

Мода - одна из форм массового поведения, это особый способ, образ мыслей, актуальный в данный момент времени. Мода может быть на вещи, идеи, слова, действия. Модным считается то, что приемлет большинство людей.

Структура моды: модные стандарты, модные объекты, модные ценности, модное поведение. Ценности моды: современность, универсальность, демонстративность, игра. Функции моды: инновационная, регулятивная, психологическая, социализации, престижная, коммуникативная, экономическая, эстетическая.

Тема 9. Анализ закономерностей развития. Методы прогнозирования моды.

Закономерности развития моды: связь с общественно-историческими явлениями, интернационализация, демократизация, ускорение распространения. Методы прогнозирования моды: Оценка перспектив развития прогнозируемого явления, Условная экстраполяция тенденции развития в будущее, закономерности которых известны. Создание модели явления в соответствии с ожидаемыми условиями. Верификация прогнозных моделей моды – анализ прогноза, сравнительный анализ прогноза и реального развития процесса модных тенденций.

Тема 10. Глобальные и социальные факторы развития моды.

Глобальные факторы развития моды. Демографический фактор. Политический фактор. Фактор национального менталитета. Фактор социального статуса. Фактор сексуальной идентификации. Критерии модности: актуальность, новизна, обновленность, востребованность обществом, адекватность и адаптированность, игра.

Социальные факторы развития моды. Демографический фактор. Политический фактор. Фактор национального менталитета. Фактор социального статуса. Фактор сексуальной идентификации. Подходы к выбору одежды у различных представителей общества. Обслуживающий класс, Средний класс, Креативный класс.

Тема 12. Психологические аспекты моды. Динамика эстетического идеала.

Египет. Религиозные каноны, вера в загробную жизнь. Стройное смуглое тело, набедренные повязки, белые полупрозрачные одежды. Обнаженное тело не считается непристойным.

Греция. Стремление к совершенству в живописи, скульптуре, философии, музыке. Атлетическое телосложение у мужчин и изящный, нежный облик у женщин. Гармония духа и тела, драпирующаяся одежда из тонких пластичных тканей.

Рим. Суровые, сильные, выносливые воины и величественные женщины с округлой линией плеч, широкими бедрами и неярко выраженной грудью. Медлительное тело с театральными жестами, задрапированное жесткими складками одежд из плотных теплых тканей. Неприлично показываться без пояса

Византия. Христианская религия. Тело – вместилище и источник греха – закрыто плотными бесформенными одеждами и не представляет интереса. Тип красоты – духовный. Тело маскируется

Романский стиль. Суровость, мрачность, аскетизм, превосходство духовного начала, отказ от земных благ. Красота – это соблазн дьявола. Тело плотно закрывается с головы до ног. В конце стиля подчеркивание верхней части тела с помощью кроя, культ беременной женщины.

Готический стиль. Устремленность к небесам, возвышенному, духовному. Однако красота тела все больше подчеркивается с помощью облегающего искусного кроя. У мужчин подчеркивается все тело (штанычулки и облегающий торс пурпуэн), у женщин – верхняя часть (облегающий лиф с открытыми плечами), ноги скрыты длинной просторной юбкой. Культ беременной женщины – выступающий вперед живот с драпировками и откинутая назад спина, образующие S – образный силуэт.

Ренессанс в Италии. Освобождение от диктата церкви; идеи гуманизма, свободы развития творческой личности и вместе с тем умеренной раскрепощенности. Свободные для движений одежды, не подчеркивающие и не открывающие тело.

Возрождение в Испании. Влияние католической церкви. Воинственный, серьезный образ мыслей. Фигура запакована в жесткий костюм-футляр на каркасной основе. Мужчины подчеркивают ноги штанами-чулками и увеличивают грудь и живот за счет прокладок. Женщины подчеркивают тонкую талию и плоскую грудь металлическим корсетом.

Возрождение в Германии. Освобождение от религиозных уз. Дробность форм, мелко надрезанные детали костюма. Костюм аналогичен испанскому.

Барокко. Парадность, помпезность, театральность. Одежды пышные, вычурные. Мужчины подчеркивают стройную фигуру, тонкую талию. Мужественность – это величественность и галантное обращение с дамами. Женственность – это парадность, жеманство, лебединая шея, покатые плечи, узкая талия, пышные будра.

Рококо. Утонченность, изящество, легкость одежды. Хрупкая изнеженная фигура. Мужчины изящные женоподобные с изысканными манерами, подчеркивают талию облегающим жюстокором и ноги штанами-чулками. Женщины как фарфоровые статуэтки, нежные с прозрачной белой кожей, подчеркивают корсетом талию, облегающими рукавами – руки и открытым декольте – грудь.

Классицизм.

в мужском костюме. Английские идеи, культ чувств, простоты, сближения с природой. Стройная фигура мужчины подчеркивается строгим без отделки фраком или рединготом из сукна.

Ампир. Идеи империи, силы, воинственности. В женской одежде возрождается античная простота и легкость с помощью простого кроя и легких тканей. Открывается до щиколотки женская нога. Мужская фигура подчеркивается хорошим кроем одежды, узкими штанами. Появляется сюртук.

Бидермайер. Идеи зарождающейся буржуазии – богатство, деловой ум. Мужской торс подчеркивается плотно облегающим лифом. Ноги перестают быть объектом подчеркивания. Женщины подчеркивают тонкую талию с помощью корсета, открывают руки до локтей, грудь и плечи, нижнюю часть ног.

Второе рококо. Идеи богатой буржуазии – развитие бизнеса, собственной политики и свободы от государства и церкви. Мужчины в классических костюмах и брюках, которые функциональны и далеки от моды. Женщины в пышных юбках на каркасе, корсетом подчеркивают тонкую талию, открывают грудь, плечи, руки.

Модерн. Идеи деловой хватки, увлеченность бизнесом, властью над природой, ускоренный темп жизни, не приемлющие вычурность и изысканность в костюме. С помощью строгих форм классического костюма подчеркивается стройность мужской фигуры. Женщины стремятся к равноправию, борются за образование, свободу. Подчеркивают стройную фигуру, тонкую талию, выступающий зад и грудь, которые образуют S – образный силуэт.

Тема 13. Костюм, как система. Функции костюма. Знаковость, символика, семантика костюма.

Костюм – это определенная система предметов и элементов одежды, объединенных художественным образом и назначением. Костюм как: пространственная структура, функционально-техническая структура: комплект вещей. Знаковость, символика, семантика костюма: значение цвета в разных культурах; степень обнажения фигуры в разных культурах и разных социальных группах; значение рисунков и орнаментов. Функции костюма. Защитная, Гигиеническая, Культурная, Обозначение половой принадлежности, Обозначение возрастной принадлежности, Обозначение социальной принадлежности, Обозначение национальности и менталитета. Обозначение статусной принадлежности, Обозначение профессиональной принадлежности, Обозначение уровня

развития культуры и интеллекта, Обозначение уровня развития креативности и эстетического вкуса. Обозначение уровня развития технологий, Обозначение климатических условий

Тема 14. Задачи дизайна одежды. Школы дизайна.

Задачи дизайна одежды: создание новизны, поиск путей экологизации, поиск путей экономизации, включение проектирования в реальный культурно-исторический контекст. обращение к индивидуальному потребителю, разработка сценариев образа жизни человека, Экологическая ориентация в дизайне костюма. Экологизация потребления – это использование вторсырья, модернизация морально и физически устаревших вещей (стиль винтаж); использование качественных надежных классических вещей с длительным сроком службы. Экологизация производства - баланс натуральных и синтетических материалов, создание волокон со свойствами саморазложения, создание волокон со свойствами натуральных и превосходящих их по эксплуатационным качествам. Экологическая пропаганда – это пропаганда аскетизма, минимализма, универсальных вещей; отказ от натуральных мехов, кож, замена синтетическими имитациями.

Школы дизайна. Обучение дизайнеров во Франции, Англии, Италии. Особенности Европейской школы дизайна. Навыки, приобретаемые в процессе европейского дизайн-образования. Особенности поступления, обучения, устройства на работу. Последствия японского прогресса, отразившиеся на одежде мужчин и женщин, японской школьной формы. Обучение дизайнеров в России: Московская, Питерская, Омская, Владивостокская школы дизайна. Особенности отечественного менталитета, мировоззрения, ценностей, рынка одежды.

Тема 15. Нормативный процесс в моде. Механизмы массового распространения моды.

Нормативный процесс в моде. Постановка задачи, замысел, проект. Работа с клиентом: Перевоплощение или заимствованная позиция, отождествление себя с клиентом. Анкета для изучения ценностей, потребностей клиента, его темперамента. Определение требований и ограничений. Типология клиентов. Разнообразие ценностей и потребностей у людей из разных социальных групп. Анкета для выявления образа изделия. Сценарное моделирование объекта, художественное моделирование. Включение вещи в ситуацию. Подбор материалов для изделия. Инструкция для изучения материала при покупке. Расчет расхода ткани. Проектирование коллекции. Структура коллекции. Средства гармонизации. Проектирование авторской коллекции (определение социальной группы потребителей, ассортимента, назначения). Поиск и разработка идей. Анализ функциональной ценности полученных идей. Выбор целевой потребительской группы. Определение функционального назначения коллекции. Проектирование перспективной коллекции. Проектирование промышленной коллекции: ограничительные условия, рентабельность, конкуренция, свободные ниши. Механизмы массового распространения моды: С высших слоев – в низшие, С низших слоев – в высшие, Внутри социальных групп. Субъекты моды: Производители моды (дизайнеры, модельеры, конструктора, технологи, портные), Распространители моды (байеры, креативные директоры, продавцы-консультанты), Потребители моды (ранние последователи, запоздалые последователи, отстающие).

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Процесс обучения по дисциплине «Теория и методика обучения технологий» целесообразно построить с использованием подхода, при котором на практических занятиях ведется работа по усвоению практических умений и навыков выполнения практических работ.

Для формирования предусмотренных программой компетенций в ходе практических занятий необходимо использовать следующий ряд технологий:

- «мастер-класс», когда в качестве ведущего мастера, демонстрирующего приемы выполнения практических работ, выступает преподаватель или приглашенный на занятия художник-дизайнер.
- работа в малой группе обучение в сотрудничестве (совместная разработка и представление выполненного задания с последующим обсуждением результатов работы на занятиях в группе);
- проектная деятельность (разработка творческого проекта, исследовательская часть, проектного задания).

В процессе освоения дисциплины предусмотрено интерактивное (диалоговое и дискуссионное) построение практических занятий:

- социогровые формы обучения;
- обсуждение, анализ и оценка выступлений студентов;
- защита выполненных практических разработок;
- обсуждение, анализ и оценка представленных разработок (проектов);
- образовательные кластеры, коучинг;
- ученические конференции, дискуссии.

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

6.1 Организация самостоятельной работы студентов

Задания для самостоятельной работы по курсу ориентированы на развитие практических умений работать с учебной литературой, анализировать различные подходы к созданию проектов и композиций, а так же завершение аудиторных работ. Самостоятельная работа по предмету позволит углубить знания и практические умения, расширить и закрепить навыки владения художественным материалом при выполнении задач аналогичных заданиям и упражнениям выполненных под руководством преподавателя.

Программой курса предусмотрена самостоятельная работа студентов, которая включает в

- себя решение следующих задач:
- самостоятельное изучение студентами отдельных тем дисциплины;
- выполнение опорного графического конспекта;
- выполнение творческих графических работ;
- выполнение практических заданий;
- подготовку к сдаче экзамена по теоретическим и практическим заданиям дисциплины.

Задания для самостоятельной работы по курсу ориентированы на развитие умений:

- работать с учебной литературой;
- анализировать различные подходы к решению графических задач;
- выполнять изображения объектов в разных ракурсах от руки и с помощью инструментов в аксонометрии и перспективе.

При изучении курса студенты могут подготовить доклады, сообщения с целью повышения результативности своей работы, итоговой оценки и с целью получения дополнительных знаний

6.2. Содержание самостоятельной работы

Темы занятий	Кол-во часов	Содержание самостоятельной работы	Формы контроля
--------------	--------------	-----------------------------------	----------------

Понятие дизайна костюма: цели, задачи, специфика.	2	Работа с литературой и интернет-источниками по теме.	Опрос. Проверка результатов выполнения задания.
Классификация видов дизайна.	2	Работа с литературой и интернет-источниками по теме.	Опрос. Проверка результатов выполнения задания.
Этапы дизайн-проектирования костюма – постановка задачи, замысел, проект.	2	Работа с литературой и интернет-источниками по теме.	Опрос. Проверка результатов выполнения задания.
Творческие источники, используемые при проектировании костюма. Создание художественного образа.	2	Работа с литературой и интернет-источниками по теме.	Опрос. Проверка результатов выполнения задания.
Типы проектирования костюма. Методы дизайна костюма.	2	Работа с литературой и интернет-источниками по теме.	Опрос. Проверка результатов выполнения задания.
Феномен творчества. Стадии творческого процесса. Качества творческой личности. Цели и задачи эвристики.	2	Работа с литературой и интернет-источниками по теме.	Опрос. Проверка результатов выполнения задания.
Методы проектирования в дизайне одежды.	36	Работа с литературой и интернет-источниками по теме.	Опрос. Проверка результатов выполнения задания.
Мода – понятие и терминология моды. Ценности моды. Структура и функции моды.	1	Работа с литературой и интернет-источниками по теме.	Опрос. Проверка результатов выполнения задания.
Анализ закономерностей развития. Методы прогнозирования моды.	1	Работа с литературой и интернет-источниками по теме.	Опрос. Проверка результатов выполнения задания.
Глобальные и социальные факторы развития моды.	1	Работа с литературой и интернет-источниками по теме.	Опрос. Проверка результатов выполнения задания.
Психологические аспекты моды. Динамика эстетического идеала.	2	Работа с литературой и интернет-источниками по теме.	Опрос. Проверка результатов выполнения задания.
Костюм, как система. Функции костюма. Знаковость, символика, семантика костюма.	2	Работа с литературой и интернет-источниками по теме.	Опрос. Проверка результатов выполнения задания.
Задачи дизайна одежды. Школы дизайна.	2	Работа с литературой и интернет-источниками по теме.	Опрос. Проверка результатов выполнения задания.
Нормативный процесс в моде. Механизмы	2	Работа с литературой и интернет-источниками по теме.	Опрос. Проверка результатов выполнения задания.

массового распространения моды.			
Подготовка и сдача зачета с оценкой	9	Работа с литературой и интернет-источниками по теме.	Собеседование. Итоговый просмотр
Всего	174		

6.3. Текущий контроль качества усвоения знаний

Текущий контроль качества усвоения учебного материала ведется в ходе практических занятий в форме опросов (устных и письменных экспресс-опросов), контроля и проверки выполненных практических заданий.

Текущий контроль позволяет выявить не только качество знаний студентов, но и их способность применить эти знания к решению практических задач.

6.4. Промежуточная аттестация

Промежуточная аттестация выявляет уровень освоения учебной программы по предмету и осуществляется на зачете с оценкой в 10 семестре, к которым допускается студент, выполнивший обязательный минимум практических работ, проверенных и оцененных преподавателем в течение всех семестров. В течение семестра проводятся текущие просмотры с обсуждением выполненных работ. Частота проведения просмотров определяется на усмотрение преподавателя (не менее 3-4 просмотров в семестр). Текущие просмотры могут проводиться по мере необходимости для проверки выполненных самостоятельных заданий.

При выставлении оценки учитываются технические навыки выполнения изображения, знания теоретического материала и умения его излагать, своевременность сдачи работ.

Зачет с оценкой проводится по билетам, включающим два вопроса.

Примерные вопросы к зачету (с оценкой):

1. Понятие дизайна костюма: цели, задачи, специфика.
2. Высокая мода, повседневная одежда, спецодежда.
3. Классификация видов дизайна.
4. Этапы дизайн-проектирования костюма.
5. Структура дизайн-концепции.
6. Творческие источники, используемые при проектировании костюма.
7. Создание художественного образа.
8. Задачи проектирования костюма.
9. Костюм, как система.
10. Типы проектирования костюма.
11. Методы дизайна костюма.
12. Качества дизайнерской вещи.
13. Личностно-профессиональные качества специалиста дизайнера костюма.

Психические особенности дизайнера.

14. Культура дизайн-мышления. Мировоззрение дизайнера костюма
15. Ценностные аспекты дизайна, его воспитательные и обучающие возможности.
16. Цели и задачи эвристики, ее роль в развитии творческого потенциала человека, вклад в научно-технический прогресс.
17. Феномен творчества. Стадии творческого процесса.
18. Качества творческой личности.
19. Условия и препятствия для развития творческой личности.
20. Мода – понятие и терминология моды. Структура моды.
21. Функции моды.

22. Анализ закономерностей развития.
23. Методы прогнозирования моды. Верификация прогнозных моделей.
24. Социальные факторы развития моды.
25. Мода как форма рекламы.
26. Подходы к выбору одежды у различных представителей общества.
27. Функции костюма.
28. Знаковость, символика, семантика костюма.
29. Задачи дизайна одежды: создание новизны, пути экологизации и экономизации.
30. Субъекты моды. Мотивация поведения субъектов моды.
31. Глобальные факторы развития моды.
32. Модные стандарты, тренды.
33. Критерии модности.
34. Механизмы массового распространения моды.
35. Психологические аспекты моды в истории костюма
36. Метод ассоциаций.
37. Виды аналогий.
38. Метод фокальных объектов.
39. Метод мозгового штурма коллективный.
40. Метод мозгового штурма индивидуальный.
41. Метод складного ума.
42. Метод контрольных вопросов.
43. Перечень недостатков.
44. Метод инверсии.
45. Метод деконструкции.
46. Метод асимметрии.
47. Метод гиперболизации. Метод минимизации.
48. Метод морфологического анализа.
49. Модульный метод проектирования.
50. Метод совмещения несовместимого.
51. Метод карикатуры.
52. Метод игры.
53. Метод проектирования идеальной вещи.
54. Эргодизайн.
55. Метод вставки.
56. Кинетизм.
57. Безразмерная одежда.
58. Одежда из целого куска ткани.
59. Изделия-трансформеры. Детали-трансформеры.
60. Отождествление себя с клиентом.
61. Сценарное моделирование объекта.
62. Метод неологии.
63. Метод исторической аналогии.
64. Метод хай-тек.
65. Метод обобщения.
66. Метод стилизации.
67. Метод интеграции.
68. Метод дифференциации.
69. Прием перестановки.
70. Метод «посредника».
71. Комбинаторные методы.
72. Прием местного качества.
73. Метод мультиплицирования.

74. Метод перфорации.

75. Метод многослойности

Критерии оценки устных ответов на зачете с оценкой.

Оценка «отлично» – дан полный, развернутый ответ на поставленный вопрос, показана совокупность осознанных знаний по дисциплине, в ответе прослеживается четкая структура, логическая последовательность, отражающая сущность раскрываемых понятий, теории. Могут быть допущены недочеты в определении понятий, исправленные студентом самостоятельно в процессе ответа.

Оценка «хорошо» – дан полный, развернутый ответ на поставленный вопрос. Могут быть допущены 2-3 неточности или незначительные ошибки, исправленные студентом с помощью преподавателя.

Оценка «удовлетворительно» – дан недостаточно полный и недостаточно развернутый ответ. Логика и последовательность изложения имеют нарушения. Допущены ошибки в раскрытии понятий. Речевое оформление требует поправок, коррекции.

Оценка «неудовлетворительно» – ответ не дан или присутствуют фрагментарность, нелогичность изложения. Речь неграмотная, терминология не используется. Дополнительные и уточняющие вопросы преподавателя не приводят к коррекции ответа студента.

Критерии оценки выполнения практических заданий студентов на зачете с оценкой:

Оценка «отлично» – студент выполнил все задания (аудиторные и самостоятельные) на высоком техническом уровне, студент владеет графической грамотой.

Оценка «хорошо» – студент выполнил все задания (аудиторные и самостоятельные) на хорошем техническом уровне в целом справляясь с поставленными задачами, допустил небольшие неточности.

Оценка «удовлетворительно» – студент выполнил все задания (аудиторные и самостоятельные) на удовлетворительном техническом уровне с ошибками.

Оценка «неудовлетворительно» – студент выполнил задания с низким качеством: допущены серьезные ошибки, нарушены основные закономерности построения. Техника выполнения неудовлетворительная.

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Основная литература:

1. Благова, Т. Ю. Теория и методология дизайна : учебное пособие / Т. Ю. Благова. — Благовещенск : АмГУ, 2018 — Часть 1 : Теория и методология дизайна — 2018. — 90 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/156496> . – ЭБС Лань.

2. Благова, Т. Ю. Теория и методология дизайна : учебное пособие / Т. Ю. Благова. — Благовещенск : АмГУ, 2018 — Часть 2 : Креативные методы дизайна — 2018. — 80 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/156497> . – ЭБС Лань.

3. Герасимова, М. П. Композиция костюма и обуви : учебное пособие / М. П. Герасимова. — Москва : РГУ им. А.Н. Косыгина, 2019. — 60 с. — ISBN 978-5-87055-777-9. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/167026> . – ЭБС Лань.

4. Герасимова, Ю. Л. Концепции моды : учебное пособие / Ю. Л. Герасимова, Г. В. Дегтярева. — Омск : ОмГТУ, 2018. — 138 с. — ISBN 978-5-8149-2743-9. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/149075> . – ЭБС Лань.

5. Сидоренко, Е. В. Стиль и мода в дизайне костюма : монография / Е. В. Сидоренко. — Москва : РГУ им. А.Н. Косыгина, 2020. — 204 с. — ISBN 978-5-87055-858-

5. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/169423> . – ЭБС Лань.
6. Теория и прогнозирование моды : учебно-методическое пособие / В. В. Хамматова, Г. П. Тулузакова, А. Х. , А. И. Вильданова. — Казань : КНИТУ, 2018. — 80 с. — ISBN 978-5-7882-2635-4. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/166261> . – ЭБС Лань.

8. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Учебная аудитория (№ 207Х, 311Х).

Доска.

Экран.

Компьютер (ноутбук).

Мультимедиапроектор.

Телевизор.

Наглядные пособия к занятиям, в том числе компьютерные презентации.