Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Ярошенко Николай Николаевич
Должность: проректор по учебно-методической деятельности
Дата подписания: 30.10.2026 14:06:55
Уникальный программный ключ:
25cc77c6d2a242799b1569189212ec549db4bb3f

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение

высшего образования

Московский государственный институт культуры

УТВЕРЖДЕНО:
Председатель УМС
Факультета МАИС
Кот Ю.В.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

СКЕТЧИНГ

Направление подготовки *54.03.01. ДИЗАЙН*

Профиль подготовки *ДИЗАЙН СЦЕНИЧЕСКОГО КОСТЮМА*

Квалификация выпускника *бакалавр*

Форма обучения *очная*

(РПД адаптирована для лиц
с ограниченными возможностями
здоровья и инвалидов)

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель: научить студентов создавать выразительные эскизы костюма, которые будут не только эстетически привлекательными, но и функциональными. Студенты должны научиться передавать свои идеи и концепции через рисунки, а также понимать, как эти идеи могут быть реализованы в производстве.

Задачи: графически выражать идеи для костюма в соответствии с поставленной задачей, объединенные единой стилевой структурой. Обогатить свой графический язык с помощью различных графических и композиционных приемов с учетом дальнейшей реализации данного проекта. А также развить творческое мышление с нестандартным подходом к решению задач по дизайну через изображение.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Дисциплина «Скетчинг» относится к дисциплинам по выбору, образовательной программы по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиля Дизайн сценического костюма.
Дисциплина формирует специализированные профессиональные компетенции обучающихся и является вспомогательной для обучения дизайнера сценического костюма в бакалавриате. Дисциплина изучается в 3 и 4 семестре. Взаимосвязь дисциплины «Скетчинг» с другими дисциплинами ООП способствует планомерному формированию необходимых компетенций и углубленной подготовке студентов к решению специальных практических профессиональных задач.

	Наименование дисциплин учебного плана.
Дисциплины и практики, предваряющие освоение данной дисциплины:	Пропедевтика в дизайне костюма Спец-графика Основы композиции в ДСК
Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины необходимо как предшествующее:	Проектирование костюма Арт-дизайн в костюме Стиль и мода

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Процесс освоения дисциплины «Скетчинг» направлен на формирование компетенций УК-2, ПК-2, ПК-6 в соответствии с ФГОС ВО и ОПОП ВО по данному направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль Дизайн сценического костюма

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине.

Компетенция (код и наименование)	**Индикаторы компетенций**	**Результаты обучения**

УК-2. Разработка и реализация проектов 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.** Определяет круг задач в рамках поставленной цели, определяет связи между ними и ожидаемые результаты их решения	Знать: - Понимает общую структуру концепции реализуемого проекта; - Называет ее составляющие и принципы их формирования; Уметь: - Определяет круг задач в рамках поставленной цели; - Формулирует взаимосвязанные задачи, обеспечивающие достижение поставленной цели; Владеть: - Концептуальным видением применительно к проекту.
	УК-2.3 Планирует реализацию задач в зоне своей ответственности с учетом имеющихся ресурсов и ограничений, действующих правовых норм	Знать: - Принципы планирования профессиональной деятельности применительно к поставленным задачам; Уметь: - Выбирать и оптимизировать ресурсы для решения задач; Владеть: - Прогнозирует ожидаемые результаты решения проектных задач; - Разрабатывает план действий по решению поставленных задач.
	УК-2.4 Выполняет задачи в зоне своей ответственности в соответствии с запланированными результатами и точками контроля, при необходимости корректирует способы решения задач	Знать: - Механизмы использования самоконтроля в работе над реализацией проекта; Уметь: - Точно следовать плану, выполняя необходимые действия; - Осуществлять самоконтроль в работе над реализацией проекта; Владеть: - Корректирует проектные решения и план действий сообразно новым факторам и изменению ситуации
	УК-2.5 Представляет результаты проекта, предлагает возможности их использования и/или совершенствования	Знать: - Формы представления проекта заинтересованным сторонам и «заказчикам» Уметь: - Оформлять проект в необходимом формате сообразно целеназначению и требованиям сложившихся нормативных и профессиональных стандартов

		Владеть: - Перспективным видением развития проекта в дальнейшем, способами его совершенствования; - Презентовать проект на публичной площадке, в том числе для широкой аудитории.
ПК-2. Творческая и проектная деятельность Способен осуществлять творческую и проектную деятельность в дизайне костюма, в смежных областях и видах искусства и дизайна с использованием профессиональных методов и инструментария дизайнера-модельера.	**ПК-2.1.** Способен разрабатывать концепцию творческого проекта в области дизайна костюма **ПК-2.2.** Выполняет проектные работы по эскизированию, моделированию, макетированию и других видов работ по созданию коллекции одежды **ПК-2.3.** Использует в творческой деятельности формы и инструменты смежных видов искусства и дизайна	Знать: - Различные техники создания графически выразительного эскиза костюма - Взаимосвязь графических приемов с психологическим восприятием - Пластика ткани и человеческого тела соотносимо задачи скетча Уметь: - Находить новые графические решения по поставленной задаче, руководствуясь не только навыками знакомых инструментов, но и изобретая свои - выразить образ через графическую составляющую и динамическую особенность тела человека - Стилизовать графически объекты - Находить неординарные творческие решения знакомых форм Владеть: - Навыками создания эскизов различного стиля - Собственным оригинальным видением
ПК-6. IT-технологии в профессиональной деятельности Способен осуществлять профессиональную деятельность с использованием инструментов цифровизации, актуализировать собственные компетенции с развитием цифровых технологий, появлением новых цифровых	**ПК-6.1.** Владеет инструментами цифровых технологий проектирования в дизайне костюма на профессиональном уровне **ПК-6.3.** Применяет в проектной и творческой работе в дизайне костюма и искусстве наиболее производительные и современные IT-технологии и программные продукты **ПК-6.4.** Создает дизайн-продукцию для цифровых носителей, виртуальных, медийных,	Знать: - Функции графических программ - Как соотносятся цифровые способы создания выразительности графики с традиционными техниками Уметь: - Экспериментировать и сочетать различные методы графической выразительности - Оцифровывать традиционные графические техники, обрабатывать и совмещать с цифровой графикой Владеть: - Инструментами графических программ - Навыками сканирования и обработки традиционных техник для дальнейших преобразований в графических программах - Навыками подготовки к печати цифровых и обработанных традиционных техник с сохранением первоначальных свойств, текстур, цветов и настроек

инструментов и продуктов.	цифровых и других нематериальных средств коммуникации	

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1 Объем дисциплины «Скетчинг»

Объем (общая трудоемкость) дисциплины «Скетчинг» составляет 3 з.е, 108 акад. часов, из них контактных - 60 акад.ч., СРС - 48 акад.ч., форма контроля – контрольная работа в 3 семестре и экзамен в 4 семестре.

Виды учебной деятельности	***Всего***	***Семестры***	
		3	***4***
Контактная работа обучающихся		30	30
в том числе:			
Занятия лекционного типа		2	2
Занятия семинарского типа		28	28
Самостоятельная работа (включая часы контроля)		24	24
Форма промежуточной аттестации		контрольная	Экзамен
Общая трудоемкость 108 акад.час 3 з.е.	***108***	54	54
	3 зе	1.5 зе	1.5 зе

4.2. Структура дисциплины для очной формы обучения.

№ п/п	Тема/Раздел дисциплины	Семестр	Виды учебной работы*, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)/ с указанием занятий, проводимых в интерактивных формах					Формы текущего контроля успеваемости *(по неделям семестра)* Форма промежуточной аттестации *(по семестрам)*
			Лекции	Семинары/ Практические ЗСТ	СРС	контроль	Экзамен	
	3 семестр							
	Раздел 1. Музыкальные импровизации с графическим воплощением.	3						
	Тема 1 Ритмика и характер пятная и линии на примере классической музыки.	3	1	2	4			просмотр практического задания
	Тема 2 Пластика эскизов с помощью экспериментальных	3		3	3			просмотр практического задания

	материалов на примере современной музыки.							
	Тема 3 Преобразование абстрактных графических форм в детализированные эскизы костюма.	3		3	3			просмотр практического задания
	Раздел 2. Применение литературных приемов в графическом языке костюма.	3						просмотр практического задания
	Тема 1 Литота и гипербола. Преувеличение и преуменьшение в образе и костюме.	3	1	3	3			просмотр практического задания
	Тема 2 Антитеза и инверсия. Противопоставление и изменение структуры в костюме.	3		3	5			просмотр практического задания
	Тема 3 Метафора и оксюморон в образном решении костюма.	3		3	4			просмотр практического задания
	Раздел 3. Взаимодействие фигуры и фона с пропорциями теневых и световых пятен.	3						
	Тема 1 Пропорциональное деление пятен в костюме.	3		2	3			просмотр практического задания
	Тема 2 Вариативность и роль фона в эскизе костюма.	3		3	3			просмотр практического задания
	Тема 3 Добавление паттернов в ритмическую составляющую костюма.	3		3	4			просмотр практического задания
	Тема 4 Масштабность паттернов и их комбинирование в костюме.	3		3	3			просмотр практического задания
	ИТОГО (Контрольная работа)		**2**	**28**	**24**			**Просмотр**
	4 семестр	4						
	Раздел 4. Работа с разномасштабными и ракурсными фигурами с целью созданию	4						просмотр практического задания

	полноценного сценического образа.							
	Тема 1 Композиционная структура эскиза с несколькими фигурами.	4	1	5	3			просмотр практического задания
	Тема 2 Масштабность и детализация в многофигурной композиции.	4		5	5			просмотр практического задания
	Тема 3 Художественные приемы многофигурной композиции.	4		6	5			просмотр практического задания
	Раздел 5. Проект по созданию творческого альбома на выбранную тему с планированием ряда эскизов от образных и абстрактных до конкретных цветных.	4						просмотр практического задания
	Тема 1 Структура и стилистика альбома.	4	1	3	3			просмотр практического задания
	Тема 2 Концепция альбома и подбор материалов.	4		4	3			просмотр практического задания
	Тема 3 Презентация проекта и графическое решение альбома.	4		5	4			просмотр практического задания
	ИТОГО (Экзамен)		**2**	**28**	**24**			**ПРОСМОТР**

4.3. Содержание разделов дисциплины

№	Наименование раздела (подраздела, темы) дисциплины	Содержание
1	Музыкальные импровизации с графическим воплощением. Тема 1 Ритмика и характер пятна и линии на примере классической музыки. Тема 2 Пластика эскизов с помощью экспериментальных материалов на примере современной музыки. Тема 3	Практические работы: 1. Пятновая серия эскизов моделей выполненная на основе музыкальных моно-композиций 2. Графическая серия эскизов моделей, выполненная на основе ритмики музыкального произведения с одним инструментом 3. Графическая серия эскизов моделей, выполненная на основе ритмики музыкального оркестрового произведения

	Преобразование абстрактных графических форм в детализированные эскизы костюма.	4. Линеарно-пятновая серия абстрактных графических композиций, выполненная на основе современных музыкальных произведений 5. Линеарно-пятновая серия абстрактных графических композиций, выполненная с помощью экспериментальных материалов в смешанной технике 6. Линеарно-пятновая серия эскизов моделей, выполненная на основе ритмики современных музыкальных произведений. 7. Линеарно-пятновая серия эскизов моделей, выполненная на основе отобранных эскизов из предыдущего задания с дополнительной детализацией. 8. Коллажно-линеарная серия эскизов моделей, выполненная на основе музыкального композиций на выбор автора
2	**Раздел 2.** Применение литературных приемов в графическом языке костюма. Тема 1 Литота и гипербола. Преувеличение и преуменьшение в образе и костюме. Тема 2 Антитеза и инверсия. Противопоставление и изменение структуры в костюме. Тема 3 Метафора и оксюморон в образном решении костюма.	Практические работы: 1. Линеарная серия эскизов моделей с применением литературного приема «Литота» 2. Линеарная серия эскизов моделей с применением литературного приема «Гипербола» 3. Линеарная серия эскизов моделей с применением литературного приема «Антитеза» 4. Линеарная серия эскизов моделей с применением литературного приема «Инверсия» 5. Линеарная серия эскизов моделей с применением литературного приема «Метафора» 6. Линеарная серия эскизов моделей с применением литературного приема «Оксюморон»
3	**Раздел 3.** Взаимодействие фигуры и фона с пропорциями теневых и световых пятен. Тема 1 Пропорциональное деление пятен в костюме. Тема 2 Масштабность паттернов и их комбинирование в костюме. Тема 3 Добавление паттернов в ритмическую составляющую костюма.	Практические работы: 1. Линеарная серия эскизов моделей с детализацией образа для последующей работы с пятном и паттернами 2. Линерно-пятновая серия орнаментов разного масштаба для последующего внедрения их в линеарные эскизы костюма 3. Линеарно-пятновая серия эскизов моделей с детализацией образа в пропорции: 10% пятна, 10 % паттерна, 80 % линии 4. Линеарно-пятновая серия эскизов моделей с детализацией образа в

	Тема 4 Вариативность и роль фона в эскизе костюма.	пропорции: 30% пятна, 30 % паттерна, 40 % линии 5. Линеарно-пятновая серия эскизов моделей с детализацией образа в пропорции: 50% пятна, 50 % паттерна, 0 % линии 6. Линеарно-пятновая серия эскизов моделей с детализацией образа в пропорции: 30% пятна, 70 % паттерна, 0 % линии 7. Линеарно-пятновая серия эскизов моделей с детализацией образа в в пропорции: 10% пятна, 90 % паттерна, 0 % линии 8. Линеарно-орнаментальная серия эскизов моделей с детализацией образа в пропорции: 0% пятна, 100 % паттерна, 0 % линии. 9. Разработка серии эскизов моделей с линеарным фоновым решением 10. Разработка серии эскизов моделей с пятновым фоновым решением на основе геометрических форм 11. Разработка серии эскизов моделей с пятновым фоновым решением на основе абстрактных форм 12. Разработка серии эскизов моделей с орнаментальным фоновым решением на основе диффузного пятна
4	**Раздел 4.** Работа с разномасштабными и ракурсными фигурами с целью созданию полноценного сценического образа. Тема 1 Композиционная структура эскиза с несколькими фигурами. Тема 2 Масштабность и детализация в многофигурной композиции. Тема 3 Художественные приемы многофигурной композиции.	Практические работы: 1. Линеарная серия эскизов моделей, выполненная с двумя фигурами 2. Линеарная серия эскизов моделей, выполненная с тремя фигурами 3. Линеарная серия эскизов моделей, выполненная с четырьмя фигурами 4. Линеарно-пятновая серия эскизов моделей, выполненная в двух масштабов 5. Линеарно-пятновая серия эскизов моделей, выполненная в трех масштабах масштабов 6. Линеарно-пятновая серия эскизов моделей, созданная на основе приема двойной экспозиции 7. Разработка серии эскизов моделей, созданная на основе фантазийных приемов
5	Проект по созданию творческого альбома на выбранную тему с	Практические работы:

	планированием ряда эскизов от образных и абстрактных до конкретных цветных. Тема 1 Структура и стилистика альбома. Тема 2 Концепция альбома и подбор материалов. Тема 3 Презентация проекта и графическое решение альбома.	1. Разработка серии эскизов и структуры проекта 2. Разработка композиций мудбордов в коллажной технике для создания концепции коллекции эскизов 3. Разработка композиций мудбордов в коллажной технике с добавлением линеарных эскизов для создания силуэтов коллекции эскизов 4. Разработка композиций мудбордов в коллажной технике для планирования материалов и цветовой палитры коллекции эскизов 5. Разработка композиций мудбордов с добавлением линеарных эскизов для создания лайн-апа 6. Создание структурированной презентации на основе выполненных заданий

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

№ п/п	Наименование раздела	Виды учебных занятий	Образовательные технологии
1	2	3	4
1.	**Раздел 1.** Введение: Музыкальные импровизации с графическим воплощением. Эксперименты с материалами. Преобразование абстрактных визуальных образов в конкретные сценические костюмы с вариативной составляющей.	Лекция Практическая работа Самостоятельная работа	Выполнение творческого задания, консультация и обсуждения Консультирование и проверка домашних заданий посредством электронной почты/ЭИОС
2.	**Раздел 2.** Применение литературных приемов в графическом языке костюма.	Лекция Практическая работа Самостоятельная работа	Выполнение творческого задания, консультация и обсуждения Консультирование и проверка домашних заданий посредством электронной почты/ЭИОС
3.	**Раздел 3.** Взаимодействие фигуры и фона с пропорциями теневых и световых пятен.	Практическая работа	Выполнение творческого задания, консультация и обсуждения

		Самостоятельная работа	Консультирование и проверка домашних заданий посредством электронной почты/ЭИОС
4.	**Раздел 4.** Работа с разномасштабными и ракурсными фигурами с целью созданию полноценного сценического образа. Работа над многофигурной композицией.	Лекция Практическая работа Самостоятельная работа	Выполнение творческого задания, консультация и обсуждения Консультирование и проверка домашних заданий посредством электронной почты/ЭИОС
5.	**Раздел 5.** Проект по созданию творческого альбома на выбранную тему с планированием ряда эскизов от образных и абстрактных до конкретных цветных.	Лекция Практическая работа Самостоятельная работа	Выполнение творческого задания, консультация и обсуждения Консультирование и проверка домашних заданий посредством электронной почты/ЭИОС

6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ, ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ИТОГАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1. Система оценивания

Текущий контроль выполнения заданий (контроль формирования компетенций) осуществляется регулярно, начиная с первой недели семестра (входящий контроль). Текущий контроль освоения отдельных разделов дисциплины «Скетчинг» осуществляется при помощи выполнения творческих практических заданий и просмотров. Оценивание практических заданий с обсуждением происходит по завершении изучения каждого раздела дисциплины. Система текущего контроля успеваемости служит не только оценке уровня компетентностной подготовки обучающегося и способствует в дальнейшем наиболее качественному и объективному оцениванию его в ходе промежуточной аттестации, но и самооценке обучающегося, стимулируя его усилия.
Промежуточная аттестация по дисциплине «Скетчинг» проводиться в форме контрольной работы в 3 семестре (просмотр) и в форме экзамена в 4 семестре (просмотр).

Форма контроля	**Компетенция/ индикатор компетенции**	**Оценка**
Текущий контроль: - консультация по творческому практическому заданию	УК-2/УК-2.1, УК-2.3, УК-2.4, УК-2.5 ПК-2/ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3 ПК-6/ПК-6.1, ПК-6.3, ПК-6.4	зачтено/не зачтено

- консультация по самостоятельной работе студента - контроль по завершению каждого раздела дисциплины	УК-2/УК-2.1, УК-2.3, УК-2.4, УК-2.5 ПК-2/ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3 ПК-6/ПК-6.1, ПК-6.3, ПК-6.4 УК-2/УК-2.1, УК-2.3, УК-2.4, УК-2.5 ПК-2/ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3 ПК-6/ПК-6.1, ПК-6.3, ПК-6.4	зачтено/не зачтено зачтено/не зачтено
Промежуточная аттестация (контрольная – просмотр) *(экзамен - просмотр)*	УК-2/УК-2.1, УК-2.3, УК-2.4, УК-2.5 ПК-2/ПК-2.1, ПК-2.2, ПК-2.3 ПК-6/ПК-6.1, ПК-6.3, ПК-6.4	отлично/хорошо/удовлетворительно/ неудовлетворительно

6.2. Критерии оценки результатов по дисциплине «СКЕТЧИНГ"

Оценка по дисциплине	**Критерии оценки результатов обучения по дисциплине**
«отлично»	Выставляется обучающемуся, если компетенция(ии), закрепленная за дисциплиной, сформирована (по индикаторам/ результатам обучения в формате знать-уметь-владеть) в полном объеме на уровне «высокий», и обучающийся демонстрирует как результат обучения следующие знания, умения и навыки: обучающийся глубоко и прочно усвоил теоретический и практический материал, продемонстрировал это на занятиях и в ходе промежуточной аттестации. Обучающийся исчерпывающе и логически стройно излагает учебный материал, умеет сочетать теорию с практикой, справляется с решением задач профессиональной направленности высокого уровня сложности, правильно обосновывает принятые решения. Обучающийся посещает 100% занятий, работает на аудиторных занятиях с педагогом с высоким уровнем взаимодействия. Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.
«хорошо»	Выставляется обучающемуся, если он знает теоретический и практический материал, грамотно и по существу излагает его на занятиях и в ходе промежуточной аттестации, не допуская существенных неточностей. Обучающийся правильно применяет теоретические положения при решении практических задач профессиональной направленности разного уровня сложности, владеет необходимыми для этого навыками и приёмами. Обучающийся посещает 75% занятий, работает на аудиторных занятиях с педагогом с хорошим уровнем взаимодействия. Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
	Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне «хороший».
«удовлетворительно»	Выставляется обучающемуся, если он знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает отдельные ошибки при его изложении на занятиях и в ходе промежуточной аттестации. Обучающийся испытывает определённые затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, владеет необходимыми для этого базовыми навыками и приёмами. Обучающийся посещает не менее 50% занятий, работает на аудиторных занятиях с педагогом с минимальным уровнем взаимодействия. Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации. Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне «достаточный».
«неудовлетворительно»	Выставляется обучающемуся, если он не знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает грубые ошибки при его изложении на занятиях и в ходе промежуточной аттестации. Обучающийся испытывает серьёзные затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, не владеет необходимыми для этого навыками и приёмами. Обучающийся посещает менее 50% занятий, работает на аудиторных занятиях с педагогом с недостаточным уровнем взаимодействия. Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации. Компетенции на уровне «достаточный», закреплённые за дисциплиной, не сформированы.

6.3. Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

Раздел 1. Музыкальные импровизации с графическим воплощением. Эксперименты с материалами.

Тема 1

Ритмика и характер пятна и линии на примере классической музыки.

1. Пятновая серия эскизов моделей выполненная на основе музыкальных моно-композиций

2. Графическая серия эскизов моделей, выполненная на основе ритмики музыкального произведения с одним инструментом
3. Графическая серия эскизов моделей, выполненная на основе ритмики музыкального оркестрового произведения

Тема 2

Пластика эскизов с помощью экспериментальных материалов на примере современной музыки.

1. Линеарно-пятновая серия абстрактных графических композиций, выполненная на основе современных музыкальных произведений
2. Линеарно-пятновая серия абстрактных графических композиций, выполненная с помощью экспериментальных материалов в смешанной технике
3. Линеарно-пятновая серия эскизов моделей, выполненная на основе ритмики современных музыкальных произведений.

Тема 3

Преобразование абстрактных графических форм в детализированные эскизы костюма.

1. Линеарно-пятновая серия эскизов моделей, выполненная на основе отобранных эскизов из предыдущего задания с дополнительной детализацией.
2. Коллажно-линеарная серия эскизов моделей, выполненная на основе музыкального композиций на выбор автора

Раздел 2. Применение литературных приемов в графическом языке костюма.

Тема 1

Литота и гипербола. Преувеличение и преуменьшение в образе и костюме.

1. Линеарная серия эскизов моделей с применением литературного приема «Литота»
2. Линеарная серия эскизов моделей с применением литературного приема «Гипербола»

Тема 2

Антитеза и инверсия. Противопоставление и изменение структуры в костюме.

1. Линеарная серия эскизов моделей с применением литературного приема «Антитеза»
2. Линеарная серия эскизов моделей с применением литературного приема «Инверсия»

Тема 3

Метафора и оксюморон в образном решении костюма.

1. Линеарная серия эскизов моделей с применением литературного приема «Метафора»
2. Линеарная серия эскизов моделей с применением литературного приема «Оксюморон»

Раздел 3. Взаимодействие фигуры и фона с пропорциями теневых и световых пятен.

Тема 1

Пропорциональное деление пятен в костюме.

1. Линеарная серия эскизов моделей с детализацией образа для последующей работы с пятном и паттернами

Тема 2

Масштабность паттернов и их комбинирование в костюме.

1. Линерно-пятновая серия орнаментов разного масштаба для последующего внедрения их в линеарные эскизы костюма

Тема 3

Добавление паттернов в ритмическую составляющую костюма.

1. Линеарно-пятновая серия эскизов моделей с детализацией образа в пропорции: 10% пятна, 10 % паттерна, 80 % линии
2. Линеарно-пятновая серия эскизов моделей с детализацией образа в пропорции: 30% пятна, 30 % паттерна, 40 % линии

3. Линеарно-пятновая серия эскизов моделей с детализацией образа в пропорции: 50% пятна, 50 % паттерна, 0 % линии
4. Линеарно-пятновая серия эскизов моделей с детализацией образа в пропорции: 30% пятна, 70 % паттерна, 0 % линии
5. Линеарно-пятновая серия эскизов моделей с детализацией образа в в пропорции: 10% пятна, 90 % паттерна, 0 % линии
6. Линеарно-орнаментальная серия эскизов моделей с детализацией образа в пропорции: 0% пятна, 100 % паттерна, 0 % линии.

Тема 4

Вариативность и роль фона в эскизе костюма.

1. Разработка серии эскизов моделей с линеарным фоновым решением
2. Разработка серии эскизов моделей с пятновым фоновым решением на основе геометрических форм
3. Разработка серии эскизов моделей с пятновым фоновым решением на основе абстрактных форм
4. Разработка серии эскизов моделей с орнаментальным фоновым решением на основе диффузного пятна

Раздел 4. Работа с разномасштабными и ракурсными фигурами с целью созданию полноценного сценического образа. Работа над многофигурной композицией.

Тема 1

Композиционная структура
эскиза с несколькими фигурами.

1. Линеарная серия эскизов моделей, выполненная с двумя фигурами
2. Линеарная серия эскизов моделей, выполненная с тремя фигурами
3. Линеарная серия эскизов моделей, выполненная с четырьмя фигурами

Тема 2

Масштабность и детализация в многофигурной композиции.

1. Линеарно-пятновая серия эскизов моделей, выполненная в двух масштабов
2. Линеарно-пятновая серия эскизов моделей, выполненная в трех масштабах масштабов

Тема 3

Художественные приемы многофигурной композиции.

1. Линеарно-пятновая серия эскизов моделей, созданная на основе приема двойной экспозиции
2. Разработка серии эскизов моделей, созданная на основе фантазийных приемов

Раздел 5. Проект по созданию художественного альбома на выбранную тему с планированием ряда эскизов от образных и абстрактных до конкретных цветных.

Тема 1

Структура и стилистика альбома.

1. Разработка серии эскизов и структуры проекта

Тема 2

Концепция альбома и подбор материалов.

1. Разработка композиций мудбордов в коллажной технике для создания концепции коллекции эскизов
2. Разработка композиций мудбордов в коллажной технике с добавлением линеарных эскизов для создания силуэтов коллекции эскизов
3. Разработка композиций мудбордов в коллажной технике для планирования материалов и цветовой палитры коллекции эскизов

Тема 3

Презентация проекта и графическое решение альбома.

1. Разработка композиций мудбордов с добавлением линеарных эскизов для создания лайн-апа

2. Создание структурированной презентации на основе выполненных заданий

Вопросы для самоконтроля по дисциплине:

1. Ритмика костюма через музыкальные композиции.
2. Пластика эскиза через музыкальную композицию.
3. Инструменты для создания выразительного эскиза.
4. Трактовка абстрактных форм в графическом эскизе.
5. Форма и пятновое решение через музыкальную композицию.
6. Литературные приемы выразительности через графику.
7. Орнаментальное и пятновое решение эскиза, их комбинация.
8. Комбинирование орнаментов в эскизе костюма.
9. Соотношения пятна и линии, их разница в всоприятии.
10. Виды фонового решения эскиза.
11. Принципы создания фона для эскиза костюма.
12. Роль фона в эскизе.
13. Структура создания творческого коллажа для эскиза костюма.
14. Принципы создания эскиза из коллажа и графических приемов.
15. Последовательность создания творческого альбома.
16. Творческое оформление ряда эскизов.
17. Разница между мудбордами-коллажами.
18. Силуэтное решение коллекции.

Тестовое задание, контролирующее сформированность компетенций – УК-2; ПК-2; ПК-6

УК-2 (Разработка и реализация проектов. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений)

1. Как добиться поставленной цели при разработке проекта в дизайне?
   A) Определить круг дизайнерских задач и их решение
   B) Сформулировать перечень задач, выполняемых в рамках проекта
   C) Задать направление работе и предложить варианты развития темы

2. Выбор дизайнерского решения зависит от следующих факторов:
   A) Дизайнерские навыки и сроки выполнения
   B) Технические и финансовые возможности
   C) Правовые нормы, ограничения и имеющиеся ресурсы

3. Эффективность выбора дизайнерского решения зависит от:
   A) Количества предложенных решений
   B) Коллективного обсуждения с коллегами-дизайнерами
   C) Правовой оценки возможностей и ограничений с последующим выбором оптимального решения

4. Авторство в дизайнерском проекте защищается:
   A) Правовыми нормами
   B) Правовым защитником в случае спора
   C) Наличием патента на определенное дизайнерское решение

5. Актуальность дизайнерского проекта зависит от:

A) Наличия определенных дизайнерских навыков
B) Исследования современных трендов в области дизайн-проектирования
C) Объема финансовых ресурсов

6. Какие составляющие влияют на выбор дизайнерского решения при разработке проекта
A) Технические нормы, сроки выполнения и финансирование
B) Профессионализм дизайнера, наличие команды исполнителей и оригинальность идеи
C) Выразительная концепция, востребованность проекта и способы его продвижения

7. Какие факторы необходимо учитывать при выборе дизайнерских решений в проектной деятельности?
A) Действующие правовые нормы
B) Имеющиеся ресурсы
C) Ограничения проекта
D) Все вышеперечисленное

8. Какие ограничения могут повлиять на выбор дизайнерского решения в проектной деятельности?
A) Финансовые ограничения
B) Сроки выполнения проекта
C) Технические ограничения
D) Все вышеперечисленное

ПК-2 (Творческая и проектная деятельность. Способен осуществлять творческую и проектную деятельность в дизайне костюма, в смежных областях и видах искусства и дизайна с использованием профессиональных методов и инструментария дизайнера-модельера)

1. Что такое скетчинг?
A) Техника быстрого рисования без деталей;
B) Техника детального рисования с использованием сложных цветовых схем;
C) Техника быстрого рисования, призванная ярко и емко выразить основную суть эскиза;
D)Техника рисования с использованием только акварели.

2. Какие принцип работы в скетчинге является наиболее значимым для автора?
A) Вариативность использования различных инструментов для создания выразительности;
B) Такие свойства используемых материалов, как быстрое высыхание, не маркость, износо- и свето- стойкость;
C) Мобильность при создании, использовании и транспортировке;
D) Все вышеперчисленное.

3. Что такое пропорция в контексте скетчинга?
A) Соотношение размеров элементов на рисунке;
B) Использование перспективы для создания глубины;
C) Использование света и тени для создания объёма.
D) Использование ярких цветов.

4. Какие принципы композиции наиболее важны в скетчинге?
A) Золотое сечение, правило третей, баланс;
B) Использование ярких цветов, контрастов;
C) Рисование в перспективе, использование теней.
D) Соразмерность, контраст, акцент.

5. Зачем необходим референс в контексте скетчинга?
A) Использование готовых изображений для копирования;
B) Создание и комбинирование детальных рисунков с использованием сложных техник;
C) Использования изображения для техники коллажирования;
D) Пример цветового сочетания.

6. Чем отличается скетч от технического рисунка?
A) Функией: скетч представляет собой образное решение костюма, технический рисунок помогает конструктору создать точные лекала;
B) Скетч может быть выполнен только в одном ракурсе с фоном;
C) Смешиванием красок, использованием специальных инструментов.
D) Техникой: скетч выполняется с помощью любого вида красок, технический рисунок только графичный.

7. Какую задачу решает скетчи в проектировании костюма?
A) Позволяет кратко и выразительно передать идею для последующей детализации;
B) Развивает структурированность для последующей детализации;
C) Определяет будущую концепцию проекта;
D) Задает общую форму и контур одежды.

8. Какие факторы следует учитывать при выборе ракурса для фигуры на рисунке?
A) Возраст, пол, тип фигуры;
B) Акцентные места, возможность дальнейшего детализирования одежды на скетче;
C) Стиль одежды, аксессуары;
D) Характер персонажа.

9. Какой алгоритм работы является наиболее продуктивным в скетчинге?
A) Практика, изучение техник, анализ работ других художников, работа над ошибками;
B) Изучение истории моды, чтение книг о дизайне;
C) Посещение выставок, просмотр видеоуроков, копирование работ других художников;
D) Создание технического эскиза, подбор материалов для создания костюма и последующая практика скетчинга.

10. Какие ошибки наиболее часто допускают начинающие модельеры при создании эскизов одежды?
A) Неправильные пропорции, отсутствие баланса, обобщения;
B) Использование слишком ярких цветов, сложных композиций;
C) Отсутствие референсов, недостаточное изучение техник;
D) Отсутствие понимания пластики тканей и поведения ткани в пространстве.

11. Может ли скетч быть единственным материалом для дальнейшей работы над костюмом?
A) Да, так как он выражает концепт проекта;
B) Нет, так как идея скетча не дает полное понимание о конструкции, крое и материалам проекта;
C) Нет, так как скетч не дает понимания о цветовом решении проекта;
D) Да, так как скетч как первостепенный элемент проекта ярче раскрывает его суть.

ПК-6 (IT-технологии в профессиональной деятельности. Способен осуществлять профессиональную деятельность с использованием инструментов цифровизации, актуализировать собственные компетенции с развитием цифровых технологий, появлением новых цифровых инструментов и продуктов)

1. Какой режим наложения слоёв в Adobe Photoshop часто используется для добавления теней и объёма на графических эскизах?

A) «Нормальный»;
B) «Экран»;
C) «Умножение»;
D) «Мягкий свет».

2. Какой формат файла лучше всего использовать для сохранения документа Photoshop с наибольшей возможностью редактирования в будущем?
A) PNG;
B) JPEG;
C) PSD;
D) TIFF.

3. Какова основная цель использования слоев в Adobe Photoshop при создании эскизов одежды?
A) Снижать качество изображения для экономии памяти;
B) Управлять отдельными элементами дизайна, не влияя на остальные;
C) Увеличивать размер печатного документа;
D) Автоматически создавать резервные копии.

4. Для чего стоит добавить к основным оттенкам ещё один дополнительный контрастный или усиливающий оттенок?
A) Для снижения общей нагрузки на зрение;
B) Для улучшения восприятия сочетаемости цветов;
C) Чтобы произвести эффект плавности перехода между цветами;
D) Чтобы акцентировать важные детали.

5. Как правильно сделать заливку для эскиза, сохраняя чистоту оттенков?
A) Вручную кистью красить каждый элемент.
B) Использовать образец цвета для копирования на другие части скетча.
C) Выбрать «Заливку» и настроить параметры цвета.
D) Воспользоваться опцией «Quick Mask» для точной цветокоррекции.

6. Какая из программ позволяет создавать 3D-модели одежды и симулировать ткани?
A) CorelDRAW;
B) Adobe Photoshop;
C) CLO 3D;
D) GIMP.

7.Что представляет собой «грид» или «сетка» в контексте создания эскизов?
A) Специальную технологию печати на ткани;
B) Методику расчёта себестоимости производства;
C) Визуальную вспомогательную сетку для построения композиции;
D) Инструмент для моделирования объёмов ткани.

8. Какой формат файла обычно используется для сохранения векторных изображений?
A) JPEG;
B) PNG;
C) SVG;

D) BMP.

9. В каком цветовом пространстве рекомендуется работать для печати дизайнерских эскизов?
A) RGB;
B) CMYK;
C) HEX;
D) HSB.

10. Как называется техника смешивания цветов путем наложения градиентов или прозрачностей?
A) Трассировка;
B) Градиентная заливка;
C) Блендинг;
D) Симметрия.

11. **Какая комбинация клавиш позволяет отменить последнее действие в Photoshop?**
A) Ctrl + S (Cmd + S);
B) Ctrl + Z (Cmd + Z);
C) Ctrl + C (Cmd + C);
D) Ctrl + V (Cmd + V).

Тестовое задание считается пройденным на «отлично» если студент правильно ответил на 30-25 вопросов. Тестовое задание считается пройденным на оценку «хорошо» если студент правильно ответил на 24-20 вопросов. Тестовое задание считается пройденным на оценку «удовлетворительно» если студент правильно ответил на 19-15 вопросов. Тестовое задание считается не пройденным если студент верно ответил только на 14 и менее вопросов.

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

7.1. Список литературы и источников

***Основная**:*

1. Вернер, Л. К. Практикум по дисциплине "Пропедевтика" : учебно-методическое пособие / Л. К. Вернер. — Москва : РГУ им. А.Н. Косыгина, [б. г.]. — Часть 1 — 2011. — 26 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/128087 (дата обращения: 12.11.2023). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
2. Вернер, Л. К. Практикум по дисциплине "Пропедевтика" : учебное пособие / Л. К. Вернер. — Москва : РГУ им. А.Н. Косыгина, [б. г.]. — Часть 2 — 2012. — 61 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/128088 (дата обращения: 12.11.2023). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

***Дополнительная**:*

1. Декоративная композиция: учеб. пособие для студентов вузов, обучающ. по спец. "Изобразительное искусство" / - М.: ВЛАДОС, 2006. - 144 с. - ISBN 5-691-01055-7
2. Объемно-пространственная композиция: учебник / Степанов А. В., Мальгин В. И., Иванова Г. И., и др.; 3-е изд., стереотип. - М.: Архитектура-С, 2007. - 256 с. - ISBN 5-9647-0003-9: 259-53

7.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».

При осуществлении образовательного процесса по дисциплине используется следующая информационная справочная система: электронно-библиотечная система elibrary.

Доступ в ЭБС:

- ООО «Электронное издательство ЮРАЙТ».
- ООО «Издательство Лань».
- ООО «Компания Ай Пи Ар Медиа».
- ООО «Центральный коллектор библиотек «БИБКОМ».

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

8.1. Планы практических занятий по разделам дисциплины

	Содержание плана
Раздел 1. Музыкальные импровизации с графическим воплощением. Тема 1 Ритмика и характер пятна и линии на примере классической музыки. Тема 2 Пластика эскизов с помощью экспериментальных материалов на примере современной музыки. Тема 3 Преобразование абстрактных графических форм в детализированные эскизы костюма.	Лекция по теме раздела: Графическое воплощение тональных и ритмических особенностей музыкальных произведений. Взаимосвязь музыкального жанра с особенностями стиля исполнителя как финальный этап графического решения костюма. Практические задание - пятновая серия эскизов моделей выполненная на основе музыкальных моно-композиций Практические задание - графическая серия эскизов моделей, выполненная на основе ритмики музыкального произведения с одним инструментом Практические задание - графическая серия эскизов моделей, выполненная на основе ритмики музыкального оркестрового произведения Практические задание - линеарно-пятновая серия абстрактных графических композиций, выполненная на основе современных музыкальных произведений Практические задание - линеарно-пятновая серия абстрактных графических композиций, выполненная с помощью экспериментальных материалов в смешанной технике Практические задание - линеарно-пятновая серия эскизов моделей, выполненная на основе ритмики современных музыкальных произведений. Практические задание - линеарно-пятновая серия эскизов моделей, выполненная на основе отобранных эскизов из предыдущего задания с дополнительной детализацией. Практические задание - коллажно-линеарная серия эскизов моделей, выполненная на основе музыкального композиций на выбор автора
Раздел 2. Применение литературных приемов в графическом языке костюма. Тема 1	Лекция по теме раздела: Возможности и особенности воплощения литературных приемов в графическом двухмерном пространстве. Практические задание - линеарная серия эскизов моделей с применением литературного приема «Литота»

	Содержание плана
Литота и гипербола. Преувеличение и преуменьшение в образе и костюме. Тема 2 Антитеза и инверсия. Противопоставление и изменение структуры в костюме. Тема 3 Метафора и оксюморон в образном решении костюма.	Практические задание - линеарная серия эскизов моделей с применением литературного приема «Гипербола» Практические задание - линеарная серия эскизов моделей с применением литературного приема «Антитеза» Практические задание - линеарная серия эскизов моделей с применением литературного приема «Инверсия» Практические задание - линеарная серия эскизов моделей с применением литературного приема «Метафора» Практические задание - линеарная серия эскизов моделей с применением литературного приема «Оксюморон»
Раздел 3. Взаимодействие фигуры и фона с пропорциями теневых и световых пятен. Тема 1 Пропорциональное деление пятен в костюме. Тема 2 Масштабность паттернов и их комбинирование в костюме. Тема 3 Добавление паттернов в ритмическую составляющую костюма.	Практические задание - линеарная серия эскизов моделей с детализацией образа для последующей работы с пятном и паттернами Практические задание - линерно-пятновая серия орнаментов разного масштаба для последующего внедрения их в линеарные эскизы костюма Практические задание - линеарно-пятновая серия эскизов моделей с детализацией образа в пропорции: 10% пятна, 10 % паттерна, 80 % линии Практические задание - линеарно-пятновая серия эскизов моделей с детализацией образа в пропорции: 30% пятна, 30 % паттерна, 40 % линии Практические задание - линеарно-пятновая серия эскизов моделей с детализацией образа в пропорции: 50% пятна, 50 % паттерна, 0 % линии Практические задание - линеарно-пятновая серия эскизов моделей с детализацией образа в пропорции: 30% пятна, 70 % паттерна, 0 % линии Практические задание - линеарно-пятновая серия эскизов моделей с детализацией образа в в пропорции: 10% пятна, 90 % паттерна, 0 % линии

	Содержание плана
Тема 4 Вариативность и роль фона в эскизе костюма.	Практические задание - линеарно-орнаментальная серия эскизов моделей с детализацией образа в пропорции: 0% пятна, 100 % паттерна, 0 % линии. Практические задание - разработка серии эскизов моделей с линеарным фоновым решением Практические задание - разработка серии эскизов моделей с пятновым фоновым решением на основе геометрических форм Практические задание - разработка серии эскизов моделей с пятновым фоновым решением на основе абстрактных форм Практические задание - разработка серии эскизов моделей с орнаментальным фоновым решением на основе диффузного пятна
Раздел 4. Работа с разномасштабными и ракурсными фигурами с целью созданию полноценного сценического образа. Тема 1 Композиционная структура эскиза с несколькими фигурами. Тема 2 Масштабность и детализация в многофигурной композиции. Тема 3 Художественные приемы многофигурной композиции	Лекция по теме раздела: Взаимосвязь разномасштабных эскизов и художественная выразительность ракурсных фигур для создания полноценного сценического образа. Практические задание - линеарная серия эскизов моделей, выполненная с двумя фигурами Практические задание - линеарная серия эскизов моделей, выполненная с тремя фигурами Практические задание - линеарная серия эскизов моделей, выполненная с четырьмя фигурами Практические задание - линеарно-пятновая серия эскизов моделей, выполненная в двух масштабов Практические задание - линеарно-пятновая серия эскизов моделей, выполненная в трех масштабах масштабов Практические задание - линеарно-пятновая серия эскизов моделей, созданная на основе приема двойной экспозиции Практические задание - разработка серии эскизов моделей, созданная на основе фантазийных приемов
Раздел 5. Проект по созданию художественного альбома на выбранную тему с планированием ряда эскизов от образных и абстрактных до конкретных цветных. Тема 1 Структура и стилистика альбома.	Лекция по теме раздела: Формирования выразительного художественного альбома, структура презентации. Практические задание - разработка серии эскизов и структуры проекта

	Содержание плана
Тема 2 Концепция альбома и подбор материалов.	Практические задание - разработка композиций мудбордов в коллажной технике для создания концепции коллекции эскизов Практические задание - разработка композиций мудбордов в коллажной технике с добавлением линеарных эскизов для создания силуэтов коллекции эскизов Практические задание - разработка композиций мудбордов в коллажной технике для планирования материалов и цветовой палитры коллекции эскизов
Тема 3 Презентация проекта и графическое решение альбома.	Практические задание - разработка композиций мудбордов с добавлением линеарных эскизов для создания лайн-апа Практические задание - создание структурированной презентации на основе выполненных заданий

8.2. Методические рекомендации к самостоятельной работе студентов

Самостоятельная работа студента включает в себя такие виды и формы как: подготовка к практическому занятию, изучение специальной литературы, сбор визуальной информации по изучаемой теме, выполнение и доработка практических заданий – эскизов и их оформление.

Практические задание по темам курса представляется в формате творческой эскизной графики (формат А4). Эскизы выполняются в линеарной технике, линеарно-пятновой, хроматической и ахроматической. Каждое практическое задание состоит из поискового этапа (фор-эскизы) и художественно-творческого (творческие эскизы). Творческие эскизы на просмотр по каждому разделу курса оформляются и представляются педагогам кафедры в виде развески. Также после изучения каждого раздела курса, творческие задания сканируются и загружаются на курс ЭОСИ.

9. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ.

При изучении дисциплины обучающимися используются следующие информационные технологии:

-предоставление обучающимся доступа к учебному плану, рабочей программе дисциплины в электронной форме, к электронно-библиотечной системе института, содержащей учебно-методические материалы по дисциплине в электронной форме, к информационным справочным системам, которые используется при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, посредством электронной информационно-образовательной среды института из любой точки, в которой имеется доступ к информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»;

-фиксация хода образовательного процесса по дисциплине посредством электронной информационно-образовательной среды института;

-формирование электронного портфолио обучающегося по дисциплине посредством электронной информационно-образовательной среды института.

При осуществлении образовательного процесса по дисциплине используется следующее лицензионное программное обеспечение:

Word, Excel, Power Point;

Adobe Photoshop;

Procreate.

10. ОПИСАНИЕ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЙ БАЗЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ

1. Проектная мастерская, оснащенная мебелью для обучающихся (письменные столы, рабочие стулья); рабочим местом педагога – стол, стул, персональный компьютер с WEB-камерой.
2. Помещения для самостоятельной работы обучающихся, оснащенные мебелью для обучающихся (письменные столы, рабочие стулья), компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду института.

11. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов

В ходе реализации дисциплины используются следующие дополнительные методы обучения, текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся в зависимости от их индивидуальных особенностей:

- для глухих и слабослышащих:

- лекции оформляются в виде электронного документа, либо предоставляется звукоусиливающая аппаратура индивидуального пользования;
- письменные задания выполняются на компьютере в письменной форме;
- экзамен и зачёт проводятся в письменной форме на компьютере; возможно проведение в форме тестирования.

- для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:

- лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением;
- письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением;
- экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.

При необходимости предусматривается увеличение времени для подготовки ответа.
Процедура проведения промежуточной аттестации для обучающихся устанавливается с учётом их индивидуальных психофизических особенностей. Промежуточная аттестация может проводиться в несколько этапов.
При проведении процедуры оценивания результатов обучения предусматривается использование технических средств, необходимых в связи с индивидуальными особенностями обучающихся. Эти средства могут быть предоставлены университетом, или могут использоваться собственные технические средства.
Проведение процедуры оценивания результатов обучения допускается с использованием дистанционных образовательных технологий.
Обеспечивается доступ к информационным и библиографическим ресурсам в сети Интернет для каждого обучающегося в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

- для глухих и слабослышащих:

- в печатной форме;
- в форме электронного документа.

- для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата:

- в печатной форме;
- в форме электронного документа;
- в форме аудиофайла.

Учебные аудитории для всех видов контактной и самостоятельной работы, научная библиотека и иные помещения для обучения оснащены специальным оборудованием и учебными местами с техническими средствами обучения:

- для глухих и слабослышащих:

- автоматизированным рабочим местом для людей с нарушением слуха и слабослышащих;
- акустический усилитель и колонки;

- для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата:

- передвижными, регулируемыми эргономическими партами СИ-1;
- компьютерной техникой со специальным программным обеспечением.

Составитель(и):
Преподаватель кафедры дизайна и ДПИ ***О.А.Лапинская***
Доцент кафедры Дизайна и ДПИ ***Н.С.Пунанова***

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Б.1.В.ДВ.01.01 СКЕТЧИНГ

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн

Профиль подготовки Дизайн костюма

Цель: научить студентов создавать выразительные эскизы костюма, которые будут не только эстетически привлекательными, но и функциональными. Студенты должны научиться передавать свои идеи и концепции через рисунки, а также понимать, как эти идеи могут быть реализованы в производстве.

Задачи: графически выражать идеи для костюма в соответствии с поставленной задачей, объединенные единой стилевой структурой. Обогатить свой графический язык с помощью различных графических и композиционных приемов с учетом дальнейшей реализации данного проекта. А также развить творческое мышление с нестандартным подходом к решению задач по дизайну через изображение.

Дисциплина «СКЕТЧИНГ» направлена на формирование следующих компетенций:

УК-2.
Разработка и реализация проектов
Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений.
ПК-2.
Творческая и проектная деятельность
Способен осуществлять творческую и проектную деятельность в дизайне костюма, в смежных областях и видах искусства и дизайна с использованием профессиональных методов и инструментария дизайнера-модельера.
ПК-6.
IT-технологии в профессиональной деятельности
Способен осуществлять профессиональную деятельность с использованием инструментов цифровизации, актуализировать собственные компетенции с развитием цифровых технологий, появлением новых цифровых инструментов и продуктов.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

ЗНАТЬ:
- Понимает общую структуру концепции реализуемого проекта;
- Называет ее составляющие и принципы их формирования;
- Принципы планирования профессиональной деятельности применительно к поставленным задачам;
- Механизмы использования самоконтроля в работе над реализацией проекта;
- Формы представления проекта заинтересованным сторонам и «заказчикам»

УМЕТЬ:
- Определяет круг задач в рамках поставленной цели;
- Формулирует взаимосвязанные задачи, обеспечивающие достижение поставленной цели;
- Выбирать и оптимизировать ресурсы для решения задач;
- Точно следовать плану, выполняя необходимые действия;
- Осуществлять самоконтроль в работе над реализацией проекта;
- Оформлять проект в необходимом формате сообразно целеназначению и требованиям сложившихся нормативных и профессиональных стандартов

ВЛАДЕТЬ:
- Концептуальным видением применительно к проекту.
- Прогнозирует ожидаемые результаты решения проектных задач;
- Разрабатывает план действий по решению поставленных задач.
- Корректирует проектные решения и план действий сообразно новым факторам и изменению ситуации
- Перспективным видением развития проекта в дальнейшем, способами его совершенствования;
- Презентовать проект на публичной площадке, в том числе для широкой аудитории.

По дисциплине «СКЕТЧИНГ» предусмотрена промежуточная аттестация в форме контрольной работы (3 семестр) и экзамена (4 семестр)
Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет _3_зачетных единиц.

Структура и содержание дисциплины:

Раздел 1.

Введение: Музыкальные импровизации с графическим воплощением. Эксперименты с материалами.

Преобразование абстрактных визуальных образов в конкретные сценические костюмы с вариативной составляющей.

Раздел 2.

Применение литературных приемов в графическом языке костюма.

Раздел 3.

Взаимодействие фигуры и фона с пропорциями теневых и световых пятен.

Раздел 4.

Работа с разномасштабными и ракурсными фигурами с целью созданию полноценного сценического образа. Работа над многофигурной композицией.

Раздел 5.

Проект по созданию творческого альбома на выбранную тему с планированием ряда эскизов от образных и абстрактных до конкретных цветных.