

**Министерство культуры Российской Федерации
ФГБОУ ВО «Кемеровский государственный институт культуры»
Факультет визуальных искусств
Кафедра дизайна**

ГРАФИЧЕСКИЙ ФЭШН-ДИЗАЙН

Рабочая программа дисциплины

Направление подготовки
54.03.01 Дизайн

Профиль подготовки
«Графический дизайн»

Квалификация (степень) выпускника
Бакалавр

Форма обучения
Очная, очно-заочная

Кемерово, 2025

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «Бакалавр».

Утверждена на заседании кафедры дизайна и рекомендована к размещению на сайте Кемеровского государственного института культуры «Электронная информационно-образовательная среда КемГИК» по web-адресу <http://edu.kemguki.ru> 31.08.2021, протокол №1.

Переутверждена на заседании кафедры дизайна 31.08.2022 г., протокол № 1.

Переутверждена на заседании кафедры дизайна 25.05.2023 г., протокол № 10.

Переутверждена на заседании кафедры дизайна 27.05.2024 г., протокол № 10.

Переутверждена на заседании кафедры дизайна 22.04.2025 г., протокол № 10.

Мелкова, С.В. Графический фэшн-дизайн: рабочая программа дисциплины по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», направленность (профиль) «Графический дизайн», уровень высшего образования «Бакалавриат»/ С.В. Мелкова. – Кемерово: Кемеров. гос. ин-т культуры, 2025. – 20 с. – Текст: непосредственный.

*Автор-составитель:
доцент С.В. Мелкова*

Содержание рабочей программы дисциплины «Графический фэшн-дизайн»

1. Цели освоения дисциплины.....	4
2. Место дисциплины в структуре образовательной программы бакалавриата.....	4
3. Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы.....	4
4. Объем, структура и содержание дисциплины «Графический фэшн-дизайн»	5
4.1. Объем дисциплины	5
4.2. Структура дисциплины.....	6
4.3. Содержание дисциплины	8
5. Образовательные и информационно-коммуникационные технологии.....	10
5.1. Образовательные технологии	10
5.2. Информационно-коммуникационные технологии	11
6. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работ (СР) обучающихся	11
6.1. Перечень учебно-методического обеспечения для СР.....	11
6.2. Примерная тематика практических заданий	12
6.3. Методические указания для обучающихся по организации СР	12
7. Фонд оценочных средств.....	13
8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины	17
8.1. Основная литература	17
8.2. Дополнительная литература:	17
8.3. Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».....	17
8.4. Программное обеспечение и информационные справочные системы	18
9. Материально-техническое обеспечение дисциплины	18
10. Особенности реализации дисциплины для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья	19
11. Список (перечень) ключевых слов	20

1. Цели освоения дисциплины

Целью дисциплины «Графический фэшн-дизайн» является формирование профессионального мировоззрения студентов направления подготовки «Дизайн», развитие их творческого потенциала.

Задачи изучения дисциплины: знакомство со спецификой фэшн-дизайна; изучение феномена моды, анализ закономерностей ее развития; формирование и развитие профессиональных навыков в области графического фэшн-дизайна.

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы бакалавриата

Дисциплина «Графический фэшн-дизайн» относится к дисциплинам части, формируемой участниками образовательных отношений.

Данная дисциплина находится в логической и содержательно-методической взаимосвязи с дисциплинами:

- обязательной части – История дизайна, Академический рисунок), Академическая живопись;
- части, формируемой участниками образовательных отношений – Компьютерная графика; Декоративная графика; Цветоведение и колористика.

3. Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Изучение дисциплины направлено на формирование следующих компетенций и индикаторов их достижения.

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенций		
	Знать	Уметь	Владеть
Профессиональные компетенции:			
ПК-2 Проектные задания в различных сферах графического дизайна способен производить поиск и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов инфографики, айдентики, рекламы, полиграфии, графического фэшн-дизайна.	особенности исследования теории и практики дизайна	выявлять тенденции в развитии современного дизайна на основе анализа существующих аналогов; аналитические материалы представлять в пояснительной записке к дизайн-проекту	методами анализа и систематизации объектов графического дизайна по концептуальным и художественным основаниям

Перечень обобщённых трудовых функций и трудовых функций, имеющих отношение к профессиональной деятельности выпускника

Профессиональный стандарт	Обобщенные трудовые функции	Трудовые функции
Профессиональный стандарт 11.013 «Графический дизайнер»: приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 17.01.2017 г. № 40н	Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	Подготовка и согласование с заказчиком проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
		Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
		Авторский надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации

4. Объем, структура и содержание дисциплины «Графический фэшн-дизайн»

4.1. Объем дисциплины

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 4 зачетные единицы, 144 академических часа, в том числе: 58 часов контактной (аудиторной работы), 50 часов – самостоятельная работа обучающихся, 36 часов – подготовка к экзамену.

Практическая подготовка при реализации учебной дисциплины организуется путем проведения практических занятий, предусматривающих участие обучающихся в выполнении отдельных элементов работ, связанных с будущей профессиональной деятельностью.

Практическая подготовка включает в себя отдельные занятия лекционного типа, которые предусматривают передачу учебной информации обучающимся, необходимой для последующего выполнения работ, связанной с будущей профессиональной деятельностью.

36 часов (62%) аудиторной работы проводится в интерактивных формах.

4.2. Структура дисциплины (очная форма обучения)

№ п/ п	Раздел дисциплины	Всего часов	Семестр	Зачет. единицы	Виды учебной работы, в т.ч. СР и трудоемкость (в час.)					В т.ч. ауд. занятия в интерактивной форме*
					лекции	практич.	индиви.	экзамен	СР	
	Раздел 1. Теоретические основы фешн- дизайна.	36	5	1	5*	12 /8*	1	-	18	Интерактивная лекция – 5* Мультимедийная презентация – 8*
1.1	Функции дизайна, основные тенденции его развития на современном этапе	18	5	0,5	3*	6 /4*	-	-	9	Интерактивная лекция – 3* Мультимедийная презентация – 4*
1.2	Основные понятия и терминология: фешн-дизайн, мода, стиль, тенденции, тренд	18	5	0,5	2*	6 /4*	1	-	9	Интерактивная лекция – 2* Мультимедийная презентация – 4*
2	Раздел 2. Графика в фешн-дизайне	36	5	1	5*	12 /8*	1	-	18	Интерактивная лекция – 5* Мультимедийная презентация – 8*
2.1	Основные виды и средства графики	9	5	0, 25	2*	3 /2*	1	-	3	Интерактивная лекция – 2* Мультимедийная презентация – 2*
2.2	Линейная графика	9	5	0, 25	1*	3 /2*	-	-	5	Интерактивная лекция – 1* Мультимедийная презентация – 2*
2.3	Пятновая графика	9	5	0, 25	1*	3 /2*	-	-	5	Интерактивная лекция – 1* Мультимедийная презентация – 2*
2.4	Комбинированн ая графика	9	5	0, 25	1*	3 /2*	-	-	5	Интерактивная лекция – 1* Мультимедийная презентация – 2*
3	Раздел 3. Виды эскизов в фешн-дизайне	72	6	2	6*	14/ 4*	2	36	14	Интерактивная лекция – 6* Мультимедийная презентация – 4*

3.1	Фор-эскиз	18	6	0,5	2*	4/ 1*	-	8	4	Интерактивная лекция – 2* Мультимедийная презентация – 1*
3.2	Творческий эскиз	18	6	0,5	2*	4/ 1*	1	7	4	Интерактивная лекция – 2* Мультимедийная презентация – 1*
3.3	Рекламно-графический эскиз	36	6	1	2*	6/ 2*	1	21	6	Интерактивная лекция – 2* Мультимедийная презентация – 2*
	Всего часов в интерактивной форме:									36* (62%)
	Итого:	144	5-6	4	16*	38/ 20*	4	36	50	

Структура дисциплины (очно-заочная форма обучения)

№ п/ п	Раздел дисциплины	Всего часов	Семестр	Зачет. единицы	Виды учебной работы, в т.ч. СР и трудоемкость (в час.)					В т.ч. ауд. занятия в интерактивной форме*
					лекции	практич.	индиви.	экзамен	СР	
	Раздел 1. Теоретические основы фэшн-дизайна.	36	7	1	2*	-	1	-	33	Интерактивная лекция – 2*
1.1	Функции дизайна, основные тенденции его развития на современном этапе	18	7	0,5	1*	-	-	-	17	Интерактивная лекция – 1*
1.2	Основные понятия и терминология: фэшн-дизайн, мода, стиль, тенденции, тренд	18	7	0,5	1*	-	1	-	16	Интерактивная лекция – 1*
2	Раздел 2. Графика в фэшн-дизайне	36	7	1	2*	2*	1	-	31	Интерактивная лекция – 2*

										Мультимедийная презентация – 2*
2.1	Основные виды и средства графики	9	7	0,25	1*	-	1	-	7	Интерактивная лекция – 1*
2.2	Линейная графика	9	7	0,25	-	1*	-	-	8	Мультимедийная презентация – 1*
2.3	Пятновая графика	9	7	0,25	-	1*	-	-	8	Мультимедийная презентация – 1*
2.4	Комбинированная графика	9	7	0,25	1*	-	-	-	8	Интерактивная лекция – 1*
3	Раздел 3. Виды эскизов в фэшн-дизайне	72	8	2	-	8/4*	2	9	53	Мультимедийная презентация – 4*
3.1	Фор-эскиз	18	8	0,5	-	2*	-	3	13	Мультимедийная презентация – 2*
3.2	Творческий эскиз	18	8	0,5	-	3/1*	1	3	11	Мультимедийная презентация – 1*
3.3	Рекламно-графический эскиз	36	8	1	-	3/1*	1	3	29	Мультимедийная презентация – 1*
	Всего часов в интерактивной форме:									10* (56%)
	Итого:	144	7-8	4	4*	10/6*	4	9	117	

4.3. Содержание дисциплины

Содержание разделов и тем	Результаты обучения	Виды оценочных средств; формы текущего контроля, промежуточной аттестации
Раздел 1. Теоретические основы фэшн-дизайна		
Тема 1.1. Функции дизайна, основные тенденции его развития на современном этапе Предмет и задачи курса. Структурная модель дизайна. Дизайн как процесс и результат проектной деятельности. Основные этапы проектирования. Анализ проблемной ситуации и формирование цели проектирования. Мышление дизайнера как адекватное отражение сложного процесса дизайн-проектирования. Фэшн-дизайн как новое направление в дизайне, распространяющийся на все сферы	Формируемые компетенции: - способность производить поиск и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов инфографики, айдентики, рекламы, полиграфии, графического фэшн-дизайна (ПК-2).	Устный опрос, просмотр творческих работ, мультимедийная презентация

деятельности, порождаемые модой: дизайн костюма, журналы мод, обложки журналов, фэшн-иллюстрации, фэшн-альбомы и др. Тема 1.2. Основные понятия и терминология: фэшн-дизайн, мода, стиль, тенденции, тренд Основные понятия и терминология в сфере фэшн-дизайна. Функции костюма и моды. Функции дизайна, основные тенденции его развития на современном этапе. Костюм как объект дизайна моды. Задачи и цели дизайна современного костюма. Основные понятия и терминология: фэшн-дизайн, одежда, костюм, мода, стиль, комплект, ансамбль, коллекция, композиция. Костюм в системе моды и культуры. Костюм как вид коммуникации и информации.	В результате изучения раздела студент должен: знать: - основы методологии проектирования в области графического фэшн-дизайна (ПК-2); уметь: - анализировать процессы дизайн-проектирования (ПК-2); владеть: - профессиональной терминологией в сфере фэшн-дизайна (ПК-2).	
Раздел 2. Графика в фэшн-дизайне		
Тема 2.1. Основные виды и средства графики Графика как вид изобразительного искусства. Выразительные средства графики – контурная линия, пятно, фон листа. Группы изображений в зависимости от использования графических средств: линейные, пятновые, штриховые, точечные, комбинированные. Тема 2.2. Линейная графика Линейная графика как основа фэшн-дизайна. Характер линий в графике: одной толщины и одного напряжения; разной толщины (наброски); неровный, с акцентирующими форму утолщениями; дрожащий. Зависимость характера линии от средств графического изображения и применяемых материалов (карандаш, перо, кисть, фломастер и др.) Тема 2.3. Пятновая графика Пятно как средство изображения. Создание объемной композиции с помощью пятен разного размера, формы и ритма. Значение края пятна, его орнаментальности и декоративности. Тема 2.4. Комбинированная графика Использование штриха и точки в фэшн-дизайне. Комбинированные техники: линия и пятно, линия и штрих, линия, штрих и точка, линия, штрих и пятно и др.	Формируемые компетенции: - способность производить поиск и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов инфографики, айдентики, рекламы, полиграфии, графического фэшн-дизайна (ПК-2). В результате изучения раздела студент должен: знать: - возможности использования различных графических средств в фэшн-дизайне (ПК-2); уметь: - применять различные графические средства с целью художественно-графического решения костюма (ПК-2); владеть: - профессиональными навыками в области графического фэшн-дизайна (соответственно	Устный опрос, просмотр творческих работ, мультимедийная презентация, зачет

Применение комбинированной графики в фэшн-дизайне для разработки различных видов эскизов костюма.	с образными задачами) (ПК-2).	
Раздел 3. Виды эскизов в фэшн-дизайне		
Тема 3.1. Фор-эскиз Особенности разработки фор-эскиза. Фиксация первоначальных представлений автора о форме костюма (черно – белый рисунок, в цвете акварелью, гуашью или темперой, цветными карандашами и фломастерами). Главное в фор-эскизе – образность. Особенности стилизации фигуры для фор-эскиза. Тема 3.2. Творческий эскиз Особенности разработки творческого эскиза. Фиксация конструкции формы, общего цветового решения, а так же манеры ношения; аксессуаров – головного убора, шарфа, обуви, перчаток, сумки и др.; общей композиции; фона). Законы гармонизации: пропорции, ритм, центр композиции, цветовые гармонии и др. Особенности стилизации фигуры для творческого эскиза. Тема 3.3. Рекламно-графический эскиз Особенности разработки рекламно-графического эскиза. Фэшн-иллюстрация, фэшн-альбом, рекламная журнальная страница, плакат и др. Особенности стилизации фигуры для рекламной графики.	Формируемые компетенции: - способность производить поиск и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов инфографики, айдентики, рекламы, полиграфии, графического фэшн-дизайна (ПК-2). В результате изучения раздела студент должен: знать: - приемы гармонизации в фэшн-дизайне (ПК-2); уметь: - применять законы гармонизации в фэшн-дизайне (ПК-2); владеть: - способностью разрабатывать оригинальные дизайнерские проекты в области графического фэшн-дизайна с использованием выразительных средств изображения (ПК-2).	Устный опрос, просмотр творческих работ, мультимедийная презентация, экзамен

5. Образовательные и информационно-коммуникационные технологии

5.1 . Образовательные технологии

В процессе изучения данной дисциплины используются следующие образовательные технологии:

5.1.1. Информационно-развивающие технологии:

- самостоятельное изучение литературы;
- использование электронных средств информации.

5.1.2. Деятельностные практико-ориентированные технологии:

- контекстное обучение;
- практический метод (обучение на основе опыта, встреча с практикующими дизайнерами и др.).

5.1.3. Развивающие проблемно-ориентированные технологии.

– самостоятельный поиск и формулировка проблемы в решении творческой задачи (проблемное обучение);

– метод аналогий (проблемное обучение);

5.1.4. Личностно ориентированные технологии обучения.

– индивидуальное обучение.

5.1.5. Технология обучения в сотрудничестве (командная, групповая работа).

Используются следующие интерактивные подходы:

- творческие задания;
- работа в малых группах;
- использование общественных ресурсов (приглашение специалиста, экскурсии);
- изучение и закрепление нового материала (интерактивная лекция, работа с наглядными пособиями).

5.2. Информационно-коммуникационные технологии

Освоение дисциплины, основу которой составляет творческая проектная деятельность, предполагает широкое использование двухмерного и трехмерного **компьютерного моделирования, мультимедийных телекоммуникационных технологий.**

Освоение дисциплины предполагает размещение различных электронно-образовательных ресурсов на сайте **электронной информационно-образовательной среды** КемГИК и использование ее интерактивных инструментов. Ознакомление с данными ресурсами доступно каждому студенту посредством логина и пароля. Электронная информационно-образовательная среда КемГИК обеспечивает обучающимся доступ к учебным изданиям, учебно-методическим разработкам, фиксацию хода образовательного процесса и его результатов, формирование электронного портфолио обучающихся, взаимодействие между участниками образовательного процесса (web-адрес <http://edu.kemguki.ru/>).

Проектно-творческая деятельность обучающихся в рамках дисциплины предполагает широкое обращение к **информационным ресурсам сети Интернет**. В учебных лабораториях кафедры дизайна имеется постоянный доступ всех обучающихся к сети Интернет.

Применение **мультимедийных электронных презентаций** осуществляется в трех направлениях:

- 1) как учебно-наглядный ресурс преподавателя на практических занятиях;
- 2) как доступный для всех студентов учебно-наглядный ресурс в электронной образовательной среде КемГИК;
- 3) как форма фиксации теоретических и практических разработок студентов (web-адрес <http://edu.kemguki.ru/>).

6. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работ (СР) обучающихся

6.1.Перечень учебно-методического обеспечения для СР

В «Электронной информационно-образовательной среде» (/web-адрес <http://edu.kemguki.ru/>) размещено учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы по отдельным разделам дисциплины:

Организационные ресурсы

- Тематический план дисциплины

Учебно-практические ресурсы

- Тематика практических заданий

Учебно-методические ресурсы

- Методические указания для обучающихся

Учебно-справочные ресурсы

- Словарь по дисциплине

Учебно-наглядные ресурсы

- Электронные презентации
- Учебно-библиографические ресурсы*
- Список рекомендуемой литературы
- Перечень полезных ссылок
- Фонд оценочных средств*
- Перечень заданий для самостоятельной работы.

6.2. Примерная тематика практических заданий

Тема 1. Художественно-графическое решение костюма в линейной графике.

Тема 2. Художественно-графическое решение костюма в пятновой графике.

Тема 3. Художественно-графическое решение костюма в комбинированной графике.

Тема 4. Разработка серии фор-эскизов моделей одежды (не менее трех моделей) на основе творческого источника.

Тема 5. Разработка серии творческих эскизов моделей одежды (не менее трех моделей) на основе фор-эскизов.

Тема 6. Разработка серии (не менее трех) рекламных журнальных страниц моделей одежды.

Тема 7. Разработка рекламного плаката коллекции одежды по мотивам творчества современного дизайнера одежды.

Тема 8. Разработка коллекции одежды (не менее пяти моделей) с учетом закономерности построения гармоний цветовых сочетаний в ахроматической гамме.

Тема 9. Разработка коллекции одежды (не менее пяти моделей) с учетом закономерности построения гармоний цветовых сочетаний: однотоновые гармонии.

Тема 10. Разработка коллекции одежды (не менее пяти моделей) с учетом закономерности построения гармоний цветовых сочетаний: гармонии родственных цветов.

Тема 11. Разработка коллекции одежды (не менее пяти моделей) с учетом закономерности построения гармоний цветовых сочетаний: гармонии родственно-контрастных цветов.

Тема 12. Разработка коллекции одежды (не менее пяти моделей) с учетом закономерности построения гармоний цветовых сочетаний: гармонии контрастных цветов.

Тема 13. Разработка серии (не менее трех) страниц фэшн-альбома по мотивам творчества современного дизайнера одежды.

Тема 14. Художественно-графическое решение костюма с учетом поиска нового образа.

Тема 15. Художественно-графическое решение костюма в авангардном формообразовании.

6.3. Методические указания для обучающихся по организации СР

Самостоятельная работа обучающихся предусматривает **50 академических внеаудиторных часа**, направлена на углубление и закрепление знаний студента, на развитие практических умений.

Творческая проблемно-ориентированная самостоятельная работа по дисциплине «Графический фэшн-дизайн» направлена на развитие интеллектуальных умений, профессиональных компетенций, развития творческого мышления у студентов, включает в себя следующие виды работ по основным проблемам курса:

- поиск, анализ, структурирование информации;
- создание электронного варианта практических и творческих заданий;
- художественное оформление учебно-творческих работ.

Примерные задания для самостоятельной работы:

1. Разработка эскизов по темам практических заданий.
2. Поиск изобразительного материала по темам практических занятий.
3. Компьютерная обработка эскизного материала.
4. Поиск (подбор) и обзор литературы и электронных источников информации.
5. Создание электронного варианта практических заданий.
6. Художественное оформление учебно-творческих работ.
7. Подготовка к экзамену.

Содержание самостоятельной работы

№ п/п	Темы для самостоятельной работы	Кол-во часов		Виды и содержание самостоятельной работы
		очное	очно- заочное	
1.	Раздел 1. Теоретические основы фешн-дизайна	18	33	Поиск, анализ, структурирование информации
1.1	Функции дизайна, основные тенденции его развития на современном этапе	9	17	Поиск, анализ, структурирование информации
1.2	Основные понятия и терминология: фешн-дизайн, мода, стиль, тенденции, тренд	9	16	Поиск, анализ, структурирование информации
2	Раздел 2. Графика в фешн-дизайне	18	31	Сбор иллюстративного материала, обоснование и защита проектных разработок, мультимедийная презентация, подготовка к практическим аудиторным занятиям, подготовка к зачету
2.1	Основные виды и средства графики	3	7	
2.2	Линейная графика	5	8	
2.3	Пятновая графика	5	8	
2.4	Комбинированная графика	5	8	
3	Раздел 3. Виды эскизов в фешн-дизайне	14	53	Сбор иллюстративного материала, обоснование и защита проектных разработок, мультимедийная презентация, подготовка к практическим аудиторным занятиям, подготовка к экзамену
3.1	Фор-эскиз	4	13	
3.2	Творческий эскиз	4	11	
3.3	Рекламно-графический эскиз	6	29	
	Итого:	50	117	

7. Фонд оценочных средств

Включает оценочные средства для текущего контроля успеваемости и для промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины. Структура и содержание фонда оценочных средств представлены в электронной информационно-образовательной среде <https://edu2020.kemgik.ru/course/view.php?id=3162> - указать адрес УМК своей дисциплины) и на сайте КемГИК <https://kemgik.ru/>.

Оценочные средства для текущего контроля успеваемости

Текущий контроль знаний студентов осуществляется при выполнении и сдаче каждого практического задания. Тематика практических заданий представлена в п.6.2.

Оценочные средства для промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины

Экзамен по данной дисциплине предусмотрен по окончании 6 семестра в форме ответа на вопросы экзаменационного билета.

Вопросы к экзамену

1. Какие виды эскизов применяются в фэшн-дизайне?
2. Дайте характеристику фор-эскизам.
3. Каковы особенности графического решения фор-эскизов?
4. С какой целью разрабатывается фор-эскиз модели одежды?
5. Дайте характеристику творческим эскизам моделей одежды.
6. Каковы особенности графического решения творческих эскизов?
7. С какой целью разрабатывается творческий эскиз модели одежды?
8. Дайте характеристику рекламно-графическим эскизам моделей одежды.
9. С какой целью разрабатывается рекламно-графический эскиз модели одежды?
10. Что понимают под термином «фэшн-иллюстрация»?
11. Каковы особенности графического решения рекламно-графических эскизов?
12. Каковы особенности проектирования эскизов различных видов?
13. С какой целью разрабатывается фэшн-альбом?
14. Каковы особенности проектирования фэшн-альбома?
15. Какое содержание вкладывается в понятие "гармония цветовых сочетаний"?
16. Какие существуют группы гармонических цветовых сочетаний в костюме?
17. Охарактеризуйте ахроматические гармонии в костюме.
18. Охарактеризуйте однотоновые гармонические сочетания в костюме.
19. Охарактеризуйте гармонические сочетания родственных цветов в костюме.
20. Охарактеризуйте гармонические сочетания родственно-контрастных цветов в костюме.
21. Охарактеризуйте гармонические сочетания контрастных цветов в костюме.

Оценка знаний обучающихся

Нормы оценки знаний предполагают учет индивидуальных особенностей обучающихся, дифференцированный подход к обучению, проверке знаний, умений.

В устных и письменных ответах студентов на зачете оцениваются знания и умения.

При этом учитывается: глубина знаний, полнота знаний и владение необходимыми умениями (в объеме полной программы); осознанность и самостоятельность применения знаний и способов учебной деятельности, логичность изложения материала, включая обобщения, выводы.

Оценка «отлично» - за глубокие исчерпывающие знания всего программного материала, понимание сущности и взаимосвязи рассматриваемых процессов и явлений, твёрдое знание основных положений смежных дисциплин: знание истории, теории и технологии дизайна; за логически последовательные, содержательные, полные, правильные и конкретные ответы на все вопросы.

Оценка «хорошо» - за твёрдые и достаточно полные знания всего программного материала, правильное понимание сущности и взаимосвязи рассматриваемых процессов и явлений; последовательные, правильные, конкретные ответы на поставленные вопросы при свободном устранении замечаний по отдельным вопросам.

Оценка «удовлетворительно» - за знание и понимание основных вопросов программы; в целом правильные, без грубых ошибок, ответы на поставленные вопросы при устранении неточностей и несущественных ошибок в освещении отдельных положений при

наводящих вопросах экзаменатора; недостаточное использование при ответах на вопросы основной рекомендованной литературы.

Оценка «неудовлетворительно» - за неправильный ответ на вопрос и дополнительные вопросы по данному направлению, грубые ошибки в ответе, непонимание сущности излагаемых вопросов.

Тест по дисциплине «Графический фэшн-дизайн»

Номер задания	Содержание задания	Компетенция
1.	Творческий эскиз костюма – это а) детальный эскиз, характеризующий костюм; б) предварительный эскиз, выполняющийся дизайнером и служащий основой для дальнейшей разработки костюма или всей коллекции; в) эскиз-схема, точно передающая силуэт, пропорции, конструктивное решение и детали костюма.	ПК-2
2.	Фор-эскиз костюма – это а) детальный эскиз, характеризующий костюм; б) предварительный эскиз, выполняющийся дизайнером и служащий основой для дальнейшей разработки костюма или всей коллекции; в) эскиз-схема, точно передающая силуэт, пропорции, конструктивное решение и детали костюма.	ПК-2
3.	С какой целью создается рекламно-графический эскиз? а) с целью привлечения внимания к объекту проектирования; б) с целью точно передать силуэт, пропорции, конструктивное решение и детали костюма; в) с целью передать первоначальный замысел костюма.	ПК-2
4.	Как называется предварительный эскиз в фэшн-дизайне, выполняющийся дизайнером и служащий основой для дальнейшей разработки костюма или всей коллекции?	ПК-2
5.	Как называется детальный эскиз в фэшн-дизайне, характеризующий костюм (форму, пропорции, элементы, детали, цвет, ткань)?	ПК-2
6.	Где применяется рекламно-графический эскиз? а) в плакатах; б) в журналах; в) в фэшн-альбомах; г) все вышеперечисленное.	ПК-2
7.	Фэшн-иллюстрацию можно отнести к рекламно-графическому эскизу? а) да, так как она не несет никакой технической информации о костюме; б) нет, так как она является самостоятельным арт-направлением.	ПК-2
8.	С какой целью творческий эскиз костюма? а) с целью привлечения внимания к объекту проектирования; б) с целью точно передать силуэт, пропорции, конструктивное решение и детали костюма; в) с целью передать первоначальный замысел костюма.	ПК-2
9.	С какой целью создается фор-эскиз костюма?	ПК-2

	а) с целью привлечения внимания к объекту проектирования; б) с целью точно передать силуэт, пропорции, конструктивное решение и детали костюма; в) с целью передать первоначальный замысел костюма.	
10.	Главное в разработке рекламно-графического эскиза _____ а) оригинальность изображения и выразительность эскиза; б) конструкция костюма; в) детализация костюма.	ПК-2

Критерии оценивания

Знания, умения и навыки обучающихся определяются оценками «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

«Отлично» выставляется, если обучающийся достиг продвинутого уровня формирования компетенций - обучающийся глубоко и прочно усвоил весь программный материал, исчерпывающе, последовательно, грамотно и логически стройно его излагает, не затрудняется с ответом при видоизменении задания, свободно справляется с задачами и практическими заданиями, правильно обосновывает принятые решения, умеет самостоятельно обобщать и излагать материал, не допуская ошибок.

«Хорошо» выставляется, если обучающийся достиг повышенного уровня формирования компетенций - обучающийся твердо знает программный материал, грамотно и по существу излагает его, не допускает существенных неточностей в ответе на вопрос, может правильно применять теоретические положения и владеет необходимыми умениями и навыками при выполнении практических заданий.

«Удовлетворительно» выставляется, если обучающийся достиг порогового уровня формирования компетенций - обучающийся усвоил только основной материал, но не знает отдельных деталей, допускает неточности, недостаточно правильные формулировки, нарушает последовательность в изложении программного материала и испытывает затруднения в выполнении практических заданий.

«Неудовлетворительно» соответствует нулевому уровню формирования компетенций; обучающийся не знает значительной части программного материала, допускает существенные ошибки, с большими затруднениями выполняет практические задания, задачи.

Шкала перевода баллов в оценки при промежуточной аттестации в форме экзамена

Уровень формирования компетенции	Оценка	Минимальное количество баллов	Максимальное количество баллов
Продвинутый	Отлично	90	100
Повышенный	Хорошо	75	89
Пороговый	Удовлетворительно	60	74
Нулевой	Неудовлетворительно	0	59

Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Дисциплина «Графический фэшн-дизайн» направлена на формирование профессионального мировоззрения студентов направления подготовки «Дизайн», развитие их творческого потенциала.

Поэтому для освоения учебного процесса по данной дисциплине предусмотрены:

- практические работы;
- самостоятельная работа обучающихся.

Содержание самостоятельной работы обучающихся представлено в п.6.3., тематика

практических заданий представлена в п. 6.2.

По результатам освоения дисциплины «Графический фэшн-дизайн» предусмотрен экзамен, перечень вопросов к экзамену представлен в п. 7.

8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

8.1. Основная литература

1. Мелкова, С. В. Проектирование. Графический фэшн-дизайн : учеб. пособие для студентов, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль "Графический дизайн", квалификация (степень) выпускника "бакалавр" / С. В. Мелкова. - Кемерово : КемГИК, 2019. - 142 с. : цв. ил. – Текст : непосредственный.
2. Алексеев, А. Г. Проектирование. Предметный дизайн : учебное наглядное пособие / А. Г. Алексеев / Кемеровский государственный институт культуры. – Кемерово : КемГИК, 2017. - 95 с. : ил. – Текст : непосредственный.
3. Безрукова, Е. А. Проектирование. Графическая символика : учеб. пособие для студентов, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 "Дизайн", профиль подготовки "Графический дизайн", квалификация (степень) выпускника : "бакалавр". / Е. А. Безрукова, Г. С. Елисеенков, Г. Ю. Мхитарян. – Кемерово : КемГИК, 2019. – 141 с. : цв. ил. – Текст : непосредственный.
4. Елисеенков, Г. С. Дизайн-проектирование : учеб. пособие для обучающихся по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «магистр». / Г. С. Елисеенков, Г. Ю. Мхитарян. – Кемерово : КемГИК, 2016. – 150 с. : цв. ил. – Текст : непосредственный.
5. Пашкова, И.В. Проектирование. Проектирование упаковки и малых форм полиграфии : учебное наглядное пособие. – Кемерово: КемГИК, 2018. – 180 с. : ил. – Текст : непосредственный
6. Розенсон, И. А. Основы теории дизайна. Для бакалавров и магистров : учебник для вузов. Стандарт третьего поколения / И. А. Розенсон - 2-е изд. - Санкт-Петербург : Питер Пресс, 2013. – 252 с. - Текст : непосредственный.

8.2. Дополнительная литература:

7. Бейтман, С. Символ / Стивен Бейтман, Ангус Хайленд; пер. с англ. Е.Карманова. – Санкт-Петербург : Питер, 2012. – 296 с. : ил. - Текст : непосредственный.
8. Гухман, В. Б. Философия информации : монография / В. Б. Гухман. - 2-е изд., доп. и перераб. - Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2018. - 311 с. : ил., табл. - Текст : непосредственный.
9. Елисеенков, Г. С. Структурная модель мышления дизайнера / Г. С. Елисеенков. - Текст : непосредственный // Культура и общество : сб. науч. ст. – Кемерово : КемГУКИ, 2013. – С. 6-15.
10. Иовлев, В. И. Архитектурное проектирование. Формирование пространства : учебник / В.И. Иовлев. - / Уральский государственный архитектурно-художественный университет. - Екатеринбург : Архитектон, 2016. - 233 с. : ил. - Текст : непосредственный.
11. Клиффорд, Джон. Иконы графического дизайна / Джон Клиффорд; пер. с англ. А. В.Захарова. – Москва : Эксмо, 2015. – 240 с. : ил - Текст : непосредственный.
12. Марусева, И. В. Творческая реклама. Приемы и методы ее создания : монография / И. В. Марусева. - Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2015. - 419 с. : ил. - Текст : непосредственный.
13. Серов, Н. В. Символика цвета / Н.В. Серов ; ред. С. Волкова. - Санкт-Петербург : Страта, 2018. - 204 с. : ил. - Текст : непосредственный.

14. Смирнова, Л. Э. История и теория дизайна : учебное пособие / Л. Э. Смирнова. – Красноярск : Сибирский федеральный университет, 2014. - 224 с.: ил. – URL : <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=435841>. – Режим доступа : Университетская библиотека online. - Текст : электронный.
15. Шарков, Ф. И. Коммуникология. Основы теории коммуникации : учебник / Ф.И. Шарков. - 4-е изд. - Москва : Издательско-торговая корпорация «Дашков и К°», 2018. - 488 с. : ил. - Текст : непосредственный.

8.3. Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

1. Информационная система «Единое окно доступа к образовательным ресурсам» : [база данных]. – Москва : ФГАУ ГНИИ ИТТ «Информика», 2005-2013. – URL : <http://window.edu.ru/>. – Текст : электронный.
2. Информационный центр «Ресурсы образования» : [сайт]. – Москва : МЦФЭР, 2011. – URL : www.resobr.ru/. – Текст : электронный.
3. Федеральный портал «Российское образование» : [электрон. информ. портал]. – Москва : ФГАУ ГНИИ ИТТ «Информика», 2002-2012. – URL : <http://www.edu.ru/>. – Текст : электронный.
4. Дизайн - как стиль жизни : [информационный портал по дизайну]. – URL : <http://www.rosdesign.com>. – Текст : электронный.
5. Как : [информационный портал по графическому дизайну]. – URL: <http://kak.ru> . – Текст : электронный.
6. Союз дизайнеров России : [официальный сайт Союза дизайнеров России]. – URL : <http://www.sdrussia.ru>. – Текст : электронный.
7. Designet.ru : [информационный портал по дизайну]. – URL : <http://www.designet.ru>. – Текст : электронный.

8.4. Программное обеспечение и информационные справочные системы

Лицензионное программное обеспечение:

- Операционная система – MS Windows (10, 8,7, XP).
- Офисный пакет – Microsoft Office (MS Word, MS Excel, MS Power Point, MS Access).
- Антивирус - Kaspersky Endpoint Security для Windows.
- Графические редакторы - Adobe CS6 Master Collection, CorelDRAW Graphics Suite X6.

9. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Дисциплина «Графический фэшн-дизайн» предполагает проведение учебных занятий в аудитории, оборудованной плазменной панелью и компьютером с выходом в Интернет, обеспечивающей показ электронных слайд-презентаций в программе Power Point, показ образцов в формате jpg, обработку эскизов и выполнение определенных практических заданий с использованием графического редактора Corel Draw и Photoshop.

Наличие электронного информационного фонда визуальных материалов по разделам и темам дисциплины.

Лаборатории и кабинеты с выходом в Интернет:

Лаборатория графического дизайна (№ 109, корпус 2 КемГИК);
Лаборатория компьютерной графики (№ 313, корпус 2 КемГИК);
Кабинет теории и истории дизайна (№ 110, корпус 2 КемГИК).

Техническое оснащение:

мультимедийный проектор, экран – 2;
широкоформатные телевизоры – 4;
интерактивная учебно-демонстрационная доска – 2;
компьютеры – 12.

Информационный фонд:

электронный информационный фонд визуальных материалов по разделам и темам дисциплины, имеющийся на кафедре;
наглядно-иллюстративный фонд дизайн-проектов обучающихся;
учебные пособия и учебные наглядные пособия по разделам дисциплины, разработанные преподавателями кафедры;
электронный фонд методических материалов по дисциплине, размещенный в электронной информационно-образовательной среде (ЭИОС) КемГИК.

10. Особенности реализации дисциплины для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья

Организация образовательного процесса по дисциплине для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) в КемГИК осуществляется в соответствии с Положением «Об организации образовательного процесса для обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья».

Кафедра дизайна создает необходимые условия для обучения инвалидов и лиц с ОВЗ как в общих инклюзивных группах, так и по индивидуальным образовательным программам.

Во время проведения занятий в группах, где обучаются инвалиды и лица с ограниченными возможностями здоровья, находят применение звукоусиливающая аппаратура, мультимедийные и другие средства для повышения уровня восприятия и переработки учебной информации обучающимися с различными нарушениями.

Для лиц с нарушением зрения задания предлагаются с укрупненным шрифтом, для лиц с нарушением слуха оценочные средства предоставляются в письменной форме с возможностью замены устного ответа на письменный ответ, для лиц с нарушением опорно-двигательного аппарата двигательные формы оценочных средств заменяются на письменные или устные с исключением двигательной активности.

Обучающиеся с ограниченными возможностями здоровья имеют возможность работы с электронной информационно-образовательной средой КемГИК, электронными ресурсами научной библиотеки КемГИК, в том числе с удаленными ресурсами электронно-библиотечных систем («Университетская библиотека online», Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU, Президентская библиотека им. Б. Н. Ельцина, Национальная электронная библиотека (НЭБ); Информационными базами данных: РОСИНФОРМКУЛЬТУРА, Официальный интернет портал правовой информации, ТЕХЭКСПЕРТ. Электронный фонд правовой и нормативно-технической документации. Пользоваться этими ресурсами обучающиеся могут из любой точки, подключенной к сети интернет, в том числе из дома.

Форма проведения текущей, промежуточной аттестации по итогам изучения дисциплины «Проектирование» и государственной итоговой аттестации для инвалидов и лиц с ОВЗ устанавливается с учетом индивидуальных психофизических особенностей (устно, письменно на бумаге, письменно на компьютере, в форме тестирования и т.п.), а при необходимости для данной категории обучающихся предоставляется дополнительное время для подготовки ответа.

В целях обеспечения доступности получения высшего образования образовательная организация предоставляет альтернативную версию официального сайта КемГИК для слабовидящих в сети Интернет (<http://www.kemguki.ru/sveden/ovz/>).

В работе с инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья применяется индивидуальный подход к освоению дисциплины, индивидуальные задания. Исходя из доступности для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья применяются следующие методы обучения:

дистанционные методы (максимальное использование возможностей ЭИОС КемГИК при получении учебного задания, консультаций и сдачи проекта);

метод визуализации идеи при подготовке дизайн-проекта с предоставлением нескольких вариантов графического решения;
метод концептуализации образа при возникновении трудностей с разработкой концепции проекта и его основных идей.

11.Список (перечень) ключевых слов

Авангард	Ритм
Аксессуары	• простой,
Аналогия	• пропорционально-последовательный
Ансамбль	• радиально-лучевой
Асимметрия	Силуэт
Ассортимент	Симметрия
Графика	Средства выразительности
Дизайн	Средства гармонизации
Дизайн костюма	Стилистика
Инновации	Стиль
Коллекция	Тенденция
• перспективные	Тренд
• авторские	Фактура
• промышленные	Фешн-дизайн
• базовые	Форма
• специальные	Художественная система
Композиция	Художественный замысел
Костюм	Художественный образ
Мода	Художественные средства
Модель	Цвет
Образ	Центр композиционный
Одежда	Эклектика
Орнамент	Эскиз костюма:
От кутюр	• фор-эскиз
Прет-а-порте	• творческий
Проектирование	• рекламно-графический
Пропорции	