

УТВЕРЖДАЮ

Первый проректор, проректор по
УР

_____ А.Е. Рудин

«28» 06 2022 года

Рабочая программа дисциплины

Б1.О.16

Компьютерные технологии в дизайне костюма

Учебный план: 2022-2023 54.04.01 ИДК Диз костюма ОО №2-1-81.plx

Кафедра: **13** Дизайна костюма

Направление подготовки:
(специальность) 54.04.01 Дизайн

Профиль подготовки: Дизайн костюма
(специализация)

Уровень образования: магистратура

Форма обучения: очная

План учебного процесса

Семестр (курс для ЗАО)		Контактн ая работа	Сам. работа	Контроль, час.	Трудоё мкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
		Практ. занятия				
3	УП	34	37,75	0,25	2	Зачет
	РПД	34	37,75	0,25	2	
Итого	УП	34	37,75	0,25	2	
	РПД	34	37,75	0,25	2	

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн, утверждённым приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 13.08.2020 г. № 1004

Составитель (и):

кандидат философских наук, Доцент

Балланд Татьяна
Валерьевна

От кафедры составителя:

Заведующий кафедрой дизайна костюма

Сафронова Ирина
Николаевна

От выпускающей кафедры:

Заведующий кафедрой

Сафронова Ирина
Николаевна

Методический отдел:

1 ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 Цель дисциплины: формирование творческого мышления обучающегося на основе методов и средств создания фирменного стиля как художественного образа.

1.2 Задачи дисциплины:

- овладение техникой эскизирования элементов фирменного стиля с применением средств компьютерной графики;

- создание визуальных образов с рекламными функциями;

1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Предварительная подготовка предполагает создание основы для формирования компетенций, указанных в п. 2, при изучении дисциплин:

Информационные технологии в дизайне костюма

2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-3: Способен осуществлять свободное владение графически выразительными приёмами, раскрывать понимание художественно-творческих задач, визуализировать модные образы.
Знать: возможности компьютерных технологий применительно к современному дизайну костюма.
Уметь: использовать пакеты графических программ и методы компьютерного проектирования для решения художественно-творческих задач.
Владеть: приёмами компьютерной графики при изображении фигуры человека, форм костюма, деталей и элементов одежды.

3 РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Наименование и содержание разделов, тем и учебных занятий	Семестр (курс для ЗАО)	Контактная работа	СР (часы)	Инновац. формы занятий	Форма текущего контроля
		Пр. (часы)			
Раздел 1. Основные функции фирменного стиля	3				П
Тема 1. Образ компании. Фирменный стиль и маркетинговая стратегия. (Сравнительный анализ фирменных стилей известных кампаний. Выявление особенностей функционирования компании. Философия бренда. Выбор фирменных цветов и комплекта документов). Практическое занятие. 1.Создать коллаж – как отражение направления деятельности бренда. 2.Создать творческий эскиз костюма на фигуре, характеризующий стилистическое направление компании.		6	6		
Тема 2. Функции фирменного стиля. Корпоративная коммуникация. Формирование айдентики. (Определение фирменного стиля, терминология, функции, составляющие. Брендинг. Ребрендинг). Практическое занятие. Выбор фирменных цветов и комплекта документов. Имидж и миссия компании. Выбор и написание слогана фирмы.		4	6	ГД	
Раздел 2. Фирменный блок. Элементы фирменного стиля					П

Тема 3. Товарный знак. Логотип и его виды. Правила использования логотипа. (Понятие знака, эмблема, экслибрис, монограмма, основные требования, предъявляемые к фирменным знакам, выразительность и образность логотипа). Практическое занятие. Разработка логотипа.		4	6		
Тема 4. Создание логотипа. (Модульная сетка, методы построения, оригинальность, цветовая гамма как константа, цветовая символика. Ассоциации). Практическое занятие. Разработка логотипа.		6	6	ГД	
Раздел 3. Разработка визуальных компонентов фирменного стиля					
Тема 5. Визитные карточки и их виды. (Гармоническая взаимосвязь изобразительного и шрифтового элементов. Интеграция шрифта и изобразительного элемента. Значение ритма в шрифтовых композициях.). Практическое занятие. Разработка визитной карточки.		7	6		П

Тема 6. Дополнительные визуальные компоненты. (Ярлыки, подвесы, упаковка, бланки. Компонентные решения). Практическое занятие. Разработка дополнительных визуальных компонентов.		7	7,75	ГД	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		34	37,75		
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)		0,25			
Всего контактная работа и СР по дисциплине		34,25	37,75		

4 КУРСОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Курсовое проектирование учебным планом не предусмотрено

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

5.1 Описание показателей, критериев и системы оценивания результатов обучения

5.1.1 Показатели оценивания

Код компетенции	Показатели оценивания результатов обучения	Наименование оценочного средства
ПК-3	Излагает возможности композиции как средства передачи художественных и эмоциональных особенностей, обладающей четкой стилистической характеристикой Разрабатывает элементы фирменного стиля, применяя графические пакеты векторной графики. Осознанно выбирает графические средства для воплощения концепции. .	Вопросы для устного собеседования. Практико-ориентированное задание.

5.1.2 Система и критерии оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций	
	Устное собеседование	Письменная работа
Зачтено	Обучающийся своевременно выполнил все практические задания и представил результаты, при ответе на вопросы преподавателя допустил несущественные ошибки.	

Не зачтено	Обучающийся не выполнил в полном объеме практические задания. При демонстрации практических работ не смог объяснить процесс и методику их выполнения.	
------------	---	--

5.2 Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

5.2.1 Перечень контрольных вопросов

№ п/п	Формулировки вопросов
Семестр 3	
1	Назовите элементы фирменного стиля
2	Перечислите функции фирменного стиля
3	Что такое брэнд и как он связан с репутацией и имиджем фирмы?
4	Что такое Фирменный стиль?
5	Опишите технологии создания фирменного стиля
6	Охарактеризуйте выбор фирменных цветов и комплекта документов
7	Назовите основные правила разработки логотипа
8	Назовите стандарты оформления визуальных носителей
9	Элементы фирменного стиля
10	Выбор фирменного шрифта

11	Компоненты фирменного стиля
12	Разработка фирменной упаковки
13	Цветовая палитра фирменного стиля, ее функциональная нагрузка
14	Дополнительные элементы фирменного стиля: буклет, персонаж, спецодежда и пр.
15	Виды фирменной упаковки

5.2.2 Типовые тестовые задания

Не предусмотрены

5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

Тема 1. Создать коллаж – как отражение направления деятельности бренда. Создать творческий эскиз костюма на фигуре, характеризующий стилистическое направление компании

Тема 2. Выбор и написание слогана фирмы

Тема 3. Разработка логотипа

Тема 4. Разработка логотипа

Тема 5. Разработка визитной карточки

Тема 6. Разработка дополнительных визуальных компонентов

5.3 Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, владений (навыков и (или) практического опыта деятельности)

5.3.1 Условия допуска обучающегося к промежуточной аттестации и порядок ликвидации академической задолженности

Проведение промежуточной аттестации регламентировано локальным нормативным актом СПбГУПТД «Положение о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся»

5.3.2 Форма проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Устная Письменная Компьютерное тестирование Иная

5.3.3 Особенности проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Промежуточная аттестация по дисциплине осуществляется по факту представления всех выполненных заданий и собеседования (ответы на вопросы).

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1 Учебная литература

Автор	Заглавие	Издательство	Год издания	Ссылка
6.1.1 Основная учебная литература				

Буковецкая О.А.	Дизайн текста: шрифт, эффекты, цвет	Москва: ДМК Пресс	2015	http://ibooks.ru/reading.php?short=1&productid=26539
Эйри Д.	Логотип и фирменный стиль. Руководство дизайнера. 2-е изд.	Санкт-Петербург: Питер	2016	https://ibooks.ru/reading.php?short=1&productid=363746
Крейг Дж., Скала И.	Шрифт и дизайн. Современная типографика	Санкт-Петербург: Питер	2018	https://ibooks.ru/reading.php?short=1&productid=363743
Дегтяренко, В. М.	Основы шрифтовой графики	Комсомольск-на-Амуре, Саратов: Амурский гуманитарно-педагогический государственный университет, Ай Пи Ар Медиа	2019	http://www.iprbookshop.ru/86459.html
6.1.2 Дополнительная учебная литература				
Чинцова Я. К.	Основы брендинг-дизайна	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2020	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=202074

6.2 Перечень профессиональных баз данных и информационно-справочных систем

Портал Росстандарта по стандартизации [Электронный ресурс]. URL: <http://standard.gost.ru/wps/portal/>
 Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: <http://www.iprbookshop.ru/>
 Электронная библиотека учебных изданий СПбГУПТД [Электронный ресурс]. URL: <http://publish.sutd.ru/>
 Информационная система «Единое окно доступа к образовательным ресурсам» [Электронный ресурс].

URL: <http://window.edu.ru/>

Информационная справочная система «Электронный центр справки и обучения Microsoft Office» [Электронный ресурс]. URL: <https://support.office.com/ru-RU>

Обучение и поддержка для Adobe Photoshop [Электронный ресурс], URL: <https://helpx.adobe.com/ru/support/photoshop.html?promoid=5NHJ8FD2&mv=other>

Обучение и поддержка для Adobe Illustrator [Электронный ресурс], URL: <https://helpx.adobe.com/ru/support/illustrator.html?promoid=YSYYG8WM&mv=other>

Corel Corporation - Россия [Электронный ресурс], URL: <https://www.corel.com/ru/>

6.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

Microsoft Windows

CorelDraw Graphics Suite X7

Adobe Illustrator

Adobe Photoshop

6.4 Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Аудитория	Оснащение
Компьютерный класс	Мультимедийное оборудование, компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду