

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна»
(СПбГУПТД)

УТВЕРЖДАЮ
Первый проректор, проректор
по УР

_____ А.Е. Рудин

Рабочая программа дисциплины

Б1.В.ДВ.01.02 Модная графика

Учебный план: 2026-2027 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)		Контактная Практ. занятия	Сам. работа	Контроль, час.	Трудовой ёмкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
2	УП	68	39,75	0,25	3	Зачет
	РПД	68	39,75	0,25	3	
Итого	УП	68	39,75	0,25	3	
	РПД	68	39,75	0,25	3	

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн, утверждённым приказом Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1004

Составитель (и):

Профессор

Джикия Л.А.

От кафедры составителя:

Заведующий кафедрой дизайна костюма

Джикия Любовь
Анатольевна

От выпускающей кафедры:

Заведующий кафедрой

Джикия Любовь
Анатольевна

Методический отдел:

1 ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 Цель дисциплины: Сформировать компетенции обучающегося в области модной графики.

1.2 Задачи дисциплины:

- Изучить характерные особенности рисования моделей одежды в эскизах современных дизайнеров костюма.
- Получить навыки свободного владения стилизации и утрирования пропорций фигуры человека в соответствии с требованиями предъявляемыми к современному дизайнеру одежды.
- Проанализировать графические средства, применяемые дизайнерами костюма в XXI веке.
- Приобрести навыки создания изображений для демонстрации концептуальной идеи.
- Изучить компьютерные программы трехмерных графических редакторов.
- Приобрести компетенции свободного владения графическими изображениями различных поверхностей и фактур материалов.

1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Предварительная подготовка предполагает создание основы для формирования компетенций, указанных в п.

2, при изучении дисциплин:

Эксклюзивный дизайн

Фотография в дизайне костюма

Информационные технологии в дизайне костюма

Дизайн-проектирование в дизайне костюма

Проектирование промышленных коллекций

Рисунок по специальности

2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-2: Способен разрабатывать творческие и технические эскизы моделей/коллекций одежды и аксессуаров.
Знать: специфические особенности графического изображения модного костюма в различные периоды времени; возможности графического изображения изделий разного ассортимента.
Уметь: использовать различные графические приемы для изображения моделей костюма.
Владеть: различными графическими приемами изображения моделей костюма.

3 РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Наименование и содержание разделов, тем и учебных занятий	Семестр (курс для ЗАО)	Контакт ная работа	СР (часы)	Инновац. формы занятий	Форма текущего контроля
		Пр. (часы)			
Раздел 1. Графические средства, применяемые дизайнерами костюма в XXI веке	2				Пр
Тема 1. Особенности специфики рисования моделей одежды в эскизах дизайнера костюма.		9	4		
Тема 2. Виды графических работ дизайнера костюма и требования, предъявляемые к ним.		8	4		
Тема 3. Приобрести компетенции свободного владения графическими изображениями различных поверхностей и фактур материалов (мех, кожа, трикотаж и т.д.).		9	4	ИЛ	
Раздел 2. Компьютерные программы различных графических редакторов					Пр
Тема 4. Применение компьютерных программ в модной графике.		10	4		
Тема 5. Создание авторского эскиза с использованием различных графических редакторов.		8	5	ГД	
Раздел 3. Графический эскиз дизайнера одежды как самостоятельное художественное произведение					Пр

Тема 6. Утрирование пропорций фигуры человека в эскизах выдающихся модных иллюстраторов XX-XXI века с ярко выраженным авторским почерком.		10	5		
Тема 7. Использование и применение собственного авторского почерка при создании графического эскиза.		8	5		
Тема 8. Разработка творческих эскизов с ярким образным решением предназначенных для экспонирования на международных художественных выставках.		6	8,75	ГД	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		68	39,75		
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)		0,25			
Всего контактная работа и СР по дисциплине		68,25	39,75		

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-2	- описывает применение разнообразных графических средств для создания эскизов определенного назначения - творчески использует весь арсенал современных графических средств для решения конкретной дизайнерской задачи - выполняет с помощью освоенных навыков эскизы моделей с учетом конкурсной подачи	Вопросы для устного собеседования Практическое задание

5.1.2 Система и критерии оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций	
	Устное собеседование	Письменная работа
Зачтено	- показывает знания учебного материала по темам дисциплины «Модная графика». - показывает усвоение основных понятий, используемых в процессе проектирования. - может ответить на уточняющие и дополнительные вопросы.	
Не зачтено	- неспособность ответить на вопрос без помощи преподавателя. - незнание значительной части принципиально важных элементов дисциплины. - многочисленные грубые ошибки.	

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 2	
1	Перечислите функции эскиза модели костюма.
2	Какое влияние оказывает изменение модного направления в одежде на использование графических средств для её изображения в эскизах дизайнеров костюма?
3	Какое влияние оказывает применение графического приёма на образное решение модели костюма?
4	Какое влияние оказывает изменение модного направления в одежде на применение графических приёмов её изображения в эскизах дизайнеров костюма?
5	Какие виды эскизов Вы знаете? Какие задачи ставятся и какие требования, предъявляются к этим видам эскизов?
6	Охарактеризовать характер изображения моделей костюма в эскизах – условный, плоскостной.
7	Охарактеризовать понятие – художественное обобщение

8	Какие преимущества имеет использование компьютерных технологий в модной графике?
9	Раскрыть понятие «индивидуальный почерк» в искусстве модной графики.
10	Назвать основные принципы построения презентации творческих эскизов.
11	В чём выражаются специфические особенности изображения человека и костюма в эскизах дизайнера костюма?
12	Назвать отличительные особенности выполнения эскизов в графике «от руки» и в компьютерной графике.
13	Какие основные композиционные принципы применяются для разработки буклетов?
14	Каких дизайнеров костюма XXI века Вы знаете?
15	Каких дизайнеров костюма XX века Вы знаете?
16	Какое значение имеет шрифт как элемент композиции в журналах мод, модных буклетах?

5.2.2 Типовые тестовые задания

Не предусмотрены

5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

1. Использовать графические средства в эскизе, наиболее полно выражающие образное содержание модели спортивной одежды для молодёжи
2. Использовать графические средства, наиболее полно выражающие образное содержание модели костюма для народных праздников.
3. Использовать графические средства, наиболее полно выражающие образное содержание модели платья для выпускного бала .
4. Использовать эскиз как средство разработки и поиска композиционного решения спортивной куртки в стиле «унисекс».
5. Продемонстрировать умение работать в различных графических техниках и применять различные графические средства в эскизах костюма.
6. Разработать модель костюма с применением меха, используя графические приёмы для передачи материальности тканей и материалов для одежды.
7. Разработать комплект одежды из трикотажа, применяя графические приёмы для передачи материальности используемых тканей и материалов.
8. Разработать модели женских нарядных платьев из шифона, применяя графические приёмы для передачи материальности используемых.
9. Разработать модели женских нарядных платьев с драпировками, применяя графические приёмы для передачи свето-теневой характеристики используемых тканей и материалов для одежды.
10. Разработать эскиз модели из тканей с авторским принтом.
11. Разработать макет рекламного буклета, темой которого является костюм, используя тонированный фон.
12. Разработать серию эскизов с различными видами ритма деталей в пределах одной формы в технике компьютерной графики.
13. Разработать эскиз рекламного буклета, темой которого является костюм с применением шрифта, как элемента композиции.
14. Разработать комплект одежды любого ассортимента, применяя графические приёмы для передачи материальности используемых тканей и материалов для одежды.
15. Разработать эскиз рекламного буклета на тему дизайна костюма в технике компьютерной графики.
16. Разработать эскиз костюма любого назначения и ассортимента, демонстрируя в исполнении модной графики индивидуальный графический стиль.

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

Аттестация проходит в форме просмотра, где обучающийся представляет:

- графические листы, в форме выставки
- эскизы моделей, выполненных в различных графических техниках
- макет буклета, темой которого является мода, костюм.

Комментирует, даёт пояснения, отвечает на вопросы преподавателей кафедры дизайна костюма.

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1 Учебная литература

Автор	Заглавие	Издательство	Год издания	Ссылка
6.1.1 Основная учебная литература				
Ющенко, О. В.	Проектная графика в дизайне костюма	Москва: Ай Пи Ар Медиа	2023	https://www.iprbooks.hop.ru/128986.html
Сафронова И. Н., Шишанова А. И.	Модная графика	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2021	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=202133
Аипова, М. К., Джикия, Л. А.	Модная иллюстрация	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна	2019	http://www.iprbookshop.ru/102648.html
6.1.2 Дополнительная учебная литература				
Морозова М. Б.	Композиция в графике	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2020	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2020372
Гамаюнов П. П., Ткаченко Л. А., Мусаев М. С.	Цветная графика	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2023	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2023264
Сапугольцев, В. Ю., Сапугольцева, М. А., Тарасова, О. П., Томина, Т. А., Яньшина, М. М.	Методика проектирования костюма	Саратов: Профобразование	2020	http://www.iprbookshop.ru/91891.html
Хорошилова О. А.	История и теория моды в костюме	СПб.: СПбГУПТД	2016	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=3437
Ткаченко Л. А., Лобынцев А. А.	Цветная графика. Коллаж	СПб.: СПбГУПТД	2016	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=3649
Федорова Е. В.	Искусство коллажа	СПб.: СПбГУПТД	2016	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=3685

6.2 Перечень профессиональных баз данных и информационно-справочных систем

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>

6.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

MicrosoftOfficeProfessional

Microsoft Windows

Adobe Illustrator

Adobe Photoshop

CorelDraw Graphics Suite X7

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