

# ПРОЕКТИРОВАНИЕ

## 1. Цель освоения дисциплины

Формирование у будущих бакалавров системы знаний и навыков в области проектирования, как ведущего инструмента профессиональной деятельности. Развитие художественно-творческих способностей студентов и формирование профессионализма будущих дизайнеров.

## 2. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина «Проектирование» относится к базовой части блока дисциплин.

Для освоения дисциплины «Проектирование» обучающиеся используют знания, умения, способы деятельности и установки, сформированные в ходе изучения дисциплин «Академический рисунок», «Пропедевтика», «Декор и орнаментация в костюме», «Индустрия моды», «Моделирование», «Организация проектной деятельности», «Основы современного арт-менеджмента», «Основы теории и методологии дизайн-проектирования», «Теоретические основы проектирования», «Формообразование в костюме», «Цветоведение и колористика».

Освоение данной дисциплины является необходимой основой для последующего изучения дисциплин «Академический рисунок», «Декор и орнаментация в костюме», «Индустрия моды», «Моделирование», «Организация проектной деятельности», «Формообразование в костюме», прохождения практики «Преддипломная практика».

## 3. Планируемые результаты обучения

В результате освоения дисциплины выпускник должен обладать следующими компетенциями:

- способностью к самоорганизации и самообразованию (ОК-7);
- способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу (ОК-10);
- способностью владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями (ПК-1);
- способностью обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи (ПК-2);
- способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта (ПК-4).

**В результате изучения дисциплины обучающийся должен:**

### **знать**

- основные виды и способы дизайн – проектирования в различных сферах дизайнерской деятельности;
- в области дизайна костюма знать понятие ассортимента, функции и классификации одежды с учетом разнообразных половозрастных групп, деление одежды по сезонам, в зависимости от назначения;

### **уметь**

- образовывать новые виды ассортимента. Создавать проекты с позиции утилитарности, комфортности и понимания проекта как художественной единицы, несущей в жизнь образность, выразительность, авторскую индивидуальность;
- проектировать различные единичные изделия, комплексы и ансамбли, концептуальные коллекции с учетом типов и особенностей гармонизаций структуры;

### **владеть**

– основными понятиями, методами, этапами и способами проектирования. Принципами постановки и решения профессиональных задач.

## **4. Общая трудоёмкость дисциплины и её распределение**

количество зачётных единиц – 34,

общая трудоёмкость дисциплины в часах – 1224 ч. (в т. ч. аудиторных часов – 606 ч., СРС – 438 ч.),

распределение по семестрам – 3, 4, 5, 6, 7, 8,

форма и место отчётности – зачёт (3 семестр), экзамен (4 семестр), экзамен (5 семестр), экзамен (6 семестр), зачёт (7 семестр), экзамен (8 семестр).

## **5. Краткое содержание дисциплины**

Художественное проектирование как основа дизайна костюма. Основы композиции костюма.

Основные положения понимания дизайна одежды, понятие дизайна и художественного проектирования костюма, определение целей и задач художественного проектирования одежды. Основы композиции костюма, выразительные средства и элементы знаковой системы костюма. Колористика в дизайне костюма. Фактурная разработка костюма. Графические эквиваленты текстуры и фактуры.

Образно-ассоциативный подход в творчестве дизайнера.

Образно-ассоциативный подход к проектированию костюма. Принципы и алгоритмы трансформации творческих источников в костюмные формы. Роль художественного образа в современной одежде. Принципиальные особенности творческого процесса при разработке проектного образа костюма.

Проектирование одежды.

Художественные системы в проектировании одежды. Авторская коллекция. Методы и способы проектирования одежды для промышленного производства. Средства гармонизации коллекции одежды.

Проектная графика костюма.

Значение проектной графики костюма. Графические принципы эскизирования и основные эскизные формы.

## **6. Разработчик**

Гельперн Е.В., доцент кафедры теории и методики обучения изобразительному искусству и дизайна костюма ФГБОУ ВО «ВГСПУ».