

**КОМУНАЛЬНИЙ ЗАКЛАД ВИЩОЇ ОСВІТИ
«ХОРТИЦЬКА НАЦІОНАЛЬНА НАВЧАЛЬНО-РЕАБІЛІТАЦІЙНА АКАДЕМІЯ»
ЗАПОРІЗЬКОЇ ОБЛАСНОЇ РАДИ**

Освітньо-професійна програма «Дизайн одягу» першого (бакалаврського) рівня вищої освіти

спеціальність 022 Дизайн

СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Назва дисципліни	ІННОВАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ПРОЄКТУВАННІ ОДЯГУ
Викладач	Стульнікова Юлія Олексіївна, викладач
Контактний телефон	0631778377
Посилання	https://designkhnnra.wixsite.com/mysite/normativne-zabezpechennya-diyalnost
Консультації	<i>Очні консультації:</i> за попередньою домовленістю четвер та субота з 12.00 до 13.30 <i>Онлайн консультації:</i> за попередньою домовленістю Viber (0631778377) в робочі дні з 9.00 до 17.00

Анотація	Програму вивчення навчальної дисципліни «Інноваційні технології в проєктуванні одягу» розроблено відповідно до освітньо-професійної програми підготовки першого (бакалаврського) рівня вищої освіти спеціальності 022 Дизайн 02 Культура і мистецтво. Предметом вивчення курсу є здобуття студентами навичок у застосуванні сучасних комп'ютерних програм для забезпечення проєктно-конструкторської діяльності у сфері дизайну одягу. Міждисциплінарні зв'язки: <i>Дисципліни які забезпечують:</i> Рисунок, Живопис та основи кольорознавства, Спеціальний живопис, Спеціальний рисунок, Формоутворення та робота в матеріалі, Інформаційні технології, системи та ресурси, Композиція, художнє конструювання та моделювання. <i>Забезпечувані дисципліни:</i> Дизайн-проєктування одягу. Програма навчальної дисципліни складається з таких змістових модулів: Змістовий модуль 1. Комп'ютерне забезпечення проєктно-конструкторської діяльності на етапі ескізного проєктування. Змістовий модуль 2. Використання програмного забезпечення на етапі конструкторської діяльності. Змістовий модуль 3. Застосування комп'ютерної графіки для створення курсового проєкту.
Заплановані результати навчання	Мета навчального курсу: засвоєння і опанування студентами основних технічних можливостей комп'ютерних програм щодо забезпечення проєктно-конструкторської діяльності у сфері дизайну одягу. Завдання навчальної дисципліни: – ознайомлення з можливостями комп'ютерних програм для роботи з растровими і векторними зображеннями ; – ознайомлення з сучасними візуально-графічними інтерпретаціями фешн-ілюстрації; – опанування навичками роботи в комп'ютерних програмах, редагування векторних і растрових зображень; – опанування навичками конструкторської діяльності у комп'ютерних редакторах; – формування і розвиток знань, навичок, уявлення щодо використання цифрових технологій у проєктно-конструкторській діяльності. Згідно з вимогами освітньо-професійної програми студенти повинні досягнути таких результатів навчання (компетентностей): знати: предмет та завдання інноваційних (комп'ютерних) технологій в проєктуванні одягу; вимоги до спеціалістів бакалаврів дизайнерів одягу; традиційні і сучасні технології створення та обробки зображень в проєктно-конструкторській дизайнерській роботі; методи та засоби

	створення та редагування цифрових фешн-ілюстрацій; принципи розробки та оформлення проектів засобами комп'ютерних технологій; особливості комп'ютерного проектування у галузі дизайну одягу; принципи проектування моделей одягу в різних художніх системах засобами комп'ютерних технологій; основи роботи в спеціальних графічних редакторах. вміти: використовувати комп'ютерні технології для створення візуалізації проекту дизайну одягу; розробляти проекти дизайну колекцій одягу на основі обробки ескізів засобами комп'ютерних технологій; сполучати художню графіку, фотографію, шрифт для створення проекту об'єкту (об'єктів) дизайну у галузі дизайну одягу; грамотно використовувати шрифти, графіку та фотографії при створенні проекту; обґрунтовувати доречність застосування тих чи інших художньо-технічних прийомів для візуалізації об'єктів дизайну; характеризувати композицію, як систему засобів організації візуальної інформації, взагалі, і об'єктів дизайну одягу, зокрема; організовувати проектну площину елементами моделі; використовувати професійну термінологію й мати уяву про типологію об'єктів дизайну одягу; логічно обґрунтовувати все зроблене, формуючи у процесі виконання завдань свій світогляд і розуміння моделювання та проектування одягу; компетенцій: здатність до генерації інноваційних ідей в дизайні на основі інтеграції знань та практичних навичок з різних видів мистецтв, традиційних технік та новітніх технологій; використання раціональної та логіко-інтуїтивної складової процесу творчості; готовність здійснювати пошук інноваційних художньо-технологічних рішень та адаптувати їх до умов конкретного творчого завдання; вміння здійснювати пошук, систематизацію, аналіз та узагальнення творчої інформації та практичних розробок у сфері дизайну; використання традицій національної культури та розвиток національних традицій в дизайні; грамотно працювати з інструментами та прийомами векторної графіки і растрової, виховання художньо-естетичної культури та художнього смаку; володіння професійною термінологією; принципами роботи зі спеціальними програмами: Adobe Photoshop, Corel Draw та іншими; продуктивно працювати над виконанням самостійних робіт, застосовувати сучасні поліграфічні технології. У процесі засвоєння дисципліни бакалавр має набути таких соціальних навичок (soft-skills): – знаходити і проводити конструктивний аналіз аналогів дизайнерського рішення до запропонованого творчого завдання; – автономно здійснювати пошуково-дослідницьку роботу; – дотримуватись етичних принципів комунікації та культури у професійній діяльності; – застосовувати набутий досвід у професійній діяльності; – проявляти ініціативність і креативність у проектній роботі і вирішенні творчих завдань
Політика дисципліни	При організації освітнього процесу в Хортицькій національній академії студенти, викладачі, методисти та адміністрація діють відповідно до: Положення про організацію освітнього процесу; Положення про атестацію здобувачів вищої освіти; Положення про вибіркові дисципліни; Положення про систему внутрішнього забезпечення якості освіти; Положення про критерії оцінювання знань студентів; Положення про переведення на індивідуальний графік навчання студентів денної форми навчання; Положення про академічну доброчесність.

ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Найменування показників	Галузь знань, спеціальність, освітній рівень	Характеристика навчальної дисципліни	
		форма навчання	денна
Кількість кредитів – 5	Галузь знань 02 Культура і мистецтво	Нормативна	
	Спеціальність 022 Дизайн	Семестр	7
Модулів – 3	Освітній рівень: перший (бакалаврський)	Аудиторні години: 68 год.	
Змістових модулів – 3		Лекції: 18 год.	Практичні, семінарські: 50 год.
Загальна кількість годин – 150			Лабораторні: год.
Тижневих годин для денної форми навчання: аудиторних – 4 самостійної роботи студента – 5		Самостійна робота 82 год.	
		Модульний контроль	
		Вид контролю: диф. залік	

ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Змістовий модуль 1. Комп'ютерне забезпечення проєктно-конструкторської діяльності на етапі ескізного проєктування

Тема 1. Комп'ютерні технології у галузі дизайну одягу. Проєктне ескізування

Особливості використання комп'ютерних технологій у галузі дизайну одягу. Поняття «проєкту» та «проєктної графіки». Загальні відомості про оформлення проєктної графіки для об'єкту дизайну за допомогою комп'ютерної техніки. Ескізне проєктування. Основні принципи візуально-графічного рішення фешн-ілюстрації за допомогою комп'ютерних редакторів.

Тема 2. Види цифрової обробки фешн-ілюстрації як складової майбутнього проєкту дизайну колекції

Комп'ютерні редактори для роботи з векторними і растровими зображеннями. Трасування растрового зображення, поєднання векторної стилізації і растрових текстур у ескізному проєктуванні. Повне перетворення растрового зображення в векторне. Фотокопія ескізу утилізується у векторну фешн-ілюстрацію. Поєднання растрової і векторної графіки в ескізному проєктуванні. Доповнення конструктивного малюнку моделі текстурями, фотографіями. Фото-колаж у ескізному проєктуванні.

Змістовий модуль 2. Використання програмного забезпечення на етапі конструкторської діяльності

Тема 3. Графічні редактори в проєктування одягу. САПР і CAD. Основні інструменти креслення та їх властивості

Використання графічних редакторів для креслення викрійок і лекал моделей одягу. Системи автоматизації проєктних робіт (САПР) і Computer-Aided Design (CAD).

Основні інструменти та методи конструювання засобами комп'ютерного редактора. Основні інструменти креслення та їх властивості. Креслення базової форми брюк. Креслення базової форми спідниці. Креслення базової викрійки сукні. Креслення базової викрійки блузки. Креслення авторської моделі одягу на основі базової, в масштабі і за певним розміром.

Змістовий модуль 3. Застосування комп'ютерної графіки для створення курсового проєкту

Тема 4. Проєкт дизайну колекції одягу

Основні етапи проєктування. Пошук візуальної подачі основної концепції дизайну. Аналіз аналогів, виявлення недоліків і переваг. Формування власного бачення візуально-графічного рішення

дизайн-проекту. Програмне забезпечення при створенні проекту. Визначення основних складових проекту: використання клаузури, експлікація, конструктивні вузли і викрійки тощо.

Тема 5. Пошук засобів і рішень графічної візуалізації основної концепції і стилістики проекту.

Цифровка графічних носіїв дизайн-концепції: фешн-ілюстрацій, клаузур, конструктивні вузли і викрійки. Редагування та обробка цифрованих зображень у растрових і векторних редакторах. Компонівка цифрованих і відредагованих елементів проекту у форматі. Оформлення проекту: визначення кількох (мінімум п'ятьох) моделей, які б склали колекцію, визначення та акцентування головної моделі колекції, оформлення експлікації, опису концепту колекції, авторства, назви.

Тема 6. Захист проекту колекції одягу

Остаточне формулювання концепції дизайн-проекту колекції одягу, як підсумок науково-дослідної і практичної роботи. Вимоги до захисної промови.

СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Назви тем змістових модулів	Кількість годин					
	денна форма					
	усього	у тому числі				
л		п	лаб	інд	с.р.	
Змістовий модуль 1. Комп'ютерне забезпечення проектно-конструкторської діяльності на етапі ескізного проектування						
1. Комп'ютерні технології у галузі дизайну одягу. Проектне ескізування.	10	1	4			5
2. Види цифрової обробки фешн-ілюстрації як складової майбутнього проекту дизайну колекції. Три графічних подачі фен-ілюстрації.	42	5	12			25
Разом за змістовим модулем 1	52	6	16			30
Змістовий модуль 2. Використання програмного забезпечення на етапі конструкторської діяльності						
3. Графічні редактори в проектування одягу. САПР і CAD. Основні інструменти креслення та їх властивості. Креслення у комп'ютерному редакторі базових викрійок.	20	6	2 14			22
Разом за змістовим модулем 2	20	6	16			22
Змістовий модуль 3. Застосування комп'ютерної графіки для створення курсового проекту						
4. Проект дизайну колекції одягу	14	2	2			10
5. Пошук засобів і рішень графічної візуалізації основної концепції і стилістики проекту, їх втілення.	24	2	12			10
6. Захист дизайн-проекту колекції одягу.	16	2	4			10
Разом за змістовим модулем 3	54	6	18			30
Разом	150	18	50			82

ТЕМИ ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ

№ з/п	№ теми	Назва теми	Кількість годин
1	1	Комп'ютерні технології у галузі дизайну одягу. Проектне ескізування. <i>Доопрацювання розроблених на Дизайн-проектуюванні пошукових ескізів для подальшої дигіталізації.</i>	4
2	2	Види цифрової обробки фешн-ілюстрації як складової майбутнього проекту дизайну колекції. Три графічних подачі фен-ілюстрації. <i>Комп'ютерна обробка ескізу моделі одягу.</i>	
		1. Поєднання в ілюстрації векторної графіки і растрових текстур тканин.	4
		2. Цілковито векторна фешн-ілюстрація на основі ескізу.	4
		3. Поєднання векторної ілюстрації з растровими ефектами і паттернами у растровому редакторі.	4
3	3	Графічні редактори в проектуванні одягу. САПР і CAD. Основні	1

		інструменти креслення та їх властивості. Креслення у комп'ютерному редакторі базових викрійок: Спідниці; Блузки; Брюк. Власної моделі на основі базових.	2 3 3 3
4	4	Проект дизайну колекції одягу. Підготовча робота до початку роботи над проектом	2
5	5	Пошук засобів і рішень графічної візуалізації основної концепції і стилістики проекту і їх втілення.	12
6	6	Захист дизайн-проекту колекції одягу.	4
Разом			50

ЗАВДАННЯ ДЛЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ

№ з/п	№ теми	Назва теми	Кількість годин
1	1	Пошук аналогів фешн-ілюстрацій за певними критеріями графічної візуалізації.	5
2	2	Структурний аналіз відібраних аналогів фешн-ілюстрацій.	25
3	3	Доопрацювання аудиторних креслень.	22
4	4	Пошук та аналіз аналогів – дизайн-проектів колекцій одягу.	10
5	5	Доопрацювання проекту, виправлення зауважень.	10
6	6	Доопрацювання графічної частини курсового проекту з Дизайн-проектуювання.	10
Разом			82

МЕТОДИ КОНТРОЛЮ

У процесі оцінювання навчальних досягнень студентів з курсу «Психологія вищої школи» застосовуються такі методи:

- **методи усного контролю:** індивідуальне опитування, фронтальне опитування, співбесіда, залік;
- **методи письмового контролю:** фешн-ілюстрації, креслення базових викрійок, технологічне забезпечення роботи над курсовим проектом за дисципліни «Дизайн-проектуювання».
- **методи самоконтролю:** самооцінка, самоаналіз.

СХЕМА НАРАХУВАННЯ БАЛІВ

Шкала ECTS	Підсум. оцінки	Оцінка за нац. шкалою	Оцінка для практичних курсів (розподіл балів)		
A	90-100	Відмінно	(Якість знань, вмінь, виконання) 41 ЯКІСТЬ ЗНАНЬ	27-41	Відмінний рівень виконання, знань і вмінь
B	82-89	Добре	Якість виконання кожної практичної роботи; теоретичний контроль, тестування: оцінюються в діапазоні від 1 до 41 балів, потім вираховується середнє арифметичне.	14-26	Добрий рівень виконання, знань і вмінь
C	75-81				
D	67-74			1-13	Задовільний рівень виконання, знань і вмінь
E	60-66	Задовільно			
FX	35-59			13 13 33 33	Самостійна робота Відвідування Наявність всіх аудиторних практичних робіт на мінімально допустимому рівні
F	1-34				

Якість знань	Розподіл балів	
Відмінно – ставиться за повні та міцні знання теоретичного матеріалу в заданому обсязі, за навички самостійного виконання практичних завдань передбачених навчальною програмою. Виконані практичні та самостійні роботи повністю відповідають поставленому завданню, з додержанням строків здачі, на високому якісному рівні, що уможливорює використання їх у методичних цілях.	27-41	Відмінний рівень виконання, знань і вмінь
Добре – ставиться за вияв студентом повних, систематичних знань із дисципліни, але практична робота недостатньо відповідає вимогам завдання, в проектній роботі є окремі недоліки, або вона не допрацьована. Робота здана в строк або з незначним запізненням.	14-26	Добрий рівень виконання, знань і вмінь
Задовільно – ставиться за вияв знання основного навчального матеріалу в обсязі достатньому для подальшого навчання і майбутньої фахової діяльності. Ставиться, якщо практична робота має низку недоліків, які не були завчасно виправлені, якщо робота здана з значним запізненням і на низькому художньому рівні.	1-13	Задовільний рівень виконання, знань і вмінь

Шкала оцінювання: національна та ЄКТС

За шкалою ЕКТС	За шкалою академії	За національною шкалою	
		Екзамен	Залік
A	90–100 (відмінно)	5 (відмінно)	Зараховано
B	82–89 (дуже добре)	4 (добре)	
C	75–81 (добре)		
D	64–74 (задовільно)	3 (задовільно)	
E	60–63 (достатньо)		
FX	35–59 (незадовільно – з можливістю повторного складання)	2 (незадовільно)	Не зараховано
F	1–34 (незадовільно – з обов’язковим повторним курсом)		

ПЕРЕЛІК ПИТАНЬ ДО ЗАЛІКУ

1. Розкрийте поняття – комп'ютерна графіка. Опишіть класифікацію комп'ютерної графіки за кількістю вимірювань. Коротко перерахуйте види графіки по способу формування графічних зображень.
2. Опишіть векторний спосіб формування графічних зображень в комп'ютерній графіці. Назвіть базовий елемент зображення, характеристики формоутворення, редактори векторної графіки.
3. Опишіть растровий спосіб формування графічних зображень в комп'ютерній графіці. Назвіть базовий елемент зображення та його характеристики. Назвіть редактори растрової графіки.
4. Перерахуйте переваги і недоліки векторної графіки.

5. Перерахуйте переваги і недоліки растрової графіки.
6. Опишіть колірну модель RGB, в яких випадках застосовується.
7. Опишіть колірну модель CMYK, в яких випадках застосовується.
8. Розкрийте поняття – векторизація, растровування, дигіталізація.
9. Розкрийте поняття – роздільна здатність документу. Коли й як використовувати?
10. Розкрийте поняття – двовимірний графік, тривимірний графік.
11. Розкрийте поняття – фешн-ілюстрація.
12. Розкрийте поняття – паттерн, його властивості та використання.
13. Сформулюйте визначення – текстура, фактура, в чому полягає різниця, як можна використовувати в проектній діяльності.
14. Надайте визначення САПР і CAD.
15. Креслення в комп'ютерному редакторі. Інструменти та їх властивості.
16. Цифрова обробка зображень, види і засоби.
17. Перерахуйте і дайте визначення основним етапам проектування.
18. Розкрийте поняття – концепція.

РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

Основна

1. Залкінд В. В. Проектування одягу засобами інформаційних технологій. Харків, 2014.
2. Петровцева Н. Художнє проектування одягу (вступ до спеціальності). Київ, Кондор, 2019. 148 с.
3. Blackman C. 100 years of fashion illustration / Cally Blackman. Laurence King Publishing. 384 с.
4. Деллель Х. ЭСКИЗ И РИСУНОК / Х. Деллель, Э. Ханнелоре. Москва, Эдипресс-Конлига, 2015. 248 с.

Додаткова

1. Бадмаева Е. С. Компьютерное проектирование в дизайне одежды / Е. С. Бадмаева, В. В. Бухинник, Л. В. Елинер. СПб, Питер, 2016. 192 с.
2. Бикташева Н. Р. Технический рисунок. Специальность «Дизайн костюма». СПб., Планета музыки, 2016. 152 с.
3. Дональд А. Норман. Емоційний дизайн. Чому ми любимо (або ненавидимо) речі довкола нас. 2019. 304 с.
4. Кипер Анна. Фэшн-иллюстрация. Вдохновение и приемы. СПб, Попури, 2016. 144 с.
5. Петровцева Н. Художнє проектування одягу (вступ до спеціальності). 2019. 148 с.
6. Прищенко С. Кольорознавство. Київ, Кондор, 2018. 436 с.
7. Фернандес А. Рисунок для модельеров / А. Фернандес, Г. М. Ройг. Москва, Арт-Родник, 2007. 194 с.

Інформаційні ресурси в мережі Інтернет

1. <https://www.dress-code.com.ua/> – модний женский портал
2. <http://www.nbuv.gov.ua/> – Національна бібліотека України імені
3. <http://www.fashionblog.com.ua/> – Модный блог. Модные тенденции, стильные советы, новинки косметологии.
4. <https://vogue.ua/> – Журнал VOGUE
5. <https://trendy-u.com/>
6. <http://pierre-cardin.kiev.ua/ua>
7. <https://ru.burberry.com/?selected=Y>
8. <http://www.zalevskiy.com/>
9. <https://www.sergiorossi.com/ua-en/>
10. <https://www.robertocavalli.com/en-ru>
11. <https://www.armani.com/ru/armanicom>
12. <https://it.maxmara.com/>
13. <https://dolcedonna.com.ua/>
14. <https://krisstel.ua/>
15. <http://tkarambol.com/collection.php>
16. <http://cherkassky.com.ua/>