

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ КЫРГЫЗСКОЙ РЕСПУБЛИКИ
КЫРГЫЗСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ им И
РАЗЗАКОВА

ИНСТИТУТ АРХИТЕКТУРЫ И ДИЗАЙНА

Кафедра: «Художественное проектирование изделий»

УТВЕРЖДАЮ
Директор ИАД Кожобаева С Т

« ____ » _____ 2024 г.

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС

Дисциплины «Проектная графика»

Направление подготовки: 570700 **«Искусство костюма и текстиля»**

Оглавление

1. Рабочая программа (выделенное не отражается в титульном листе)
 - Аннотация (Обоснование изучения дисциплины)
 - Цели и задачи изучения дисциплины
 - Требования к результатам освоения дисциплины
 - Место дисциплины в структуре ООП (пререквизиты и постреквизиты;)
 - Объем дисциплины и виды учебной работы
 - Тематический план по дисциплине с разбивкой по модулям.
 - Содержание лекционного курса
 - Перечень тем практических занятий
 - Методы обучения дисциплины
 - Средства обучения
 - График СРС, СРСП и тематика СРС
 - Модульно-рейтинговая карта
 - Контрольные вопросы по дисциплине%
2. Фонд тестов, тестовых и контрольных вопросов для текущей, промежуточной и итоговой оценки знаний по дисциплине
3. Комплект экзаменационных билетов по дисциплине
4. Карта обеспеченности дисциплины основной и дополнительной учебной литературой.
 - основная литература (с 2008г.)
 - дополнительная литература (с 2006г.)
5. Учебно-методическое обеспечение дисциплины:
 - Краткий конспект лекций
 - Методические указания к практическим занятиям
 - Глоссарий

Бишкек 2024

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ КЫРГЫЗСКОЙ РЕСПУБЛИКИ
КЫРГЫЗСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ им И
РАЗЗАКОВА
ИНСТИТУТ АРХИТЕКТУРЫ И ДИЗАЙНА
Кафедра: «Художественное проектирование изделий»

УТВЕРЖДЕН
на заседании кафедры « _____ »
_____ 20__ г., протокол № ____
Заведующий кафедрой _____

(подпись)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины **«Проектная графика»**

Направление подготовки: 570700 **«Искусство костюма и текстиля»**

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетных единицы (120 часов)

Форма обучения	очная
Семестр	3
Аудиторных	56
Лекции, часов	24
Практические занятия, часов	32
Курсовая работа	-
Самостоятельная работа, часов	64
Форма контроля	экзамен

Бишкек 2024 г.

Рецензент _____

Рабочая программа дисциплины «Проектная графика»

Составители: _____ Бишкек: КГТУ, 2024 г.

Рабочая программа предназначена для преподавания дисциплины магистрам очной формы обучения по направлению 570700 «Искусство костюма и текстиля» в 3 семестре.

Рабочая программа предназначена для преподавания дисциплин профессионального цикла студентам очной формы обучения направления 570700 «Искусство костюма и текстиля» по профилю «Художественное проектирование костюма» в 3 семестре.

Рабочая программа составлена с учетом Государственного образовательного стандарта высшего профессионального образования по подготовки дипломированных специалистов с академической степенью – магистр по направлению 570700 «Искусство костюма и текстиля»

Составитель Джолдошева А Б ФИО _____

Дата: « ____ » _____ 20__ г.

КГТУ, 2024 г

УТВЕРЖДАЮ

Директор ИАД

« » _____ 20__ г.

В рабочую программу вносятся следующие изменения:

1.....;

2.....;

3.....;

или делается отметка о нецелесообразности внесения каких-либо изменений на данный учебный год

Рабочая программа пересмотрена и одобрена на заседании кафедры

(дата, номер протокола заседания кафедры, подпись зав. кафедрой)

СОГЛАСОВАНО:

Начальник УИУ КГТУ

дата

личная подпись

расшифровка подписи

Аннотация

Дисциплина изучается магистрантами на 2 курсе, обучающихся по направлению: 570400 "Искусство костюма и текстиля "

Профиль: «Художественное проектирование костюма»

Дисциплина «Проектная графика» для студентов, обучающихся по магистерской программе направления 570400 "Искусство костюма и текстиля " профиля «Художественное проектирование костюма», формирует знания и умения в области проектной графики, а также профессиональные и общекультурные компетенции, развитие творческих способностей магистранта для эстетического вкуса и эстетических потребностей в художественном проектировании костюма, в том числе с применением компьютерных программ.

При освоении дисциплины происходит обучение знаниям и навыкам, необходимым для понимания задач при создании творческого проекта, к художественной производственной деятельности в области разработки художественных эскизов, готовой продукции, выбору художественных критериев для оценки эстетической ценности готовой продукции.

Цели и задачи изучения дисциплины:

Цель дисциплины : сформировать профессиональные компетенции магистрантов к художественной производственной деятельности в области разработки художественных проектов, готовой продукции, выбору художественных критериев для оценки эстетической ценности готовой продукции сферы фэшн дизайна

Задачами дисциплины являются:

- формирование объемно-пространственного мышления и аналитического восприятия закономерностей оформления работ по проектированию костюма;
- развитие творческих способностей студента для формирования эстетического вкуса и эстетических потребностей;
- к художественной производственной деятельности в области разработки художественных эскизов, готовой продукции, выбору художественных критериев для оценки эстетической ценности готовой продукции;
- к проектной деятельности в области художественного проектирования костюма, гармонично используя навыки предмета «Проектная графика».

Требования к результатам освоения дисциплины

В результате освоения учебной дисциплины, обучающиеся должны продемонстрировать следующие результаты образования:

знать:

- Особенности и этапы проектирования костюма и его область применения;
- Теоретические основы композиции, закономерности построения художественной формы и особенности её восприятия;
- Методы организации творческого процесса дизайнера;
- Варианты и способы оформления рекламной продукции в области дизайна костюма

уметь:

- работать с информацией;
- владеть методами анализа и методами проектирования при выполнении проектов;
- пользоваться специальной литературой по проектной графике и находить нужную информацию в глобальных компьютерных сетях и корпоративных информационных системах;
- создавать эскизы художественно-промышленных изделий;
- соблюдать стилевые особенности при создании единичного изделия или композиционного ансамбля.

владеть:

- культурой мышления, быть способным к восприятию, обобщению и анализу информации,
- постановке целей при проектировании и выбору путей их достижения;
- навыками создания художественно-промышленного продукта различного назначения, обладающий функциональной целесообразностью, эстетической ценностью и новизной,

Изучение дисциплины должно способствовать формированию следующих компетенций:

- способен самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе в новых областях знаний, непосредственно не связанных со сферой деятельности (ОК-2);
- готов использовать сетевые компьютерные технологии и базы данных в своей предметной области, пакеты прикладных программ в профессиональной деятельности, а также современные достижения науки и передовой технологии в профессиональной деятельности (ПК-4).
- способен к оптимальному выбору методов исследования проектных ситуаций (ПК-6).

Место дисциплины в структуре ООП:

Дисциплина “Проектная графика” относится к базовой части профессионального цикла дисциплин.

Для изучения дисциплины студенты должны знать дисциплины «Методология научных исследований», «Проектный анализ и управление проектами в производстве», «Логика и методология исследований в дизайне»

Дисциплина в свою очередь является базой для последующего освоения и необходима для научно-исследовательской работы студентов и выпускной магистерской работы.

Дисциплина реализуется кафедрой «Художественное проектирование изделий».

Объем дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Всего часов
количество кредитов	4
семестр	3
Общая трудоемкость дисциплины	120
Аудиторные занятия (всего)	56
Лекции	24
Практические занятия	32
Самостоятельная работа (всего)	64
Вид контроля	экзамен

Содержание дисциплины

Разделы дисциплины “Проектная графика” и виды занятий

№	Темы лекций	час
1	Структура и задачи дисциплины	2
2	Методы проектирования в проектной графике	2
3	Новые технологии в оформлении результатов проектной деятельности	2
4	Исследование тенденций и трендов проектной графики	2
5	Поиск аналогов/ фирменный стиль	2
6	Предпроектный анализ	2
7	Рекламная продукция в модной индустрии	2
8	Виды рекламных носителей	2
9	Шрифтовые и графические композиции	2
10	Анализ аналогов	2
11	Элементы фирменного стиля	2
12	Разработка фирменного стиля компании	2
		24

Практические занятия

№ п/п	Тематика практических занятий	Трудо- емкость (час.)
----------	-------------------------------	-----------------------------

№ п/п	Тематика практических занятий	Трудо-емкость (час.)
1	Структура и задачи проектной графики	4
2.	Методы проектирования	4
3.	Новые технологии в оформлении результатов проектной деятельности	4
4	Исследование тенденций и трендов проектной графики	4
5	Поиск аналогов/ фирменный стиль	4
6	Анализ аналогов	4
7	Элементы фирменного стиля	4
8	Разработка фирменного стиля компании и презентация	4
		32

8. Тематика СРС

№	Темы СРС	часов
1	Рекламные установки, рекламные плакаты	5
2	Виды сопутствующей рекламной продукции	5
3	Разработка эскиза рекламного плаката к творческому проекту выставочной экспозиции.	5
4	Используя цвет и ассоциативно-графические формы, разработать эскиз рекламного плаката, максимально ярко и оригинально раскрывающего тему (образ)	5
5	Разработка сувенирной и рекламной продукции	5
6	Виды ассоциативно-графических форм представления костюма	9
7	Используя цвет и ассоциативно-графические и объемные формы, разработать эскизы рекламной продукции	10
8	Используя цвет и ассоциативно-графические и объемные формы, разработать эскизы сувенирной продукции	10
9	Шрифтовые композиции в стиле «готика»	5
10	Шрифтовые композиции в стиле «арабская вязь»	5

	всего	64
--	--------------	-----------

Вопросы к экзамену

1. Что такое векторная графика (понятие).
2. Построить падающую тень в программе CorelDRAW.
3. Нарисуйте объект, например многоугольник. Создайте перспективные сокращения и различные ракурсы объекта, используя спецэффект Extrude (выдавливание) в программе CorelDRAW.
4. Что такое растровая графика (понятие).
5. Векторный редактор CorelDRAW, устройство интерфейса.
6. В программе CorelDRAW создайте геометрические объекты: квадрат, круг, прямоугольник, пятно произвольной формы. Переворачивая и перемещая эти объекты, изменяя их размеры и цвет, выполните графические иллюзии: иллюзия разной кривизны, иллюзия изменения размера объекта, иллюзия волнистой линии.
7. Что такое компьютерная графика.
8. Отличить векторную иллюстрацию от растровой, обосновать ответ.
9. Нарисуйте подходящий объект в программе CorelDRAW. Создайте его копию и уменьшите ее. С помощью команды Blend (перетекание) создайте перспективу. Установите нужные расстояния между объектами, используя возможности панели атрибутов команды Перетекание.
10. Дать понятие термину композиция. Виды композиции.
11. Принципы построения композиции.
12. Создайте в программе CorelDRAW графическое изображение, в котором используется симметрия. С помощью его копирования и поворота получите различные виды симметрии.
13. Визитные карточки: история, определение, использование.
14. Копирование, вырезание и вставка объектов. Отмена и повторение действий в программе CorelDRAW.
15. Создать орнамент, используя программу CorelDRAW. Для создания линейного орнамента нужно: нарисовать геометрический объект
16. Что такое шрифт в дизайне.
17. Современные способы и методы моделирования одежды.
18. Виды костюмных эскизов (фор- эскизы, творческие эскизы, технические эскизы) дать определение.
19. Компьютерные цветовые модели. Цветовые палитры.
20. Что такое пиктограмма в древности и в наше время.
21. Что такое декор – основа графической имитации.

22. Специальные эффекты в CorelDRAW: Envelope (Оболочка), Extrude (Выдавливание), Drop Shadow (Тень).
23. Что такое пиктограмма в древности и в наше время.
24. Специальные эффекты в CorelDRAW: эффект Blend (Смешение), эффект Contour (Контур), Distortion (Искажение).
25. В программе CorelDRAW из простых геометрических элементов (кругов, треугольников, квадратов) создайте две композиции (замкнутую и открытую).
26. Что такое пиктограмма в древности и в наше время.
27. Что такое плакат, как область графического дизайна.
28. Приемы, используемые в современном плакате.

Лекционные занятия проводятся с применением раздаточных материалов, с использованием основных разделов конспекта лекций в электронном виде.

Практические занятия проводятся в аудиториях, снабженными компьютерами со специальным программным обеспечением. Для текущего контроля используются тестовые контрольные работы на усвоение теоретических знаний и собеседование с преподавателем при защите работ.

Самостоятельная работа включает решение рекомендованных задач, подготовку к практическим занятиям, устным опросам, а также подготовку к экзамену.

Работа над рефератом включает выбор студентом темы и согласование ее с преподавателем, поиск и отбор соответствующей литературы по теме, выполнение и оформление работы, защита на семинарском занятии основных положений выполненной работы.

Составила _____

к.т.н. доцент Джолдошева А Б

Оценка знаний студентов

Оценка студента по дисциплине «Проектная графика» проводится по степени усвоения теоретических знаний, практических навыков - по итогам выполнения лабораторных и самостоятельных работ в конце семестра. В период модульной недели студент проходит срез знаний по тестовым вопросам, защищает отчеты по лабораторным работам, согласно объему заданий 1-го и 2-го модулей.

Каждая лабораторная работа оценивается в баллах – до 10 баллов, в зависимости от качества и объема выполнения задания (изделий, технологических узлов, готовых

образцов и т.д.). На итоговый модуль (экзамен) студент допускается после сдачи всех лабораторных работ.

При оценивании теоретических знаний студента учитывается полный ответ на поставленный вопрос, предоставляются конспекты лекций, учитывается активность студента во время занятий, посещаемость.

Практические работы, СРС, итоговый модуль принимаются лектором и преподавателями, ведущими практические занятия.

Итоговая оценка выставляется в зачетную книжку и экзаменационную ведомость в соответствии со следующей шкалой:

1.«Удовлетворительно» («3»)- 61-73 балла, при:

- слабом ответе на вопросы в билете;
- лабораторные работы выполнены не качественно и не своевременно;
- не полностью выполнены самостоятельные работы-50%;
- имеет пропуски более 3-х занятий.

2) «Хорошо» («4») -74-86 балла, при:

- не полном ответе на вопросы в билете, но правильных ответах на дополнительные вопросы;
- лабораторные работы выполнены с незначительными ошибками;
- не полностью выполнены самостоятельные работы- более 70%;
- имеет пропуски 1-2 занятия.

3) «Отлично» («5») - 87-100 балла, при:

- аккуратном выполнении и своевременной сдачи всех лабораторных работ;
- самостоятельные работы выполнены полностью -100%;
- правильных ответах на вопросы в билетах, исчерпывающих ответах на дополнительные вопросы;
- не имеет пропусков занятий.

МОДУЛЬНО-РЕЙТИНГОВАЯ КАРТА

Вид контроля	Вид учебных поручений	Формы отчётности и контроля	Рейтинг-баллы	
			min	max
Текущий рейтинг-контроль(ТРК)	Практические занятия	1. выполнение домашнего задания 0-30	18	30
	Самостоятельная работа студента	выполнение самостоятельных заданий 0-12	7	12

Промежуточный рейтинговый контроль (ПРК)	обход 0-4; опрос 0-4		5	8
Итого по дисциплинарному модулю 1			30	50
Текущий рейтинг-контроль	Практические занятия	1. выполнение домашнего задания 0-27	18	30
	Самостоятельная работа студента	выполнение самостоятельных заданий 0-12	8	12
Рубежный контроль	обход 0-4; опрос 0-4		5	8
Итого по дисциплинарному модулю 2			31	50
Итоговый контроль			24	40
Итого			61	100
Премиальные баллы (участие в олимпиаде-3-5; выступление на конференциях – 3-5; участие в конкурсах научных работ – 3-5)			3	15
Штрафы (нарушение сроков сдачи работ - минус 0,5-5; отказ от ответа на практическом занятии – минус 0,5-2; не выполнение домашнего задания – минус 0,5-2)			-0,5	-20
Рейтинговая оценка по дисциплине			61	100
Шкала перевода дисциплинарного рейтинга в академические оценки				
Дисциплинарный рейтинг		Академическая оценка		
61 - 73		3 (удовлетворительно)		
74 - 86		4 (хорошо)		
87 - 100		5 (отлично)		

Перечень основной и дополнительной литературы

Основная литература:

1. Ёлочкин.М.Е., Тренин Г.А. Дизайн проектирование. Композиция, макетирование, современные концепции в искусстве: учебник для студ. учреждений сред. проф. образования / М.Е. Ёлочкин, Г.А. Тренин, А.В. Костина и др. – М.: Издательский центр «Академия», 2017. – 160 с.
2. Майк В. Лин. Современный дизайн. Пошаговое руководство. Техника рисования во всех видах дизайна: от эскиза до реального проекта / Майк В. Лин; пер. с англ. О.П. Бурмаковой – М.: АСТ: Астрель, 2010. – 199 с.
3. Голубева, О.Л. Основы композиции: учебное пособие / О.Л. Голубева. – М.: Искусство, 2004. – 120 с.
4. Устин, В.Б. Учебник дизайна. Композиция. Методика. Практика: учебное пособие. Т 2 / В.Б. Устин. – М.: Астрель, 2009. – 254 с.

Дополнительная литература:

1. Чернышёв, О.В. Формальная композиция: учебное издание / О.В. Чернышёв. – Минск: Харвест, 1999. – 312 с.
2. Гусейнов, Г.М. Пропедевтика. Основы композиции: учебно-методическое пособие / Г.М. Гусейнов. – Гжель: ГГХПИ, 2011. – 125 с.