

Раздел 3. Силлабус (Syllabus)

<p><u>Название и код дисциплины</u> 570700 Искусство костюма и текстиля</p>	<p style="text-align: center;">Дисциплина «Проектная графика-2», Б1.3П12</p>		<p style="text-align: center;">Учебный год, семестр 2023-24 уч. год, 7семестр</p>
<p>Трудоемкость курса</p>	<p>4 кр.Всего-120ч.</p>	<p style="text-align: center;">Структура занятий</p>	<p>практические. –64ч. СРС – 56 ч.</p>
<p>Данные о преподавателе</p>	<p style="text-align: center;">Бекболсунова Айнура Бекболсуновна Тел. кафедры _____, E-mail: abekbolsunova@gmail.com Мобильный тел. 996555730191</p>		
<p>Цель и задачи дисциплины</p>	<p>Цель дисциплины "Проектная графика 2": обеспечить качественную профессиональную подготовку бакалавра, развивая его умения в области проектной графики и дизайна с акцентом на использование компьютерных программ, таких как CorelDraw и Adobe Illustrator. Главная задача - формирование креативного мышления и способности осуществлять практическую деятельность в области искусства костюма и текстиля</p>		
<p>Описание курса</p>	<p>Курс "Проектная графика 2" представляет собой углубленное изучение профессиональных навыков в области проектной графики, с акцентом на использование программ Adobe Illustrator и CorelDraw. В течение курса студенты овладеют ключевыми аспектами создания графических элементов, необходимых для дизайна костюма и текстиля.</p>		
<p><u>Пререквизиты</u></p>	<p><u>Компьютерные технологии в дизайн проектировании, Проектная графика -1</u></p>	<p><u>Постреквизиты</u> Глубокое владение основными инструментами и функциями программ для создания графических элементов. Графическая подача иллюстраций в контексте моды и дизайна костюма.</p>	<p>Дисциплины базового цикла</p>
<p>Краткое содержание дисциплины</p>	<p>Основы проектной графики. AdobeIllustrator. Интерфейс программы. Построение геометрических примитивов. Выравнивание, группировка.Цветовое решение. Гармония цветов. Раскрашивание цветом, градиентом. Трансформация объектов. Эффекты трансформации. Форма образования. Создание сложных форм из простых фигур. Разработка графического логотипа. Знаки, символы. Абстракция. Проработка шрифтового решения. Типографика в Illustrator. Разработка рекламного баннера в дизайне костюма., изучение аналогов. Разработка графического логотипа. Инструменты свободной формы. Кривая безье. Перо. Рисование фигур. Шаблоны. Разработка логотипа. Моннограмма. Стилизация. Работа по композиции Работа над эскизами. Технический эскиз коллекции в AdobeIllustrator Приемы графической подачи fashion- illustration Проект Мудборд.</p>		
<p>Основная литература</p>	<p>1. Кукушкина З.И., Благова Т.Ю. Проектная графика в дизайне костюма: учебное пособие /2007 2. Дизайн в моде. Моделирование одежды. К. Тетхэм1.Джулиан Симен 3. Fashion Designer’s Handbook for Adobe Illustrator/ Second Edition MARIANNE CENTNER FRANCES VEREKER</p>		
<p>Дополнительная литература</p>	<p>Дополнительная: 1. Художественное проектирование современного костюма: сборник студенческих проектов АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна»: [16+] / ред. кол.: С.С.</p>		

	<p>Дымова, Е.С. Мальцева, Т.А. Рымшина, В.В. Самсонова и др., и др. – Москва: Институт Бизнеса и Дизайна, 2019. – 286 с.: ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=572920 – ISBN 978-5-6042873-3-0. – Текст: электронный.</p> <p>2. Аббасов, И. Б. Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS6 / И. Б. Аббасов. — Саратов: Профобразование, 2017. — 237 с. — ISBN 978-5-4488-0084-9. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: http://www.iprbookshop.ru/63805.html — Режим доступа: для авторизир. Пользователей</p> <p>3. Sovremennye_metody_modnoy_illyustratsii.pdf</p>		
Политика выставления баллов	М 1. пр-20б., срс.-10б., $\Sigma=20б$ (8 неделя) М 2. пр-20б., срс.-10б., $\Sigma=20б$ (16 неделя)	Итоговый контроль (экзамен)-40б	Сумма 100б
Политика курса	<p>Посещение практических занятий является обязательным. В случае непредвиденных обстоятельств или болезни требуется отработка и представление практических заданий. Предварительная подготовка, получение допуска, выполнение заданий и их сдача преподавателю обязательны. Для успешного освоения курса важно не опаздывать и не пропускать занятия. При пропуске по болезни необходимо предоставить медсправку. Пропущенные занятия следует отрабатывать в установленное время. Эффективное освоение материала также требует своевременной подготовки и сдачи практических и самостоятельных работ. Успешное участие в учебном процессе предполагает активное взаимодействие со студентами.</p>		
Права студента	<p>В случае несогласия с действиями и оценкой преподавателя возможна апелляция, письменное обращение к заведующему кафедрой, создание комиссии для повторного приема экзамена.</p>		

Практическое занятие

№ п/п	Темы практических занятий	Кол-во часов	Кол-во баллов (min-max)	Литература №	Форма контроля	Примечание
1	2	3	4	5	6	7
Модуль I						
1	Тема№1. Основы проектной графики. AdobeIllustrator. Интерфейс программы.	4	2	[1,2,3]	Тесты, практически е работы, проекты	
2	Тема№2. Построение геометрических примитивов. Выравнивание, группировка.	4	4	- // - - // -	- // -	
3	Тема№3. Цветовое решение. Гармония цветов. Раскрашивание цветом, градиентом.	4	4	- // -		
4	Тема№4. Трансформация объектов. Эффекты трансформации. Форма образования.	4	4			

5	Тема№5. Создание сложных форм из простых фигур	4	4			
6	Тема№6. Разработка графического логотипа. Знаки, символы. Абстракция.	4	4			
7	Тема№7. Проработка шрифтового решения. Типографика в Illustrator	4	4			
8	Тема№8. Разработка рекламного баннера в дизайне костюма., изучение аналогов.	4	4			
	Всего:	32	30			
1	Тема№9. Разработка графического логотипа. Логотип –персонаж. Моннограмма	4	2	[1,2,3]	Тесты, практические работы, проекты	
2	Тема№ 10. Инструменты свободной формы. Кривая безье. Перо.	4	4	- // -	- // -	
3	Тема№11.Рисование фигур. Шаблоны.	4	4			
4	Тема№12. Рисование технического рисунка одежды.	4	4			
5	Тема№13. Стилизация. Работа по композиции	4	4			
6	Тема№14. Работа над эскизами. Технический эскиз коллекции в AdobeIllustrator	4	4			
7	Тема№15. Приемы графической подачи fashion- illustration	4	4			
8	Тема№16.Проект Мудборд.	4	4			
		32	30			
	Итого	64	606.			

Темы самостоятельной работы студентов

№ п/п	Темы занятий	Задания на СРС	Цель и содерж. заданий	Рекомен. литерат. (стр.)	Форма контроля	Сроки сдачи	Макс. балл
1	Создание коллажа. По этническим узорам. Canva	Индивидуально	Раскрыть тему; введение; основная часть; заключение		Один реферат или презентация по выбору студента	до мая	10
2	История создания логотипа. Известных брендов						5
3	Виды эскизных форм костюма. Графические приемы эскизирования коллекции: пятно, линия и пятно; прием монотипии; прием «сухая кисть»; «по сырому»; граттаж.						
4	Обложка журнала. Плакат. Классификация плакатов.						
5	Создать рекламный плакат						10

	на одну из тем: «Рекламный плакат своей коллекции»; «Стиль в одежде» (классика, этника, эклектика и т.д.); «Рекламный плакат одного из выдающихся модельеров»; «Рекламный плакат с использованием своего логотипа»; «Афиша Показа Мод»						
6	Работа над эскизами.						10
7	Цветовое решение.						
8	Выполнение проекта Мудборд.						
9	Создание коллажа. По этническим узорам. Canva						
10	История создания логотипа. Известных брендов						
11	Виды эскизных форм костюма. Графические приемы эскизирования коллекции: пятно, линия и пятно; прием монотипии; прием «сухая кисть»; «по сырому»; граттаж.						
12	Обложка журнала. Плакат. Классификация плакатов.						6
13	Создать рекламный плакат на одну из тем: «Рекламный плакат своей коллекции»; «Стиль в одежде» (классика, этника, эклектика и т.д.); «Рекламный плакат одного из выдающихся модельеров»; «Рекламный плакат с использованием своего логотипа»; «Афиша Показа Мод»						10
14	Работа над эскизами.						5
17	Итого:56 ч.						56

P.S. Для составления syllabus, эффективнее разместить необходимые сведения и информацию о дисциплине на четырех страницах и распечатать для студентов в альбомном формате с размещением с двух сторон по 2 страницы с их соответствующим распределением. Таким образом формируется syllabus в виде книжки (буклета).