

**Федеральное агентство по образованию
Государственное образовательное учреждение высшего
профессионального образования
"Амурский государственный университет"
(ГОУВПО "АмГУ")**

УТВЕРЖДАЮ

И. о. зав. кафедрой дизайна

_____ Е.Б. Коробий

«_____» _____ 2007г.

ОСНОВЫ ТЕОРИИ И МЕТОДОЛОГИ ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЯ КОСТЮМА

учебно-методический комплекс по дисциплине

для специальности: 070601 – «Дизайн»

специализации: «Дизайн костюма»

Составитель: Т.Ю. Благова, канд. пед. наук, доцент кафедры «Дизайн»

2007 г.

Печатается по решению
редакционно-издательского совета
факультета прикладных искусств
Амурского государственного
университета

Благова Т.Ю.

Учебно-методический комплекс по дисциплине «Теория и методология дизайн-проектирования костюма» для студентов очной формы обучения специализации: «Дизайн костюма». - Благовещенск: Амурский гос. ун-т, 2007. – 50 с.

Учебно-методический комплекс содержит тематику лекционных тем. В восьмом семестре это: «Теория и методология дизайна», в девятом - «Теория и методология дизайн-проектирования костюма». Лабораторные направлены на освоение методологии проектирования костюма.

УМК облегчает и организует работу преподавателя, помогает ему проводить регулярный и своевременный контроль за освоением студентами знаниями. Данный УМК поможет студентам составить целостное представление о дисциплине и содержании всех видов работ по ее освоению. В конце комплекса прилагаются фотографии студенческих работ по проектированию одежды с помощью эвристических методов.

© Амурский государственный университет, 2007

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	5
1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ, ЕЕ МЕСТО В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ	6
1.1. Цели и задачи дисциплины	6
1.2. Дисциплины, необходимые при изучении данной дисциплины	6
2. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ	7
2.1. Стандарт. Федеральный компонент	7
2.2 Тематическое содержание лекций	8
2.3. Темы и задания лабораторных и самостоятельных работ	10
2.4. Зачет - 4 курс, 8 семестр	12
2.4.1. Критерии оценки зачета	12
2.4.2. Вопросы к зачету	12
2.5. Зачет – 5 курс 9 семестр	14
2.5.1. Критерии оценки зачета	14
2.5.2. Вопросы к зачету	14
2.6. Промежуточные формы контроля знаний студентов (контрольные работы)	16
2.7. Тестовые задания по проверке остаточных знаний	23
2.8. Методические указания	30
2.8.1. Методические указания по проведению преподавателем <u>лекций</u>	30
2.8.2. Методические указания по выполнению <u>лабораторных работ</u>	30
2.8.3. Методические указания по выполнению <u>самостоятельных работ</u>	31

3. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ДИСЦИПЛИНЕ	32
3.1 Основная литература	32
3.2 Дополнительная литература	32
3.3. Перечень наглядных и других пособий	34
4. ПЛАН-КОНСПЕКТ ЛЕКЦИЙ	34
4.1. 4 курс, 8 семестр – Теория и методология дизайна	34
4.2. 5 курс, 9 семестр – Теория и методология дизайн-проектирования костюма	39
5. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКАЯ КАРТА	43
5.1. 4 курс, 8 семестр	43
5.2. 5 курс, 9 семестр.	44
6. ПРИМЕРЫ ВЫПОЛНЕНИЯ ЗАДАНИЙ	46

Объем дисциплины в часах

Курс 4,5. Семестр 8,9.

Лекции 48 час. Лабораторные занятия 51 час.

Экзамен - 9 семестр. Зачет - 8 семестр.

Самостоятельная работа 101 час. Всего часов 200

Распределение учебной нагрузки по семестрам

Учебная нагрузка	Семестр, час		Итого, час
	8	9	
Лекции	30	18	48
Лабораторные	15	36	51
Самостоятельная работа	24	77	101
Экзамен			
Зачет	+	+	+

ВВЕДЕНИЕ

Теоретический материал программы разделен на две части: первая - это общая для всех видов дизайна теория – первоосновы, необходимые для специализированных разветвлений теории, вторая – это теория и методология дизайн-проектирования костюма. Для изучения первой и частично второй части к учебно-методическому комплексу прилагаются следующие пособия:

Благова Т.Ю. Теория и методология дизайна. Учебное пособие. – Благовещенск: Амурский гос. ун.т, 2007. – 84 с. – ил.

Благова Т.Ю. Эвристические методы в дизайне одежды. Учебно-методическое пособие. – Благовещенск: Амурский гос. ун.т, 2006. – 60 с. – ил.

«Теория и методология дизайн-проектирования костюма» является обобщающей дисциплиной, которая структурирует знания, приобретенные студентами по спецдисциплинам; выявляет специфику дизайна; определяет направления развития дизайна. Акцент на гуманистических и экологических идеях подсказывает студентам правильное направление и уводит от других, разрушающих человека и природу - это развитие экономики, производства; увеличение рынка сбыта продукции; накопление капитала; создание новых потребностей.

Большое внимание уделяется развитию творческого мышления будущих специалистов-дизайнеров с помощью эвристических методов, которые позволяют работать дизайнеру по требованию, а не только по вдохновению. Для дизайнера, творческого человека проблема вдохновения стоит наиболее остро – для него важно ловить этот момент и пользоваться им, и не заставлять себя работать, когда его нет. Однако условия профессиональной деятельности требуют моментального реагирования дизайнера на потребности производства или клиента. Эвристические методы позволяют «раскачать» мышление и включиться в работу.

Лабораторные работы построены на освоении эвристических методов. В восьмом семестре студенты изучают методы и эскизно разрабатывают с их

помощью новые изделия, в девятом семестре они выполняют одну-две своих идеи в материале. Данную работу им предлагается совмещать с дисциплиной «Выполнение проекта в материале», чтобы изготовит коллекцию новых моделей одежды на конкурс молодых дизайнеров «Магия моды», который является ярким стимулом роста профессионалов.

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ, ЕЕ МЕСТО В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ

1.1 Цели и задачи дисциплины

Цель дисциплины «Основы теории и методологии дизайна проектирования костюма» – формирование профессионального мировоззрения студентов специальности «Дизайн костюма».

В процессе изучения дисциплины перед студентами ставятся задачи:

- знакомство с социокультурными предпосылками возникновения дизайна и его спецификой; видами, методами, принципами, этапами, типами дизайн-проектирования;
- обобщение и систематизация знаний по проектированию костюма;
- анализ закономерностей развития моды и изучение методов ее прогнозирования;
- освоение эвристических методов дизайна.

1.2. Дисциплины, необходимые при изучении данной дисциплины

Комплексная подготовка может обеспечить высокий уровень профессионализма, поэтому преподавание курса связано с другими курсами государственного образовательного стандарта:

- «Пропедевтика»: Композиционные элементы. Соподчинение элементов. Приемы гармонизации композиции костюма.
- «Конструирование костюма»: Требования к одежде. Классификация фигур типового сложения. Методы конструирования и их классификация.

Конструирование базовых основ. Конструирование на индивидуальную фигуру. Типовое проектирование. Конструктивное моделирование. Особенности конструирования костюма с учетом свойств материалов. Разработка лекал.

- «Выполнение проекта в материале»: Отбор, окончательная отработка и создание технических эскизов. Превращение эскизов в выкройки и лекала. Разработка стратегии изготовления моделей с учетом их специфики. Отделка изделия. Подбор и создание аксессуаров, обуви, украшений. Разработка стиля прически и макияжа.
- «Макетирование»: Способы и методы макетирования (муляжный метод, наколка). Виды наколки. Методика создания основ и моделирование частей костюма. Творческий поиск формы костюма.
- «Проектирование»: Разработка коллекций и единичных женской, мужской, детской одежды.

2. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Федеральный компонент

Основы теории и методологии дизайна проектирования костюма:

Основы творческого процесса – постановка задачи, замысел, проект. Творческие источники, используемые при проектировании костюма. Создание художественного образа. Методы проектирования: комбинаторный, трансформация, модульное проектирование, метод деконструкции и т.д. Задачи проектирования. Костюм, как система. Мода – понятие и терминология. Структура и функции моды. Анализ закономерностей развития моды и ее прогнозирование.

2.2 Тематическое содержание лекций

8 семестр - 30 часов. Раздел: Теория и методология дизайна

Тема 1. **Дизайн, его цели и задачи.** Гуманистическая цель дизайна Педагогический потенциал дизайна. (2 часа)

Тема 2. **Место дизайна в структуре человеческой деятельности. Виды дизайна.** Особенности проектирования арт-дизайна («Haute couture»), инженерного дизайна (спецодежды) (2 часа).

Тема 3. **Типы проектирования.** Разновидности классификаций. Условность классификаций. Системный подход в проектной деятельности. (2 часа)

Тема 4. **Методы дизайна. Качества дизайн-продукта.** Принципы дизайн-деятельности. Измерение качества костюма. (2 часа)

Контрольная работа № 1. (2 часа)

Тема 5. **Этапы дизайн-проектирования** Предпроектное исследование. Анализ источника творчества. Разработка вариантов проектируемого объекта. Формирование дизайн-концепции. Проектирование имиджа клиента. Дизайн-программа. (2 часа)

Тема 6. **Социокультурные предпосылки возникновения дизайна.** Специфика дизайна. (2 часа)

Тема 7. **Модель специалиста-дизайнера.** Личностно-профессиональные качества специалиста-дизайнера. Психические особенности дизайнера. Культура дизайн-мышления дизайнера.

Тема 8. **Феномен творчества.** Стадии творческого процесса. Качества творческой личности. Условия и препятствия для развития творческой личности. Художественный образ. Художественное произведение. (2 часа)

Контрольная работа № 2. (2 часа)

Тема 9. **Эвристика.** Цели и задачи эвристики, ее роль в развитии творческого потенциала человека, вклад в научно-технический прогресс. (2 часа).

Тема 10-13. **Методы эвристики.** (8 часов)

9 семестр - 18 часов. Раздел: Теория и методология дизайн-проектирования костюма

Тема 1. **Основы творческого процесса в дизайне костюма.** Проектирование костюма как целостного художественного образа. Источники творчества дизайнера по костюму (2 часа).

Тема 2. **Работа с клиентом.** Перевоплощение или заимствованная позиция, отождествление себя с клиентом. сценарное моделирование объекта, художественное моделирование. Включение вещи в ситуацию (2 часа).

Тема 4. **Мода – понятие и терминология.** Структура и функции моды. Анализ закономерностей развития моды. Методы прогнозирования. Мода как психологический и социальный феномен, как форма рекламы (2 часа).

Тема 5. **Анализ вещи.**

Функции вещи. Морфология вещи. Поиск формы Проектные исследования. (2 часа).

Тема 6. **Экологическая ориентация в дизайне костюма.** Экологизация потребления. Экологизация производства. Экологическая пропаганда. (2 часа).

Контрольная (2 часа).

Тема 7. **Школы дизайна.** Обучение дизайнеров в Европе и Японии. Обучение дизайнеров в России (2 часа).

Тема 8. **Костюм как вид информации.** Знаковость, символика, семантика костюма. Социальные факторы развития моды. (2 часа).

2.3. Темы и задания лабораторных и самостоятельных работ

8 семестр – 15 часов. Эвристические методы в дизайне одежды

№	Тема и задание лабораторной работы	ч а с о в	Наглядные и метод. пособия	Задание самостоятельной работы	ч а с о в	Форма текущего контроля
1	Модульный метод. 4 наброска из журналов.	2	Журналы моды	4 наброска собственных идей	3	8 набросков на А4, 1 эскиз лучшей идеи в ч/б графике на А5
2	Вставка. 4 наброска из журналов.	2	Журналы моды	4 наброска собственных идей	3	8 набросков на А4, 1 эскиз лучшей идеи в ч/б графике на А5
3	Деконструкция. 4 наброска из журналов.	2	Журналы моды	4 наброска собственных идей	3	8 набросков на А4, 1 эскиз лучшей идеи в ч/б графике на А5
4	Инверсия. 4 наброска из журналов.	2	Журналы моды	4 наброска собственных идей	3	8 набросков на А4, 1 эскиз лучшей идеи в ч/б графике на А5
5	Гиперболизация. 4 наброска из журналов.	2	Журналы моды	4 наброска собственных идей	3	8 набросков на А4, 1 эскиз лучшей идеи в ч/б графике на А5
6	Метод интеграции. 4 наброска из журналов.	2	Журналы моды	4 наброска собственных идей	3	8 набросков на А4, 1 эскиз лучшей идеи в ч/б графике на А5
7	Совмещение несовместимого. 4 наброска из журналов.	3	Журналы моды	4 наброска собственных идей	3	8 набросков на А4, 1 эскиз лучшей идеи в ч/б графике на А5
	Итого	15			24	

9 семестр – 36 часов. Изготовление изделия модульным методом

№	Задание лабораторной работы	ч а с	Наглядные и методы, пособия	Задание самостоятельной работы	ч а с	Форма текущего контроля
1	Выбор модуля: вязаного спицами, вязаного крючком, кожаного, мехового, тканевого, из тесьмы, из открыток.	2	Журналы мод, по рукоделию	Изучение модульной одежды в магазинах, на рынке.	4	Наброски увиденных изделий
2	Проектирование изделия.	2	Работы студентов предыдущих годов.	Разработка вариантов.	8	Наброски собственных идей.
3	Изготовление образца. Корректировка образца.	2	Готовые модульные изделия.	Изготовление образцов	8	3-5 образцов
4	Построение конструкции в натуральную величину. Расчет количества модулей.	2	Методики конструирования.	Уточнение конструкции и количества модулей	8	Чертеж, расчет. Выбор материала.
5.	Изготовление модулей.	24	Готовые модульные изделия.	Изготовление модулей.	24	Необходимое количество готовых модулей.
6	Монтаж изделия.	2	Готовые модульные изделия.	Завершение монтажа изделия.	16	Завершенное изделие.
7	ВТО изделия. Отделка изделия.	2	Инструкция по ВТО	Отделка изделия.	9	Готовое изделие
8	Итого	36			77	

2.4. Зачет - 4 курс, 8 семестр

2.4.1. Критерии оценки зачета

«Зачтено» ставится при условии, если студент написал и показал все лекции, ответил на основные вопросы по теории дизайна и выполнил работу по 7 эвристических методам. Вопросы по теории дизайна студент выбирает как экзаменационные билеты. Для зачета достаточно 3-х вопросов.

«Не зачтено» ставится, если студент выполнил не весь объем работ, не может ответить на вопросы, и написал лекции не в полном объеме.

2.4.2. Вопросы к зачету

1. Понятие «дизайн» - варианты интерпретаций.
2. Место дизайна в искусстве предметного мира. Арт-дизайн, инженерный дизайн.
3. Цели и задачи дизайна.
4. Виды дизайна.
5. Основные типы проектирования: модернизация, стайлинг, новая разработка.
6. Системный подход в проектной деятельности.
7. Основные методы дизайна.
8. Виды конструирования.
9. Качества дизайн-продукта.
10. Этапы дизайн-проектирования дипломной коллекции.
11. Социокультурные предпосылки возникновения дизайна.
12. Специфика дизайна.
13. Модель специалиста-дизайнера.
14. Качества творческой личности.
15. Условия и препятствия для творческой личности.
16. Этапы творческого процесса. Структура художественного произведения. Задачи эвристики.

17. Поток и критика идей.
18. Виды аналогий.
19. Метод фокальных объектов.
20. Метод эмпатии.
21. Метод мозгового штурма.
22. Метод конференции идей.
23. Метод складного ума.
24. Метод контрольных вопросов.
25. Перечень недостатков.
26. Метод инверсии.
27. Метод деконструкции, асимметрии.
28. Метод гиперболизации.
29. Метод минимализации.
30. Метод морфологического анализа.
31. Метод последовательно приближения.
32. Модульный метод проектирования.
33. Метод совмещения несовместимого.
34. Метод карикатуры. Метод игры.
35. Метод проектирования идеальной вещи.
36. Эргодизайн.
37. Биодизайн.
38. Метод вставки.
39. Кинетизм.
40. Безразмерная одежда.
41. Одежда из платков.
42. Изделия-трансформеры. Детали-трансформеры.
43. Отождествление себя с клиентом.
44. Сценарное моделирование объекта.
45. Метод неологии.
46. Метод стилизации.

- 47.Метод интеграции.
- 48.Метод дифференциации
- 49.Индивидуальный метод мозговой атаки.
- 50.Прием перестановки.
- 51.Метод «посредника»

2.5.Зачет – 5 курс 9 семестр

2.5.1. Критерии оценки зачета

«Зачтено» ставится при условии, если студент написал и показал все лекции, ответил на основные вопросы по теории дизайна и качественно выполнил в материале изделие, разработанное модульным методом. Вопросы по теории дизайна студент выбирает как экзаменационные билеты. Для зачета достаточно 3-х вопросов.

«Не зачтено» ставится, если студент выполнил изделие полностью, не может ответить на вопросы, и написал лекции не в полном объеме.

2.5.2. Вопросы к зачету

1. Задачи эвристики. Поток и критика идей.
2. Образ в искусстве и дизайне.
3. Творческие источники, используемые при проектировании костюма.
4. Мода – понятие, структура.
5. Функции моды.
6. Закономерности развития моды.
7. Методы прогнозирования.
8. Мода как психологический и социальный феномен, как форма рекламы.
9. Функции вещи.

10. Морфология вещи.
11. Формообразование вещи.
12. Экологическая ориентация в дизайне костюма.
13. Ретроспективное моделирование.
14. Конструктивное моделирование.
15. Перспективное моделирование.
16. Проектирование единичного изделия.
17. Проектирование ансамбля.
18. Проектирование комплекта.
19. Проектирование авторской коллекции.
20. Проектирование промышленной коллекции.
21. Структура коллекции. Средства гармонизации.
22. Знаковость, символика, семантика костюма.
23. Виды аналогий.
24. Метод фокальных объектов.
25. Метод эмпатии.
26. Метод мозгового штурма.
27. Метод конференции идей.
28. Метод складного ума.
29. Метод контрольных вопросов.
30. Перечень недостатков.
31. Метод инверсии.
32. Метод деконструкции, асимметрии.
33. Метод гиперболизации.
34. Метод минимализации.
35. Метод морфологического анализа.
36. Метод последовательно приближения.
37. Модульный метод проектирования.
38. Метод совмещения несовместимого.
39. Метод карикатуры. Метод игры.

40. Метод проектирования идеальной вещи.
41. Эргодизайн.
42. Биодизайн.
43. Метод вставки.
44. Кинетизм.
45. Безразмерная одежда.
46. Одежда из платков.
47. Изделия-трансформеры. Детали-трансформеры.
48. Отождествление себя с клиентом.
49. Сценарное моделирование объекта.
50. Метод неологии.
51. Метод стилизации.
52. Метод интеграции.
53. Метод дифференциации
54. Индивидуальный метод мозговой атаки.
55. Прием перестановки.
56. Метод «посредника»

2.6. Промежуточные формы контроля знаний студентов (контрольные работы)

4 курс, 8 семестр.

Контрольная работа № 1

Вариант № 1

1. Самое короткое определение дизайна.
2. Определение дизайна с педагогической точки зрения.
3. Гуманистическая цель дизайна.
4. Что входит в понятие педагогического потенциала? Как он проявляется?
5. Дайте определение арт-дизайна.

6. Дайте определение инженерного дизайна.
7. Дайте определение классического дизайна.
8. Перечислите виды дизайна.
9. Назовите типы проектирования, в чем их особенность?
10. Назовите основные методы дизайна.
11. Какие существуют виды конструирования изделий?
12. Перечислите качества дизайн-продукта.
13. Одинаковы ли показатели качеств в различных объектах дизайна?
14. Три основных этапа дизайн-проектирования.
15. Этапы дипломного дизайн-проектирования.

Вариант № 2

1. Дизайн - это

- | | | | |
|--------------|----------------------------|-------------|------------------|
| 1) искусство | 2) <i>польза и красота</i> | 3) удобство | 4) гармоничность |
|--------------|----------------------------|-------------|------------------|

2. Объекты дизайна - это ...

- | | | | |
|---------------------------|------------------------------|---|-------------|
| 1) промышленная продукция | 2) элементы предметной среды | 3) <i>материальные и нематериальные объекты</i> | 4) предметы |
|---------------------------|------------------------------|---|-------------|

3. Педагогический потенциал дизайна – это ...

- | | | | |
|--------------------------------------|------------------------------|-------------------|--|
| 1) методы и формы дизайн-образования | 2) общечеловеческие ценности | 3) идеи гуманизма | 4) <i>обучающие и воспитательные возможности</i> |
|--------------------------------------|------------------------------|-------------------|--|

4. Экодизайн – это ...

- | | | | |
|-------------|-------------------------------|------------------|------------------|
| 1) удобство | 2) <i>природные материалы</i> | 3) экономичность | 4) гармоничность |
|-------------|-------------------------------|------------------|------------------|

5. Основной метод дизайна – это ...

- | | | | |
|-------------|---------------|--------------------------|--------------------|
| 1) фантазия | 2) компоновка | 3) <i>проектирование</i> | 4) конструирование |
|-------------|---------------|--------------------------|--------------------|

6. Креативность – это...

- 1) мобильность 2) *творческая* 3) способность перевоплощаться 4) скорость

7. Внешнее преобразование прототипа – это...

- 1) декорирование 2) модернизация 3) *стайлинг* 4) конструирование

8. Структурное усовершенствование прототипа - это ...

- 1) декорирование 2) *модернизация* 3) стайлинг 4) конструирование

9. При моделировании изделий высокой моды используется...

- 1) конструирование 2) *метод накладки* 3) формулы 4) манекен

10. Изделия высокой моды шьются ...

- 1) на ручной машине 2) на машине с электроприводом 3) *вручную* 4) на компьютере

11. Проработкой фактуры материала занимается...

- 1) *текстильный дизайн* 2) портной 3) инженер 4) компьютер

12. В инженерном дизайне преобладает качество

- 1) эстетичность 2) *эргономичность* 3) экологичность 4) модность

13. В арт-дизайне преобладает качество

- 1) *эстетичность* 2) эргономичность 3) экологичность 4) экономичность

14. Классический дизайн - это....

- 1) эстетичность 2) эргономичность 3) *равновесный баланс пользы и красоты* 4) экономичность

15. Дизайнер не может обойтись без такого качества мышления как ...

- 1) быстрота реакции 2) гибкость 3) критичность 4) фантазия

Контрольная работа № 2 Вариант № 1

1. Когда возникло понятие дизайн?
2. Когда дизайн сформировался как вид деятельности?
3. Какими личностно-профессиональными качествами должен обладать дизайнер?
4. Какими показателями характеризуется художественное произведение?
5. Какие условия необходимы для развития творческой личности?
6. Назовите качества мышления творческой личности.
7. Какие существуют стадии творческого процесса?
8. Какие эвристические методы вы знаете?
9. Каким образом эвристические методы помогают дизайнеру?

Вариант № 2

1. Тип деятельности дизайна ...

- 1) канонический 2) ремесленный 3) художественный 4) *проектный*

2. Понятие «дизайн» возникло ...

- 1) В конце XIX в. 2) *в эпоху Возрождения* 3) В XX в. 4) В XV в.

3. Дизайн как вид деятельности сформировался ...

- 1) *В конце XIX в.* 2) в эпоху Возрождения 3) В XX в. 4) В XV в.

4. Первая дизайнерская организация в России – это ...

1) Строгановское училище 2) Мухинское училище 3) *ВХУТЕМАС* 4) Веркбунд

5. Выход мысли за пределы известного – это...

1) деятельность правого полушария мозга 2) логика 3) сознательный акт 4) *творчество*

6. Дизайн-концепция – это...

1) образ 2) программа 3) курс 4) *сформулированная идея проекта*

7. Выброс мысли из подсознания в сознание – это...

1) художественный образ 2) *инсайт* 3) творчество 4) инкубация

8. Дизайнер должен иметь развитую память.

1) механическую 2) слуховую 3) *зрительную* 4) моторную

9. Условием для развития творческой личности дизайнера является среда.

1) *творческая* 2) музыкальная 3) интеллектуальная 4) позитивная

10. Вынашивание идеи – это стадия ...

1) инсайта 2) *инкубации* 3) беспокойства 4) анализа

11. Для решения проблемы дизайнеру необходимо выработать.....

1) индивидуальную позицию 2) два варианта решений 3) одно решение 4) *несколько вариантов решений*

12. Неудовлетворенность дизайнера является

1) показателем слабости характера 2) мешающим обстоятельством 3) *двигателем качества* 4) плохим качеством

13. При проектировании имиджа клиента дизайнеру необходимо...

1) презентовать авторские идеи 2) *презентовать лучшие качества клиента* 3) презентовать достоинства и недостатки клиента 4) выбрать наиболее подходящий образ

14. Сублимация – это...

- 1) вдохновение 2) поиск идеи 3) перевод сексуальной энергии в творческую 4) *перевод любой энергии в творческую*

15. Нарушение правил для дизайнера является.....

- 1) показателем плохого характера 2) показателем морально неустойчивой личности 3) показателем творческой 4) преодолением общественной морали

5 курс, 9 семестр.

Контрольная работа

Вариант № 1.

1. В чем заключается компромиссный метод решения задач при проектировании костюма?
2. Чем характеризуется дизайнерский образ в костюме?
3. Перечислите творческие источники дизайнера.
4. Что необходимо сделать дизайнеру, чтобы спроектировать нужную для клиента вещь?
5. Что такое мода?
6. Функции моды.
7. Закономерности развития моды.
8. Для чего нужно прогнозирование моды?
9. Что рекламирует мода?
10. Какие составные части входят в понятие «морфология вещи»?
11. Каковы пути экологизации дизайна?
12. Особенности проектирования коллекции?
13. Особенности проектирования единичного изделия?
14. Назовите разновидности моделирования коллекции.

Вариант № 2

1. Источником творчества дизайнера является...

- 1) музыка 2) исторический костюм 3) клиент 4) *любые объекты и ассоциации*

2. Назревающие идеи в моде называются...

- 1) бессознательными 2) *тенденциями* 3) брендом 4) философскими

3. Комбинаторика – это ...

- 1) метод дизайна 2) раздел теории дизайна 3) *поиск новых комбинаций* 4) удобство

4. Метод деконструкции в дизайне костюма впервые применил

- 1) Пако Рабан 2) *Ё. Ямамото* 3) Лагерфельд 4) Шанель

5. Метод инверсии – это ...

- 1) нарушение конструкции 2) вставка 3) *переворот* 4) создание одежды из одного куска ткани

6. Нон-дизайн – это ...

- 1) *не вещественный дизайн* 2) оптическое искусство 3) ложный дизайн 4) декоративный дизайн

7. Кич – это ...

- 1) не вещественный дизайн 2) оптическое искусство 3) *дурной вкус* 4) не дизайн

8. В промышленной коллекции изделий высок показатель...

- 1) *экономичность* 2) эстетичность 3) экологичность 4) креативность

9. В коллекции «Haute couture» высок показатель...

- 1) работоспособность 2) экономичность 3) *эстетичность* 4) экологичность

10. Облегающие вещи шьют из ...

1) прозрачных материалов 2) *растяжимых материалов* 3) тонких материалов 4) не мнущихся материалов

11. Из шифона шьют...

1) формованные изделия 2) с большим количеством швов 3) облегающих форм 4) *изделия объемных форм*

12. В одежде «Haute couture» преобладает функция

1) утилитарная 2) эргономическая 3) *эстетическая* 4) экологическая

13. В одежде prêt-à-porter преобладает функция

1) экономическая 2) *эргономическая* 3) эстетическая 4) экологическая

14. В промышленной одежде преобладает функция

1) *экономическая* 2) эргономическая 3) эстетическая 4) экологическая

15. В общении дизайнера с клиентом важно

1) презентация авторских идей 2) *вживание в образ клиента* 3) рассчитать расход ткани на модель 4) показать модные идеи

2.7. Тестовые задания по проверке остаточных знаний

по дисциплине «Основы теории и методологии дизайн-проектирования костюма» для специальности 070601 – «дизайн костюма». 53 задания. Время тестирования – 80 минут.

1. Дизайн - это

1) искусство 2) *польза и красота* 3) удобство 4) гармоничность

2. Объекты дизайна - это ...

1) промышленная 2) элементы пред- 3) *материальные* 4) предметы

продукция метной среды *и нематериальные объекты*

3. Педагогический потенциал дизайна – это ...

- | | | | |
|--------------------------------------|------------------------------|-------------------|--|
| 1) методы и формы дизайн-образования | 2) общечеловеческие ценности | 3) идеи гуманизма | 4) <i>обучающие и воспитательные возможности</i> |
|--------------------------------------|------------------------------|-------------------|--|

4. Экодизайн – это ...

- | | | | |
|-------------|-------------------------------|------------------|------------------|
| 1) удобство | 2) <i>природные материалы</i> | 3) экономичность | 4) гармоничность |
|-------------|-------------------------------|------------------|------------------|

5. Основной метод дизайна – это ...

- | | | | |
|-------------|---------------|--------------------------|--------------------|
| 1) фантазия | 2) компоновка | 3) <i>проектирование</i> | 4) конструирование |
|-------------|---------------|--------------------------|--------------------|

6. Тип деятельности дизайна ...

- | | | | |
|-----------------|----------------|-------------------|---------------------|
| 1) канонический | 2) ремесленный | 3) художественный | 4) <i>проектный</i> |
|-----------------|----------------|-------------------|---------------------|

7. Понятие «дизайн» возникло ...

- | | | | |
|-------------------|-------------------------------|------------|------------|
| 1) В конце XIX в. | 2) <i>в эпоху Возрождения</i> | 3) В XX в. | 4) В XV в. |
|-------------------|-------------------------------|------------|------------|

8. Дизайн как вид деятельности сформировался ...

- | | | | |
|--------------------------|------------------------|------------|------------|
| 1) <i>В конце XIX в.</i> | 2) в эпоху Возрождения | 3) В XX в. | 4) В XV в. |
|--------------------------|------------------------|------------|------------|

9. Первая дизайнерская организация в России – это ...

- | | | | |
|--------------------------|----------------------|--------------------|-------------|
| 1) Строгановское училище | 2) Мухинское училище | 3) <i>ВХУТЕМАС</i> | 4) Веркбунд |
|--------------------------|----------------------|--------------------|-------------|

10. Комбинаторика – это ...

- | | | | |
|------------------|--------------------------|----------------------------------|-------------|
| 1) метод дизайна | 2) раздел теории дизайна | 3) <i>поиск новых комбинаций</i> | 4) удобство |
|------------------|--------------------------|----------------------------------|-------------|

11. Метод деконструкции в дизайне костюма впервые применил

1) Пако Рабан 2) *Ё. Ямамото* 3) Лагерфельд 4) Шанель

12. Метод инверсии – это ...

1) нарушение конструкции 2) вставка 3) *переворот* 4) создание одежды из одного куска ткани

13. Нон-дизайн – это ...

1) *не вещественный дизайн* 2) оптическое искусство 3) ложный дизайн 4) декоративный дизайн

14. Кич – это ...

1) не вещественный дизайн 2) оптическое искусство 3) *дурной вкус* 4) не дизайн

15. Дизайн-концепция – это...

1) образ 2) программа 3) курс 4) *сформулированная идея проекта*

16. Креативность – это...

1) мобильность 2) *творчество* 3) способность перевоплощаться 4) скорость

17. Внешнее преобразование прототипа – это...

1) декорирование 2) модернизация 3) *стайлинг* 4) конструирование

18. Структурное усовершенствование прототипа - это ...

1) декорирование 2) *модернизация* 3) стайлинг 4) конструирование

19. Выход мысли за пределы известного – это...

1) деятельность правого полушария мозга 2) логика 3) сознательный акт 4) *творчество*

20. При моделировании изделий высокой моды используется...

1) конструирование
2) *метод накладки* 3) формулы 4) манекен

21. Изделия высокой моды шьются ...

1) на ручной машине
2) на машине с электроприводом
3) *вручную* 4) на компьютере

22. Источником творчества дизайнера является...

1) музыка
2) исторический костюм
3) клиент
4) *любые объекты и ассоциации*

23. Проработкой фактуры материала занимается...

1) *текстильный дизайн*
2) портной
3) инженер
4) компьютер

24. Назревающие идеи в моде называются...

1) бессознательными
2) *тенденциями* 3) брендом 4) философскими

25. Наиболее активный цвет - ...

1) бирюзовый
2) белый
3) *красный* 4) фиолетовый

26. Облегающие вещи шьют из ...

1) прозрачных материалов
2) *растяжимых материалов*
3) тонких материалов
4) не мнущихся материалов

27. Из шифона шьют...

1) формованные изделия
2) с большим количеством швов
3) облегающих форм
4) *изделия объемных форм*

28. В начале XX в. сформировался стиль...

1) *конструктивизм*
2) кич
3) хай-тек
4) футуризм

29. В промышленной коллекции изделий высок показатель...

1) *экономичность*
2) эстетичность
3) экологичность
4) креативность

30. В коллекции «Haute couture» высок показатель...

- 1) работоспособность 2) экономичность 3) *эстетичность* 4) экологичность

31. Экологическая направленность в дизайне – это...

- 1) *забота о человеке и природе* 2) забота о развитии экономики 3) реклама на фоне природы 4) использование в одежде натуральных мехов

32. Дизайнер в Англии – это...

- 1) художник 2) *создатель новых идей* 3) оформитель 4) изобретатель-конструктор

33. В Японии дизайну начинают обучать...

- 1) в специальных дизайнерских школах 2) в университете 3) *в школе, в младших классах* 4) в школе, в старших классах

34. С точки зрения семантики костюм – это...

- 1) одежда 2) образ 3) художественное произведение 4) *вид информации*

35. Наиболее креативной являетсяколлекция

- 1) авторская prêt-a-porter 2) *авторская авангардная* 3) промышленная 4) авторская «Haute couture»

36. В одежде «Haute couture» преобладает функция

- 1) утилитарная 2) эргономическая 3) *эстетическая* 4) экологическая

37. В одежде prêt-a-porter преобладает функция

- 1) экономическая 2) *эргономическая* 3) эстетическая 4) экологическая

38. В промышленной одежде преобладает функция

- 1) *экономическая* 2) эргономическая 3) эстетическая 4) экологическая

39. В общении дизайнера с клиентом важно

- 1) презентация авторских идей 2) *вживание в образ клиента* 3) рассчитать расход ткани на модель 4) показать модные идеи

40. В инженерном дизайне преобладает качество

- 1) эстетичность 2) *эргономичность* 3) экологичность 4) модность

41. В арт-дизайне преобладает качество

- 1) *эстетичность* 2) эргономичность 3) экологичность 4) экономичность

42. Классический дизайн - это....

- 1) эстетичность 2) эргономичность 3) *равновесный баланс пользы и красоты* 4) экономичность

43. Дизайнер не может обойтись без такого качества мышления как ...

- 1) быстрота реакции 2) гибкость 3) критичность 4) фантазия

44. Выброс мысли из подсознания в сознание – это...

- 1) художественный образ 2) *инсайт* 3) творчество 4) инкубация

45. Дизайнер должен иметь развитую память.

- 1) механическую 2) слуховую 3) *зрительную* 4) моторную

46. Условием для развития творческой личности дизайнера является среда.

- 1) *творческая* 2) музыкальная 3) интеллектуальная 4) позитивная

47. Вынашивание идеи – это стадия ...

- 1) инсайта 2) *инкубации* 3) беспокойства 4) анализа

48. Для решения проблемы дизайнеру необходимо выработать.....

- 1) индивидуальную позицию 2) два варианта решений 3) одно решение 4) *несколько вариантов решений*

49. Неудовлетворенность дизайнера является

- 1) показателем слабости характера 2) мешающим обстоятельством 3) *двигателем качества* 4) плохим качеством

50. При проектировании имиджа клиента дизайнеру необходимо...

- 1) презентовать авторские идеи 2) *презентовать лучшие качества клиента* 3) презентовать достоинства и недостатки клиента 4) выбрать наиболее подходящий образ

51. Сублимация – это...

- 1) вдохновение 2) поиск идеи 3) перевод сексуальной энергии в творческую 4) *перевод любой энергии в творческую*

52. Нарушение правил для дизайнера является.....

- 1) показателем плохого характера 2) показателем морально неустойчивой личности 3) показателем творческой 4) преодолением общественной морали

2.8. Методические указания

2.8.1. Методические указания по проведению преподавателем лекций

При оснащении кафедры мультимедийной аппаратурой можно использовать накопленный визуальный материал на электронных носителях.

Основные изображения необходимо показать вначале лекции, чтобы студенту было понятно, о чем пойдет речь, и о чем он будет писать. По ходу лекции те же картинки представляются уже с более подробным рассмотрением: преподавателем анализируется идея, объясняется ее решение. В конце лекции представляются наиболее интересные детали или сведения. Лекционный материал прерывается показом картинок примерно через равные промежутки времени, для преодоления усталости у студентов.

2.8.2. Методические указания по выполнению лабораторных работ

4 курс, 8 семестр – 15 часов. Эвристические методы в дизайне одежды

Перед началом работы студентам раздается учебное пособие «Эвристические методы в дизайне одежды». Просматривая изученный на лекциях материал, студент может работать по предложенной схеме или выбрать метод наиболее его привлекающий. Восемь идей-моделей выполняются быстрыми набросками на формате А4. Модель-эскиз с лучшей идеей студенты могут выполнять линейной или линейно-пятновой (штриховой) графикой, в зависимости от вдохновения на формате А5. Подача эскиза может быть авторской оригинальной – это наиболее приветствуется преподавателем. Студент может параллельно работать над несколькими методами или выполнить сначала наброски по всем методам, а затем творческие эскизы. Свобода в пределах задания дает возможность студенту работать спокойно и самостоятельно, раскрепостить свое мышление.

5 курс, 9 семестр – 36 часов. Изготовление изделия модульным методом

На первом занятии студентам дается задание изготовить за семестр изделие модульным методом. Материал и форму модуля студенты выбирают сами. Модуль может быть вязаный спицами, вязаный крючком, кожаный, ме-

ховой, тканевый, из тесьмы, из открыток. Желательно, чтобы модуль был из материала с не осыпающимися краями. Если ткань осыпается то модули перед скреплением необходимо обработать (окантовать, выдернуть бахрому, обвязать крючком, обработать подкладом или придумать другой способ). Форма – квадрат, прямоугольник, круг, полукруг, цветок и др. Скреплять модули можно накладным швом, связывая крючком, пришивая к модулям завязки или другим способом. Идею студент может взять, разработанную им в прошлом семестре, либо разработать новую. Изделие может изготавливаться или на себя или на заказчика. Изделие может быть любого ассортимента.

2.8.3. Методические указания по выполнению самостоятельных работ

Самостоятельная работа является завершением заданий выданных на лабораторных работах. Наброски идей по каждому методу студент выполняет на лабораторных занятиях, затем преподаватель отбирает наиболее интересную и новую идею, которую студент прорисовывает дома – увеличивает формат А5 или А4, прорисовывает детально и оформляет гелевой ручкой в линейно-пятновой графике. Кроме того, студентам необходимо изучать дополнительные источники информации:

1. Пользование сетью Интернет для сбора дополнительной информации.
2. Изучение дополнительной теоретической и практической литературы.

3. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

3.1 Основная литература

1. Благова Т.Ю. Теория и методология дизайна. Учебное пособие. – Благовещенск: Амурский гос. ун.т, 2007. – 84 с. – ил.
2. Благова Т.Ю. Эвристические методы в дизайне одежды. Учебно-методическое пособие. – Благовещенск: Амурский гос. ун.т, 2006. – 60 с. – ил.

3. Ковешникова Н.А. Дизайн. История и теория. Учебное пособие. – Изд.: Омега-Л
4. Козлова Т.В. Художественное проектирование костюма. – М., 1982. – 144
5. Композиция костюма: Уч. пос./ Г.П. Гусейнов. – М., 2004. – 432 с.
6. Кравцова Т.А. Основы теории и методологии дизайн-проектирования костюма. Уч. пос. – Владивосток: ВГУЭС, 2004. – 65 с
7. Рачицкая Е.И. Моделирование и художественное оформление одежды: Уч. пос.- Ростов-на-Дону, 2002. – 605 с.
8. Петушкова Г.И. Проектирование костюма: Учебник. – М., 2004. – 416 с.

3.2 Дополнительная литература

1. Айльхауэр Х.Д. Альтенбург У. Мода между спросом и предложением. – М, 1983. 104
2. Ахилова З.Т. Петушкова Г.И. Пацявичуте А.А. Моделирование одежды на основе принципа трансформации.
3. Бастов Г.А. Художественное проектирование изделий из кожи. – М., 1995. – 208 с.
4. Бердник Т.О. Неклюдова. Дизайн костюма. Ростов-на-Дону, 2000. – 448 с
5. Виргинский В.С., Хаженов В.Ф. Очерки истории науки и техники с древнейших времен до середины XV века., М. Просвещение,1993г.
6. Грашин А.А. Методология дизайн-проектирования элементов предметной среды (дизайн унифицированных и агрегативных объектов). Уч. пос. . – М., 2004. – 230 с.
7. Гуревич П.С. Приключения имиджа. Типология телевизионного образа и парадоксы его восприятия. – М., 1991. – 221 с.
8. Искусство дизайна с компьютером и без. – М., 2004. – 204 с.
9. Костина А.В. Эстетика рекламы. Уч. пос.- М., 2003. – 297 с.

10. Коханенко А.И. Имидж рекламных персонажей. – Ростов-на-Дону, 2004 . – 143 с.
11. Матузова Е.М. Мода и крой: как увидеть, понять моду и создать крой модной формы. – М., 2001. – 192 с.
12. Моделирование и художественное оформление одежды: Учебник. – Ростов-на-Дону, 2001.- 346 с.
13. Нестеренко О.И. Краткая энциклопедия дизайна. - М., 1994 г.
14. Пармон Композиция костюма. Одежда, обувь, аксессуары. – М. 1985. – 264 с.
15. Стебельский М.В. Макетно-модульный метод проектирования одежды. – М, 1979. – 160 с.
16. Суарун А. Почему мы так одеты. – М., 1990 19 с.
17. Сухаров М. И. Бойцова А.М. Принципы инженерного проектирования одежды. – М., 1981. – 272 с.
18. Шершнева Л.П. Качество одежды. – М., 1985. – 192 с.
19. Чекалов А.К. Основы понимания декоративно-прикладного искусства. – М., 1962.
20. Черемных А.И. Основы художественного конструирования женской одежды: для художников.. – М., 1983 . – 192 с.
21. Шершнева Л.П., Рогова А.П. Проектирование и производство женского платья. – М., 1983. – 224 с.

3.3. Перечень наглядных и других пособий

Журналы «Ателье», «Журнал мод», «Бурда», зарубежные журналы высокой моды. Видеоматериалы с конкурсов «Магия моды», «Адмиралтейская игла». Визуальные электронные материалы для мультимедийной аппаратуры

3. ПЛАН-КОНСПЕКТ ЛЕКЦИЙ

4.1. 4 курс, 8 семестр – Теория и методология дизайна

Тема 1. Дизайн, его цели и задачи.

- Понятие дизайна: интерпретации термина дизайн, основные составляющие красота и польза. Дизайн как вид деятельности, основанный на стыке науки, техники и искусства. Дизайн как результат эстетического освоения промышленной продукции. Советские заменители термина дизайн: техническая эстетика, художественное конструирование. Специфические признаки дизайна.
- Цели и задачи дизайна: специфика проблем, решаемых дизайном; проблема взаимоотношения диалектически противоположных качеств в едином дизайн-продукте. Двойная направленность дизайна: 1) на служение человеку и заботу о природе; 2) на развитие производства, на увеличение рынка сбыта продукции и накопление капитала, на создание новых потребностей.
- Гуманистическая цель дизайна: выбор направленности на сбалансированное сосуществование человека и природы. Педагогический потенциал дизайна (воспитательные и обучающие возможности). Воспитательные возможности: эстетическое, экологическое воспитание. Обучающие возможности: организация культуры мышления. Каналы воздействия дизайна на человека. Гармоничная предметная среда. Гармонично развитый человек.

Тема 2. Место дизайна в структуре человеческой деятельности. Виды дизайна.

- Место дизайна в различных типах деятельности (наука, техника, искусство). Бифункциональная природа дизайна. Положение дизайна между утилитарными вещами и предметами искусства. Соотношение красоты и пользы в арт-дизайне, инженерном дизайне и классическом дизайне.
- Классификация видов дизайна: по сферам жизнедеятельности; по выделению специфических качеств в дизайн-продукте; по уровням систем;

по видам деятельности. Отличие дизайна костюма от других видов; роли клиента и дизайнера. Текстильный дизайн – проработка фактуры поверхности материала. Дизайн обуви и аксессуаров – необходимое завершение целостного художественного образа.

- Особенности проектирования арт-дизайна и инженерного дизайна: примеры из интерьера, бытовых вещей, одежды. Необходимость создания одежды «Haute couture». Функциональность инженерного дизайна (спецодежды), его эстетические возможности.

Тема 3. Типы проектирования.

- Основные типы проектирования: модернизация - несущественное усовершенствование прототипа; стайлинг – переработка, структурное преобразование прототипа; новая разработка - создание объекта, не имеющего прямого прототипа (объективирование функции). Условность классификации.
- Технологическое, морфологическое, функциональное, проектирование; художественное конструирование. Аналоговое проектирование. Инновационное проектирование. Объектный дизайн. Средовой дизайн. Имидж-дизайн.
- Системный подход в проектной деятельности. Системный дизайн как целесозидание, глобальное проектирование человеческого и природного пространства. Проектирование структуры системы и ее связей. Системный подход в проектировании костюма.

Тема 4. Методы дизайна. Качества дизайн-продукта.

- Основные методы дизайна: художественное проектирование (основной, включающий в себя все другие), компоновка (гармоничное объединение элементов для создания целостного художественного образа), конструирование (построение чертежа конструкции изделия), моделирование или макетирование (воспроизведение образа и его черте-

жа в макетном материале), фантазия (объединяющий креативный метод).

- Виды конструирования: расчетный метод, метод накладки. Достоинства и недостатки расчетного метода, использование его при создании четкой и строгой конструкции изделия. Использование метода накладки при создании фантазийной креативной одежды.
- Принципы дизайн-деятельности. Качества дизайн-продукта: креативность, эстетичность, экономичность, эргономичность, экологичность, работоспособность. Использование этих характеристик и их показателей при создании дизайн-концепции проекта. Измерение качества костюма для выявления потребительской ценности.

Тема 5. Этапы дизайн-проектирования

- Предпроектное исследование: анализ прототипов, их достоинств и недостатков. Анализ источника творчества: выявление компонентов объекта и их характеристик; выбор компонента; выбор способов трансформации.
- Разработка авторских вариантов проектируемого объекта с использованием выбранного компонента, способов трансформации и соединение их современными тенденциями.
- Формирование дизайн-концепции. Способы формулировки дизайн-концепции. Эскизное оформление дизайн-концепции в плакате. Согласование дизайн-концепции и эскиза. Проектирование имиджа клиента: выявление и презентация достоинств, скрытие и отвлечение внимания от недостатков. Дизайн-программа: рекламирование, презентация и продвижение коллекции одежды на рынке.

Тема 6. Социокультурные предпосылки возникновения дизайна

- Признаки дизайн-мышления в Древнем мире. Канонический тип деятельности. Концентрация объективированных ценностей человек, адекватных его культуре в культурном образце.
- Накопление специфических признаков дизайна. Возникновение понятия дизайн - 16 в, интерпретация термина. Освобождение и всплеск творческого потенциала человечества в эпоху Ренессанса, породившее возникновение проектного типа деятельности.
- Научно-техническая революция XIX в., развитие промышленности, накопление техники, машин и вещей как результат разрыва утилитарного и эстетического начал. Осознание этого разрыва, преодоление и эстетическое освоение предметного мира. Специфичие признаки дизайна в XIX в.

Тема 7. Модель специалиста-дизайнера

- Личностно-профессиональные качества специалиста-дизайнера: креативность, смелость, самостоятельность, проектная рефлексия, коммуникативная компетентность, индивидуальный стиль.
- Психические особенности дизайнера: развитое зрительное восприятие, емкая зрительная память (эйдетизм), детальное пространственное воображение.
- Культура дизайн-мышления дизайнера: владение знаниями, принципами и методами дизайн-проектирования; мышление образами; дизайнерское мировоззрение.

Тема 8. Феномен творчества

- Творчество как выход мысли за пределы известного. Стадии творческого процесса. Погружение и выход из депрессионной ямы проблемы.
- Качества творческой личности. Условия и препятствия для развития творческой личности. Врожденные и приобретаемые качества.

- Художественный образ. Структура художественного произведения. Костюм как художественное произведение.

Тема 9. Эвристика

- Значение эвристики в развитии творческого потенциала человека. Значение эвристики для производства новых качественных товаров. Результаты внедрения в жизнь фантастических идей.
- Вклад отечественных и зарубежных изобретателей в развитие науки эвристики. Методы, созданные этими изобретателями.
- Методы научного мышления, их роль в организации сознания. Значение памяти, восприятия, внимания в развитии творческого мышления.

Тема 10. Методы эвристики

- Виды аналогий: прямая, личная, фантастическая аналогия. Метод неологии. Метод проектирования в воображаемых условиях или метод сценирования. Метод фокальных объектов.
- Метод мозгового штурма. Метод конференции идей. Метод складного ума. Метод контрольных вопросов. Перечень недостатков.

Тема 11. Методы эвристики

- Метод деконструкции, предложенный японскими дизайнерами Ё. Ямамото и Р. Кавакубо. Метод асимметрии. Метод инверсии. Прием перестановки. Метод комбинирования.
- Метод гиперболизации. Метод минимализации. Методы трансформации: изделия-трансформеры, детали-трансформеры, трансформирующаяся одежда из платков; требования к материалам. Эстетические и практические ценности данных методов.

Тема 12. Методы эвристики

- Метод проектирования на основе базовой конструкции. Метод морфологического анализа: расчленение формы на составные части, разнообразие каждой составной части, перегруппировка деталей внутри ассортимента, перегруппировка деталей разных ассортиментов и стилей.
- Метод последовательного приближения. Метод дробления задачи. Проектирование идеальной вещи.

Тема 13. Методы эвристики

- Метод совмещения несовместимого (разных стилей, разных фактур материалов, прием коллажа). Метод карикатуры.
- Метод игры. Использование метода игры для проектирования детских и взрослых карнавальных костюмов. Биодизайн. Использование метода игры при проектировании рекламных костюмов. Метод игры у известных дизайнеров. Безразмерная одежда. Кинетизм.

4.2. 5 курс, 9 семестр – Теория и методология дизайн-проектирования костюма

Тема 1. Основы творческого процесса в дизайне костюма.

- Постановка задачи, замысел, проект. Компромиссный метод решения частных задач при проектировании костюма. Костюм, как система. Проектный образ - идеальный объект или художественная модель, созданная воображением дизайнера. Образ в искусстве и дизайне.
- Творческие источники, используемые при проектировании костюма. Заимствование аналогий у других жанров искусства, композиционное моделирование целостных объектов, смыслообразование. Создание художественного образа.

Тема 2. Работа с клиентом.

- Перевоплощение или заимствованная позиция, отождествление себя с клиентом. Анкета для изучения ценностей, потребностей клиента, его темперамента. Определение требований и ограничений. Типология клиентов. Разнообразие ценностей и потребностей у людей из разных социальных групп.
- Анкета для выявления образа изделия. Сценарное моделирование объекта, художественное моделирование. Включение вещи в ситуацию. Подбор материалов для изделия. Инструкция для изучения материала при покупке. Расчет расхода ткани. (2 часа).

Тема 3. Мода как процесс.

Проявления моды: модные слова, модные идеи, модные интерьеры, модная архитектура, модная одежда. Структура и функции моды. Ценности моды. Анализ закономерностей развития моды, различные теории. Методы прогнозирования, различные подходы. Мода как психологический и социальный феномен, как форма рекламы. Мода как форма массового поведения. (2 часа).

Тема 4. Проектирование коллекции

- Структура коллекции. Средства гармонизации: различные позиции.
- Проектирование авторской коллекции (определение социальной группы потребителей, ассортимента, назначения). Поиск и разработка идей. Анализ функциональной ценности полученных идей. Выбор целевой потребительской группы. Определение функционального назначения коллекции. Проектирование перспективной коллекции.
- Проектирование промышленной коллекции: ограничительные условия, рентабельность, конкуренция, свободные ниши. (2 часа). Особенности проектирования театральных и концертных коллекций.

Тема 5. Анализ вещи.

- **Функции вещи. Морфология вещи. Пространственная структура (фигура, величина, положение, порядок). Функционально-техническая структура (поиск дизайнерского решения формы на основе пространственной перекомпоновки прототипа).**
- **Поиск формы на основе преобразования конструктивных связей морфологии прототипа. Преобразование морфологии на основе переосмысления функционального процесса деятельности. Технологическая форма вещей (проекция технологического процесса на материал вещи)**
- **Проектные исследования. Ретроспективное моделирование. Конструктивное моделирование. Перспективное моделирование. Проектирование единичного изделия, ансамбля, комплекта. Проектирование новых видов одежды. (2 часа).**

Тема 6. Экологическая ориентация в дизайне костюма.

- **Экологизация потребления – это использование вторсырья, модернизация морально и физически устаревших вещей (стиль винтаж); использование качественных надежных классических вещей с длительным сроком службы**
- **Экологизация производства - баланс натуральных и синтетических материалов, создание волокон со свойствами саморазложения, создание волокон со свойствами натуральных и превосходящих их по эксплуатационным качествам.**
- **Экологическая пропаганда – это пропаганда аскетизма, минимализма, универсальных вещей; отказ от натуральных мехов, кож, замена синтетическими имитациями.**

Тема 7. Школы дизайна.

- Обучение дизайнеров во Франции, Англии, Италии. Особенности Европейской одежды. Последствия японского прогресса, отразившиеся на одежде мужчин и женщин, японской школьной формы.
- Обучение дизайнеров в России: Московская, Питерская, Омская, Владивостокская школы дизайна. Особенности отечественного менталитета, мировоззрения, ценностей, рынка одежды.

Тема 8. Костюм как вид информации.

- Знаковость, символика, семантика костюма: значение цвета в разных культурах; степень обнажения фигуры в разных культурах и разных социальных группах; значение рисунков и орнаментов.
- Социальные факторы развития моды: демографический фактор, политический фактор, фактор национального менталитета, фактор социального статуса, фактор сексуальной идентификации (2 часа).

5. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКАЯ КАРТА

5.1. 4 курс, 8 семестр

№ не де л и	Тема лекции	ч а с о в	Тема и задание лабораторной ра- боты	ч а с о в	Задание само- стоятельной работы	ч а с о в	Форма текущего контроля
1	Дизайн, его цели и задачи.	2					
2	Место дизайна в структуре человеческой деятельности. Виды дизайна.	2	Модульный метод. 4 наброска из журналов.	2	4 наброска собственных идей	3	8 набросков на А4, 1 эскиз лучшей идеи в ч/б графике на А5
3	Типы проектирования.	2					
4	Методы дизайна. Качества дизайн-продукта.	2	Вставка. 4 наброска из журналов.	2	4 наброска собственных идей	3	8 набросков на А4, 1 эскиз лучшей идеи в ч/б графике на А5
5	Контрольная № 1	2					
6	Этапы дизайн-проектирования	2	Деконструкция. 4 наброска из журналов.	2	4 наброска собственных идей	3	8 набросков на А4, 1 эскиз лучшей идеи в ч/б графике на А5
7	Социокультурные предпосылки возникновения дизайна	2					
8	Модель специалиста-дизайнера	2	Инверсия. 4 наброска из журналов.	2	4 наброска собственных идей	3	8 набросков на А4, 1 эскиз лучшей идеи в ч/б графике на А5
9	Феномен творчества	2					
10	Контрольная № 2	2	Гиперболизация. 4 наброска из журналов.	2	4 наброска собственных идей	3	8 набросков на А4, 1 эскиз лучшей идеи в ч/б графике на А5
11	Эвристика	2					

12	Методы эвристики	2	Метод интеграции. 4 наброска из журналов.	2	4 наброска собственных идей	3	8 набросков на А4, 1 эскиз лучшей идеи в ч/б графике на А5
13	Методы эвристики	2					
14	Методы эвристики	2	Совмещение несовместимого. 4 наброска из журналов.	3	4 наброска собственных идей	3	8 набросков на А4, 1 эскиз лучшей идеи в ч/б графике на А5
15	Методы эвристики	2					
	Итого часов	30		15		24	

5.2. 5 курс, 9 семестр.

№ недели			Задание лабораторной работы	час	Задание самостоятельной работы	час	Форма текущего контроля
1			Выбор модуля: вязаного спицами, вязаного крючком, кожаного, мехового, тканевого, из тесьмы, из открыток.	2	Изучение модульной одежды в магазинах, на рынке.	4	Наброски увиденных изделий
2	Основы творческого процесса в дизайне костюма.	2	Проектирование изделия.	2	Разработка вариантов.	8	Наброски собственных идей.
3			Изготовление образца. Корректировка образца.	2	Изготовление образцов	8	3-5 образцов
4	Работа с клиентом.	2	Построение конструкции в натуральную величину. Расчет количества модулей.	2	Уточнение конструкции и количества модулей	8	Чертеж, расчет. Выбор материала.
5.			Изготовление модулей.	2	Изготовление модулей.	2	Необходимое количество готовых модулей.
6	Проектирование коллекции.	2	Изготовление модулей.	2	Изготовление модулей.	2	Необходимое количество готовых модулей.

7			Изготовление модулей.	2	Изготовление модулей.	2	Необходимое количество готовых модулей.
8	Мода – понятие и терминология.	2	Изготовление модулей.	2	Изготовление модулей.	2	Необходимое количество готовых модулей.
9			Изготовление модулей.	2	Изготовление модулей.	2	Необходимое количество готовых модулей.
10	Анализ вещи.	2	Изготовление модулей.	2	Изготовление модулей.	2	Необходимое количество готовых модулей.
11			Изготовление модулей.	2	Изготовление модулей.	2	Необходимое количество готовых модулей.
12	Экологическая ориентация в дизайне костюма.	2	Изготовление модулей.	2	Изготовление модулей.	2	Необходимое количество готовых модулей.
13			Изготовление модулей.	2	Изготовление модулей.	2	Необходимое количество готовых модулей.
14	Контрольная	2	Изготовление модулей.	2	Изготовление модулей.	2	Необходимое количество готовых модулей.
15			Изготовление модулей.	2	Изготовление модулей.	2	Необходимое количество готовых модулей.
16	Школы дизайна.	2	Изготовление модулей.	2	Изготовление модулей.	2	Необходимое количество готовых модулей.
17			Монтаж изделия.	2	Завершение монтажа изделия.	16	Завершенное изделие.
18	Костюм как вид информации.	2	ВТО изделия. Отделка изделия.	2	Отделка изделия.	9	Готовое изделие
	Итого	18		36		77	

6. ПРИМЕРЫ ВЫПОЛНЕНИЯ ЗАДАНИЙ ПО САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЕ



Наборная 30
шорты и юбка



свадьба 30
Наборная 30



Матр. 30
визажист 30
визажист 30



Визажист 30
визажист 30



Визажист 30
Матр. 30
визажист 30





