

МИНПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИИ  
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования  
"Российский государственный профессионально-педагогический университет"  
Институт гуманитарного и социально-экономического образования  
Кафедра стиля и имиджа

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

**Б1.В.ДВ.02.01 ИСКУССТВО МОДНОЙ ИЛЛЮСТРАЦИИ**

Направление подготовки: 44.03.04 Профессиональное обучение (по отраслям)

Профиль подготовки: Креативные технологии в индустрии моды и красоты (по элективным модулям)

Формы обучения: очная, заочная

Квалификация (степень) выпускника: Бакалавр

Объем: в зачетных единицах: 3 з.е.  
в академических часах: 108 ак.ч.

Проректор по образовательной  
деятельности

Л. К. Габышева

**Разработчики:**

Старший преподаватель кафедры стиля и имиджа  
Крель Д. Ф.

Рабочая программа дисциплины (модуля) составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 44.03.04 Профессиональное обучение (по отраслям), утвержденного приказом Минобрнауки России от 22.02.2018 №124, с учетом трудовых функций профессиональных стандартов: "Педагог дополнительного образования детей и взрослых", утвержден приказом Минтруда России от 22.09.2021 № 652н; "Специалист в области проектирования текстильных изделий и одежды", утвержден приказом Минтруда России от 21.03.2022 № 151н; "Специалист по моделированию и конструированию швейных, трикотажных, меховых, кожаных изделий по индивидуальным заказам", утвержден приказом Минтруда России от 24.12.2015 № 1124н; "Специалист по предоставлению парикмахерских услуг", утвержден приказом Минтруда России от 25.12.2014 № 1134н; "Специалист по предоставлению визажных услуг", утвержден приказом Минтруда России от 22.12.2014 № 1080н.

## 1. Цель и задачи освоения дисциплины

Цель освоения дисциплины - развитие профессиональных компетенций через формирование художественного мировоззрения, проектного мышления и расширения кругозора в сфере моды и красоты для использования в профессионально-педагогической деятельности, направленной на подготовку специалистов в сфере креативной индустрии моды.

Задачи изучения дисциплины:

- обучение основам теоретических знаний и ведущим стилевым направлениям в области проектной графики для использования в ходе профессионально-педагогической деятельности;
- овладение различными видами проектной графики для использования в ходе профессионально-педагогической деятельности;
- формирование практических навыков и умений в различных видах техник проектной графики для проектирования дидактических средств;
- развитие творческих способностей, по средствам эвристических приемов и технологий художественного творчества для использования в ходе профессионально-педагогической деятельности.

## 2. Планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю), соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы

*Компетенции, индикаторы и результаты обучения*

ПК-П1 Способен к участию в планировании и организации производственной деятельности в области технологии имиджа, моды и красоты

ПК-П1.1 Вспомогательная деятельность в области проектирования швейных изделий и одежды

*Знать:*

ПК-П1.1/Зн1 Нормативные правовые акты Российской Федерации, национальные, межгосударственные и международные стандарты, технические условия в области проектирования швейных изделий и одежды

ПК-П1.1/Зн2 Анатомо-физиологические, антропометрические и биомеханические основы проектирования швейных изделий и одежды

ПК-П1.1/Зн3 Требования, предъявляемые к разработке и оформлению эскизов и художественных концепций новых образцов швейных изделий и одежды

ПК-П1.1/Зн4 Этические нормы профессиональной деятельности

*Уметь:*

ПК-П1.1/Ум1 Применять и использовать физико-механические, физико-химические, механико-технологические свойства материалов при проектировании швейных изделий различного назначения

ПК-П1.1/Ум2 Различать и применять переплетения готовых трикотажных, тканых и текстильных полотен

*Владеть:*

ПК-П1.1/Нв1 Разработка швейных изделий и одежды с учетом ассортимента, размерно-ростовочных и эргометрических показателей, аналитики развития

актуальных тенденций моды, художественно-колористического оформления, назначения, физико-механических, физико-химических, механико-технологических, эстетических и экономических параметров, в том числе с использованием специализированных программных продуктов (под руководством специалиста более высокого уровня квалификации)

ПК-П2 Способен инициировать и сопровождать проекты по созданию нематериальных и материальных объектов в индустрии моды и красоты

ПК-П2.2 Подбор моделей и формирование каталогов швейных изделий различного ассортимента с учетом модных тенденций, возрастных и полнотных групп для индивидуальных заказчиков

*Знать:*

ПК-П2.2/Зн1 История костюма разных стилей и направлений в дизайне

ПК-П2.2/Зн2 Стили, тенденции и направления моды в одежде текущего сезона

ПК-П2.2/Зн3 Основные законы, правила и средства композиции

ПК-П2.2/Зн4 Виды и ассортимент текстильных материалов, меха и кожи, их основные свойства

ПК-П2.2/Зн5 Правила разработки эскиза модели, техники зарисовки стилизованных фигур и моделей изделий

ПК-П2.2/Зн6 Графические программы для разработки эскизов моделей одежды

*Уметь:*

ПК-П2.2/Ум1 Осуществлять поиск различных источников информации о направлениях моды (журналов, каталогов, интернет-ресурсов) для разработки каталогов моделей одежды

ПК-П2.2/Ум2 Разрабатывать эскизы моделей с учетом модных тенденций, сезона, возрастных и полнотных групп

ПК-П2.2/Ум3 Пользоваться современными графическими редакторами и программами для разработки эскизов моделей одежды

ПК-П2.2/Ум4 Правила разработки эскиза модели, техники зарисовки стилизованных фигур и моделей изделий

ПК-П2.2/Ум5 Графические программы для разработки эскизов моделей одежды

*Владеть:*

ПК-П2.2/Нв1 Изучение модных тенденций в дизайне швейных изделий различного ассортимента

ПК-П2.2/Нв2 Подбор моделей одежды различного ассортимента с учетом модных тенденций сезона, возрастных и полнотных групп для индивидуальных заказчиков

ПК-П2.2/Нв3 Разработка эскизов моделей одежды различного ассортимента с учетом модных тенденций сезона, возрастных и полнотных групп для индивидуальных заказчиков

ПК-П2.2/Нв4 Формирование тематических каталогов моделей одежды различного ассортимента с учетом модных тенденций сезона, возрастных и полнотных групп для индивидуальных заказчиков

### 3. Место дисциплины в структуре ОП

Дисциплина Б1.В.ДВ.02.01 «Искусство модной иллюстрации» относится к формируемой участниками образовательных отношений части образовательной программы и изучается в семестре(ах): очная форма обучения - 5, заочная форма обучения - 6, 7.

Предшествующие дисциплины (практики) по связям компетенций:

Б1.О.06.04 Живопись с основами цветоведения;

Б1.О.06.01 Индустрия моды: история и современность;

Б1.В.ДВ.01.02.01 Колористика;

Б1.О.06.06 Композиция и проектная графика;

Б1.В.ДВ.01.01.04 Конструирование одежды;

Б1.В.ДВ.01.02.03 Креативное проектирование в индустрии красоты;

Б1.В.ДВ.01.01.03 Креативное проектирование в индустрии моды;

Б1.В.ДВ.01.01.01 Материаловедение;

Б2.О.01(У) Ознакомительная практика;

ФТД.02 Основы исследовательской деятельности;

Б1.В.ДВ.01.02.05 Основы профессионального мастерства в индустрии красоты;

Б1.В.ДВ.01.01.05 Основы профессионального мастерства в индустрии моды;

Б2.О.03(П) Профессионально-квалификационная практика;

Б1.О.06.03 Рисунок с основами пластической анатомии;

Б1.В.ДВ.01.02.04 Стилистика и искусство визажа;

Б1.В.ДВ.01.02.02 Технологии парикмахерского искусства;

Б1.В.ДВ.01.01.02 Технологии швейных изделий;

Б1.О.06.05 Цифровые технологии в креативных индустриях;

Б2.О.02(У) Эксплуатационная практика;

Последующие дисциплины (практики) по связям компетенций:

- Б1.В.ДВ.02.02 Авторское право;
- Б1.О.06.07 Бизнес-практики и предпринимательство в сфере моды и красоты;
- Б1.О.06.09 Брендинг;
- Б1.В.ДВ.03.02 Визуальные технологии в продвижении креативных проектов;
- Б3.01(Д) Выполнение и защита выпускной квалификационной работы;
- Б1.В.ДВ.01.02.08 Выполнение проекта в материале;
- Б1.В.ДВ.01.01.06 Дизайн одежды и текстиля;
- Б1.В.ДВ.01.01.04 Конструирование одежды;
- Б1.В.ДВ.01.01.07 Конструктивное моделирование;
- Б1.О.06.08 Маркетинг в индустрии моды и красоты;
- Б2.О.05(П) Научно-исследовательская работа;
- Б1.В.ДВ.01.02.05 Основы профессионального мастерства в индустрии красоты;
- Б1.В.ДВ.01.01.05 Основы профессионального мастерства в индустрии моды;
- Б2.О.04(П) Педагогическая практика;
- Б2.О.06(Пд) Преддипломная практика;
- Б1.В.ДВ.01.01.08 Проектирование в материале;
- Б1.В.ДВ.03.03 Профессиональные коммуникации и этика в индустрии моды и красоты;
- Б1.В.ДВ.01.02.04 Стилистика и искусство визажа;
- Б1.В.ДВ.01.02.06 Технологии имиджирования;
- Б1.В.ДВ.01.02.07 Художественное моделирование образного решения;
- ФТД.05 Цифровая мода;

В процессе изучения дисциплины студент готовится к видам профессиональной деятельности и решению профессиональных задач, предусмотренных ФГОС ВО и образовательной программой.

#### 4. Объем дисциплины и виды учебной работы

##### Очная форма обучения

Период обучения	Общая трудоемкость (часы)	Общая трудоемкость (ЗЕТ)	Контактная работа (часы, всего)	Практические занятия (часы)	Самостоятельная работа (часы)	Промежуточная аттестация (часы)
Пятый семестр	108	3	34	34	70	Зачет с оценкой (4)
Всего	108	3	34	34	70	4

##### Заочная форма обучения

Период обучения	Общая трудоемкость (часы)	Общая трудоемкость (ЗЕТ)	Контактная работа (часы, всего)	Лекционные занятия (часы)	Практические занятия (часы)	Самостоятельная работа (часы)	Установочные лекционные занятия (часы)	Промежуточная аттестация (часы)
Шестой семестр	36	1				34	2	
Седьмой семестр	72	2	12	2	10	56		Зачет с оценкой (4) Контрольная работа зфо
Всего	108	3	12	2	10	90	2	4

## 5. Содержание дисциплины

### 5.1. Разделы, темы дисциплины и виды занятий

#### *Очная форма обучения*

Наименование раздела, темы	Всего	Практические занятия	Самостоятельная работа
<b>Раздел 1. Введение</b>	<b>24</b>	<b>8</b>	<b>16</b>
Тема 1.1. Содержание, цели, задачи дисциплины	24	8	16
<b>Раздел 2. Способы создания и развития художественного образа</b>	<b>24</b>	<b>8</b>	<b>16</b>
Тема 2.1. Средства создания художественного образа	24	8	16
<b>Раздел 3. Композиция графического рисунка костюма</b>	<b>26</b>	<b>8</b>	<b>18</b>
Тема 3.1. Композиционные средства построения графического листа	26	8	18
<b>Раздел 4. Искусство модной иллюстрации в рекламе</b>	<b>30</b>	<b>10</b>	<b>20</b>
Тема 4.1. Графика журнала мод	14	4	10
Тема 4.2. Авторские фэшн-иллюстрации	16	6	10
<b>Итого</b>	<b>104</b>	<b>34</b>	<b>70</b>

#### *Заочная форма обучения*

Наименование раздела, темы	Всего	Лекционные занятия	Практические занятия	Самостоятельная работа	Установочные лекционные занятия
<b>Раздел 1. Введение</b>	<b>24</b>	<b>2</b>		<b>20</b>	<b>2</b>
Тема 1.1. Содержание, цели, задачи дисциплины	24	2		20	2
<b>Раздел 2. Способы создания и развития художественного образа</b>	<b>28</b>		<b>2</b>	<b>26</b>	

Тема 2.1. Средства создания художественного образа	28		2	26	
<b>Раздел 3. Композиция графического рисунка костюма</b>	<b>22</b>		<b>2</b>	<b>20</b>	
Тема 3.1. Композиционные средства построения графического листа	22		2	20	
<b>Раздел 4. Искусство модной иллюстрации в рекламе</b>	<b>30</b>		<b>6</b>	<b>24</b>	
Тема 4.1. Графика журнала мод	14		2	12	
Тема 4.2. Авторские фэшн-иллюстрации	16		4	12	
<b>Итого</b>	<b>104</b>	<b>2</b>	<b>10</b>	<b>90</b>	<b>2</b>

## 5. Содержание разделов, тем дисциплин

### *Раздел 1. Введение*

#### *Тема 1.1. Содержание, цели, задачи дисциплины*

Содержание, цели, задачи дисциплины. Графика как вид искусства. Виды графики (станковая, книжная, прикладная, проектная графика). Роль модной иллюстрации в общей системе проектирования. Иллюстрации как инструмент, передающий суть проектного замысла дизайнера. Виды графических работ на каждом этапе иллюстрирования.

### *Раздел 2. Способы создания и развития художественного образа*

#### *Тема 2.1. Средства создания художественного образа*

Материалы и виды техники графической композиции. Примеры различной графической подачи костюма в творчестве известных дизайнеров и иллюстраторов моды. Зависимость подхода к созданию графического образа человека от вида и назначения изображаемого костюма.

### *Раздел 3. Композиция графического рисунка костюма*

#### *Тема 3.1. Композиционные средства построения графического листа*

Композиция однофигурная, двухфигурная, многофигурная. Гармонизация графического листа. Взаимодействие фигуры и фона. Средства и приёмы композиции.

### *Раздел 4. Искусство модной иллюстрации в рекламе*

#### *Тема 4.1. Графика журнала мод*

Использование средств фотографии и компьютерной графики в рекламно-презентационных графических изображениях.

#### *Тема 4.2. Авторские фэшн-иллюстрации*

Мода - графика как часть журнально-газетной графики, иллюстрация моды (эскизы костюмов, коллекций, журнал мод, рекламный плакат, рекламный буклет, пригласительный билет, рекламная продукция).

## 6. Рекомендуемые образовательные технологии

Для изучения дисциплины используются различные образовательные технологии:

1. Технологии проведения занятий в форме диалогового общения, которые переводят образовательный процесс в плоскость активного взаимодействия обучающегося и педагога. Обучающийся занимает активную позицию и престаает быть просто слушателем семинаров или лекций. Технологии представлены: групповыми дискуссиями, конструктивный совместный поиск решения проблемы, тренинг (микрообучение и др.), ролевые игры (деловые, организационно-деятельностные, инновационные, коммуникативные и др.).
2. Технология обучения в сотрудничестве применяются при проведении семинарских, практических и лабораторных занятий, нацелены на совместную работу в командах или

группах и достижение качественного образовательного результата. 3. Для организации процесса обучения и самостоятельной работы используются информационно-коммуникационные образовательные технологии, представленные в виде педагогических программных средств и электронной информационно-образовательной среды (ЭИОС). Технологии расширяют возможности образовательной среды, как разнообразными программными средствами, так и методами развития креативности обучаемых. К числу таких программных средств относятся моделирующие программы, поисковые, интеллектуальные обучающие, экспертные системы, программы для проведения деловых игр.

При реализации образовательной программы с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения:

- состав видов контактной работы по дисциплине (модулю), при необходимости, может быть откорректирован в направлении снижения доли занятий лекционного типа и соответствующего увеличения доли консультаций (групповых или индивидуальных) или иных видов контактной работы;
- информационной основой проведения учебных занятий, а также организации самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю) являются представленные в электронном виде методические, оценочные и иные материалы, размещенные в электронной информационно-образовательной среде (ЭИОС) университета, в электронных библиотечных системах и открытых Интернет-ресурсах;
- взаимодействие обучающихся и педагогических работников осуществляется с применением ЭИОС университета и других информационно-коммуникационных технологий (видеоконференцсвязь, облачные технологии и сервисы, др.);
- соотношение контактной и самостоятельной работы по дисциплине (модулю) может быть изменено в сторону увеличения последней, в том числе самостоятельного изучения теоретического материала.

## **7. Материально-техническое и учебно-методическое обеспечение дисциплины**

### **7.1. Перечень основной и дополнительной учебной литературы**

#### *Основная литература*

1. Тихонова, Н. В. Композиция костюма : учебное пособие / Н. В. Тихонова, Л. Ю. Махоткина, Ю. А. Коваленко. — Казань : Казанский национальный исследовательский технологический университет, 2017. — 88 с. — ISBN 978-5-7882-2078-9. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/79307.html>

2. Ющенко О. В. Проектная графика в дизайне костюма : учебное пособие. - Омск : Омский государственный институт сервиса, 2014. - 101 с. - Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/32794>.

3. Паранюшкин, Р.В. Рисунок фигуры человека [Электронный ресурс] : учеб. пособие / Р.В. Паранюшкин, Е.Н. Трофимова. — Электрон. дан. — Санкт-Петербург : Лань, Планета музыки, 2015. — 104 с. — Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/64347>. — Загл. с экрана.

4. Музалевская, Ю. Е. Стилистика в создании образа. Костюм в контексте гендерных изменений: Учебное пособие / Ю. Е. Музалевская. - Саратов: Ай Пи Ар Медиа, 2019. - 103 - 978-5-4497-0075-9. - Текст: электронный. // : [сайт]. - URL: <https://www.iprbookshop.ru/83277.html> (дата обращения: 09.11.2023). - Режим доступа: по подписке

5. Бикташева, Н.Р. Технический рисунок. Специальность «Дизайн костюма» [Электронный ресурс] : учеб. пособие — Электрон. дан. — Санкт-Петербург : Лань, Планета

музыки, 2020. — 1168 с. — Режим доступа: <https://e.lanbook.com/reader/book/129118/#2>. — Загл. с экрана.

#### *Дополнительная литература*

1. Элам, Кимберли. Геометрия дизайна. Пропорции и композиция [Текст] = Geometry of Design / Кимберли Элам. - Санкт-Петербург [и др.] : Питер, 2014. - 108 с.

2. Пигулевский, В. О. Дизайн и культура [Текст] = Design & culture / В. Пигулевский. - Харьков : Гуманитарный Центр, 2014. - 313 с.

3. Ткаченко, О. Н. Дизайн и рекламные технологии : учебное пособие для вузов [Гриф УМО] / О. Н. Ткаченко ; под ред. Л. М. Дмитриевой ; Омск. гос. техн. ун-т. - Москва : Магистр : ИНФРА-М, 2015. - 174 с.

4. Калмыкова, Н. В. Дизайн поверхности: композиция, пластика, графика, колористика [Текст] : учебное пособие для вузов / Н. В. Калмыкова, И. А. Максимова. - Москва : КДУ, 2010. - 153 с.

5. Миронов, Д. Ф. Компьютерная графика в дизайне [Текст] : учебник для вузов [Гриф УМО] / Д. Ф. Миронов. - Санкт-Петербург : ВHV-Санкт-Петербург, 2008. - 538 с.

6. Тарасова, О. П. Организация проектной деятельности дизайнера: Учебное пособие / О. П. Тарасова, О. Р. Халиуллина. - Оренбург: Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ, 2017. - 165 - 978-5-7410-1896-5. - Текст: электронный. // : [сайт]. - URL: <https://www.iprbookshop.ru/78932.html> (дата обращения: 09.11.2023). - Режим доступа: по подписке

7. Фалько, В. П. Основы композиции: учебное пособие / В. П. Фалько; Рос. гос. проф.-пед. ун-т.; Российский государственный профессионально-педагогический университет. - Екатеринбург: Издательство РГППУ, 2019. - 123 - 978-5-8050-0686-0. - Текст: электронный. // : [сайт]. - URL: <https://elar.rsvpu.ru/handle/123456789/30704> (дата обращения: 20.11.2023). - Режим доступа: по подписке

8. Лин, Майк В. Современный дизайн. Пошаговое руководство. Техника рисования во всех видах дизайна: от эскиза до реального проекта : [учеб.-практ. пособие] / Майк В. Лин ; [пер. с англ. О. П. Бурмаковой]. - Москва : АСТ : Астрель, 2010. - 203 с.

9. Сафина, Л. А. Художественное проектирование костюма: Учебное пособие / Л. А. Сафина, Л. М. Тухбатуллина, В. В. Хамматова. - Казань: Казанский национальный исследовательский технологический университет, 2017. - 84 - 978-5-7882-2229-5. - Текст: электронный. // : [сайт]. - URL: <https://www.iprbookshop.ru/100664.html> (дата обращения: 09.11.2023). - Режим доступа: по подписке

## **7.2. Профессиональные базы данных и ресурсы «Интернет», к которым обеспечивается доступ обучающихся**

### *Профессиональные базы данных*

Не используются.

### *Ресурсы «Интернет»*

1. <http://elar.rsvpu.ru/> - Электронный архив РГППУ

2. <http://eios.rsvpu.ru/> - Электронная информационно-образовательная среда РГППУ

3. <https://www.culture.ru/materials/120807/muzykalnaya-podborka-top-100-v-klassicheskoi-muzyke> - ПОРТАЛ КУЛЬТУРНОГО НАСЛЕДИЯ РОССИИ КУЛЬТУРА.РФ

4. <http://somc.ru/> - Методический центр по художественному образованию

### **7.3. Программное обеспечение и информационно-справочные системы, используемые при осуществлении образовательного процесса по дисциплине**

Информационные системы и платформы:

1. Система дистанционного обучения «Moodle».
2. Информационная система «Таймлайн».
3. Платформа для организации и проведения вебинаров «Mirapolis Virtual Room».

*Перечень программного обеспечения*

*(обновление производится по мере появления новых версий программы)*

1. Office Professional Plus;
2. Blender;
3. Gimp;
4. Krita;
5. 3ds Max;
6. Компас-3D;
7. Операционная система Windows;
8. Agisoft metashape professional;
9. Laserbox;
10. RangeVision ScanCenter NG;
11. Repeater-Host;
12. Steam;
13. ToupTek ToupView;
14. Ultimaker Cura;

*Перечень информационно-справочных систем*

*(обновление выполняется еженедельно)*

Не используется.

### **7.4. Специальные помещения, лаборатории и лабораторное оборудование**

Для практических занятий

FabLab (0-113)

Учебная аудитория (12-212)

Учебная аудитория (12-214)

Для самостоятельной работы

Медиа-зал помещение для самостоятельной работы (2-229)