**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**

**«РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ им. А.Н. Косыгина (ТЕХНОЛОГИИ. ДИЗАЙН. ИСКУССТВО)»**

(ФГБОУ ВО «РГУ им. А.Н. Косыгина»)

|  |  |
| --- | --- |
|  | “УТВЕРЖДАЮ”Проректор МГУДТ по учебно-методической работе\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Дембицкий С.Г. |

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

**«История моды и костюма ХХ – ХХI веков.**

**Дизайн иллюстраций мод.**

**Уроки векторной и растровой графики».**

Направленность: художественная

Возраст обучающихся – 10 - 18 лет

Срок реализации программы – 24 часа

Разработчик:

 Архипова Наталья Андреевна

Доцент кафедры Графического дизайна и визуальных коммуникаций

Москва 2017

Протокол согласований дополнительной общеразвивающий программы

**«История моды и костюма ХХ – ХХI веков.**

**Дизайн иллюстраций мод.**

**Уроки векторной и растровой графики».**

«СОГЛАСОВАНО»

Руководитель ЦТПО МГУДТ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Фирсов А.В.

 «\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2017\_\_\_ г.

 Дополнительная общеразвивающая программа составлена в соответствии с действующими федеральными, региональными нормативными правовыми актами и локальными актами ФГБОУ ВО «РГУ им. А.Н. Косыгина».

**Пояснительная записка**

Программа реализуется в рамках **технической** направленности.

**Актуальность и педагогическая целесообразность.**

Настоящий курс предлагает использование умения графических техник и знания построения формы костюма посредством рисунка (эскиз); знание использования цвета и его свойства для выявления формы и силуэта костюма разных исторических эпох; компоновке предметов фигуры человека и костюма, обуви и аксессуаров на плоскости и в пространстве в программах компьютерной растровой и векторной графики Adobe Photoshop и Adobe Illustrator.

**Актуальность** работы в рисунке, графических техниках построения предметов костюма; изучения профессиональных терминов, ознакомления с основами цветовой гармонии, истории моды в деятельности будущего дизайнера, художника-стилиста, модельера.

 Курс «История моды и костюма ХХ – ХХI веков. Дизайн иллюстраций мод. Уроки векторной и растровой графики» позволяет дать детям и подросткам необходимый уровень технической грамотности, а также с самого юного возраста окунуться в ту деятельность, которая обычно доступна людям только после окончания школы или даже университета.

Лекции и практические занятия направлены на ознакомление с историей костюма и моды ХХ – ХХI веков, и знакомство учащихся с компьютерными программами – Adobe Photoshop и Adobe Illustrator, работа с графическим планшетом. Изучая историю моды в первой части занятия, узнают особенности и факты о костюме, ученики создают собственные рисунки на заданную тему по определенному историческому периоду во второй части занятий. Все рисунки обучаемых печатаются на текстильном оборудовании в подарок на память о занятиях.

**Цель** – развитие творческих способностей и формирование раннего профессионального самоопределения подростков в процессе познания истории моды и проектирования в современных компьютерных программах.

**Задачи:**

*Обучающие:*

* Сформировать и укрепить систему основных понятий и этапов создания геометрических объектов как основы для дальнейшего изучения работы в конкретных графических пакетах.
* Научить самостоятельно решать технические задачи в процессе конструирования моделей костюма (выбор материала, планирование предстоящих действий, самоконтроль, умение применять полученные знания, приемы и опыт в конструировании других объектов и т.д.).
* Закрепить умение узнавать определенный исторический период по форме и силуэту костюма, уметь рисовать графические изображения, создавая мысленный образ в процессе создания моделей костюма, средствами компьютерной графики, использовать графический планшет, понимать принципы действия идея - реализация.

*Развивающие:*

* Развить логическое мышление, пространственное воображение, творческие способности.
* Развивать образное, техническое мышление и умение выразить свой замысел в проекте.
* Развить навыки работы на ПК.
* Развить познавательные, интеллектуальные и творческие способности обучающихся, в процессе создания моделей и проектов, умение работать в небольших группах, этику общения.
* Развить умение довести решение задачи до грамотной дизайн-модели.
* Развить смекалку, находчивость, изобретательность и устойчивый интерес к поисковой творческой деятельности.
* Развить умение излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений.
* Развить умение работать над проектом в команде, эффективно распределять обязанности.

*Воспитательные:*

* Воспитать чувство товарищества, чувство личной ответственности.
* Сформировать самостоятельность в решении поставленной задачи.
* Развить творческую инициативу и самостоятельность.

**Возраст детей** 8-18 лет.

**Количество детей в группе** 4-10 человек.

**Формы и режим занятий**

Занятия проходят 1 раз в неделю по 2 часа.

Во время занятий предусмотрен перерыв 15 минут (каждый час) на отдых, физкультминутки, проветривание лаборатории.

**Сроки реализации программы:** Программа рассчитана на 24 часа

**Планируемые результаты**

По итогам реализации программы дети будут:

*Знать:*

* теоретические основы истории моды и костюма;
* теоретические основы и закономерности компьютерной графики, выделяя ее специфику;
* роль и место компьютерной графики в системе наук и их основных отраслях;
* методы, алгоритмы и этапы создания изображений в ПК;
* порядок создания алгоритма программы действия;
* принцип работы с программами Adobe Photoshop и Adobe Illustrator;
* способы и приемы соединения слоев изображения;
* способ передачи рисунка на планшете в память ПК, подготовка документа для печати на принтере.

*Уметь:*

* владеть рисунком и приёмами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн - проекта в макетировании и моделировании с цветом и цветовыми композициями;
* применять полученные знания для работы над собственной моделью костюма;
* самостоятельно исправлять неточности и ошибки в компьютерных программах Adobe Photoshop и Adobe Illustrator.

*Владеть:*

* способностью обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном творческом подходе;
* навыками работы в компьютерных программах Adobe Photoshop и Adobe Illustrator.

**Формы контроля и подведения итогов**

В конце каждой темы проводится проверка знаний в форме короткого зачета, позволяющего выявить усвоение материала обучающимися.

Вопросы, которые возникают у обучающихся в процессе обучения, выносятся на общее обсуждение также в диалоговой форме разбора материала.

В качестве проверки используются различные формы подведения итогов: проведение внутренних соревнований между обучающимися учебных групп; участие в окружных, городских и международных соревнованиях по графическому дизайну.

**УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Название раздела, темы** | **Количество часов** | **Формы аттестации (контроля) по разделам** |
| **Всего** | **Теоретических** | **Практических** |
| 1 | Костюм 1900-1910 гг.  | 2 | 1 | 1 | показ |
| 2 | Костюм 1910-1920 гг. | 2 | 1 | 1 | показ |
| 3 | Костюм 1920-1930 гг. | 2 | 1 | 1 | показ |
| 4 | Костюм 1930-1940 гг. | 2 | 1 | 1 | показ |
| 5 | Костюм 1940-1950 гг. | 2 | 1 | 1 | показ |
| 6 | Костюм 1950 -1960 гг. | 2 | 1 | 1 | показ |
| 7 | Костюм 1960 – 1970 гг. | 2 | 1 | 1 | показ |
| 8 | Костюм 1970-1980 гг. | 2 | 1 | 1 | показ |
| 9 | Костюм 1980-1990 гг. | 2 | 1 | 1 | показ |
| 10 | Костюм 1990-2000 гг. | 2 | 1 | 1 | показ |
| 11 | Костюм 2000-2017 гг. | 2 | 1 | 1 | показ |
| 12 | История Дома моды «CHANEL». | 2 | 1 | 1 | показ |
|  | **Итого** | **24** | **12** | **12** |  |

# **СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОГО ПЛАНА.**

**Тема 1. Костюм 1900-1910 гг.**

*Теоретическая часть.* Знакомство с программой. Краткие сведения о формах работы. Техника безопасности. Правила работы в лаборатории и организация рабочего места. Лекция: Костюм 1900-1910 гг. Векторная графика. Рабочее пространство редактора. Инструменты: линии, примитивы. Рисование в векторном графическом редакторе. Цветовые модели. Инструменты управления цветом. Сборка изображений. Форматы сохранения и печать.

*Практическая часть.* Создание эскиза костюма адаптированного под современныеусловия, пройденного в теоретической части исторического периода.

**Тема 2. Костюм 1910-1920 гг.**

*Теоретическая часть.* Лекция: Костюм 1900-1910 гг.Просмотр слайд-шоу презентации. Растровая графика. Рабочее пространство редактора. Инструменты рисования. Цветовые модели. Инструменты управления цветом. Цветовая коррекция. Цветовые модели. Инструменты управления цветом. Тоновая коррекция. Слои. Художественные эффекты. Сборка изображений. Форматы сохранения и печать.

*Практическая часть.* Создание эскиза костюма адаптированного под современныеусловия, пройденного в теоретической части исторического периода.

**Тема 3. Костюм 1920-1930 гг.**

 *Теоретическая часть.* Лекция: Костюм 1920-1930 гг.

*Практическая часть.* Создание эскиза костюма адаптированного под современныеусловия, пройденного в теоретической части исторического периода.

**Тема 4. Костюм 1930-1940 гг.**

 *Теоретическая часть.* Лекция: Костюм 1930-1940 гг.

*Практическая часть.* Создание эскиза костюма адаптированного под современныеусловия, пройденного в теоретической части исторического периода.

**Тема 5. Костюм 1940-1950 гг.**

 *Теоретическая часть.* Лекция: Костюм 1940-1950 гг.

*Практическая часть.* Создание эскиза костюма адаптированного под современныеусловия, пройденного в теоретической части исторического периода.

**Тема 6.** **Костюм 1950 -1960 гг.**

*Теоретическая часть.* Лекция: Костюм 1950-1960 гг.

*Практическая часть.* Создание эскиза костюма адаптированного под современныеусловия, пройденного в теоретической части исторического периода.

**Тема 7. Костюм 1960 – 1970 гг.**

 *Теоретическая часть.* Лекция: Костюм 1960-1970 гг.

*Практическая часть.* Создание эскиза костюма адаптированного под современныеусловия, пройденного в теоретической части исторического периода.

**Тема 8. Костюм 1970-1980 гг.**

*Теоретическая часть.* Лекция: Костюм 1970-1980 гг.

*Практическая часть.* Создание эскиза костюма адаптированного под современныеусловия, пройденного в теоретической части исторического периода.

**Тема 9. Костюм 1980-1990 гг.**

 *Теоретическая часть.* Лекция: Костюм 1980-1990 гг.

*Практическая часть.* Создание эскиза костюма адаптированного под современныеусловия, пройденного в теоретической части исторического периода.

**Тема 10. Костюм 1990-2000 гг.**

*Теоретическая часть.* Лекция: Костюм 1990-2000 гг.

*Практическая часть.* Создание эскиза костюма адаптированного под современныеусловия, пройденного в теоретической части исторического периода.

**Тема 11. Костюм 2000-2017 гг.**

*Теоретическая часть.* Лекция: Костюм 2000-2017гг.

*Практическая часть.* Создание эскиза костюма адаптированного под современныеусловия, пройденного в теоретической части исторического периода.

**Тема 12. История Дома моды «CHANEL».**

*Теоретическая часть.* Лекция: История Дома моды «CHANEL».

*Практическая часть.* Создание эскиза костюма адаптированного под современныеусловия, пройденного в теоретической части исторического периода.

**Организационно-педагогические условия реализации программы.**

1. **Учебно-методическое обеспечение программы**

Занятия проводятся в форме лекций, обсуждения и практических работ.

При работе с детьми в учебных группах используются различные методы: словесные, метод проблемного обучения, проектно-конструкторский метод, а также игровой метод.

**Метод строго регламентированного задания.** Целостно-конструктивных и расчленено-конструктивных заданий по историческим периодам.

**Групповой метод** (мини-группы). Создание модели костюма по предложенной схеме группой занимающихся (2– 4 человека); определение ролей и ответственности, выбор рационального способа создания модели.

Проектный метод. Самостоятельное продумывание и создание модели. Защита собственного проекта.

**Соревновательный метод.** Проведение соревнований

* на скорость создания силуэта костюма;
* на скорость создания цветовой гаммы.

**Словесный метод.** Рассказ, беседа, описание, разбор, лекция, инструктирование, комментирование, распоряжения и команды.

**Метод наглядного воздействия.** Демонстрация слайд-шоу определённого исторического периода моды; демонстрация готовой модели эскиза костюма, адаптированного для современных условий жизни в стилистике определенного исторического периода моды; созданной занимающимся.

**Метод релаксации.** Выполнение гимнастического комплекса (физкульт-пауза) для снятия нагрузки на шейные отделы позвоночника, пальцы рук, тазобедренный сустав, мышцы спины.

**Дискуссия.** Смысл данного метода состоит в обмене взглядами по конкретной проблеме. С помощью дискуссии, обучающиеся приобретают новые знания, укрепляются в собственном мнении, учатся его отстаивать. Так как главной функцией дискуссии является стимулирование познавательного интереса, то данным методом в первую очередь решается задача развития познавательной активности обучающихся.

**Методическое обеспечение:**

Для успешного проведения занятий очень важна подготовка к ним, заключающаяся в планировании работы, подготовке материальной базы и самоподготовке педагога.

В этой связи продумывается вводная, основная и заключительная части занятий; просматривается необходимая литература, отмечаются новые термины и понятия, которые следует разъяснить обучающимся, выделяется теоретический материал, намечается содержание беседы или рассказа, подготавливаются наглядные пособия для создания современного дизайна костюма в стилистике эпохи, которой было посвящено занятие, а также подбирается соответствующий дидактический материал, слайды.

В конце занятия, обучающиеся демонстрируют свои творческие работы и дают оценку программе и техническим характеристикам: указывается на положительные моменты, отдельные недостатки, после чего работы печатаются на текстильном материале.

1. **Материально-технические условия реализации программы.**

Для проведения занятий необходимо достаточно просторное помещение, которое должно быть хорошо освещено и оборудовано необходимой мебелью: столы, стулья. Для работы необходимо иметь достаточное количество наглядного и учебного материала.

**Для реализации программы необходимо:**

1. Графические планшеты, стилусы.
2. Программное обеспечение (MicrosoftOffice)
3. Программное обеспечение для проектной деятельности (Adobe Illustrator)
4. Компьютеры
5. Системное программное обеспечение (Windows)
6. Принтер
7. Картридж, бумага
8. Проектормультимедийный
9. Экран для проектора
10. Сканер
11. **Учебно-информационное обеспечение программы**

**для педагогов**

1. Blackman C. 100 years of fashion illustration. Laurence King Publishing, 2007 г. – С.384.
2. Захаржевская Р.В. История костюма. От античности до современности. – 3-е изд., доп. – М.: РИПОЛ классик, 2007. – С. 288.: ил.
3. Кибалова Л., Гербенова О., Ламарова М. Иллюстрированная энциклопедия моды. Перевод на русский язык И.М.Ильинской и А.А.Лосевой в 1986г.- Прага,: Артия, 1966 г. - C.608.
4. Салариа Д. Барретт Н. Спорт: игры, игроки и зрители. Москва: Росмэн, 1994 г. – С.33.

###  5. Н. А. Райтман "Adobe Illustrator CS5". Эксмо, 2011 год, 592 стр.

**для обучающихся**

1. Блокнот для записей.
2. Блокнот для эскизов.