

Новый образовательный проект на базе учебного центра “ЛИК”:  
“SLIVIRIN: ШКОЛА ТЕКСТИЛЬНЫХ ИСКУССТВ”  
Авторская программа обучения дизайну одежды для детей и взрослых  
с разным уровнем подготовки.

### **Основная образовательная программа профессиональной подготовки по профессии «Дизайнер одежды»**

**Профессия:** дизайнер одежды

**Квалификация:** начальное образование. Специалист, обученный основам дизайна одежды, включая скетчинг, выбор материалов, конструирование и реализацию дизайнерских проектов

**Код профессии:** 2163

**Количество учебных недель** – 8

**Количество учебных часов** – 36 часов в неделю

**Форма обучения:** Очная

#### **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Рабочая программа по профессиональной подготовке профессии «Дизайнер одежды» для начинающего уровня обучающихся, без глубокого изучения швейной технологии. В этой программе студенты изучат основы построения базовых конструкций, базовые элементы моделирования и основы дизайна одежды.

**Цель программы** заключается в подготовке высококвалифицированных специалистов по профессии «Дизайнер одежды», способных разрабатывать и создавать собственные коллекции, работать в области моды и вносить свой вклад в индустрию одежды.

**Основными задачами** программы являются:

- Изучение основных принципов дизайна одежды.
- Освоение различных техник рисования и создания эскизов моделей одежды.
- Освоение техник ручной работы.
- Освоение методов создания стильных декоративных элементов и аксессуаров для одежды.
- Изучение современных тенденций и трендов в моде
- Участие в создании коллекции одежды с нуля, включая выбор материалов, создание эскизов, пошив и обработку готовых моделей.
- Анализ и обсуждение своих работ с опытными дизайнерами, получение

Для реализации программы профессиональной подготовки по профессии «Дизайнер одежды» учебным планом предусмотрено 98 часов. Из них на теоретическое обучение отводится 47 часов, производственное (практическое) обучение – 43 часа, на консультации, подведение итогов, квалификационный экзамен и др. - 8 часов.

Занятия, согласно программе, помогают учащимся научиться создавать модели и шаблоны для одежды, осваивать различные техники раскроя и пошива, а также разрабатывать дизайнерские концепции. В рамках программы "дизайн одежды с нуля" обучающиеся также изучают основы работы с различными материалами, выбор тканей и фурнитуры, а также практические навыки в создании скетчей, моделей и прототипов одежды. Это помогает им развить креативное мышление, визуальное мышление и навыки представления своих идей.

Однако, программа не уделяет углубленного изучения конструкции одежды. Она скорее ориентирована на развитие творческого потенциала и приобретение практических навыков для самостоятельной работы в сфере дизайна одежды.

Большое внимание уделяется также последующей интеграции обучающихся в общество. Занятия программы помогают развить коммуникационные навыки, тимбилдинг и работу в коллективе, что важно для успешной карьеры в области дизайна одежды.

Закрепление полученных знаний осуществляется в процессе выполнения практических работ, содержание которых разрабатывается преподавателем (мастером производственного обучения). Усвоение основных тем программы завершается проверочными работами, а все обучение – производственной практикой и квалификационным экзаменом. Производственная практика проводится в швейной мастерской под контролем преподавателя. Профессиональная подготовка по профессии "Дизайнер одежды" завершается проведением квалификационного экзамена.

#### **Квалификационный экзамен включает:**

- Теоретический экзамен по основным принципам дизайна и композиции.
- Создание образа для коллекции на основе заданной темы, включающей гармоничное сочетание цветов, фактур и форм.
- Презентация разработанного образа перед экзаменационной комиссией.
- Отработка навыков в техниках ручной работы, таких как вышивка, аппликация.
- Презентация мудборда с выполненными проектами и моделями одежды с учетом требований модных тенденций.

Лицам, успешно прошедшим аттестационные испытания, по решению государственной аттестационной комиссии выдается свидетельство государственного образца о присвоении разряда с рекомендациями на трудоустройство по профессии «Дизайнер одежды». Свидетельство об уровне квалификации дает выпускнику право трудоустроиться по полученной профессии, а также повысить свою профессиональную квалификацию в условиях производства. Лицо, не сдавшее квалификационный экзамен, получает справку установленного образца.

#### **1.1. Область применения программы**

В период освоения учебной практики обучающиеся приобретают необходимые знания, практические умения и первичные профессиональные навыки по избранной специальности. Учебная практика является первым этапом производственного обучения обучающихся к трудовой деятельности. Производственное обучение проводится, на базе учебного заведения в учебно- производственном классе.

#### **1.2. Место производственного обучения в структуре основной профессиональной образовательной программы:**

Производственное обучение входит в состав профессионально-технического цикла.

### 1.3. Цели и задачи обучения – требования к результатам освоения:

Квалификационная характеристика: Профессия – «Дизайнер одежды»

В результате освоения производственного обучения Конструктор - модельер с навыками дизайна одежды должен знать:

- Основы дизайна одежды: принципы композиции, цветовые сочетания, формы и линии.
- Техники создания эскизов и набросков для одежды.
- Работа с тканями: изучение различных типов тканей, их свойств и особенностей, способов обработки и комбинирования.
- Моделирование одежды: создание объемных конструкций и форм
- Проектирование и декорирование одежды: создание оригинальных деталей, манишек, карманов, рукавов, аппликаций, вышивки и т.д.
- Профессиональные стандарты и этика дизайнера: соблюдение правил, стандартов и кодексов поведения в индустрии моды.
- Проведение мероприятий и показов мод: создание концепции, подбор моделей, координация работы команды.
- Изучение источников вдохновения и разработка собственного стиля в дизайне одежды.
- Опыт работы в команде: умение взаимодействовать с другими специалистами - фотографами, визажистами, стилистами.

## Рабочий учебный план для профессиональной подготовки по профессии «Дизайнер одежды»

Форма обучения – очная

Вид выдаваемого документа – свидетельство государственного образца

Наименование дисциплины	ВСЕГО часов 98	В т.ч. теоретических часов 33	В т.ч. практических часов 65	Форма контроля (зачет, экзамен)
<b>1. Теоретическое обучение</b>	<b>5</b>	<b>5</b>		
1.1. Знакомство с профессией дизайнера одежды. Презентация программы.	1	1		

1.2 Основные принципы и техники дизайна одежды.	3	3		
1.3 Креативность и вдохновение, поиск новых форм и идей	1	1		
<b>2. Общепрофессиональный блок</b>	<b>28</b>	<b>8</b>	<b>20</b>	
2.1 Теория конструкции и введение в моделирование. Роль моделирования в дизайне одежды	2	2		
2.2 Работа с миллиметровкой. Создаем шаблоны базовых конструкций в масштабе.	5	1	4	
2.3 Создаем шаблоны базовых конструкций в масштабе.	2		2	
2.4 Основные способы моделирования	3	1	2	
2.5 Моделирование лифа и рукава	8	2	6	зачет
2.7 Моделирование юбок и брюк	8	2	6	зачет
<b>3. Создание базы и отработка швов</b>	<b>30</b>	<b>10</b>	<b>20</b>	
3.1 Материаловедение. Классификация текстильных волокон.	2	2		
3.2 Материалы для соединения швейных изделий. Фурнитура и отделочные материалы. Зачет по материаловедению.	4	4		зачет
3.3 Снятие лекал. подготовка шаблонов и перенесение на ткань.	5	1	4	
3.4 Ручные швы и их назначение	3	1	2	
<b>3.5</b> Машинное шитье: владение навыками работы на швейной машине. отработка швов.	8	2	6	
3.6 Сборка базовых конструкций на швейной машине	8		8	
<b>4. Дизайн. Основные методы.</b>	<b>20</b>	<b>8</b>	<b>12</b>	
4.1 Работа с пропорциями и силуэтами: понимание силуэта тела и умение подбирать пропорции. элементы и принципы композиции	3	3		

Понятие деконструкции и эргономики.				
4.2 Презентация основных техник дизайна и их ярких представителей. Уникальный дизайн в днк мировых брендов. Как найти свою уникальность.	3	3		
4.3 Драпировка и муляж. Теория создания объема и поиск новых форм в одежде.	6	1	5	
4.4. Практика поиска форм на манекене. Способы создания объема и придания жесткости. Основы создания архитектурных форм	3		3	
4.5 Рисунок: Техники рисунка, принцип создания скетчей и технических рисунков для НЕхудожников.	2		2	зачет
4.6 Понятие мудборда. Способы создания мудборда	3	1	2	зачет
<b>5. Уникальные техники ручной работы. Апсайклинг</b>	<b>14</b>	<b>2</b>	<b>12</b>	
<b>5.1 Апсайклинг</b>	2	2		
5.2 Вышивка: Подробное изучение и практика основных видов вышивки: - Крестик: Техника выполнения вышивки крестом и её разновидности. - Гладь: Основы глади, различные стежки. - Ришелье: Особенности создания ажурных узоров.	5		8	зачет
5.3 - Бисероплетение: Техники вышивки бисером и создание узоров. Перья. Камни. Бусины.	5		8	зачет
5.4 Роспись по ткани и термотрансферные изображения	2		2	зачет
<b>Дипломная работа:</b> Каждый ученик создаст свою капсулу одежды и представит её на подиуме. Лучшие работы будут показаны на международном конкурсе дизайнеров в общей коллекции выпускников.				Экзамен

--	--	--	--	--

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### 2.1. Оборудование:

1. Бытовые швейные машины –Janome
2. оверлочная машинка Merrylock
3. Утюг с парогенератором, гладильная доска
4. Шаблон с градацией лекал трёх основных конструкций: лиф, брюки и юбка. 2. Шаблон в масштабе.
5. Калька, чтобы каждый мог переснять шаблон
6. Миллиметровка, скотч, плотная бумага
7. Бонусный онлайн-урок с построением базовых основ по трем меркам.
8. Ткани, нитки черного и белого цветов, для целостности итоговых работ и красивого контента.
9. Проектор и колонка для демонстрации презентаций
10. Шаблоны для скетчей
11. Мел, булавки, жесткая сетка, кринолин, проволока, стяжки, клей, двойной скотч, ТТбумага
12. Манекен

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

#### Тема 1

Знакомство с профессией дизайнера одежды. Презентация программы.  
Основные термины и понятия.

**Цель урока:** Ознакомить обучающихся с основными аспектами профессии дизайнера одежды, его ролью и функциями в индустрии моды.

Продолжительность урока: 60 минут.

Методы обучения: лекция, презентация, групповая дискуссия.

Структура урока:

#### I. Введение (5 минут)

- Приветствие студентов
- Представление темы и цели урока
- Краткая информация о профессии дизайнера одежды

#### II. Основная часть (40 минут)

1. Роль и функции дизайнера одежды (10 минут) - Объяснение роли дизайнера в индустрии моды - Уточнение функций дизайнера, таких как создание моделей, разработка фасона и т.д.
2. Навыки и требования для дизайнера одежды (15 минут) - Обсуждение необходимых навыков для успешной работы в данной профессии, включая овладение рисунком, знание тканей и пропорций - Пояснение требований к творческому мышлению и умению работать в команде
3. Известные дизайнеры одежды (15 минут) - Представление и обсуждение работы популярных дизайнеров одежды, их стиля и влияния на индустрию моды - Рассмотрение известных фэшн-марок и их особенностей

#### III. Заключение (10 минут) - Подведение итогов урока - Ответы на вопросы студентов

### **Обучающийся должен уметь:**

1. Идентифицировать роль и функции дизайнера одежды в индустрии моды.
2. Определить основные навыки и требования для успешной работы в данной профессии.
3. Назвать и описать несколько известных дизайнеров одежды и их вклад в индустрию моды.
4. Понять необходимость творческого мышления и умения работать в команде в профессии дизайнера одежды.

### Тема 2

#### Основные принципы и техники дизайна одежды.

Длительность урока: 3 часа

**Цель урока:** Познакомить студентов с основными принципами и техниками дизайна одежды и дать им понимание о том, как эти принципы могут быть применены при создании уникальных и стильных моделей.

Урок будет разделен на несколько основных разделов:

#### I. Введение (15 минут)

- Приветствие студентов и представление себя в качестве преподавателя
- Объяснение цели и значимости изучения принципов и техник дизайна одежды

#### II. Основные принципы дизайна одежды (60 минут)

1. Пропорции (15 минут) - Объяснение важности использования правильных пропорций при создании одежды - Показ примеров моделей с правильными и неправильными пропорциями
2. Баланс (15 минут) - Рассмотрение принципа баланса в дизайне одежды - Объяснение различных способов достижения баланса, таких как симметрия и асимметрия
3. Цвет (15 минут) - Обсуждение влияния цвета на восприятие одежды - Предоставление информации о цветовых схемах и их применении
4. Текстура (15 минут) - Объяснение важности текстуры при создании интересных визуальных эффектов в одежде - Примеры различных текстур и их использование в дизайне

#### III. Техники дизайна одежды (90 минут)

1. Крой и шитье (30 минут) - Определение важности качественного кроя и шитья при создании одежды - Демонстрация основных техник кроя и шитья
  2. Декорирование (30 минут) - Объяснение различных способов декорирования одежды, таких как вышивка, нанесение принтов, использование аксессуаров и т.д. - Показ примеров с использованием различных техник декорирования
  3. Презентация (30 минут) - Обсуждение важности качественной презентации моделей одежды - Разъяснение правил и техник эффективной презентации дизайна одежды
- #### IV. Заключение (15 минут)

- Подведение итогов урока и обсуждение основных выученных принципов и техник дизайна одежды
- Разъяснение дальнейших шагов и советы по самостоятельному изучению данной темы

### **Обучающийся должен уметь:**

1. Правильно применять основные принципы дизайна одежды: пропорции, баланс, цвет и текстура;
2. Работать с различными техниками дизайна одежды, включая крой и шитье,

- декорирование и презентацию;
3. Применять изученные навыки и знания при создании собственных моделей одежды;
  4. Анализировать и оценивать дизайн моделей одежды с учетом принципов и техник дизайна.

### Тема 3

#### Креативность и вдохновение, поиск новых форм и идей

Длительность урока: 60 минут.

**Цель урока:** Познакомить студентов с различными способами поиска вдохновения и формирования креативности в дизайне одежды, а также научить их применять полученные знания для поиска новых форм и идей при создании своих проектов.

Содержание урока:

Введение (5 минут)

Приветствие студентов и краткое объяснение цели этого урока.

Подчеркнуть важность креативности и вдохновения в дизайне одежды.

Разговор о креативности (15 минут)

Обсуждение того, что такое креативность и почему она важна в дизайне одежды.

Примеры известных дизайнеров, которые проявили высокую креативность в своих работах.

Поиск вдохновения (30 минут)

Представление различных методов поиска вдохновения, таких как изучение искусства, путешествия, наблюдение за модными трендами, изучение истории моды, работа с настроением и эмоциями.

Обсуждение, какие источники вдохновения наиболее персональные и значимые для каждого студента.

Формирование креативности (30 минут)

Рассмотрение различных методов формирования креативности, таких как коллекционирование и создание мудбордов, экспериментирование с новыми техниками и материалами, игровые упражнения для стимулирования креативного мышления.

Задание студентам попробовать хотя бы один из предложенных методов до следующего урока и поделиться своими результатами.

Заключение (10 минут)

Обсуждение того, как полученные знания и навыки могут быть применены в реальном дизайне одежды.

Ответы на вопросы студентов и подведение итогов урока.

**Обучающийся должен уметь:**

1. Понимать важность креативности в дизайне одежды и ее роль в создании уникальных и запоминающихся проектов.
2. Изучать искусство, модные тренды, историю моды и другие источники в поиске вдохновения для своих дизайнерских работ.
3. Формировать свою собственную коллекцию вдохновляющих изображений, создавать мудборды и экспериментировать с новыми техниками и материалами.



4. Применять полученные знания и навыки в реальных проектах, создавать новые формы и идеи для одежды, отражающие индивидуальность и стиль.
5. Самостоятельно исследовать и экспериментировать с различными методами поиска вдохновения и формирования креативности в своей работе.
6. Самокритически оценивать и анализировать свои проекты с целью улучшения и дальнейшего развития своих дизайнерских навыков.

#### **Дополнительные учебные материалы и ресурсы:**

- Презентация слайдов о креативности и вдохновении в дизайне одежды.
- Изображения, иллюстрирующие примеры поиска вдохновения и формирования креативности.
- Белая доска или флипчарт с маркерами для коллективных активностей и записей.
- Фотографии и вырезки из журналов для создания мудбордов.

#### Тема 4

Теория конструкции и введение в моделирование. Роль моделирования в дизайне одежды

Тема: Теория конструкции и введение в моделирование в дизайне одежды

Длительность урока: 2 часа

**Цель урока:** Ознакомить обучающихся с основными принципами теории конструкции и введением в моделирование в дизайне одежды, а также понять роль моделирования в этом процессе.

#### **Структура урока:**

Введение в тему (5 минут)

Основные конструктивные элементы одежды (15 минут)

Обучение о различных конструктивных элементах одежды и их роли в создании модели

Примеры и иллюстрации для наглядности

Техники моделирования и преобразования (30 минут)

Обучение о различных техниках моделирования и преобразования, необходимых для создания различных элементов одежды

Подробное объяснение каждой техники и демонстрация на примерах

Практическое применение полученных знаний (60 минут)

Практические упражнения и задания для применения полученных знаний в процессе моделирования

Работа с готовыми моделями и создание собственных модификаций

Заключение и обсуждение (10 минут)

Резюмирующие вопросы и обсуждение полученной информации

#### **Обучающийся должен уметь:**

- Определить основные конструктивные элементы одежды
- Различать различные техники моделирования и преобразования.
- Практически применять полученные знания в процессе моделирования одежды
- Анализировать конструкции в готовых моделях

### Тема 5

Работа с миллиметровкой. Создаем шаблоны базовых конструкций в масштабе.

Объяснить значимость создания шаблонов базовых конструкций в масштабе, каким образом это упрощает процесс работы и позволяет достичь более точных и качественных результатов.

Основная часть (60 минут): основные этапы процесса работы с миллиметровкой: а. Анализ и измерение модели или изделия. б. Заготовка базового шаблона на листе миллиметровки. с. Расчет и отображение масштаба. d. Вырезание и сборка шаблона.

#### **Практические задания:**

- Нарисовать шаблон прямой юбки в масштабе.
- Нарисовать шаблон простого топа в масштабе.
- Нарисовать шаблон прямых брюк в масштабе.
- Нарисовать шаблон рукава в масштабе.

1. Привести примеры шаблонов базовых конструкций в масштабе, используя иллюстрации или фотографии различных моделей одежды.
2. Рассмотрите процесс изготовления шаблона базовой конструкции на примере одного из предыдущих заданий. Подготовьте пошаговые иллюстрации или фотографии, чтобы проиллюстрировать каждый этап работы.

#### **Обучающийся должен уметь:**

- Разбираться в принципах работы с миллиметровкой и её использовании в дизайне одежды.
- Создавать шаблоны базовых конструкций в масштабе.
- Анализировать и измерять модели или изделия для создания точного шаблона.
- Рассчитывать и отображать масштаб на шаблоне.
- Вырезать и собирать шаблон в соответствии с инструкциями.

### Тема 6

#### Основные способы моделирования

**Цель урока:** ознакомить учащихся с основными способами моделирования одежды и развить навыки в этой области.

1. Понятие моделирования одежды.

2. Роли, которые выполняются при моделировании одежды.

Демонстрация

1. Показ примеров одежды, созданной с использованием основных способов моделирования.

2. Объяснение каждого способа моделирования и его особенностей.

Практическое выполнение заданий

1. Разделение учащихся на группы.

2. Каждая группа получает задание на создание прототипа одного из способов моделирования одежды.

3. Учащиеся работают в группах, используя инструменты и материалы, предоставленные преподавателем.

4. Разъяснение и помощь при необходимости.

**Материалы, необходимые для урока:**

- Примеры одежды, созданной различными способами моделирования.
- Инструменты для моделирования одежды, такие как ножницы, карандаши, бумага и прочее.
- Различные виды тканей для демонстрации.

**Обучающийся должен уметь:**

1. Определить основные способы моделирования одежды;
2. Использовать инструменты и материалы, необходимые для моделирования одежды;
3. Применять основные техники при моделировании одежды.

## Тема 7

### Материаловедение

**Цель урока:**

- Ознакомить студентов с основными типами текстильных волокон и их классификацией.
- Рассмотреть различные материалы, которые используются для соединения швейных изделий.
- Познакомить с основными видами фурнитуры и отделочных материалов, используемых в дизайне одежды.

Текстильные волокна и их классификация (15 минут)

- Рассказываем о различных типах текстильных волокон, таких как натуральные, искусственные и синтетические.
- Объясняем основные свойства каждого типа волокон, например, мягкость, прочность, эластичность и т.д.
- Разбираем классификацию волокон по их происхождению, например, растительные, животные и минеральные.

Материалы для соединения швейных изделий (20 минут)

- Рассматриваем различные материалы, используемые для соединения швейных изделий, такие как нитки, нитки для шитья, резинки, молнии и т.д.
- Объясняем, как выбрать правильный материал для конкретного швейного изделия, учитывая его функциональность и дизайн.

Фурнитура и отделочные материалы (20 минут)

**Обучающийся должен уметь:**

1. Понимать важность материалов в дизайне одежды.
2. создавать качественные и эстетически привлекательные швейные изделия.

Тема 8

Снятие лекал. подготовка шаблонов и перенесение на ткань.

**Практическое занятие**

Тема 9

Ручные швы и их назначение

**Цель урока:** Познакомить обучающихся с различными видами ручных швов, их назначением и применением в дизайне одежды.

1. Основные виды ручных швов
  - Подробное описание и демонстрация различных видов ручных швов, таких как простой шов, петлевидный шов, французский шов, крестовый шов и др.
  - Объяснение назначения каждого шва и его применение в дизайне одежды.
  - Примеры фотографий или реальных образцов на каждый шов для наглядности.
2. Практическое упражнение

**Обучающийся должен уметь:**

- Различать основные виды ручных швов и понимать их назначение в дизайне одежды.
- Уметь выполнить каждый из описанных ручных швов с использованием правильной техники и качественных материалов.
- Применять ручные швы в своих дизайнерских работах для придания уникальности и оригинальности.

Тема 10

Машинное шитье: владение навыками работы на швейной машине. отработка швов.

**Цель урока:**

- Освоить основные навыки работы на швейной машине
- Понять, как правильно настраивать машину для разных видов швов
- Отработать различные виды швов
- Научиться контролировать скорость и направление шитья

Отработка прямого стежка (15 минут):

Вариации прямого стежка (20 минут):

Швы для края ткани (15 минут):

**Обучающийся должен уметь:**

- Настраивать швейную машину перед началом работы
- Выполнять прямой стежок правильно и ровно
- Использовать различные вариации прямого стежка
- Правильно пришивать и обрабатывать края ткани

Тема 12

Работа с пропорциями и силуэтами: понимание силуэта тела и умение подбирать пропорции. элементы и принципы композиции  
Понятие деконструкции и эргономики.

**Цель урока:** Освоить навыки понимания силуэта тела, умения подбирать пропорции и использовать элементы и принципы композиции, познакомиться с понятием деконструкции и эргономики в дизайне одежды.

Понимание силуэта тела и пропорций

- Показ изображений пропорциональных силуэтов различных типов тела (часglass, груша, прямоугольник и т.д.).
- Обсуждение особенностей каждого типа тела и пропорций.
- Объяснение важности учета силуэта и пропорций при создании дизайна одежды.

Подбор пропорций и работа с композицией

- Объяснение основных элементов и принципов композиции в дизайне одежды (баланс, ритм, пропорции, акценты и т.д.).
- Демонстрация различных способов создания композиции в отношении пропорций (использование вертикальных и горизонтальных линий, смена размеров и форм деталей и т.д.).
- Задание для учащихся: подобрать пропорции и создать композицию на моделях, используя набор моделей и рулетки.

Понятие деконструкции и эргономики

- Разъяснение понятия деконструкции в дизайне одежды.
- Показ примеров деконструктивного подхода к созданию силуэта и пропорций в дизайне одежды.
- Введение понятия эргономики и объяснение его важности в создании комфортной и функциональной одежды.
- Описание примеров, где эргономика играет важную роль (спортивная одежда, рабочая одежда и т.д.).

**Обучающийся должен уметь:**

- Идентифицировать и понимать различные типы силуэтов тела.
- Различать и подбирать пропорции для каждого типа силуэта.
- Применять элементы и принципы композиции в дизайне одежды.
- Использовать деконструкцию для создания интересных силуэтов.

- Понимать и применять принципы эргономики в дизайне одежды.

### Тема 13

Презентация основных техник дизайна и их ярких представителей. Уникальный дизайн в ДНК мировых брендов. Как найти свою уникальность.

#### Презентация

#### **Цели урока:**

1. Познакомить обучающихся с основными техниками дизайна одежды и их яркими представителями.
2. Обсудить, как мировые бренды создают уникальный дизайн, и показать примеры.
3. Помочь студентам понять важность нахождения своей уникальности в дизайне.

Уникальный дизайн в ДНК мировых брендов (

- Обсудить, как мировые бренды создают уникальный дизайн, который отличает их от конкурентов.
- Показать примеры известных марок, и объяснить, что делает их дизайн уникальным

Как найти свою уникальность

- Обсудить важность нахождения собственной уникальности в дизайне одежды.
- Поделиться практическими советами обучающимся, как могут определить свой уникальный стиль.
- Предложить выполнить упражнение, при котором обучающиеся будут определять свои предпочтения и искать общие темы в своих предпочтениях.

#### **Обучающийся должен уметь:**

- Вывести основные техники дизайна одежды и примеры их использования.
- Идентифицировать ярких представителей каждой техники дизайна.
- Понимать, как мировые бренды создают уникальный дизайн и применяют это к своим работам.
- Понимать важность нахождения собственной уникальности в дизайне одежды.
- Применять практические советы для определения своего уникального стиля.

### Тема 14

Драпировка и муляж. Теория создания объема и поиск новых форм в одежде.

**Цель урока:** Освоение техник драпировки и муляжа для создания объемных форм в дизайне одежды.

II. Теоретическая часть (20 минут)

Объяснение понятий "драпировка" и "муляж" и их роль в создании объема в одежде.

Рассмотрение различных техник драпировки и муляжа (подробно описывается каждая техника, например, складки, закладки и т.д.).

Обзор примеров дизайнерских работ, использовавших драпировку и муляж для создания объема и новых форм в одежде.

### III. Практическая часть (60 минут)

- Демонстрация основных приемов драпировки на манекене или шитье со спрямленной спинкой.
- 
- Учебное видео или презентация с пошаговыми инструкциями по техникам драпировки и муляжа.
- 
- Разделение студентов на пары или группы для практического применения изученных техник.
- 
- Задание для студентов: создать свои собственные дизайны, используя драпировку и муляж.

### Итоги урока:

- Понимание концепции драпировки и муляжа в дизайне одежды.
- Умение применять различные техники драпировки и муляжа для создания объема и новых форм в одежде.
- Способность адаптировать эти техники к собственному творческому процессу.
- Усвоение основных принципов работы с тканью и создания объема.

### Тема 15

Практика поиска форм на манекене. Способы создания объема и придания жесткости.  
Основы создания архитектурных форм

**Цель урока:** Познакомить обучающихся с практическими методами поиска форм в дизайне одежды на манекене, а также научить их основам создания архитектурных форм, используя различные способы придания объема и жесткости.

- Предоставить информацию об основных понятиях и терминах, связанных с поиском форм, приданием объема и жесткости в дизайне одежды
- Показать примеры дизайнерской одежды с архитектурными формами и выделить основные приемы, использованные в этих работах

### **Практические упражнения** (30 минут)

В разнообразных заданиях, инструктировать обучающихся по нахождению и созданию различных форм на манекене, используя различные способы придания объема и жесткости (например, обтягивание флизелином, добавление валиков или прокладок из пластика, формирование проволоки и другие приемы)

Поощрять учащихся к экспериментированию с формами и материалами, чтобы развить их креативное мышление и навыки поиска уникальных решений

Провести обсуждение, где каждый обучающийся может поделиться своими впечатлениями, трудностями и успехами, а также обсудить различные приемы, они использовали для создания объема и жесткости в своих работах

Закрепить на практике полученные знания и навыки, обсудив, какие формы были наиболее удачными и почему

### **Обучающиеся должны уметь:**

- Изучать и анализировать примеры дизайнерской одежды с архитектурными формами для получения вдохновения
- Распознавать основные приемы создания объема и придания жесткости в дизайне одежды
- Применять различные способы придания объема и жесткости в собственных работах на манекене
- Экспериментировать с формами и материалами для поиска уникальных решений в дизайне
- Анализировать результаты своих работ и обсуждать их с другими учащимися, чтобы развивать креативное мышление и улучшать навыки поиска форм.

### Тема 16

Рисунок: Техники рисунка, принцип создания скетчей и технических рисунков для НЕхудожников.

**Цель урока:** Научить обучающихся основным техникам рисования в контексте дизайна одежды, а также овладеть навыками создания скетчей и технических рисунков.

Ввести обучающихся в различные техники рисования: карандаш, маркеры, акварельные краски, цифровое рисование.

Показать примеры и объяснить, как и когда использовать каждую технику в дизайне одежды.

Дать обучающимся возможность попробовать различные техники на практике.

### **Скетчи в дизайне одежды**

- Объяснить, что такое скетч и как он используется в дизайне одежды.
- Показать примеры скетчей и объяснить основные элементы и принципы создания скетчей.
- Дать обучающимся задание создать свой первый скетч на основе предоставленного образца.



## **Технические рисунки в дизайне одежды**

- Ввести обучающихся в понятие технического рисунка и его значимость в дизайне одежды.
- Показать примеры технических рисунков и объяснить, как они используются в процессе создания готового изделия.
- Дать обучающимся задание создать свой первый технический рисунок на основе предоставленного образца.

## **Необходимые навыки для обучающегося:**

- Понимание основ рисования (перспектива, пропорции, свет и тень).
- Умение работать с различными инструментами рисования (карандаши, маркеры, акварельные краски, цифровой рисунок).
- Способность создавать скетчи и технические рисунки на основе предоставленных образцов.

## Тема 17

Понятие мудборда. Способы создания мудборда.

**Цели урока:** Познакомить обучающихся с понятием мудборда в дизайне одежды. Обучить студентов различным способам создания мудборда. Предоставить студентам навыки по созданию и использованию мудборда в своих дизайнерских проектах.

Способы создания мудборда (30 минут)  
Практическое применение мудборда (10 минут)

Объяснить, какая роль мудборда в дизайне одежды:

- а) Вдохновение: мудборд может помочь вдохновиться и сформировать концепцию для дизайна одежды.
- б) Визуализация: мудборд позволяет визуально представить идеи и концепции.
- в) Гармонизация: мудборд помогает сочетать различные элементы одежды, такие как цвета, ткани и принты.

Показать обучающимся примеры работ, где мудборды были использованы для создания дизайна одежды.

## **Обучающиеся должны уметь:**

- Создавать мудборды, используя различные способы - ручной, виртуальный и цифровой.
- Коллекционировать и сортировать изображения, фотографии, ткани и цвета для использования в мудбордах.
- Использовать мудборды для вдохновения, визуализации и гармонизации идей в дизайне одежды.
- Объяснять значение мудборда как инструмента дизайна одежды и его роль в процессе создания коллекции.

## Тема 18

Уникальные техники ручной работы. Апсайклинг

В тему входит серия мастер-классов по вышивке, аппликации и апсайклингу

**Дипломная работа:** Каждый ученик создаст свою капсулу одежды и представит её на подиуме. Лучшие работы будут показаны на международном конкурсе дизайнеров в общей коллекции выпускников.