

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)
1. Теоретическое обучение	5	5		
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		
2. Общепрофессиональный блок	28	8	20	
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
3. Создание базы и отработка швов	30	10	20	
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	
3.5 Машинное шитье: владение навыками работы на швейной машине. отработка швов.	8	2	6	
3.6 Сборка базовых конструкций на швейной машине	8		8	
4. Дизайн. Основные методы.	20	8	12	
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
5. Уникальные техники ручной работы. Апсайклинг	14	2	12	
5.1 Апсайклинг	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
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.				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.