

ТЕХНОЛОГІЧНА КАРТА ЗАНЯТТЯ

Дисципліна: Художнє проєктування виробів

Дата: 12.03.2025р.

Група: ПМ-41

Тема заняття: Проєктування художньої системи «колекція» на основі архітектурних форм.

Мета заняття: навчити студентів проєктувати колекції одягу на основі архітектурних форм.

Спрямувати знання на максимальний розвиток естетичних і творчих здібностей студентів.

Розвивати естетичне мислення, формувати розвиток мотивації постійного самовдосконалення і змістовної професійної діяльності шляхом реалізації потенційних інтелектуальних і творчих можливостей.

Поняття та терміни: колекція, форма, членування, фактура, декор, колір, архітектура, історичний стиль, сучасний стиль.

Методи і прийоми навчання: словесні, наочні, практичні, мультимедійні засоби навчання.

Тип заняття: Комбінований – повідомлення та засвоєння нових знань, застосування знань і формування фахових компетенцій.

Форма заняття: міні-лекція поєднана з практичною роботою.

Інструменти та обладнання: ноутбук, мультимедійний проєктор, взірці ескізів, робочі зошити, олівці графітні, папір для малювання, гумка, фарби акварельні або гуашеві, пензлі.

Міжпредметні зв'язки: спецкомпозиція, історія костюму, рисунок, живопис

Розвиток компетентностей: володіння державною мовою; здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях; знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності; здатність до креативності та системного мислення; здатність використовувати засоби спеціального рисунка та живопису для створення композиції швейного виробу; здатність застосовувати фахові навички з художнього проєктування для створення художніх образів моделей одягу різного призначення в різних художніх системах з урахуванням народних традицій України та світової культури, а також створення автентичних колекцій сучасного одягу.

Форми роботи: індивідуальна робота, проєктна діяльність, перегляд та аналіз відеоматеріалів.

Очікувані результати навчально-пізнавальної діяльності:

- студенти повинні вміти обирати і аналізувати джерело творчості;
- знати художні системи в проєктуванні виробів;
- знати види колекцій;
- застосовувати композиційні засоби в проєктуванні колекцій;
- застосовувати графічні подачі в ескізах моделей колекцій.

Література:

1.Кулешова С.Г., Луцевська О.М. Лабораторний практикум з основ композиції: навч.посіб. для студентів вищих навчальних закладів /С.Г. Кулешова, О.М.Луцевська. Хмельницький: ХНУ, 2017. 117 с.

- 2.Наталія Горбатюк. Практичне ескізування одягу: навчальний посібник, Київ: Грамота, 2021. 192 с.
- 3.Наталія Петровцева. Художнє проєктування одягу: навчальний посібник. Кондор, 2019. 145 с.
- 4.Клайв Гіффорд. Кольори історії. Жорж, 2021. 64 с.
- 5.Костенко Т. В. Основи композиції та тримірного формоутворення : Харків: ХДАДМ, 2010. 40 с.

ХІД ЗАНЯТТЯ

I. Організаційний етап:

- привітання;
- перевірка наявності студентів;
- перевірка готовності до заняття.

Демонстрація дорожньої карти

- 1 етап. Зв'язок з попередньою темою.
- 2 етап. Перегляд проєктних робіт студентів.
- 3 етап. Опрацювання нового матеріалу.
- 4 етап. Підведення підсумків. Рефлексія. Домашнє завдання.

II. Актуалізація й корекція опорних знань (у формі фронтальної бесіди)

Метод експрес-опитування:

- Які художні системи є проєктуванні одягу?
- Перерахуйте види колекцій.
- Які особливості авторської колекції?
- Як джерело творчості відображається в колекції?

III. Мотивація навчально-пізнавальної діяльності

Архітектура – є одним з найбільш яскравих творчих джерел при створенні нових форм костюма. Виходячи з класифікації мистецтв, архітектура і дизайн належать до пластичних мистецтв необразотворчого вигляду і входять до групи архітектонічних мистецтв. Належність до однієї групи базується на об'єднуючому їх формоутворюючому принципі, структурі їхньої художньої мови, що підкреслює спорідненість дизайну одягу з архітектурою.

Кожній історичній епосі відповідає певний мистецький (або архітектурний стиль), що вплинув на костюм свого часу. Це пояснює органічний стильовий зв'язок між костюмом і архітектурою, яка виражається в єдності образного рішення, схожості силуету, принциповій схемі пропорційних відношень, тому архітектура є одним з яскравих творчих джерел при створенні костюма. Архітектура вчить художника гармонійній єдності костюма і навколишнього середовища.

IV. Оголошення теми та очікуваних результатів навчання

Студенти записують в зошит тему заняття.

Акцентовано увагу студентів на очікувані результати навчання, які продемонстровано на слайді:

- вміти обирати і аналізувати джерело творчості;
- знати художні системи в проєктуванні виробів;
- знати види колекцій;
- застосовувати композиційні засоби в проєктуванні колекцій;
- замальовувати форескізи та обирати вдалі моделі для проєктованої колекції;
- застосовувати графічні подачі в ескізах моделей колекцій.

V. Теоретичні відомості

План вивчення теми

1. Види архітектури:
 - архітектура споруд (житлова, культова, громадська, промислові);
 - ландшафтна та садово-паркова;
 - містобудування.
2. Стилi в архітектурі:
 - класичні;
 - сучасні.
3. Зв'язок архітектури і костюму на протязі століть.
4. Архітектура в творчості сучасних дизайнерів одягу.
5. Передача архітектурних форм, членування, кольору та фактури в проєктований костюм.

VI. Практична робота

Порядок виконання практичної роботи

1. Ознайомитися з видами та стилями в архітектурі.
2. Обрати джерело творчості – архітектуру.
3. Виконати аналіз джерела творчості.
4. Розробити нові моделі одягу за мотивами джерела творчості в межах однієї геометричної форми, трансформуючи джерело творчості, досягаючи різного візуального сприйняття форми за рахунок заповнення її: конструктивними лініями, оздобленням, кольором, фактурою, орнаментом.
4. Провести кінцеве оформлення колекції.
5. Написати висновки.

VII. Підведення підсумків заняття. Рефлексія.

- Які види та стилі є в архітектурі ?
- Що спільного є в костюмі і архітектурі?
- Що беремо з джерела творчості для проектування одягу?
- Які засоби композиції ви використали при проектуванні колекції?
- Які сучасні тенденції передали в проєктованій колекції?

VIII. Домашнє завдання

Закінчити роботу над ескізами проєктованої колекції. Графічна подача ескізів.
Написати висновки.