



ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет	Дизайну та архітектури	Рівень вищої освіти	перший (бакалаврський)
Кафедра	Дизайн тканин та одягу	Рік навчання	4
Галузь знань	02 Культура і мистецтво	Вид дисципліни	Вибіркова
Спеціальність	022 Дизайн	Семестри	8

ФЕШН-ІЛЮСТРАЦІЯ (ФІ)

Семестр 8 (весняний, 2026 / 2027 н. р.)

Викладач	Васильєва Марина Іванівна, ст. викладач каф. ДТО
E-mail	designmarina77@gmail.com
Заняття	За розкладом, он-лайн
Консультації	За домовленістю, он-лайн
Адреса	61002 Харків, к.317, поверх3, корпус 3, вул. Мистецтв 11
Телефон	+380 677016750

КОМУНІКАЦІЯ З ВИКЛАДАЧЕМ (в умовах дистанційного навчання)

Поза заняттями офіційним каналом комунікації з викладачем є електронні листи і тільки у робочі дні. 1) в темі листа обов'язково має бути зазначена назва дисципліни (можна скорочено – ФІ); 2) в полі тексту листа позначити ПІБ студента, який звертається (анонімні листи не розглядаються); 3) файли підписувати таким чином: прізвище, назва завдання. Розширення: текст – doc, docx, ілюстрації – jpeg, pdf. Обговорення проблем, пов'язаних із дисципліною – під час занять або консультацій у визначений час. 4) На заняттях у форматі он-лайн студенту бажано вмикати камеру перші 30 хв. Консультування з викладачем відбуваються у визначені дні та години.

За умов дистанційних занять використовується веб-сервіс Classroom та сервіс Google Meet. Якщо відбувається зміна посилання або ID зустрічі, нове посилання надає викладач у чаті Telegram. Інша комунікація (консультації) відбувається шляхом листування у Telegram (+380677016750 – Васильєва М.І.). Роботи для рубіжного контролю мають бути надіслані на пошту викладача або в чат викладача Telegram каналу.

ПЕРЕДУМОВИ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ

Дисципліна «Фешн-ілюстрація» базується на таких дисциплінах нормативної частини ОПП ДО(в), як: «Композиція», «Кольорознавство», «Історія костюма та моди», «Основи проєктування та проєктної графіки», «Академічний рисунок», «Академічний живопис», «Пластична анатомія», «Спецрисунок, скетчинг», «Історія мистецтва», «Комп'ютерна графіка».

МЕТА Й ЗАВДАННЯ КУРСУ

Метою дисципліни «Фешн ілюстрація» є формування у здобувачів освіти професійного, образного та проєктного мислення, художньо-графічної культури й практичних навичок створення виразного графічного образу в індустрії моди; оволодіння принципами,

засобами, прийомами та техніками фешн-ілюстрації; розвиток умінь аналізувати дизайнерську ідею, візуальне джерело або fashion-образ, визначати його характерні ознаки, здійснювати їх творчу інтерпретацію та трансформацію, знаходити відповідне композиційне, пластичне, колористичне й графічне рішення та презентувати його засобами фешн-ілюстрації.

Завдання дисципліни «Фешн ілюстрація» полягає у послідовному опануванні базових принципів, засобів і прийомів фешн-ілюстрації; формуванні навичок аналізу дизайнерської ідеї, візуального джерела або готового fashion-образу та визначення його образно-пластичних і стилістичних характеристик; розвитку навичок зображення та стилізації фігури людини, передачі пластики, характеру й динаміки образу; опануванні засобів композиції та художньої виразності - лінії, плями, тону, кольору, фактури, ритму, масштабу та контрасту - і їх застосуванні у створенні графічного образу; формуванні вміння здійснювати пошук, аналіз, відбір і творчу трансформацію візуальних джерел; розвитку навичок пошукового ескізування та варіативного опрацювання образу; формуванні здатності визначати відповідну пластику, композицію, колористичну систему, графічну мову та техніку відповідно до змісту й характеру поставленого завдання; опануванні прийомів стилізації, узагальнення, деформації та акцентування характерних ознак образу; набутті практичних навичок створення авторського графічного образу окремої моделі, групової композиції моделей, сюжетної та рекламної fashion-композиції, а також серії взаємопов'язаних ілюстрацій; опануванні традиційних, цифрових і змішаних графічних технік та засобів їх професійної презентації; формуванні здатності використовувати фешн-ілюстрацію не лише як засіб зображення готового або уявного костюма, а як інструмент творчого пошуку, розвитку, трансформації та візуальної комунікації дизайнерської ідеї; розвитку здатності аналізувати й об'єктивно оцінювати власні графічні рішення, визначати їх відповідність поставленому завданню, аргументувати вибір художньо-графічних засобів та вдосконалювати результат творчо-проектної діяльності.

Дисципліна забезпечує такі компетентності, як:

інтегральні компетентності:

- ІК – Здатність розв'язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми у галузі дизайну, або у процесі навчання, що передбачає застосування певних теорій і методів дизайну та характеризується комплексністю і невизначеністю умов.

спеціальні (фахові, предметні) компетентності:

- СК 1 – Здатність застосовувати сучасні методики проектування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну;
- СК 3 – Здатність здійснювати композиційну побудову об'єктів дизайну;
- СК 4 – Здатність застосовувати навички проектної графіки у професійній діяльності;
- СК 7 – Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну;
- СК 8 – Здатність здійснювати колористичне вирішення майбутнього дизайн-об'єкта;
- СК 9 – Здатність зображувати об'єкти навколишнього середовища і постаті людини засобами пластичної анатомії, спеціального рисунка та живопису (за спеціалізаціями).

Програмні результати навчання забезпечують:

у когнітивній (пізнавальній) сфері:

- ПРН 1 – Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях;
- ПРН 3 – Збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайнерського проекту, застосовувати теорію і методику дизайну, фахову термінологію (за професійним спрямуванням), основи наукових досліджень;
- ПРН 4 – Визначати мету, завдання та етапи проектування;

- ПРН 6 – Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні;
- ПРН 7 – Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розроблення художньо-проектних вирішень;
- ПРН 8 – Оцінювати об'єкт проектування, технологічні процеси в контексті проектного завдання, формувати художньо-проектну концепцію;
- ПРН 9 – Створювати об'єкти дизайну засобами проектно-графічного моделювання;
- ПРН 10 – Визначати функціональну та естетичну специфіку формотворчих засобів дизайну в комунікативному просторі;
- ПРН 11 – Розробляти композиційне вирішення об'єктів дизайну у відповідних техніках і матеріалах;
- ПРН 12 – Дотримуватися стандартів проектування та технологій виготовлення об'єктів дизайну у професійній діяльності;
- ПРН 17 – Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності (за спеціалізаціями);
- ПРН 18 – Відображати морфологічні, стильові та кольорово-фактурні властивості об'єктів дизайну;
- ПРН 19 – Розробляти та представляти результати роботи у професійному середовищі, розуміти етапи досягнення успіху в професійній кар'єрі, враховувати сучасні тенденції ринку праці, проводити дослідження ринку, обирати відповідну бізнес-модель.

ОПИС І СТРУКТУРА ДИСЦИПЛІНИ

Основна спрямованість дисципліни «Фешн-ілюстрація» орієнтована на надання студентам необхідних навичок у вирішенні графічних задач при ілюструванні об'єктів індустрії моди. Основною формою вивчення дисципліни «Фешн-ілюстрація» є поєднання лекційних та практичних занять, виконання серії практичних завдань, самостійне опрацювання навчального матеріалу та поглиблення теоретичних знань. Зміст курсу охоплює історичні витоки та сучасні практики фешн-ілюстрації, її роль у системі дизайн-проектування та модної комунікації, особливості фешн-ілюстрації як специфічної візуальної мови дизайнера, принципи формування та інтерпретації фешн-образу. У процесі вивчення дисципліни розглядаються основи графічної мови фешн-ілюстрації, засоби графічної виразності, принципи побудови та стилізації фігури людини, скетчинг, стилізація та трансформація образу, колір як засіб формування художньої виразності, композиційна організація костюма, графічна інтерпретація та розвиток фешн-образу, а також особливості використання фешн-ілюстрації у системі брендингу та модної комунікації. Значна увага приділяється аналізу творчості провідних представників фешн-ілюстрації, сучасних напрямів і технік ілюстрування, пошуку індивідуальної графічної манери та формуванню авторського візуального рішення. Практична складова курсу передбачає послідовне виконання навчальних та творчих завдань, спрямованих на розвиток навичок скетчингу, стилізації, роботи з кольором, композицією, фактурою та графічною інтерпретацією fashion-образу. Завершальним етапом є створення авторської серії фешн-ілюстрацій та її презентація. Лекційний та додатковий навчальний матеріал розміщується в загальному чаті курсу й супроводжується відповідними візуальними прикладами, ілюстративними матеріалами та зразками професійних та студентських робіт. Для самостійного опрацювання студентам надається перелік рекомендованої літератури, навчальних посібників, актуальних наукових і професійних публікацій, електронних ресурсів, матеріалів творчих проєктів та прикладів сучасної практики фешн-ілюстрації. Під час самостійної роботи студенти продовжують і завершують роботу над практичними завданнями, початими в аудиторні години, підготовку вправ до екзаменаційного перегляду.

Дисципліна вивчається протягом 8 семестру 4-го курсу (5 кредитів ECTS, 150 навчальних години, в тому числі 50 годин – аудиторні: 10 годин – лекційні та 50 годин – практичні заняття, 90 годин – самостійної роботи студентів). Всього курс має 2 змістовні модулі, що охоплюють 10 тем.

ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Курс складається з 2-х змістовних модуля, 8 тем, 7 практ. занять).

Модуль 1. Основи фешн-ілюстрації : мова ,образ, візуальне мислення

Змістовий модуль 1. Фешн-ілюстрація: поняття, функції та сфери застосування

Тема 1. Загальні поняття про ілюстрацію. Фешн-ілюстрація як специфічна форма художньої інтерпретації та візуальної комунікації в індустрії моди. Історичні етапи становлення та розвитку фешн-ілюстрації. Трансформація її функцій та зміна ролі ілюстратора і дизайнера. Творчість класиків і сучасних ілюстраторів моди, особливості їх авторської графічної манери.

Тема 2. Графічна мова фешн-ілюстрації . Основні засоби графіки та композиції. Лінія, пляма, тон, колір, ритм, масштаб, пропорції, фактура та їх роль у формуванні художньої виразності. Взаємозв'язок графічного засобу, техніки та характеру образу. Аналіз авторської графічної манери та пошук індивідуальної мови ілюстрації.

Тема 3. Фігура людини та скетчинг у фешн-ілюстрації. Структурна основа, пропорції та пластика фігури людини. Особливості зображення фігури в костюмі. Поза, рух, жест і силует як засоби формування образу. Скетчинг як засіб швидкої фіксації, пошуку та розвитку графічної ідеї. Історія та сучасні практики фешн-скетчу.

Тема 4. Стилзація та трансформація образу . Прийоми стилізації фігури, костюма та візуальних джерел. Узагальнення, перебільшення, деформація, акцентування характерних ознак. Творча трансформація натурального та візуального матеріалу. Пошук різних способів графічної інтерпретації одного образу. Формування індивідуальної графічної мови.

Тема 5. Колір як засіб формування художнього образу. Основи колористики у фешн-ілюстрації. Психологічний та емоційний вплив кольору. Колір як засіб характеристики персонажа, костюма та загальної атмосфери ілюстрації. Колористична композиція. Взаємозв'язок кольору, графічної мови та концептуальної спрямованості образу.

Змістовий модуль 2. Фешн-ілюстрація: інтерпретація ,розвиток образу та візуальна комунікація.

Тема 6. Образ як основа фешн-ілюстрації . Поняття художнього та fashion-образу. Дизайнерська ідея як основа графічної інтерпретації. Аналіз візуального джерела, готового fashion-образу, концепції дизайнера або бренду. Визначення характерних пластичних, композиційних, стилістичних та емоційних ознак образу. Пошук засобів їх графічного розкриття.

Тема 7. Графічна інтерпретація та розвиток fashion-образу. Пошуковий ескіз як інструмент творчого та проектного мислення. Варіативний пошук композиції, пластики, масштабу, ракурсу, кольору та графічної техніки. Вибір графічного методу відповідно до характеру образу та поставленого завдання. Трансформація вихідного візуального матеріалу у авторське графічне рішення. Формування цілісної графічної композиції та візуальної концепції.

Тема 8. Сучасні форми фешн-ілюстрації та візуальної комунікації . Сучасні напрями розвитку фешн-ілюстрації. Колаж як засіб графічної інтерпретації та створення образу. Ілюстрація у стилі «флет». Цифрові та змішані техніки. Фешн-анімація та інші сучасні форми візуальної комунікації. Застосування фешн-ілюстрації у професійній діяльності дизайнера.

Тема 9. Фешн-ілюстрація у системі бренду та модної комунікації. Фешн-ілюстрація як засіб візуальної комунікації бренду. Взаємозв'язок графічного образу, концепції, продукту та комунікаційного повідомлення. Особливості створення рекламної, іміджевої та

сюжетної композиції. Візуальна мова бренду та її відображення у фешн-ілюстрації.

Тема10 .Авторська фешн-ілюстрація. Серія та презентація . Формування індивідуальної художньо-графічної мови. Систематизація та розвиток власних графічних прийомів. Вибір засобів, матеріалів і технік відповідно до змісту та характеру завдання. Створення серії взаємопов'язаних фешн-ілюстрацій. Представлення, аналіз та оцінювання авторського графічного рішення.

ФОРМАТ ДИСЦИПЛІНИ

Теми розкриваються шляхом демонстрації майстер-класів, ілюстративного та текстового матеріалу в чаті групи від викладача, відео-лекціями з Інтернет-мережі та виконанням практичних робіт студентами. Зміст самостійної роботи студента полягає в пошуку додаткової інформації з кожної окремої теми, в аналізі трендів та актуальних подій в галузі індустрії моди, сучасного мистецтва, у пошуку власної авторської манери ілюстрування, в удосконаленні графічних навичок і прийомів.

НАВЧАЛЬНІ МАТЕРІАЛИ

Навчально-методичне забезпечення дисципліни «Фешн-ілюстрація» базується на авторському курсі(укладач Васильєва М.І) практичних занять і матеріалах для самостійного опрацювання . У процесі викладання дисципліни «Фешн-ілюстрація» застосовується комплекс словесних, наочних, практичних, проблемно-пошукових та інтерактивних методів навчання, що відповідають змісту практичної й творчої діяльності студентів. **Словесні методи:** пояснення, лекція, бесіда, коментар, інструктаж, дискусія, аналіз та обговорення художніх ілюстрацій. **Наочні методи:** демонстрація зразків фешн-ілюстрації , авторських робіт, творчих проєктів; педагогічний показ послідовності виконання практичних завдань; аналіз візуального матеріалу та професійних референсів. а також рекомендована література й актуальні інтернет-ресурси розміщуються у загальному чаті дисципліни та використовуються студентами для поглибленого самостійного опрацювання тем.

НЕОБХІДНЕ ОБЛАДНАННЯ

Обов'язковою умовою для студента є наявність різноманітних художніх матеріалів для виконання практичних робіт; папір для ескізування, олівці, маркери тощо. Допускається використання в роботі над завданнями комп'ютерної техніки (ноутбук, планшет) та графічних програм, з можливістю виходу до мережі Інтернет.

ФОРМАТ СЕМЕСТРОВОГО КОНТРОЛЮ

Рубіжний контроль знань здійснюється шляхом проведення перегляду виконання етапного практичного завдання. Формою підсумкового контролю є екзаменаційний перегляд. Для одержання підсумкової оцінки необхідно пройти всі поточні контролю за семестр і виконати підсумкову роботу, яка і презентується під час перегляду. Покращити результат навчання можна за рахунок участі в конференції студентських досліджень з тематичною доповіддю та тезами. Окремо додаткові бали викладач може надати студенту за участь з проєктом дисципліни в одному з професійних дизайнерських конкурсів. Підсумковий контроль засвоєння знань здійснюється у формі екзаменаційного перегляду.

ПРАВИЛА ВИКЛАДАЧА

Дисциплінарна та організаційна відповідальність. Особлива увага приділяється досягненню програмних результатів навчання, розвитку творчої самостійності та формуванню професійного бачення здобувачів вищої освіти. Зміст дисципліни може оновлюватися відповідно до сучасних тенденцій, технологій та практик у сфері моди й фешн-ілюстрації, про що викладач інформує студентів.

Оцінювання навчальних і творчих робіт здійснюється на основі визначених критеріїв та з урахуванням індивідуальної динаміки й рівня підготовки студента. Особисті художні вподобання та професійні погляди викладача не повинні обмежувати творчий пошук і авторське бачення здобувачів освіти.

Викладач забезпечує безпечні та комфортні умови навчання, сприяє дотриманню принципів академічної доброчесності, взаємоповаги та професійної етики, а також враховує потреби осіб з особливими освітніми потребами в межах можливостей освітнього середовища.

У разі об'єктивної необхідності викладач може призначити додаткове заняття за попередньою домовленістю зі студентами. Про зміни часу або місця проведення занять викладач інформує студентів через старосту групи або визначений канал комунікації.

У разі повітряної небезпеки викладач уточнює місцезнаходження студентів та рекомендує перейти до безпечного місця, призупинити заняття або діяти відповідно до встановлених правил безпеки.

Міжособистісна відповідальність. У разі відрядження, хвороби тощо викладач має право перенести заняття на вільний день за попередньою узгодженістю зі студентами.

ПРАВИЛА ЗДОБУВАЧА

Під час онлайн-занять здобувач вищої освіти повинен забезпечувати належні умови для навчання, своєчасно підключатися до заняття та дотримуватися правил академічної доброчесності й професійної етики.

Під час пояснення нового матеріалу, демонстрації та презентації практичних робіт камера здобувача має бути увімкнена. У разі технічних або інших об'єктивних причин здобувач повинен повідомити про це викладача в чаті або усно. Звук мікрофона під час заняття має бути вимкнений, якщо здобувач не бере участі в обговоренні.

Здобувач бере активну участь у дискусіях, аналізі та обговоренні фешн-ілюстрацій, висловлює власну думку й аргументує творчі рішення. Вітається використання матеріалів, зібраних під час самостійної роботи, а також самостійний пошук актуальних професійних референсів.

Практичні завдання виконуються самостійно та своєчасно. Використання цифрових інструментів і технологій штучного інтелекту допускається як допоміжний засіб для пошуку інформації, генерації ідей, аналізу та підготовки візуальних матеріалів, але не замінює власної творчої та практичної роботи здобувача.

У разі необхідності залишити онлайн-заняття здобувач повідомляє про це викладача в чаті або усно. У випадку повітряної небезпеки здобувач повинен припинити участь у занятті та перейти до безпечного місця відповідно до правил безпеки.

Вітається візуально приваблива, творча фіксація процесу роботи; якісні, естетично продумані фотографії етапів виконання; зйомка бекстейджу; короткі відео про процес роботи або фінальний результат. Такі матеріали можуть бути використані кафедрою для презентації навчального процесу в соціальних мережах.

ПОЛІТИКА ВІДВІДУВАНOSTІ

Недопустимі пропуски занять без поважних причин (причини пропуску мають бути підтверджені необхідними документами або попередженням викладача). Не вітаються запізнення на заняття. Самостійне відпрацювання теми (відповідь на ключові питання, запропоновані викладачем) відбувається в разі відсутності студента на заняттях з будь-яких причин.

АКАДЕМІЧНА ДОБРОЧЕСНІСТЬ

Здобувачі вищої освіти зобов'язані дотримуватися принципів академічної доброчесності під час виконання практичних і творчих завдань, проєктних робіт, презентацій, теоретичних матеріалів та інших видів навчальної діяльності.

Авторство та оригінальність творчих робіт мають бути збережені. Використання чужих ілюстрацій, зображень, текстів, ідей та інших матеріалів без належного зазначення джерела розглядається як порушення академічної доброчесності. У разі використання референсів, цитат або запозичених візуальних матеріалів необхідно зазначати їхнє походження.

Допускається використання цифрових інструментів та технологій штучного інтелекту як допоміжних засобів для пошуку інформації, генерації ідей, аналізу та підготовки матеріалів, за умови збереження власного творчого внеску здобувача та дотримання принципів академічної доброчесності.

Виявлення плагіату, привласнення авторства або подання чужої роботи як власної впливає на оцінювання та розглядається відповідно до Положення «Про академічну доброчесність у Харківській державній академії дизайну і мистецтв» (<https://ksada.org/doc/polojennya-honesty-2020.pdf>).

ПРАВИЛА ЩОДО ВИКОРИСТАННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ

Використання інструментів штучного інтелекту під час виконання завдань з дисципліни «Фешн-ілюстрація» допускається як допоміжний засіб на окремих етапах навчальної та творчої роботи. ШІ може використовуватися для пошуку та аналізу інформації, генерації творчих ідей, пошуку візуальних напрямів і референсів, аналізу композиції, стилістики та підготовки презентаційних матеріалів.

Використання ШІ не повинно замінювати самостійний аналітичний, творчий та практичний процес здобувача. У разі використання ШІ студент зазначає використаний інструмент і характер його застосування.

Обов'язковою умовою виконання практичних і проєктних завдань є збереження матеріалів, що демонструють процес розвитку авторської ідеї: ескізів, пошукових варіантів, проміжних результатів, робочих файлів та, за необхідності, фото- або відеофіксації. У процесі роботи студент представляє проміжні результати викладачеві та враховує надані рекомендації.

Не допускається подання повністю згенерованої за допомогою ШІ ілюстрації або проєктного рішення як самостійно виконаної роботи, приховування факту використання ШІ чи використання згенерованих матеріалів без їх критичного аналізу та творчої адаптації. ШІ не може замінювати обов'язкові результати практичних завдань, передбачені програмою дисципліни.

У разі обґрунтованих сумнівів щодо самостійності виконання роботи студент надає матеріали, що підтверджують процес її створення, та за необхідності демонструє етапи виконання. Відсутність підтвердження авторського процесу може бути підставою для додаткової перевірки рівня сформованих компетентностей або незарахування роботи.

РОЗКЛАД КУРСУ

Дата	Тема	Вид заняття	Зміст	Годин	Рубіжний контроль	Деталі
1	2	3	4	5	6	7
Змістовний модуль 1. ОСНОВИ ФЕШН-ІЛЮСТРАЦІЇ						
Дати	1	лекція / практичні	Загальні поняття про ілюстрацію. Фешн-ілюстрація як специфічна форма художньої інтерпретації та візуальної комунікації в індустрії моди. Історичні етапи становлення та розвитку	1	Дискусія на практ. заняттях, аналіз матеріалу	

занят ь визн аю тьс я розк лад ом семе стру			фешн-ілюстрації. Трансформація її функцій та зміна ролі ілюстратора і дизайнера. Творчість класиків і сучасних ілюстраторів моди, особливості їх авторської графічної манери.			
	2	лекція/ практич ні	Графічна мова фешн- ілюстрації . Основні засоби графіки та композиції. Лінія, пляма, тон, колір, ритм, масштаб, пропорції, фактура та їх роль у формуванні художньої виразності. Взаємозв'язок графічного засобу, техніки та характеру образу. Аналіз авторської графічної манери та пошук індивідуальної мови ілюстрації.	1/4	Експериментування з графічними засобами, лінією, плямою, фактурою та матеріалами.	0-10
	3	лекція/ практич ні	Фігура людини та скетчинг у фешн-ілюстрації. Структурна основа, пропорції та пластика фігури людини. Особливості зображення фігури в костюмі. Поза, рух, жест і силует як засоби формування образу. Скетчинг як засіб швидкої фіксації, пошуку та розвитку графічної ідеї. Історія та сучасні практики фешн- скетчу.	1/5	Побудова та стилізація фігури людини в різних позах	0-12
	4	лекція/ практич ні	Стилізація та трансформація образу . Прийоми стилізації фігури, костюма та візуальних джерел. Узагальнення, перебільшення, деформація, акцентування характерних ознак. Творча трансформація натурного та візуального матеріалу. Пошук різних способів графічної інтерпретації одного образу. Формування індивідуальної графічної мови.	1/5	Створення стилізованого фешн-образу на основі заданого силуету	0-11
	5	лекція/ практич ні	Колір як засіб формування художнього образу. Основи колористики у фешн- ілюстрації. Психологічний та емоційний вплив кольору. Колір як засіб характеристики персонажа, костюма та загальної атмосфери	1/6	Розробка кольорового рішення fashion-образу	0-12

			ілюстрації. Колористична композиція. Взаємозв'язок кольору, графічної мови та концептуальної спрямованості образу.			
Рейтинговий контроль						0-45
Змістовий модуль 2. Фешн-ілюстрація: інтерпретація ,розвиток образу та візуальна комунікація.						
Дати занят ь визначаю ться розкладом семестру	6	лекція/ практич ні	Образ як основа фешн-ілюстрації . Поняття художнього та fashion-образу. Дизайнерська ідея як основа графічної інтерпретації. Аналіз візуального джерела, готового fashion-образу, концепції дизайнера або бренду. Визначення характерних пластичних, композиційних, стилістичних та емоційних ознак образу. Пошук засобів їх графічного розкриття.	1/4	Створення композиції fashion-образу із застосуванням системи композиційних засобів	0-12
	7	лекція/ практич ні	Графічна інтерпретація та розвиток fashion-образу. Пошуковий ескіз як інструмент творчого та проєктного мислення. Варіативний пошук композиції, пластики, масштабу, ракурсу, кольору та графічної техніки. Вибір графічного методу відповідно до характеру образу та поставленого завдання. Трансформація вихідного візуального матеріалу у авторське графічне рішення. Формування цілісної графічної композиції та візуальної концепції.	1/4	Створення авторської фешн-ілюстрації на основі дизайн-концепції	0-12
	8	лекція/ практич ні	Сучасні форми фешн-ілюстрації та візуальної комунікації . Сучасні напрями розвитку фешн-ілюстрації. Колаж як засіб графічної інтерпретації та створення образу. Ілюстрація у стилі «флет». Цифрові та змішані техніки. Фешн-анімація та інші сучасні форми візуальної комунікації. Застосування фешн-ілюстрації у професійній діяльності	1/8	Створення виразного образу за допомогою техніки колажу. А4 – 1арк	0-15

			дизайнера.			
	9	лекція	Фешн-ілюстрація у системі бренду та модної комунікації. Фешн-ілюстрація як засіб візуальної комунікації бренду. Взаємозв'язок графічного образу, концепції, продукту та комунікаційного повідомлення. Особливості створення рекламної, іміджевої та сюжетної композиції. Візуальна мова бренду та її відображення у фешн-ілюстрації.	1		
	10	лекція/ практич ні	Авторська фешн-ілюстрація. Серія та презентація . Формування індивідуальної художньо-графічної мови. Систематизація та розвиток власних графічних прийомів. Вибір засобів, матеріалів і технік відповідно до змісту та характеру завдання. Створення серії взаємопов'язаних фешн-ілюстрацій. Представлення, аналіз та оцінювання авторського графічного рішення.	1/8	Розробка серії взаємопов'язаних ілюстрацій за темою та підготовка презентації	0-18
Загальна кількість балів						0-45
Підсумковий контроль (екзаменаційний перегляд)						0-10
Загальна кількість балів за модуль						0-100

ШКАЛА ОЦІНЮВАННЯ

Національна	Бали	ECTS	Диференціація А (внутрішня)		Національна	Бали	ECTS
відмінно	90–100	A	A+	98–100	задовільно	64–74	D
			A	95–97		60–63	E
			A-	90–94	незадовільно	35–59	FX
добре	82–89	B			незадовільно (повторне проходження)	0–34	F

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

Бали			Критерії оцінювання
	0–20	0–40	
A+	20	40	Студент повністю оволодів матеріалом, в повному обсязі виконав практичну роботу. Робота виконана та презентована якісно та

			оригінально
A	17–19	37–39	Студент повністю оволодів матеріалом, в повному обсязі виконав практичну роботу. Презентація роботи в повному обсязі, якісна та акуратна
A-	16	36	Студент повністю оволодів матеріалом, в повному обсязі виконав практичну роботу. Презентація роботи в повному обсязі
B	12–15	32–35	Студент повністю оволодів матеріалом, в повному обсязі виконав практичну роботу, але в процесі виконання допустив декілька незначних помилок, що можуть стосуватися презентації роботи
C	8–11	22–31	Студент повністю оволодів матеріалом, в повному обсязі виконав практичну роботу, але припустився грубих помилок у застосуванні прийому, є проблеми з якістю роботи
D	4–7	10–21	Студент не в повному обсязі оволодів матеріалом, робота виконана із значними помилками, неточностями, грубо оформлена
E	1–3	1–9	Студент не в повному обсязі оволодів матеріалом, робота виконана із значними помилками, робота виконана неякісно, грубо оформлена презентація.
	0	0	Пропуск рубіжного контролю

РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

Розширений список літератури наведено у робочій програмі та методичних матеріалах. Також на заняттях викладач може порекомендувати додаткові джерела інформації.

Основна література:

1. Лагода О.М. Дизайн костюма. Практики репрезентацій: Монографія. Черкаси: Видавець Третяков О.В. 2018. 296 с.
2. Лагода О. Мода і мистецтво: взаємодія в контексті репрезентацій/ОМ Лагода//Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв.-2014.-№ 1.-С. 20-26.-Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/had_2014_1_6
3. Миргородська Н.В. Еволюція форм проектно-художньої презентації костюма в ілюстрації моди [Текст] : дис. ... канд. мист. : 17.00.07. Харків. держ. акад. дизайну і мистецтв. Харків, 2014. 206 с.
4. Миргородська Н.В., Лагода О.М. Еволюція ілюстрації моди як засобу трансляції спеціальної інформації/НВ Миргородська, ОМ Лагода//Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв.-2012.-№ 8.-С. 37-40.-Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/had_2012_8_12
5. Удріс І, Удріс Н. Ілюстрація моди: від Ренесансу до Постмодернізму: навчальний посібник. Кривий Ріг : Видавничий дім, 2013. 208 с.

Допоміжна література:

1. Гур'янова О.В. Композиція костюма: Практикум. – Кіровоград: ПП Центр оперативної поліграфії «Авангард», 2014. – 88с.
2. Дизайн одягу в полікультурному просторі: монографія/ М. В. Колосніченко, К. Л. Пашкевич, Т. Ф. Кротова та інш. К.: КНУТД, 2020. 268 с.
3. Колосніченко М.В., Пашкевич К.Л. Мода і одяг. Основи проектування та виробництва одягу: навч. посібник. К.: КНУТД, 2018. 236 с.
4. Малинська А. М., Пашкевич К. Л., Смирнова М. Р. Колосніченко О. В. Розробка колекцій одягу: навч. посібник. К.: ПП НВЦ Профі 2018. 242 с.
5. Чупріна Н. В. Система моди XX – початку XXI століття: проектні практики та чинники функціонування (європейський та український контексти): монографія. К.: КНУТД, 2019. 476 с.

Посилання на книги:

C:\Users\User\Downloads\Telegram Desktop\Ilustradores_de_moda.pdf

C:\Users\User\Downloads\Telegram Desktop\Fashion_Design_Research.pdf

C:\Users\User\Downloads\Telegram Desktop\The_art_of_fashion_illustration.pdf
C:\Users\User\Downloads\Telegram Desktop\Xiuming_Chai_Haoyang_Lu_-
_Fashion_Illustration_-_2011.pdf
C:\Users\User\Downloads\Telegram Desktop\Becoming_a_Fashion_Designer.pdf
C:\Users\User\Downloads\Telegram Desktop\FASHION.pdf