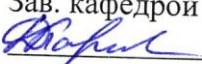


Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Сергиево-Посадский институт игрушки – филиал
федерального государственного бюджетного образовательного учреждения
высшего образования
«Высшая школа народных искусств (академия)»
Кафедра профессиональных дисциплин

РЕКОМЕНДОВАНО
кафедрой
протокол № 10
от 28.04 2022 г.
Зав. кафедрой
 Д.Н. Баранова



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Б1.В.01 Проектирование образной игрушки

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Профиль подготовки: художественное проектирование игрушки

Квалификация выпускника: бакалавр

Форма обучения: очно-заочная

Курс: 2-5

Семестр: 3-9

Форма контроля: экзамен, защита курсового проекта

Авторы: доцент кафедры, член СХ России Артемова Н.А.

доцент кафедры, член ТСХ России Баранова Д.Н.

Сергиев Посад
2022 г.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Стр.

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы

1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем дисциплины и виды учебной работы

2.2. Тематический план дисциплины

2.3. Содержание дисциплины

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

3.2. Материально-техническое обеспечение дисциплины

4. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

5.1. Оценочные материалы для текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы

Рабочая программа дисциплины разработана на основе федерального государственного образовательного стандарта высшего образования 54.03.01 Дизайн, утвержденного приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации от 13 августа 2020г. № 1015.

Дисциплина (модуль) Б1. В.01 Проектирование образной игрушки относится к обязательной части программы, к части формируемой участниками образовательных отношений) Блока 1, изучается на 2-5 курсе.

Для изучения данной дисциплины (модуля) необходимы знания, умения и навыки, формируемые предшествующими дисциплинами: Б1. О.12 История искусств и дизайна, Б1.О.26 История игрушки, Б1.О.13 Цветоведение и колористика, Б1.О.08 Академический рисунок, Б1.О.09 Академическая живопись, Б1.В.02 Основы производственного мастерства в изготовлении образной игрушки, Б1.О.28 Макетирование образной игрушки, Б1.О.29 Материаловедение и технология производства образной игрушки.

Перечень последующих дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной дисциплиной: Б2.В.02 (Пд) Преддипломная практика, Б3.01 Государственная итоговая аттестация.

Дисциплина Б1. В.01 Проектирование образной игрушки обеспечивает формирование следующих компетенций:

Наименование категории (группы) компетенций	Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции (ИДК)
Универсальные компетенции и индикаторы их достижения		
Самоорганизация и саморазвитие (в т.ч. здоровьесбережение)	УК-6. Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни	ИДК.Б.УК-6.1. Использует инструменты и методы управления временем при выполнении конкретных задач, проектов, при достижении поставленных целей; ИДК.Б.УК-6.2. Определяет приоритеты собственной деятельности, личностного развития и профессионального роста ИДК.Б.УК-6.3. Оценивает требования рынка труда и предложения образовательных услуг для выстраивания траектории собственного профессионального роста ИДК.Б.УК-6.4. Строит профессиональную карьеру и определяет стратегию профессионального развития
Общепрофессиональные компетенции и индикаторы их достижения		
Методы творческого процесса дизайнеров	ОПК-3. Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных	ИДК.Б.ОПК-3.1 Изучает способы выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами и способами проектной графики; ИДК.Б.ОПК-3.2. Понимает, как разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению

Наименование категории (группы) компетенций	Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции (ИДК)
	решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека	дизайнерской задачи; ИДК.Б.ОПК-3.3.определяет набор возможных решений при проектировании дизайн-объектов ИДК.Б.ОПК-3.4.Разрабатывает авторскую проектную идею выразительными средствами
Создание авторского дизайн- проекта	ОПК-4. Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	ИДК.Б.ОПК-4.1.Применяет при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, оптимальные решения линейно-конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики.
Профессиональные компетенции, установленные организацией, и индикаторы их достижения		
Разработка проектов	ПК-4. Способен обосновывать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	ИДК.Б.ПК-4.1. Аргументировано обосновывает свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи;
	ПК-6. Способен анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	ИДК.Б.ПК-6.1. Формирует набор возможных решений проектных задач и методологических подходов к выполнению дизайн-проекта.
	ПК-8. Способен выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, в материале	ИДК.Б.ПК-8.1.Выполняет эталонные образцы объекта дизайна в макете или материале

1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины

Данная дисциплина направлена на развитие у студентов художественного восприятия действительности и воспитание художественного вкуса, на формирование умения использовать достижения в области пластического искусства в учебной, творческой, а в дальнейшем, в профессиональной деятельности, формирование у студентов навыков самостоятельного анализа и оценки разнообразных явлений художественной жизни разных эпох, понимания логики развития искусства.

Целью дисциплины является:

формирование и развитие универсальных, общепрофессиональных и профессиональных компетенций бакалавра, формирование понимания художественной сущности и специфики игрушки; развитие творческого мышления студентов; освоение последовательности этапов проектирования, изучение приемов и методов композиционной работы; развитие интуиции и ассоциативного мышления.

Задачи изучения дисциплины формулируются на основе изложения требований к формированию компетенций согласно соответствующим знаниям, умениям, навыкам в соответствии с требованиями ФГОС ВО.

Задачи:

-освоить выполнение проектов образных игрушек;

-освоить выполнение графических проектов

В рамках программы дисциплины обучающимися осваиваются знания, умения и владения:

Код компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции (ИДК)	Планируемые результаты обучения по дисциплине		
		знать	уметь	владеть
УК-6;	ИДК.Б.УК-6.1. Использует инструменты и методы управления временем при выполнении конкретных задач, проектов, при достижении поставленных целей; ИДК.Б.УК-6.2. Определяет приоритеты собственной деятельности, личного развития и профессионального роста ИДК.Б.УК-6.3. Оценивает требования рынка труда и предложения образовательных услуг для выстраивания траектории собственного профессионального роста ИДК.Б.УК-6.4. Строит профессиональную карьеру и определяет стратегию профессионального развития	– о своих ресурсах и их пределах (личностных, ситуативных, временных и т.д.), для успешного выполнения порученной работы.	– планировать и контролировать собственное время; – формулировать цели личного и профессионального развития и условия их достижения, исходя из тенденций развития области профессиональной деятельности, индивидуально-личностных особенностей – планировать перспективные цели собственной деятельности с учетом условий, средств, личностных возможностей; – реализовывать намеченные цели деятельности с учетом условий, средств, личностных возможностей	– навыком реализации собственной деятельности с учетом личностных возможностей и/или требований рынка труда – навыком составления плана последовательных шагов для достижения поставленной цели.
ОПК-3	ИДК.Б.ОПК-3.1 Изучает способы выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами и	Способы работы над поисковыми эскизами по реализации проектной идеи изобразительными средствами и	–выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики;	– навыками разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом

	<p>способами проектной графики; ИДК.Б.ОПК-3.2. Понимает, как разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; ИДК.Б.ОПК-3.3 определяет набор возможных решений при проектировании дизайн-объектов ИДК.Б.ОПК-3.4. Разрабатывает авторскую проектную идею выразительными средствами</p>	<p>способами проектной графики;</p>	<p>– разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению художественной задачи; -анализировать варианты применения и синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения;</p>	<p>подходе к решению дизайнерской задачи – навыками выполнения поисковых эскизов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека; – навыками проектирования, моделирования, конструирования предметов, арт-объектов в области дизайна; -навыками выполнения проекта в материале</p>
ОПК-4	<p>ИДК.Б.ОПК-4.1. Применяет при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, оптимальные решения линейно-конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики.</p>	<p>– основные методы проектирования, моделирования, конструирования предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, используя линейно-конструктивное построение.</p>	<p>–проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, используя цветовое решение композиции.</p>	<p>– навыками проектирования, моделирования, конструирования предметов, арт-объектов в области дизайна; – навыками выполнения проекта в материале</p>
ПК-4	<p>ИДК.Б.ПК-4.1. Аргументировано обосновывает свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи;</p>	<p>-закономерности, свойства и качества композиции; - конструктивные и эстетические свойства материалов; - творческие источники дизайнерских идей;</p>	<p>-выполнять художественное моделирование и эскизирование; -создавать и прорабатывать художественные и технические эскизы от руки и с использованием графических редакторов -использовать информационные технологии, различные виды изобразительных искусств и проектную графику; -воплощать в</p>	<p>- создания эскизных и рабочих чертежей; -подготовки шаблонов и макетов простыми способами и средствами; -разработка вариантов оформления и комплектации изделия</p>

			художественно-изобразительной форме свои творческие замыслы -Использовать законы формообразования и средства композиции в процессе проектирования.	
ПК-6	ИДК.Б.ПК-6.1. Формирует набор возможных решений проектных задач и методологических подходов к выполнению дизайн-проекта.	основы проектирования детской игровой среды и продукции; -методы эргономики и антропометрии; -методику ведения проектно-художественной деятельности; - современные классификации игр/игрушек - художественно-педагогические требования к игрушке	-проводить предпроектные исследования; -определять существующие и потенциальные потребности потребителей детской игровой продукции; -находить оптимальное решение поставленных задач при проектировании игрушки;	определения функционала игр и игрушек; -создания графических образов; -поиска цветографического решения и подбора материала; -создания технологических карт
ПК-8	ИДК.Б.ПК-8.1. Выполняет эталонные образцы объекта дизайна в макете или материале	-технологии изготовления объектов дизайна и макетирования; -Законы формообразования (функция, конструкция, материал, технология),	-выполнять образцы игрушек из различных материалов; -использовать материалы и инструменты для макетирования и проектирования - Использовать законы формообразования и средства композиции в процессе проектирования. - Моделировать игрушку из различных материалов	- макетирования игрушки из различных материалов; - создания деталей макетов и рабочих проектов моделей -создания и утверждения промышленного (эталонного) образца

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Трудоемкость								
	всего		в семестре (ах), часов						
	зач. ед.	часов	3	4	5	6	7	8	9
Объем образовательной программы дисциплины, всего:	22	792	72	108	144	144	72	72	180
в том числе:									
Аудиторные занятия (контактная работа обучающихся с преподавателем), всего:		306	26	36	38	36	52	54	64
в том числе:									
аудиторные лекции, лекции в формате онлайн		24	2	4	4	4	4	4	4
практические занятия (ПЗ), семинары (С) аудиторные, семинары в формате онлайн		248	24	32	34	32	48	50	60
Самостоятельная работа (СР), всего:		486	46	72	106	108	20	18	116
Форма промежуточной аттестации (зачет, зачет с оценкой, экзамен):	Экз., защита курсового		зач	экз	зач	Экз.	Зач.с оценкой	Экз.	Зач.с оценкой, защита курсового

2.2. Тематический план дисциплины

Наименование разделов и тем дисциплины	Семестр	Всего часов по плану	в том числе по видам учебной работы, включая самостоятельную работу обучающихся и трудоемкость (в часах)				Самостоятельная работа	Формы текущего контроля успеваемости; Форма промежуточной аттестации (по семестрам)
			Контактная работа преподавателя с обучающимися			Самостоятельная работа		
			Всего	из них				
				лекции	семинарские (практические занятия)			
Раздел 1. Дизайн игрушки для детей раннего возраста								
Тема 1.1 Комплект игрушек для детей раннего возраста	3	37	13	1	12	24	ДЗ, ПР, Э	
Тема 1.2 Комплект для игры с сыпучими материалами	3	37	13	1	12	24	ДЗ, ПР, Э	
Тема 1.3. Развивающая игрушка (мягконабивное развивающее панно)	4	54	18	2	16	36	ДЗ, ПР, Э	
Раздел 2. Анималистическая игрушка								
Тема 2.1. Набор игрушек из папье-маше	4	54	18	2	16	36	ДЗ, ПР, Э	
Тема 2.2. Набор елочных игрушек	5	72	19	2	17	53	ДЗ, ПР, Э	
2.3. Комплект анималистических игрушек из пвх-пластизоля	5	72	19	2	17	53	ДЗ, ПР, Э	
2.4. Объемная мягконабивная игрушка	6	72	18	2	16	54	ДЗ, ПР, Э	
Тема 2.5. Шарнированная мягконабивная игрушка.	6	72	18	2	16	54	ДЗ, ПР, Э	
Раздел 3. Кукла								
Тема 3.1 Игровая кукла с набором одежды.	7	18	13	1	12	5	ДЗ, ПР, Э	
Тема 3.2. Кукла в историческом или этнографическом костюме.	7	18	13	1	12	5	ДЗ, ПР, Э	
Тема 3.3. Авторская кукла.	7	18	13	1	12	5	ДЗ, ПР, Э	
Тема 3.4 Реновация коллекционной куклы	7	18	13	1	12	5	ДЗ, ПР, Э	
Раздел 4. Театральная игрушка								
Тема 4.1. Маска с карнавальным костюмом.	8	23	17	1	16	6	ДЗ, ПР, Э	

Наименование разделов и тем дисциплины	Семестр	Всего часов по плану	в том числе по видам учебной работы, включая самостоятельную работу обучающихся и трудоемкость (в часах)				Самостоятельная работа	Формы текущего контроля успеваемости; Форма промежуточной аттестации (по семестрам)
			Контактная работа преподавателя с обучающимися					
Тема 4.2. Театральная кукла (би-ба-бо, марионетка, тростевая).	8	19	13	1	16		6	ДЗ, ПР, Э
Тема 4.3. Настольный театр по мотивам сказок с декорациями.	8	26	20	2	18		6	ДЗ, ПР, Э
Раздел 5. Курсовое проектирование								
Тема 5.1 Проект образца игрушки по выбору студента.	9	180	64	4		60	116	ДЗ, ПР, ЗО, КП
итого		792	306	24	248	60	486	

2.3. Содержание дисциплины

Наименование разделов и тем дисциплины	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Трудоемкость (час.)	Семестр	Коды компетенций и индикаторов достижения, формированию которых способствует элемент программы
Раздел 1. Дизайн игрушки для детей раннего возраста				УК-6/ИДК.Б.УК-6.1. УК-6/ИДК.Б.УК-6.2. УК-6/ИДК.Б.УК-6.3. УК-6/ИДК.Б.УК-6.4. ОПК-3/ИДК.Б.ОПК-3.1 ОПК-3/ИДК.Б.ОПК-3.2 ОПК-3/ИДК.Б.ОПК-3.3 ОПК-3/ИДК.Б.ОПК-3.4 ОПК-4/ИДК.Б.ОПК-4.1. ПК-4/ИДК.Б.ПК-4.1. ПК-6/ИДК.Б.ПК-6.1. ПК-8/ИДК.Б.ПК-8.1.
Тема 1.1 Комплект игрушек для детей раннего возраста	<p>Содержание учебного материала занятий лекционного типа</p> <p>Использование народных мотивов в разработке погремушек. Изучение декоративных свойств ударопрочного полистирола. Эргономические требования к погремушке. Психофизиологическое восприятие размера, цвета, звука, фактуры детьми раннего возраста.</p> <p>Содержание учебного материала занятий семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия)</p> <p>Практическое занятие: Проведение предпроектных исследований. Разработка нового образца игрушек для детей раннего возраста с учетом исходных данных (погремушка подвесная или мобиль (по выбору), погремушка ручная). Выполнение макета из гипса. Выполнение графического проекта игрушки в цвете</p> <p>Инструменты и материалы: пластилин, гипс, стеки, бумага, калька, карандаши, ластик, кисти беличьи и синтетические, краски темперные, планшет, клей, кнопки.</p> <p>Содержание самостоятельной работы обучающихся</p> <p>Проведение предпроектных исследований. Работа над эскизами по выбранной теме. Выполнение поискового макета. Выполнение готового макета</p>	<p>1</p> <p>1</p> <p>12</p> <p>12</p> <p></p> <p>24</p> <p>24</p>	<p>3</p> <p></p> <p>3</p> <p>3</p> <p></p> <p>3</p> <p></p>	

Наименование разделов и тем дисциплины	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Трудоемкость (час.)	Семестр	Коды компетенций и индикаторов достижения, формированию которых способствует элемент программы
Тема 1.2 Комплект для игры с сыпучими материалами	Содержание учебного материала занятий лекционного типа	1	3	
	Проведение предпроектных исследований. Изучение декоративных свойств полиэтилена. Принципы построения рельефа. Стилиевое единство пластического решения набора игрушек. Обоснованность цветового решения. Использование природных форм в разработке песочного набора.	1	3	
	Содержание учебного материала занятий семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия)	12	3	
	Практическое занятие: Разработка нового образца игрушки для игры с сыпучими материалами (Формочки песочного набора (3 шт.), совок, грабельки, лопатка (по выбору)). Разработка проекта игрушки. Выполнение макета из гипса. Выполнение графического проекта игрушки	12	3	
	Инструменты и материалы: пластилин, гипс, стеки, бумага, калька, карандаши, ластик, кисти беличьи и синтетические, краски темперные, планшет, клей, кнопки.			
	Содержание самостоятельной работы обучающихся	24	3	
	Проведение предпроектных исследований. Работа над эскизами по выбранной теме. Выполнение поискового макета. Выполнение готового макета	24	3	
Тема 1.3. Развивающая игрушка (мягконабивное развивающее панно)	Содержание учебного материала занятий лекционного типа	2	4	
	Выявление современных тенденций в развивающих игрушках и панно. Дидактика в игрушке. Образное понятие цвета.	2	4	
	Содержание учебного материала занятий семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия)	16	4	
	Практическое занятие: Проведение предпроектных исследований. Разработка проекта игрушки (мягконабивное развивающее панно или развивающий коврик (по выбору) со съемными деталями). Разработка макета в материале. Выполнение графического проекта игрушки в цвете.	16	4	
	Инструменты и материалы: пластилин, гипс, стеки, бумага, калька, карандаши, ластик, кисти беличьи и синтетические, краски темперные, планшет, клей, кнопки, ткани различных фактур, фурнитура.			
	Содержание самостоятельной работы обучающихся	36	4	

Наименование разделов и тем дисциплины	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Трудоемкость (час.)	Семестр	Коды компетенций и индикаторов достижения, формированию которых способствует элемент программы
	Проведение предпроектных исследований. Работа над эскизами по выбранной теме. Выполнение поискового макета. Выполнение готового макета			
Раздел 2.Анималистическая игрушка				УК-6/ИДК.Б.УК-6.1. УК-6/ИДК.Б.УК-6.2. УК-6/ИДК.Б.УК-6.3. УК-6/ИДК.Б.УК-6.4. ОПК-3/ИДК.Б.ОПК-3.1 ОПК-3/ИДК.Б.ОПК-3.2 ОПК-3/ИДК.Б.ОПК-3.3 ОПК-3/ИДК.Б.ОПК-3.4 ОПК-4/ИДК.Б.ОПК-4.1. ПК-4/ИДК.Б.ПК-4.1. ПК-6/ИДК.Б.ПК-6.1. ПК-8/ИДК.Б.ПК-8.1.
Тема 2.1. Набор игрушек из папье-маше	Содержание учебного материала занятий лекционного типа	2	4	
	Изучение аналогов. Ознакомление с пластическими и физическими свойствами папье-маше.	2	4	
	Содержание учебного материала занятий семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия)	16	4	
	Практическое занятие: Разработка макетов игрушек из папье-маше, по выбору учащегося. Выполнение макетов. Выполнение графического проекта набора в цвете.	16	4	
	Инструменты и материалы: пластилин, стеки, бумага, калька, карандаши, ластик, кисти беличьи и синтетические, краски темперные, планшет, клей, кнопки.			
	Содержание самостоятельной работы обучающихся	36	4	
	Проведение предпроектных исследований. Работа над эскизами по выбранной теме. Выполнение поискового макета. Выполнение пластилинового слепка. Выполнение игрушки в технике папье-маше с пластилинового слепка, склеивание формы. Шлифование и грунтование игрушки. Окрашивание и роспись игрушки.	36	4	
Тема 2.2. Набор елочных игрушек.	Содержание учебного материала занятий лекционного типа	2	5	
	Условность, лаконизм, декоративность в трактовке образа. Единство стиливых признаков в пластике формы, цвете, декоре. Гротеск и шутливая интонация в	2	5	

Наименование разделов и тем дисциплины	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Трудоемкость (час.)	Семестр	Коды компетенций и индикаторов достижения, формированию которых способствует элемент программы
	<p>елочной игрушке. Декоративные и конструктивные качества пенополистирола.</p> <p>Содержание учебного материала занятий семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия)</p> <p>Практическое занятие: Проведение предпроектных исследований. Изучение аналогов. Разработка набора елочных игрушек. Выполнение макета из гипса. Выполнение графического проекта набора в цвете.</p> <p>Инструменты и материалы: пластилин, гипс, стеки, бумага, калька, карандаши, ластик, кисти беличьи и синтетические, краски темперные, планшет, клей, кнопки.</p> <p>Содержание самостоятельной работы обучающихся</p> <p>Проведение предпроектных исследований. Работа над эскизами по выбранной теме. Выполнение поискового макета. Выполнение готового макета</p>	<p>17</p> <p>17</p> <p>53</p> <p>53</p>	<p>5</p> <p>5</p> <p>5</p> <p>5</p>	
2.3.Комплект анималистических игрушек из пвх-пластизоля	<p>Содержание учебного материала занятий лекционного типа</p> <p>Технология изготовления игрушек из ПВХ-пластизоля. Сохранение основных характеристик природного мотива. Внутреннее содержание образа (придание ему человеческих черт характера). Акцент на условность формы и цвета.</p> <p>Содержание учебного материала занятий семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия)</p> <p>Практическое занятие: Проведение предпроектных исследований. Разработка комплекта анималистических игрушек из пвх-пластизоля. Выполнение макетов из гипса. Выполнение графического проекта игрушек в цвете.</p> <p>Инструменты и материалы: пластилин, гипс, стеки, бумага, калька, карандаши, ластик, кисти беличьи и синтетические, краски темперные, планшет, клей, кнопки.</p> <p>Содержание самостоятельной работы обучающихся</p> <p>Проведение предпроектных исследований. Работа над эскизами по выбранной теме. Выполнение поискового макета. Выполнение готового макета</p>	<p>2</p> <p>2</p> <p>17</p> <p>17</p> <p>53</p> <p>53</p>	<p>5</p> <p>5</p> <p>5</p> <p>5</p> <p>5</p> <p>5</p>	
2.4.Объемная мягконабивная	<p>Содержание учебного материала занятий лекционного типа</p> <p>Технология изготовления. Материалы, фурнитура, Приемы трансформации</p>	<p>2</p> <p>2</p>	<p>6</p> <p>6</p>	

Наименование разделов и тем дисциплины	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Трудоемкость (час.)	Семестр	Коды компетенций и индикаторов достижения, формированию которых способствует элемент программы
игрушка	плоскости в объем. Лекала как элемент конструкции. Разработка простейших форм образных мягконабивных игрушек.			
	Содержание учебного материала занятий семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия)	16	6	
	Практическое занятие. Изучение аналогов. Выполнение макета в «белье», отработка лекал. Выполнение макета объемной мягконабивной игрушки в материале. Выполнение графического проекта в цвете.	16	6	
	Инструменты и материалы: пластилин, стеки, бумага, калька, карандаши, ластик, кисти беличьи и синтетические, краски темперные, планшет, клей, кнопки, мех, ткани различных фактур, фурнитура, синтепон.			
	Содержание самостоятельной работы обучающихся	54	6	
	Проведение предпроектных исследований. Работа над эскизами по выбранной теме. Выполнение поискового макета. Выполнение готового макета	54	6	
Тема 2.5. Шарнированная мягконабивная игрушка.	Содержание учебного материала занятий лекционного типа	2	6	
	Технология изготовления. Материалы, фурнитура, Приемы трансформации плоскости в объем. Лекала как элемент конструкции.	2	6	
	Содержание учебного материала занятий семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия)	16	6	
	Практическое занятие. Изучение аналогов. Разработка мягконабивной игрушки на более сложной конструктивной основе. Выполнение макета в «белье», отработка лекал. Выполнение макета шарнированной мягконабивной игрушки в материале. Выполнение графического проекта в цвете.	16	6	
	Инструменты и материалы: пластилин, стеки, бумага, калька, карандаши, ластик, кисти беличьи и синтетические, краски темперные, планшет, клей, кнопки, мех, ткани различных фактур, фурнитура, синтепон.			
	Содержание самостоятельной работы обучающихся	16	6	
	Проведение предпроектных исследований. Работа над эскизами по выбранной теме. Разработка лекал. Выполнение поискового макета. Выполнение готового макета	16	6	

Наименование разделов и тем дисциплины	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Трудоемкость (час.)	Семестр	Коды компетенций и индикаторов достижения, формированию которых способствует элемент программы
Раздел 3 Кукла				УК-6/ИДК.Б.УК-6.1. УК-6/ИДК.Б.УК-6.2. УК-6/ИДК.Б.УК-6.3. УК-6/ИДК.Б.УК-6.4. ОПК-3/ИДК.Б.ОПК-3.1 ОПК-3/ИДК.Б.ОПК-3.2 ОПК-3/ИДК.Б.ОПК-3.3 ОПК-3/ИДК.Б.ОПК-3.4 ОПК-4/ИДК.Б.ОПК-4.1. ПК-4/ИДК.Б.ПК-4.1. ПК-6/ИДК.Б.ПК-6.1. ПК-8/ИДК.Б.ПК-8.1.
Тема 3.1 Игровая кукла с набором одежды.	<p>Содержание учебного материала занятий лекционного типа</p> <p>Технология, материалы, фурнитура, и т.д. - использование декоративных возможностей. Соответствие возрастной адресованности и пластического решения куклы. Игровые возможности куклы. Поиск новых форм в традиционных видах игрушек. Выбор художественного языка. Пропорции с учетом пластической анатомии человека, пола, национальности и возраста. Функциональность и конструктивность куклы. Нейтральность образа. Создание «характера» куклы посредством законов композиции. Значение костюма в образном решении куклы</p> <p>Содержание учебного материала занятий семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия)</p> <p>Практическое занятие: Предпроектные исследования. Разработка игровой куклы с набором одежды Выполнение макета в гипсе, выполнение набора одежды в материале. Выполнение графического проекта</p> <p>Инструменты и материалы: пластилин, гипс, стеки, ткань, фурнитура, бумага, калька, карандаши, ластик, кисти беличьи и синтетические, краски темперные, планшет, клей, кнопки.</p> <p>Содержание самостоятельной работы обучающихся</p> <p>Проведение предпроектных исследований. Работа над эскизами по выбранной теме. Выполнение поискового макета. Выполнение готового макета</p>	<p>1</p> <p>1</p> <p>12</p> <p>12</p> <p>5</p> <p>5</p>	<p>7</p> <p>7</p> <p>7</p> <p>7</p> <p>7</p> <p>7</p>	

Наименование разделов и тем дисциплины	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Трудоемкость (час.)	Семестр	Коды компетенций и индикаторов достижения, формированию которых способствует элемент программы	
Тема 3.2. Кукла в историческом или этнографическом костюме.	Содержание учебного материала занятий лекционного типа	1	7		
	Значение костюма в образном решении куклы. Знакомство со стилевыми особенностями одежды различных эпох. Изучение кроя, цветового решения, фактуры различных материалов, аксессуаров и их имитации. Масштаб, пропорции, ритм, функция, конструкция, технология изготовления, свойства основных материалов - композиционное решение. Использование национальных традиций.				
	Содержание учебного материала занятий семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия)	12	7		
	Практическое занятие: Разработка куклы в историческом или этнографическом костюме. Разработка лекал и цветографического решения, выполнение графического проекта, выполнение макета в материале, выполнение костюма	12	7		
	Инструменты и материалы: пластилин, гипс, стеки, ткань, фурнитура, бумага, калька, карандаши, ластик, кисти беличьи и синтетические, краски темперные, планшет, клей, кнопки.				
	Содержание самостоятельной работы обучающихся Проведение предпроектных исследований. Работа над эскизами по выбранной теме. Выполнение поискового макета. Выполнение готового макета	5	7		
Тема 3.3. Авторская кукла.	Содержание учебного материала занятий лекционного типа	1	7		
	Кукла, выполненная автором в единственном экземпляре в трудновыполняемой технике и манере исполнения по собственному эскизу. Кукла, её собственный жанр, стиль и направление, возможность изображения сказочных персонажей, исторических лиц, наших современников, литературных персонажей; обозначение характера, привычек и даже странностей. Авторская кукла из различных материалов (текстиль, пластик, папье-маше, дерево, и т.д.) оригинальность решения образа, выполненного вручную костюма. Использование всех приобретенных в период обучения знаний, умений и навыков.	1	7		
	Содержание учебного материала занятий семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия)	12	7		
Проведение предпроектных исследований. Разработка авторская куклы. Выполнение макета в различных материалах (по выбору), выполнение одежды в материале. Использование всех приобретенных в период обучения знаний,	12	7			

Наименование разделов и тем дисциплины	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Трудоемкость (час.)	Семестр	Коды компетенций и индикаторов достижения, формированию которых способствует элемент программы
	<p>умений и навыков. Выполнение графического проекта.</p> <p>Инструменты и материалы: самоотвердевающая глина, проволока, стеки, ткань, бумага, калька, карандаши, ластик, кисти беличьи и синтетические, краски temperные, клей.</p> <p>Содержание самостоятельной работы обучающихся</p> <p>Проведение предпроектных исследований. Работа над эскизами по выбранной теме. Подбор материала и техники для изготовления куклы. Выполнение макета в выбранном материале. Окрашивание и роспись игрушки. Разработка лекал и цветографического решения. Выполнение костюма.Выполнение поискового макета. Выполнение готового макета</p>	<p></p> <p></p> <p>5</p> <p>5</p>	<p></p> <p></p> <p>7</p> <p>7</p>	
<p>Тема 3.4 Реновация коллекционной куклы</p>	<p>Содержание учебного материала занятий лекционного типа</p> <p>Сохранение подлинных предметов культуры материального мира, с максимальным приближением к оригиналу. Реновация старинных игрушек и кукол – как сохранение традиций прошлого. Применение современных материалов в реновации игрушки. Технология, материалы, фурнитура, и т.д. - использование декоративных возможностей при оформлении куклы. Выбор художественного языка.</p> <p>Содержание учебного материала занятий семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия)</p> <p>Практическое занятие:</p> <p>Проведение предпроектных исследований. Разработка реновации коллекционной куклы. Выполнение макета в различных материалах (по выбору), выполнение одежды в материале. Использование всех приобретенных в период обучения знаний, умений и навыков. Выполнение графического проекта.</p> <p>Инструменты и материалы: самоотвердевающая глина, проволока, стеки, ткань, фурнитура, бумага, калька, карандаши, ластик, кисти беличьи и синтетические, краски temperные, клей.</p> <p>Содержание самостоятельной работы обучающихся</p> <p>Проведение предпроектных исследований. Работа над эскизами по выбранной теме. Выполнение поискового макета. Выполнение готового макета</p>	<p>1</p> <p>1</p> <p>12</p> <p>12</p> <p></p> <p>5</p> <p>5</p>	<p>7</p> <p>7</p> <p>7</p> <p>7</p> <p></p> <p>7</p> <p>7</p>	
<p>Раздел 4 Театральная игрушка</p>				<p>УК-6/ИДК.Б.УК-6.1. УК-6/ИДК.Б.УК-6.2. УК-6/ИДК.Б.УК-6.3. УК-6/ИДК.Б.УК-6.4.</p>

Наименование разделов и тем дисциплины	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Трудоемкость (час.)	Семестр	Коды компетенций и индикаторов достижения, формированию которых способствует элемент программы
				ОПК-3/ИДК.Б.ОПК-3.1 ОПК-3/ИДК.Б.ОПК-3.2 ОПК-3/ИДК.Б.ОПК-3.3 ОПК-3/ИДК.Б.ОПК-3.4 ОПК-4/ИДК.Б.ОПК-4.1. ПК-4/ИДК.Б.ПК-4.1. ПК-6/ИДК.Б.ПК-6.1. ПК-8/ИДК.Б.ПК-8.1.
Тема 4.1. Маска с карнавальным костюмом.	<p>Содержание учебного материала занятий лекционного типа</p> <p>Карнавальная маска и карнавальным костюм в творчестве народов мира. Методы работы в технике «папье-маше». Использование материалов, имитирующих различную фактуру, передающих творческий замысел автора. Пропорции и масштабность - средства композиции. Гротеск и нарицательность образного решения. Принципы построения высокого рельефа. Семантика цвета.</p> <p>Содержание учебного материала занятий семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия)</p> <p>Практическое занятие: Проведение предпроектных исследований. Разработка маски с карнавальным костюмом. Выполнение маски в технике «папье-маше» и оформление её в соответствии с проектом. Выполнение макета костюма в «белье», отработка лекал. Выполнение макета в материале.</p> <p>Инструменты и материалы: пластилин, стеки, ткань, бумага, калька, карандаши, ластик, кисти беличьи и синтетические, краски temperные, планшет, клей, кнопки.</p> <p>Содержание самостоятельной работы обучающихся</p> <p>Проведение предпроектных исследований. Работа над эскизами по выбранной теме. Выполнение поискового макета. Выполнение готового макета</p>	<p>1</p> <p>1</p> <p>16</p> <p>16</p> <p>6</p> <p>6</p>	<p>8</p> <p>8</p> <p>8</p> <p>8</p> <p>8</p> <p>8</p>	
Тема 4.2. Театральная кукла (би-ба-бо, марионетка, тростевая).	<p>Содержание учебного материала занятий лекционного типа</p> <p>Изучение истории театральной куклы. Изучение и выбор конструкции театральной куклы, связанной с её видом. Иносказательность, нарицательность и гротеск - специфические качества театральной куклы. Пластическое решение с учетом конструкции куклы и физиологических особенностей человека. Условность, обобщенность, лаконизм в пластике формы, декоре, цвете. Пропорции</p>	<p>1</p> <p>1</p>	<p>8</p> <p>8</p>	

Наименование разделов и тем дисциплины	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Трудоемкость (час.)	Семестр	Коды компетенций и индикаторов достижения, формированию которых способствует элемент программы
	<p>театральной куклы и её масштаб. Стилиевое единство всех элементов композиции. Изучение и трансформация исторического костюма.</p> <p>Содержание учебного материала занятий семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия)</p> <p>Практическое занятие: Проведение предпроектных исследований. Разработка театральной куклы (по выбору студента). Выбрать конструкцию куклы для определенного вида. Выполнение макета куклы и костюма в материале.</p> <p>Инструменты и материалы: пластилин, стеки, ткань, фурнитура, бумага, калька, карандаши, ластик, кисти беличьи и синтетические, краски темперные, клей.</p> <p>Содержание самостоятельной работы обучающихся</p> <p>Проведение предпроектных исследований. Работа над эскизами по выбранной теме. Выполнение поискового макета. Выполнение готового макета</p>	<p></p> <p>16</p> <p>16</p> <p></p> <p>6</p> <p>6</p>	<p></p> <p>8</p> <p>8</p> <p></p> <p>8</p> <p>8</p>	
<p>Тема 4.3. Настольный театр по мотивам сказок с декорациями.</p>	<p>Содержание учебного материала занятий лекционного типа</p> <p>Изучение истории настольных театров. Иносказательность, нарицательность и гротеск - специфические качества театральной игрушек. Условность, обобщенность, лаконизм в пластике формы, декоре, цвете. Стилиевое единство всех элементов композиции..</p> <p>Содержание учебного материала занятий семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия)</p> <p>Практическое занятие: Проведение предпроектных исследований. Разработка настольного театра по мотивам сказок с декорациями. Выполнение макета в материале. Изготовление декораций.</p> <p>Инструменты и материалы: пластилин, стеки, гипс, бумага, калька, карандаши, ластик, кисти беличьи и синтетические, краски темперные, планшет, клей, кнопки.</p> <p>Содержание самостоятельной работы обучающихся</p> <p>Проведение предпроектных исследований. Работа над эскизами по выбранной теме. Выполнение поискового макета. Выполнение готового макета</p>	<p>2</p> <p>2</p> <p>18</p> <p>18</p> <p></p> <p>6</p> <p>6</p>	<p>8</p> <p>8</p> <p>8</p> <p>8</p> <p></p> <p>8</p> <p>8</p>	
<p>Раздел 5.</p>				<p>УК-6/ИДК.Б.УК-6.1.</p>

Наименование разделов и тем дисциплины	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Трудоемкость (час.)	Семестр	Коды компетенций и индикаторов достижения, формированию которых способствует элемент программы
Курсовое проектирование				УК-6/ИДК.Б.УК-6.2. УК-6/ИДК.Б.УК-6.3. УК-6/ИДК.Б.УК-6.4. ОПК-3/ИДК.Б.ОПК-3.1 ОПК-3/ИДК.Б.ОПК-3.2 ОПК-3/ИДК.Б.ОПК-3.3 ОПК-3/ИДК.Б.ОПК-3.4 ОПК-4/ИДК.Б.ОПК-4.1. ПК-4/ИДК.Б.ПК-4.1. ПК-6/ИДК.Б.ПК-6.1. ПК-8/ИДК.Б.ПК-8.1.
5.1Проект образца игрушки по выбору студента.	Содержание учебного материала занятий лекционного типа	4	9	
	Тема курсового проекта с учетом современных тенденций в проектировании игрушек утверждается преподавателем. Проект образца игрушки по выбору студента. Последовательность выполнения учебного задания. Требования, предъявляемые к курсовому и дипломному проекту. Методика проведения научно-исследовательского поиска при работе с курсовым и дипломным проектом. Выбор темы дипломного проекта, изучение требований ГИА к уровню проектной работы.	4	9	
	Содержание учебного материала занятий семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, лабораторные работы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия)	60	9	
	Практическое занятие: Разработать утвержденный образец игрушки по выбору студента, выполнить графический проект в цвете, выполнить макет игрушки, выполнить пояснительную записку.	60	9	
	Инструменты и материалы: пластилин, самоотвердевающая глина, проволока, стеки, ткани различных фактур, фурнитура, бумага, калька, карандаши, ластик, кисти беличьи и синтетические, краски темперные, клей.			
	Содержание самостоятельной работы обучающихся	116	9	
Проведение предпроектных исследований. Работа над эскизами по выбранной теме. Выполнение поискового макета. Выполнение готового макета. Выполнение графического проекта. Выполнение пояснительной записки.	116	9		

Наименование разделов и тем дисциплины	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Трудоемкость (час.)	Семестр	Коды компетенций и индикаторов достижения, формированию которых способствует элемент программы
	<p style="text-align: center;">Примерная тематика курсовых проектов</p> <p>Разработка дизайн-проекта куклы с комплектом одежды Разработка дизайн-проекта масок из папье-маше Разработка дизайн-проекта сувенирной куклы Разработка дизайн-проекта елочных игрушек Разработка дизайн-проекта авторской куклы Разработка дизайн-проекта дидактического панно для детской комнаты Реновация куклы 19 в. из собрания ХПМИ им. Н.Д. Бартрама Реновация куклы в костюме, выполненном по рисунку Н.Д. Бартрама Реновация куклы 19в. из музейной коллекции игрушек царских детей</p>			

3. Условия реализации программы дисциплины

3.1. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

Для реализации программы дисциплины библиотечный фонд ВШНИ имеет электронные образовательные и информационные ресурсы, рекомендуемые для использования в образовательном процессе:

Основная литература

1. Дайн Г.Л. Азбука «Русская игрушка»: от азбуки до яблока. Сергиев Посад; Хотьково: Цветографика, 2019.
2. Дайн Г.Л. Пишу об игрушке. Сергиев Посад: Цветографика, 2013.
3. Дайн Г.Л. Тряпичная кукла. Лоскутные мячики. Сергиев Посад: Цветографика, 2012.
4. Дайн Г.Л. Сергиев Посад – мастерская игрушки. Кукольный промысел: из XIX- в XX век. Сергиев Посад: Изд. дом «Весь Сергиев Посад, 2011.
5. Дайн Г.Л. Сергиев Посад – столица русской игрушки. Живая традиция на рубеже веков: XX - XXI . Сергиев Посад: Изд.дом «Весь Сергиев Посад, 2011.
6. Озерова О.В. Проектирование образной игрушки: учебное пособие для студентов, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01. – «Дизайн» (уровень бакалавриата), профиль Художественное проектирование игрушки /О.В.Озерова. – СПб.: Высшая школа народных искусств (академия), 2018.
7. Промышленный дизайн [Электронный ресурс] : учебник / М.С. Кухта [и др.]. — Электрон. текстовые данные. — Томск: Томский политехнический университет, 2013. — 311 с. — 978-5-4387-0205-4. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/34704.html>
8. Озерова О. В., Полякова В.А., Осипова Т.В., Баранова Д.Н. ,Антипина Н.В., Проектирование образной игрушки. Игровая кукла: учебное пособие для студентов, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01. «Дизайн» (уровень бакалавриата) *профиль Художественное проектирование* игрушки /Высшая школа народных искусств(академия): Озерова О. В., Полякова В.А., Осипова Т.В., Баранова Д.Н., Антипина Н.В., – Санкт Петербург: ВШНИ, 2021., – 86 с.
9. Баранова Д.Н. Художественное проектирование авторской куклы: Учебное пособие для студентов, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (художественное проектирование игрушек) / Д.Н. Баранова. – СПб: ВШНИ, 2020. – 40 с.
10. Баранова Д.Н. Художественное изготовление театральной игрушки. Учебное пособие для студентов, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата) профиль – Художественное проектирование игрушки – СПб.: ВШНИ, 2020. – 40с., ил.

Дополнительная литература:

1. Бондаренко Г.В. Куклы своими руками. Материалы, выкройки, технология изготовления. Полиграфиздат, 2009.
2. Голубева О.Л. Основы композиции. –М.: Изобразительное искусство, 2008.
3. Дайн Г.Л. Детский народный календарь. Хотьково Сергиев Посад, 2010.
4. Дайн Г.Л. Сергиев Посад - столица русской игрушки. Хотьково Сергиев Посад 2011.
5. Дайн Г.Л. Сергиев Посад - мастерская игрушки. Хотьково Сергиев Посад 2011.
6. Дроздова Г.И. Научно-исследовательская и творческая работа в семестре [Электронный ресурс] : учебное пособие / Г.И. Дроздова. — Электрон. текстовые данные. — Омск: Омский государственный институт сервиса, 2013. — 66 с. — 978-5-93252-279-0. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/18258.html>
7. Дизайн. Материалы. Технологии [Электронный ресурс] : энциклопедический словарь / . — Электрон. текстовые данные. — Томск: Томский политехнический университет, 2011. — 320 с. — 978-5-98298-774-7. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/34664.html>

8. Дизайн-проектирование. Термины и определения [Электронный ресурс] : терминологический словарь / . — Электрон. текстовые данные. — М. : Московский городской педагогический университет, 2011. — 212 с. — 2227-8397. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/26469.html>
9. Куклы мира. Издательство Аванта + 2008.
10. Генсицкая Н. Основы кукольной скульптуры. М.: Издательство Dollbook, 2009.
11. Генсицкая Н. История одной куклы. Изготовление куклы из полимерных пластиков. М.: ИД «Страница», 2004.
12. Устин В.Б. Композиция в дизайне. Методические основы композиционно-художественного формообразования в дизайнерском творчестве. Астрель 2007.
13. Устин В.Б. Учебник дизайна. Композиция, методика, практика. АСТпресс 2009.
14. Холмянский Л.М., Щипанов А.С. Дизайн. - М., Просвещение, 1995.
15. Якушева М.С. Трансформация природного мотива в орнаментальную декоративную форму. Шевчук В. МГХПУ им Строганова, 2000.
16. Проектная графика и макетирование [Электронный ресурс] : учебное пособие для студентов специальности 072500 «Дизайн» / . — Электрон. текстовые данные. — Липецк: Липецкий государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2012. — 190 с. — 978-5-88247-535-1. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/17703.html>
17. Технология художественной обработки материалов. Руководство по дипломному проектированию [Электронный ресурс] : учебно-методическое пособие / И.А. Науменко [и др.]. — Электрон. текстовые данные. — М. : Издательский Дом МИСиС, 2015. — 103 с. — 978-5-87623-932-7. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/64207.html>
18. Тарасова О.П. Организация проектной деятельности дизайнера [Электронный ресурс] : учебное пособие / О.П. Тарасова. — Электрон. текстовые данные. — Оренбург: Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ, 2013. — 133 с. — 2227-8397. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/30066.html>
- 19 . Школа кукольного дизайна С. Воскресенской. Каталог работ. Изд. группа «РДК-ПРЕСС», 2008.

Базы данных, информационно-справочные и поисковые системы

- <http://stranamasterov.ru/>
- <http://pro100hobby.ru/article/sekrety-izgotovleniya-igrushek-svoimi-rukami>
- <https://www.livemaster.ru/masterclasses/kukly-i-igrushki>
- <http://portall.zp.ua/>
- <http://bartelena.livejournal.com/9621.html>
- <http://xitfilms.ru/kino>
- <https://struchka.wordpress.com>
- <http://partnerkis.ru/trostevoy-kuklyi/>
- <http://www.oytoy.ru/interesting/209>

Методические рекомендации по организации изучения дисциплины

Цель методических рекомендаций - обеспечить студенту бакалавриата (далее - студенту) оптимальную организацию процесса изучения дисциплины, а также выполнения различных форм самостоятельной работы.

Студентам необходимо ознакомиться:

- с содержанием рабочей программы дисциплины (далее - РПД),
- с целями и задачами дисциплины, ее связями с другими дисциплинами образовательной программы,

методическими разработками по данной дисциплине, имеющимися на образовательном портале и сайте кафедры, с графиком консультаций преподавателей данной кафедры, формами аудиторной, практической и самостоятельной работы.

Преподавание дисциплины «Проектирование образной игрушки» осуществляется путём проведения практических и лекционных занятий.

В подготовке художника соблюдается принцип взаимодействия с другими дисциплинами профессионального цикла. Изучение дисциплины начинается с изучения различных видов игрушек, с материалами, а также требований, предъявляемых к изготовлению проектов и макетов. Студенты выполняют ряд практических заданий с постепенным усложнением заданий. Каждый новый этап начинается с лекции, которая может проходить в форме беседы, разъясняющей задачи проектирования игрушек и требования к выполнению практического задания. Важным также является анализ работ из методического фонда. Занятия проводятся по календарным планам, утверждённым кафедрой. Календарные планы составляются преподавателями на основании учебного плана, программы, расписания занятий и тематического содержания занятий на текущий учебный год.

Работа преподавателя строится с учётом индивидуальных способностей студентов. После окончания каждого задания делается просмотр учебных работ кафедрой с выставлением оценок и последующим анализом, и разбором работ. Наиболее показательные с методической стороны работы сохраняются для методического фонда

Дисциплина «Проектирование образной игрушки» осуществляется путём проведения практических занятий. В подготовке художника соблюдается принцип взаимодействия с дисциплинами общехудожественного цикла. Дисциплина изучается путем выполнения студентами практических заданий по изготовлению макетов игрушек из различных материалов, выполненных различными технологиями. Работе над каждым заданием должна предшествовать беседа по особенностям различных технологий изготовления игрушек. Теоретический курс включает в себя вводные беседы по темам дисциплины, объяснение целей и задач, наглядно-методический материал из фондов учебного заведения. Практические занятия предусматривают самостоятельную работу студентов по изготовлению проектов игрушек из различных материалов. Развитию профессиональных навыков способствует применение различных техник, инструмента и материалов. Законченные работы оцениваются на регулярно проводимых промежуточных просмотрах.

Рекомендации по подготовке к практическим занятиям (аудиторные и в формате онлайн)

Студентам следует:

- до очередного практического занятия подготовить необходимые инструменты и материалы;
- приносить с собой необходимый иллюстративный материал к занятию;
- изучить и проанализировать собранный теоретический и иллюстративный материал;
- в начале занятий задать преподавателю вопросы по качеству и пригодности отобранного иллюстративного материала.

Требования, предъявляемые к практической части.

Практические задания должны быть выполнены в полном объеме в соответствии с темой задания.

Практические работы по всем разделам дисциплины предусматривают учебную и экспериментальную работу с реальными материальными объектами и аналоговыми моделями реальных объектов, с применением существующих художественных материалов и инструментов

Критерии подготовленности студентов к практическому занятию:

- ориентация в подготовленном теоретическом и иллюстративном материале;
- подготовленные необходимые инструменты для практического занятия;
- наличие вопросов к преподавателю по качеству и пригодности отобранного иллюстративного материала.

Рекомендации по подготовке к лекционным занятиям (теоретический курс)

В начале изучения каждой темы преподаватель проводит вводную и информационную лекцию.

Лекция – это логически стройное, системное, глубокое и ясное изложение учебного материала. Назначение современной лекции в учебном процессе не в том, чтобы предоставить всю информацию по теме, а чтобы помочь освоить фундаментальные проблемы курса, овладеть методами выполнения учебных работ, предложить новейшие достижения научной мысли. В учебном процессе лекция выполняет методологическую, организационную и информационную функцию.

Лекции:

вводная - определение основных вопросов, структурный обзор, обозначение основных направлений, особенностей;

информационная – информирует студента о достижении науки, об основных положениях учебной дисциплины, раскрывает особенности каждой конкретной темы или знакомит с отдельной проблемой, решенной в науке или решаемой сейчас.

Изучение дисциплины требует систематического и последовательного накопления знаний, следовательно, пропуски отдельных тем не позволяют глубоко освоить предмет. Именно поэтому контроль над систематической работой студентов всегда находится в центре внимания кафедры.

Студентам необходимо:

перед каждой лекцией просматривать рабочую программу дисциплины, что позволит сэкономить время на записывание темы лекции, ее основных вопросов, рекомендуемой литературы;

на отдельные лекции приносить соответствующий материал на бумажных носителях, представленный лектором на портале или присланный на «электронный почтовый ящик группы» (таблицы, графики, схемы). Данный материал будет охарактеризован, прокомментирован, дополнен непосредственно на лекции;

перед очередной лекцией необходимо просмотреть по конспекту материал предыдущей лекции. При затруднениях в восприятии материала следует обратиться к основным литературным источникам. Если разобраться в материале опять не удалось, то обратитесь к лектору (по графику его консультаций) или к преподавателю на практических занятиях. Не оставляйте «белых пятен» в освоении материала.

Методические рекомендации по организации самостоятельной работы

Самостоятельная работа студентов включает в себя выполнение заданий, которые ориентированы на подготовительную работу к практическим занятиям. По каждой теме учебной дисциплины студентам предлагается перечень заданий для самостоятельной работы. Также самостоятельная работа предусматривает доведение до завершения тех заданий, которые изучаются на практических занятиях.

К выполнению заданий для самостоятельной работы предъявляются следующие требования: задания должны исполняться самостоятельно.

Студентам следует:

- отобрать необходимый теоретический и иллюстративный материал в электронном или письменном/наглядном варианте;
- четко выполнять требования по подбору иллюстративного материала.
- выполнять все плановые задания, выдаваемые преподавателем для самостоятельного выполнения.
- подготовить необходимые инструменты и материалы,
- изучать литературу,

- подбирать изображения для использования в практических заданиях,
- использовать электронные ресурсы.

Методические рекомендации по работе с литературой

Любая форма самостоятельной работы студента (подготовка к семинарскому занятию, написание эссе, курсовой работы, доклада и т.п.) начинается с изучения соответствующей литературы как в библиотеке, так и дома.

К каждой теме учебной дисциплины подобрана основная и дополнительная литература.

Основная литература - это учебники и учебные пособия.

Дополнительная литература - это монографии, сборники научных трудов, журнальные и газетные статьи, различные справочники, энциклопедии, интернет ресурсы.

Рекомендации студенту:

выбранную монографию или статью целесообразно внимательно просмотреть. В книгах следует ознакомиться с оглавлением и научно-справочным аппаратом, прочитать аннотацию и предисловие. Целесообразно ее пролистать, рассмотреть иллюстрации, таблицы, диаграммы, приложения. Такое поверхностное ознакомление позволит узнать, какие главы следует читать внимательно, а какие - прочитать быстро;

в книге или журнале, принадлежащие самому студенту, ключевые позиции можно выделять маркером или делать пометки на полях. При работе с Интернет - источником целесообразно также выделять важную информацию;

если книга или журнал не являются собственностью студента, то целесообразно записывать номера страниц, которые привлекли внимание. Позже следует возвратиться к ним, перечитать или переписать нужную информацию. Физическое действие по записыванию помогает прочно заложить данную информацию в «банк памяти».

Выделяются следующие виды записей при работе с литературой:

Конспект - краткая схематическая запись основного содержания научной работы. Целью является не переписывание произведения, а выявление его логики, системы доказательств, основных выводов. Хороший конспект должен сочетать полноту изложения с краткостью.

Цитата - точное воспроизведение текста. Заключается в кавычки. Точно указывается страница источника.

Тезисы - концентрированное изложение основных положений прочитанного материала.

Аннотация - очень краткое изложение содержания прочитанной работы.

Резюме - наиболее общие выводы и положения работы, ее концептуальные итоги.

Записи в той или иной форме не только способствуют пониманию и усвоению изучаемого материала, но и помогают вырабатывать навыки ясного изложения в письменной форме тех или иных теоретических вопросов.

Методические рекомендации по заданиям для самостоятельной работы

Самостоятельная работа студентов включает в себя выполнение заданий, которые ориентированы на подготовительную работу к практическим занятиям. По каждой теме учебной дисциплины студентам предлагается перечень заданий для самостоятельной работы.

К выполнению заданий для самостоятельной работы предъявляются следующие требования: задания должны исполняться самостоятельно.

Студентам следует:

- отобрать необходимый теоретический и иллюстративный материал в электронном или письменном/наглядном варианте;
- четко выполнять требования по подбору иллюстративного материала.

- выполнять все плановые задания, выдаваемые преподавателем для самостоятельного выполнения.
- подготовить необходимые инструменты и материалы,
- изучать литературу,
- подбирать изображения для использования в практических заданиях,
- использовать электронные ресурсы.

Требования к курсовому проекту

Курсовой проект состоит из пояснительной записки, макета в материале, графической части проекта

Порядок оформления курсовой работы

Пояснительная записка должна состоять из скрепленных листов и иметь следующую структуру:

- титульный лист
- оглавление
- введение
- основная часть
- заключение
- список использованной литературы
- приложение

В процессе написания пояснительной записки студенты используют научную литературу, а также материалы, собранные в процессе учебной и производственной практики на предприятиях выпускающих игрушки.

Существуют специальные ГОСТы, в которых подробно расписаны требования к курсовым работам.

Согласно этих указаний:

- работа выполняется на белых листах, имеющих формат А-4;
- лист имеет поля: слева – 3 см, справа – 1 см, сверху и внизу по 2 см;
- при написании текста между строками следует делать полуторный интервал;
- абзац должен быть выделен отступом полтора сантиметра;
- текст пишется черным шрифтом Times New Roman размером 14 пт и выравнивается по ширине;
- все страницы нумеруются.

Подготовив и оформив курсовую работу, ее следует сшить – это обязательное условие.

Студенты, которые обучаются на начальном этапе, пишут работы объемом 20-30 листов, старшие курсы уже разрабатывают курсовые, объем которых около 40 листов. Возможны исключения, о которых сообщает преподаватель, исходя из своих требований.

Оформление титульного листа курсовой работы

В начале любой курсовой работы должен находиться титульный лист, на котором указывается информация о теме работы, авторе, ВУЗе, факультете, группе и преподавателе. На нижней части пишется также город и год создания курсовой.

Курсовой проект должен быть пронумерован, однако на титульном листе и оглавлении номер не ставится, так что первой цифрой будет «3». Номера листов пишут вверху, в центре.

Оглавление

На втором листе курсовой работы должно быть оглавление, которое содержит имеющиеся главы, разделы и подразделы с указанием номеров страниц. Чтобы заполнять оглавление было удобнее, возможно деление листа на три графы: в первой указывается номер, во второй – название раздела, в третьей – номер страницы, где он начинается.

Необходимо иметь в виду, что, как правило, оглавление включает следующие пункты:

- Введение.
- Основная часть (здесь указываются названия глав, либо разделов).
- Заключительная часть.
- Перечень используемой литературы.
- При необходимости используемые приложения.

Все заголовки оглавления располагаются в середине листа. Обратите внимание, что точки ставить не надо.

Оформление рисунков в курсовой работе

Рисунками в курсовых работах являются:

- схема
- график
- чертеж
- диаграмма
- картинка либо иллюстрация
- фотография

Все перечисленные элементы должны иметь ссылки. Вставляются рисунки после текста, в котором они упоминаются. Обязательна нумерация рисунков. Если рисунок имеет какое-либо название, то в конце точка не проставляется.

Таблицы в курсовой работе

Оформление таблиц аналогично рисункам: они также вставляются после текста и нумеруются. Если у таблицы есть название, то его указывают вверху справа.

Каким образом следует оформлять формулы и уравнения?

Формула (уравнение) должна располагаться на новой строке с отступом. Если она не вмещается в строку, то ее можно перенести, но только после математического знака, который необходимо продублировать на следующей строке. Для формул также обязательна нумерация.

Цифры номера указываются в правой части строки в круглых скобках.

Оформление приложения

Расположение приложений – это всегда конец работы, при этом текст должен содержать ссылки на них. Ссылки обозначают прописной буквой: «А», «Б», «В», «Г» и так далее, за исключением букв – «З», «Й», «О», «Ф», «Ъ», «Ы», «Ч».

Перечень используемых литературных источников

Список составляется по алфавиту — в начале русскоязычные источники, затем иностранная литература. Каждое наименование указывается на отдельной строке.

В перечне должна присутствовать именно та литература, которая действительно использовалась при разработке курсового проекта.

Перечень справочной литературы следует начинать с энциклопедий.

Другие особенности курсовой работы

Для того чтобы работа была грамотной, необходимо придерживаться следующих принципов:

- в случае, когда тема не назначена непосредственно преподавателем и возможен самостоятельный выбор, лучше остановиться на наиболее актуальной теме;
- тщательнее относиться к литературным источникам – они должны точно соответствовать тематике;
- уделить практической части максимум внимания, ведь ее значимость – основа работы;
- придерживаться логического порядка изложения материала;
- перед формулировкой выводов привести обоснования.

Также следует четко различать введение, основную часть и заключение. В введении необходимо привести краткое ознакомление с выбранной темой, раскрыть поставленные задачи и наметить, какими методами они будут решаться.

В заключении обязательно должен быть итог о проделанной работе.

Курсовой проект оценивается по пятибалльной шкале.

3.2. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Реализация программы дисциплины предполагает наличие:

Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Перечень лицензионного программного обеспечения. Реквизиты подтверждающего документа
Учебная аудитория, кабинет проектирования и моделирования игрушки для занятий практического типа, текущего контроля и промежуточной аттестации, групповых и индивидуальных консультаций, самостоятельной учебной работы обучающихся. Ауд. № 115.	Перечень основного оборудования: комплект мультимедийного оборудования: системный блок и монитор, комплект учебной мебели, учебная доска. Дополнительное оборудование: стеллажи для планшетов, макетов, материалов; шкаф для книг, журналов, каталогов; витрины для готовых работ и образцов; Учебно-наглядные пособия: демонстрационные материалы для проведения лекционных и практических занятий: образцы работ, иллюстрации;	Перечень лицензионного программного обеспечения: антивирусная защита Avast!, Windows, Microsoft Office.

4. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Аудиторные занятия по дисциплине проводятся в форме лекций и практических занятий. Лекции проводятся в форме проблемного и эвристического изложения и тематических дискуссий. Практические занятия проводятся в интерактивной форме в виде работы в малых группах. Практический материал: образцы различных видов игрушек, учебно-творческого задания, графические зарисовки, художественный проекты изделий игрушек, проекты игрушек, на которых изображено проектируемое изделие в масштабном соотношении.

При реализации программы дисциплины используются следующие образовательные технологии:

Наименование разделов и тем дисциплины	Вид занятия	Формы и методы интерактивного обучения	Кол-во часов
Раздел 1. Дизайн игрушки для детей раннего возраста			
Тема 1.1 Комплект игрушек для детей раннего возраста	Лекция Практическое занятие	информационная, мультимедиа-лекция, лекция-консультация, практическая работа в малой группе, самостоятельная работа студента	13

Тема 1.2 Комплект для игры с сыпучими материалами	Лекция Практическое занятие	информационная, мультимедиа-лекция, лекция-консультация, практическая работа в малой группе, самостоятельная работа студента	13
Тема 1.3. Развивающая игрушка (мягконабивное развивающее панно)	Лекция Практическое занятие	информационная, мультимедиа-лекция, лекция-консультация, практическая работа в малой группе, самостоятельная работа студента	18
Раздел 2. Анималистическая игрушка			
Тема 2.1. Набор игрушек из папье-маше	Лекция Практическое занятие	информационная, мультимедиа-лекция, лекция-консультация, практическая работа в малой группе, самостоятельная работа студента	18
Тема 2.2. Набор елочных игрушек	Лекция Практическое занятие	информационная, мультимедиа-лекция, лекция-консультация, практическая работа в малой группе, самостоятельная работа студента	19
Тема 2.3. Комплект анималистических игрушек из ПВХ-пластизоля	Лекция Практическое занятие	информационная, мультимедиа-лекция, лекция-консультация, практическая работа в малой группе, самостоятельная работа студента	19
Тема 2.4. Объемная мягконабивная игрушка	Лекция Практическое занятие	информационная, мультимедиа-лекция, лекция-консультация, практическая работа в малой группе, самостоятельная работа студента	18
Тема 2.5. Шарнированная мягконабивная игрушка.	Лекция Практическое занятие	информационная, мультимедиа-лекция, лекция-консультация, практическая работа в малой группе, самостоятельная работа студента	18
Раздел 3. Кукла			
Тема 3.1 Игровая кукла с набором одежды.	Лекция Практическое занятие	информационная, мультимедиа-лекция, лекция-консультация, практическая работа в малой группе, самостоятельная работа студента	13

Тема 3.2. Кукла в историческом или этнографическом костюме.	Лекция Практическое занятие	информационная, мультимедиа-лекция, лекция-консультация, практическая работа в малой группе, самостоятельная работа студента	13
Тема 3.3. Авторская кукла.	Лекция Практическое занятие	информационная, мультимедиа-лекция, лекция-консультация, практическая работа в малой группе, самостоятельная работа студента	13
Тема 3.4 Реновация коллекционной куклы	Лекция Практическое занятие	информационная, мультимедиа-лекция, лекция-консультация, практическая работа в малой группе, самостоятельная работа студента	13
Раздел 4. Театральная игрушка			
Тема 4.1. Маска с карнавальным костюмом.	Лекция Практическое занятие	информационная, мультимедиа-лекция, лекция-консультация, практическая работа в малой группе, самостоятельная работа студента	17
Тема 4.2. Театральная кукла (би-ба-бо, марионетка, тростевая).	Лекция Практическое занятие	информационная, мультимедиа-лекция, лекция-консультация, практическая работа в малой группе, самостоятельная работа студента	13
Тема 4.3. Настольный театр по мотивам сказок с декорациями.	Лекция Практическое занятие	информационная, мультимедиа-лекция, лекция-консультация, практическая работа в малой группе, самостоятельная работа студента	20
Раздел 5. Курсовое проектирование			
Тема 5.1 Проект образца игрушки по выбору студента.	Лекция Практическое занятие	информационная, мультимедиа-лекция, лекция-консультация, практическая работа в малой группе, самостоятельная работа студента	64

5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Промежуточная аттестация по дисциплине проводится в форме зачета с оценкой.

Для обучающихся инвалидов и лиц с ОВЗ (при наличии) форма промежуточной аттестации устанавливается с учетом индивидуальных психофизических особенностей (устно, письменно на бумаге, письменно на компьютере, в форме тестирования и т.п.) При необходимости

осуществляется увеличение времени на подготовку к промежуточной аттестации, а также предоставляется дополнительное время для подготовки ответа в ходе промежуточной аттестации. Возможно установление индивидуальных графиков прохождения промежуточной аттестации.

Контроль и оценка качества освоения дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения занятий лекционного и семинарского типа, а также выполнения обучающимися самостоятельной работы.

Код компетенции	Код индикатора достижения компетенции (ИДК)	Формы и методы контроля и оценки	Критерии оценки (отлично, хорошо, удовлетворительно, неудовлетворительно, зачет, незачет)
------------------------	--	---	--

<p>УК-6 ОПК-3 ОПК-4 ПК-4 ПК-6 ПК-8</p>	<p>ИДК.Б.УК-6.1. ИДК.Б.УК-6.2. ИДК.Б.УК-6.3. ИДК.Б.УК-6.4. ИДК.Б.ОПК-3.1 ИДК.Б.ОПК-3.2 ИДК.Б.ОПК-3.3 ИДК.Б.ОПК-3.4 ИДК.Б.ОПК-4.1. ИДК.Б.ПК-4.1. ИДК.Б.ПК-6.1. ИДК.Б.ПК-8.1.</p>	<p>Оценка в рамках текущего контроля: результатов работы на практических занятиях; результатов выполнения индивидуальных домашних заданий;</p>	<p>Критерии оценки практического задания 86-100 баллов Обучающийся демонстрирует полное соответствие знаний, на высоком художественном уровне, свободно оперирует приобретенными знаниями при выполнении проектно-художественного задания Задание выполнено в полном объеме на высоком художественном уровне. Работа велась систематизировано и последовательно. Студент демонстрирует высокую степень владения техническими приемами, инструментами и свободно выражает свой творческий замысел с применением новых знаний. Оформление работы соответствует требованиям. 71-85 баллов Обучающийся в основном демонстрирует соответствие знаний, на хорошем художественном уровне, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при выполнении проектно-художественного задания Задание выполнено в полном объеме на хорошем художественном уровне. Студент демонстрирует хорошую степень владения техническими приемами, инструментами и свободно выражает свой творческий замысел с применением новых знаний. Оформление работы соответствует требованиям. 41-70 баллов Обучающийся демонстрирует неполное соответствие знаний. Допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность знаний, по ряду показателей, обучающийся испытывает значительные затруднения при выполнении проектно-художественного задания. Задание выполнено в полном объеме на среднем художественном уровне. Работа отличается средним качеством выполнения, неоригинальностью авторского почерка. Студент демонстрирует среднюю степень владения техническими приемами, инструментами и не достаточно свободно выражает свой творческий замысел с применением новых знаний. Оформление работы не полностью соответствует требованиям. 0-40 баллов Обучающийся демонстрирует полное отсутствие или недостаточное соответствие знаний. Задание не выполнено или выполнено частично на низком художественном уровне. Работа велась не систематизировано и не последовательно. Работа отличается низким качеством выполнения. Студент демонстрирует низкую степень владения техническими приемами, инструментами и неспособность выразить свой творческий замысел с применением новых знаний. Оформление работы не соответствует требованиям.</p>
--	---	--	--

<p>УК-6 ОПК-3 ОПК-4 ПК-4 ПК-6 ПК-8</p>	<p>ИДК.Б.УК-6.1. ИДК.Б.УК-6.2. ИДК.Б.УК-6.3. ИДК.Б.УК-6.4. ИДК.Б.ОПК-3.1 ИДК.Б.ОПК-3.2 ИДК.Б.ОПК-3.3 ИДК.Б.ОПК-3.4 ИДК.Б.ОПК-4.1. ИДК.Б.ПК-4.1. ИДК.Б.ПК-6.1. ИДК.Б.ПК-8.1.</p>	<p>Оценка в рамках промежуточной аттестации в форме зачета с оценкой</p>	<p>Критерии оценки практического задания на зачете 86-100 баллов</p> <p>Обучающийся демонстрирует полное соответствие знаний, на высоком художественном уровне, свободно оперирует приобретенными знаниями при выполнении проектно-художественного задания</p> <p>Задание выполнено в полном объеме на высоком художественном уровне. Работа велась систематизировано и последовательно. Студент демонстрирует высокую степень владения техническими приемами, инструментами и свободно выражает свой творческий замысел с применением новых знаний. Оформление работы соответствует требованиям.</p> <p>71-85 баллов</p> <p>Обучающийся в основном демонстрирует соответствие знаний, на хорошем художественном уровне, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при выполнении проектно-художественного задания</p> <p>Задание выполнено в полном объеме на хорошем художественном уровне. Студент демонстрирует хорошую степень владения техническими приемами, инструментами и свободно выражает свой творческий замысел с применением новых знаний. Оформление работы соответствует требованиям.</p> <p>41-70 баллов</p> <p>Обучающийся демонстрирует неполное соответствие знаний. Допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность знаний, по ряду показателей, обучающийся испытывает значительные затруднения при выполнении проектно-художественного задания.</p> <p>Задание выполнено в полном объеме на среднем художественном уровне. Работа отличается средним качеством выполнения, неоригинальностью авторского почерка. Студент демонстрирует среднюю степень владения техническими приемами, инструментами и не достаточно свободно выражает свой творческий замысел с применением новых знаний. Оформление работы не полностью соответствует требованиям.</p> <p>0-40 баллов</p> <p>Обучающийся демонстрирует полное отсутствие или недостаточное соответствие знаний.</p> <p>Задание не выполнено или выполнено частично на низком художественном уровне. Работа велась не систематизировано и не последовательно. Работа отличается низким качеством выполнения. Студент демонстрирует низкую степень владения техническими приемами, инструментами и неспособность выразить свой творческий замысел с применением новых знаний. Оформление работы не соответствует требованиям.</p>
--	---	--	---

<p>УК-6 ОПК-3 ОПК-4 ПК-4 ПК-6 ПК-8</p>	<p>ИДК.Б.УК-6.1. ИДК.Б.УК-6.2. ИДК.Б.УК-6.3. ИДК.Б.УК-6.4. ИДК.Б.ОПК-3.1 ИДК.Б.ОПК-3.2 ИДК.Б.ОПК-3.3 ИДК.Б.ОПК-3.4 ИДК.Б.ОПК-4.1. ИДК.Б.ПК-4.1. ИДК.Б.ПК-6.1. ИДК.Б.ПК-8.1.</p>	<p>Оценка в рамках промежуточной аттестации в форме экзамена.</p>	<p>Критерии оценки практического задания на экзамене</p> <p>86-100 баллов Обучающийся демонстрирует полное соответствие знаний, на высоком художественном уровне, свободно оперирует приобретенными знаниями при выполнении проектно-художественного задания Задание выполнено в полном объеме на высоком художественном уровне. Работа велась систематизировано и последовательно. Студент демонстрирует высокую степень владения техническими приемами, инструментами и свободно выражает свой творческий замысел с применением новых знаний. Оформление работы соответствует требованиям.</p> <p>71-85 баллов Обучающийся в основном демонстрирует соответствие знаний, на хорошем художественном уровне, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при выполнении проектно-художественного задания Задание выполнено в полном объеме на хорошем художественном уровне. Студент демонстрирует хорошую степень владения техническими приемами, инструментами и свободно выражает свой творческий замысел с применением новых знаний. Оформление работы соответствует требованиям.</p> <p>41-70 баллов Обучающийся демонстрирует неполное соответствие знаний. Допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность знаний, по ряду показателей, обучающийся испытывает значительные затруднения при выполнении проектно-художественного задания. Задание выполнено в полном объеме на среднем художественном уровне. Работа отличается средним качеством выполнения, неоригинальностью авторского почерка. Студент демонстрирует среднюю степень владения техническими приемами, инструментами и не достаточно свободно выражает свой творческий замысел с применением новых знаний. Оформление работы не полностью соответствует требованиям.</p> <p>0-40 баллов Обучающийся демонстрирует полное отсутствие или недостаточное соответствие знаний. Задание не выполнено или выполнено частично на низком художественном уровне. Работа велась не систематизировано и не последовательно. Работа отличается низким качеством выполнения. Студент демонстрирует низкую степень владения техническими приемами, инструментами и неспособность выразить свой творческий замысел с применением новых знаний. Оформление работы не соответствует требованиям.</p>
--	---	---	--

<p>УК-6 ОПК-3 ОПК-4 ПК-4 ПК-6 ПК-8</p>	<p>ИДК.Б.УК-6.1. ИДК.Б.УК-6.2. ИДК.Б.УК-6.3. ИДК.Б.УК-6.4. ИДК.Б.ОПК-3.1 ИДК.Б.ОПК-3.2 ИДК.Б.ОПК-3.3 ИДК.Б.ОПК-3.4 ИДК.Б.ОПК-4.1. ИДК.Б.ПК-4.1. ИДК.Б.ПК-6.1. ИДК.Б.ПК-8.1.</p>	<p>Оценка в рамках курсового проектирования</p>	<p style="text-align: center;">Критерии оценок проекта.</p> <p>Оценки «отлично» заслуживает работа, отвечающая следующим требованиям:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Наличие всех составных частей работы: <ul style="list-style-type: none"> - художественно-графического проекта; - образца игрушки в материале (модель, макет); - пояснительной записки к проекту, в полной мере раскрывающей тему проекта. 2.Разработка нового образца игрушки, отвечающего всем требованиям, предъявляемым к игрушкам данного вида. 3.Выполнение качественной модели образца игрушки, дающей полное представление о форме, пропорциях, цвете, фактуре и текстуре поверхности. 4.Выполнение графической части проекта на высоком профессиональном уровне. 5.Наличие иллюстративно-справочных приложений, полностью отражающих весь процесс работы над темой проекта. 6.Написание пояснительной записки к проекту, в которой грамотно отражены все этапы проектирования, убедительно обосновано принятое художественно-конструкторское решение игрушки, качественно оформлен весь материал пояснительной записки. <p>Оценки «хорошо» заслуживает работа, в которой содержатся:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Все составные части работы: <ul style="list-style-type: none"> - художественно-графический проект; - образец игрушки в материале (модель, макет); - пояснительная записка к проекту, характеризующая главные особенности раскрытия темы проекта. 2. Разработка нового образца игрушки, в основном отвечающего требованиям, предъявляемым к игрушкам данного вида. 3.Профессионально выполнение модели образца игрушки, в основном дающее представление о форме, пропорциях, цвете, фактуре и текстуре поверхности. 4.Выполнение графической части проекта на хорошем профессиональном уровне. 5.Наличие иллюстративно-справочных приложений, в основном отражающих процесс работы над темой дипломного проекта. 6.Написание пояснительной записки к дипломному проекту, в которой отражены основные этапы проектирования, обосновано принятое художественно-конструкторское решение игрушки, хорошо оформлен весь материал пояснительной записки. <p>Оценки «удовлетворительно» заслуживает работа, в которой содержатся:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Все составные части работы: <ul style="list-style-type: none"> - художественно-графический проект; - образец игрушки в материале (модель, макет); - пояснительная записка к проекту, в основном отражающая тему проекта. 2.Разработка нового образца игрушки, отвечающего некоторым требованиям, предъявляемым к игрушкам данного вида. 3.Удовлетворительное выполнение модели образца игрушки, в основном информирующее о форме, пропорциях, цвете, фактуре и текстуре поверхности. 4.Выполнение графической части проекта на удовлетворительном уровне. 5.Недостаточное количество иллюстративно-справочных приложений, неполное отражение процесса работы над курсовым проектом. 6.Написание пояснительной записки, в которой отражены этапы проектирования, обосновано принятое художественно-конструкторское решение игрушки, удовлетворительно оформлен весь материал пояснительной записки.
--	---	---	--

5.1. Оценочные материалы для текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине

Фонд оценочных средств по дисциплине (модулю) представляет собой комплект оценочных материалов для проведения текущего контроля, включая, при необходимости, и входной контроль, и промежуточной аттестации обучающихся.

Фонд текущего контроля включает: перечень вопросов для опросов; перечень практических заданий для практических занятий;

Фонд промежуточной аттестации включает: примерный перечень вопросов к зачету с оценкой.

Наименование разделов и тем дисциплины	Коды компетенций и индикаторов достижения, формированию которых способствует элемент программы	Результаты обучения (знать, уметь, владеть)	Технология формирования (вид занятия)	Оценочное средство	б-рейтинговая шкала
--	--	---	---------------------------------------	--------------------	---------------------

<p>Раздел 1. Дизайн игрушки для детей раннего возраста Тема 1.1 Комплект игрушек для детей раннего возраста Тема 1.2 Комплект для игры с сыпучими материалами Тема 1.3. Развивающая игрушка (мягконабивное развивающее панно)</p>	<p>УК-6/ИДК.Б.УК-6.1. УК-6/ИДК.Б.УК-6.2. УК-6/ИДК.Б.УК-6.3. УК-6/ИДК.Б.УК-6.4. ОПК-3/ИДК.Б.ОПК-3.1 ОПК-3/ИДК.Б.ОПК-3.2 ОПК-3/ИДК.Б.ОПК-3.3 ОПК-3/ИДК.Б.ОПК-3.4 ОПК-4/ИДК.Б.ОПК-4.1. ПК-4/ИДК.Б.ПК-4.1. ПК-6/ИДК.Б.ПК-6.1. ПК-8/ИДК.Б.ПК-8.1.</p>	<p>Знать: – о своих ресурсах и их пределах (личностных, ситуативных, временных и т.д.), для успешного выполнения порученной работы. -Способы работы над поисковыми эскизами по реализации проектной идеи изобразительными средствами и способами проектной графики; – основные методы проектирования, моделирования, конструирования предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, используя линейно-конструктивное построение. -закономерности, свойства и качества композиции; - конструктивные и эстетические свойства материалов; - творческие источники дизайнерских идей; -основы проектирования детской игровой среды и продукции; -методы эргономики и антропометрии; -методику ведения проектно-художественной деятельности; - современные классификации игр/игрушек - художественно-педагогические требования к игрушке -технологии изготовления объектов дизайна и макетирования; -Законы формообразования (функция, конструкция, материал, технология),</p>	<p>Аудиторная лекция, лекция в формате онлайн: лекция вводная, информационная , визуальная</p>	<p>Устный опрос</p>	<p>Пороговый 0-40 -не умеет работать над поисковыми эскизами по реализации проектной идеи; -не знает основных методов проектирования, моделирования и конструирования игрушки -не знает закономерности, свойства и качества композиции; -не знает конструктивные и эстетические свойства материалов; -не знает основы проектирования детской игровой среды и продукции; - не знает методику ведения проектно-художественной деятельности; -не знает современные классификации игр/игрушек; -не знает конструктивных свойств применяемых материалов - стандартный 41-70 - умеет работать над поисковыми эскизами по реализации проектной идеи; - знает основные методы проектирования, моделирования и конструирования игрушки - знает закономерности, свойства и качества композиции; - знает конструктивные и эстетические свойства материалов; - знает основы проектирования детской игровой среды и продукции; - знает методику ведения проектно-художественной деятельности; -знает современные классификации игр/игрушек;</p>
---	---	---	--	---------------------	--

		<p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – планировать и контролировать собственное время; – формулировать цели личностного и профессионального развития и условия их достижения, исходя из тенденций развития области профессиональной деятельности, индивидуально-личностных особенностей – планировать перспективные цели собственной деятельности с учетом условий, средств, личностных возможностей; – реализовывать намеченные цели деятельности с учетом условий, средств, личностных возможностей –выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; – разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению художественной задачи; -анализировать варианты применения и синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения; –проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, используя цветное решение композиции. -выполнять художественное моделирование и эскизирование; -создавать и прорабатывать художественные и технические эскизы от руки и с использованием графических редакторов -использовать информационные технологии, различные виды изобразительных искусств и проектную графику; -воплощать в художественно-изобразительной форме свои творческие замыслы -Использовать законы формообразования и средства композиции в процессе проектирования. -проводить предпроектные исследования; -определять существующие и потенциальные потребности потребителей детской игровой продукции; -находить оптимальное решение поставленных задач при проектировании игрушки; -выполнять образцы игрушек из различных материалов; -использовать материалы и инструменты для макетирования и проектирования - Использовать законы формообразования и средства композиции в процессе проектирования. - Моделировать игрушку из различных материалов 	<p>Практическая работа: выполнение учебно-творческого задания</p>	<p>Уровень выполненного учебно-творческого задания</p>	<p>Продвинутый 71-85</p> <p>Умеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> – планировать и контролировать собственное время; – формулировать цели личностного и профессионального развития и условия их достижения, – планировать перспективные цели собственной деятельности – реализовывать намеченные цели деятельности –выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; – разрабатывать проектную идею, –проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, используя цветное решение композиции. -выполнять художественное моделирование и эскизирование; -создавать и прорабатывать художественные и технические эскизы -использовать информационные технологии, различные виды изобразительных искусств и проектную графику; -воплощать в художественно-изобразительной форме свои творческие замыслы -проводить предпроектные исследования; -определять существующие и потенциальные потребности потребителей детской игровой продукции; -находить оптимальное решение поставленных задач при проектировании игрушки; -выполнять образцы игрушек из различных материалов; -использовать материалы и инструменты для макетирования и проектирования - Использовать законы формообразования и средства композиции в процессе проектирования. - Моделировать игрушку из различных материалов
--	--	--	---	--	--

		<p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыком реализации собственной деятельности с учетом личностных возможностей и/ или требований рынка труда - навыком составления плана последовательных шагов для достижения поставленной цели. - навыками разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи - навыками выполнения поисковых эскизов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека; - навыками проектирования, моделирования, конструирования предметов, арт-объектов в области дизайна; -навыками выполнения проекта в материале - навыками проектирования, моделирования, конструирования предметов, арт-объектов в области дизайна; - навыками выполнения проекта в материале - создания эскизных и рабочих чертежей; -подготовки шаблонов и макетов простыми способами и средствами; -разработка вариантов оформления и комплектации изделия определения функционала игр и игрушек; -создания графических образов; -поиска цветографического решения и подбора материала; -создания технологических карт - макетирования игрушки из различных материалов; - создания деталей макетов и рабочих проектов моделей -создания и утверждения промышленного (эталонного) образца 	<p>Практическая работа: выполнение учебно-творческого задания</p>	<p>Уровень выполненного учебно-творческого задания</p>	<p>Высокий 86-100</p> <p>Владеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыком реализации собственной деятельности с учетом личностных возможностей и/ или требований рынка труда - навыком составления плана последовательных шагов для достижения поставленной цели. - навыками разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи - навыками выполнения поисковых эскизов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека; - навыками проектирования, моделирования, конструирования предметов, арт-объектов в области дизайна; -навыками выполнения проекта в материале - навыками проектирования, моделирования, конструирования предметов, арт-объектов в области дизайна; - навыками выполнения проекта в материале - создания эскизных и рабочих чертежей; -подготовки шаблонов и макетов простыми способами и средствами; -разработка вариантов оформления и комплектации изделия определения функционала игр и игрушек; -создания графических образов; -поиска цветографического решения и подбора материала; -создания технологических карт - макетирования игрушки из различных материалов; - создания деталей макетов и рабочих проектов моделей -создания и утверждения промышленного (эталонного) образца
--	--	--	---	--	--

<p>Раздел 2.Анималистическая игрушка Тема 2.1. Набор игрушек из папье-маше Тема 2.2. Набор елочных игрушек 2.3.Комплект анималистических игрушек из пвх-пластизоля 2.4.Объемная мягконабивная игрушка Тема 2.5. Шарнированная мягконабивная игрушка.</p>	<p>УК-6/ИДК.Б.УК-6.1. УК-6/ИДК.Б.УК-6.2. УК-6/ИДК.Б.УК-6.3. УК-6/ИДК.Б.УК-6.4. ОПК-3/ИДК.Б.ОПК-3.1 ОПК-3/ИДК.Б.ОПК-3.2 ОПК-3/ИДК.Б.ОПК-3.3 ОПК-3/ИДК.Б.ОПК-3.4 ОПК-4/ИДК.Б.ОПК-4.1. ПК-4/ИДК.Б.ПК-4.1. ПК-6/ИДК.Б.ПК-6.1. ПК-8/ИДК.Б.ПК-8.1.</p>	<p>Знать: – о своих ресурсах и их пределах (личностных, ситуативных, временных и т.д.), для успешного выполнения порученной работы. -Способы работы над поисковыми эскизами по реализации проектной идеи изобразительными средствами и способами проектной графики; – основные методы проектирования, моделирования, конструирования предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, используя линейно-конструктивное построение. -закономерности, свойства и качества композиции; - конструктивные и эстетические свойства материалов; - творческие источники дизайнерских идей; основы проектирования детской игровой среды и продукции; -методы эргономики и антропометрии; -методику ведения проектно-художественной деятельности; - современные классификации игр/игрушек - художественно-педагогические требования к игрушке -технологии изготовления объектов дизайна и макетирования; -знать конструктивные свойства. применяемых материалов -Законы формообразования (функция, конструкция, материал, технология),</p>	<p>Аудиторная лекция, лекция в формате онлайн: лекция вводная, информационная , визуальная</p>	<p>Устный опрос</p>	<p>Пороговый 0-40 -не умеет работать над поисковыми эскизами по реализации проектной идеи; -не знает основных методов проектирования, моделирования и конструирования игрушки -не знает закономерности, свойства и качества композиции; -не знает конструктивные и эстетические свойства материалов; -не знает основы проектирования детской игровой среды и продукции; - не знает методику ведения проектно-художественной деятельности; -не знает современные классификации игр/игрушек; -не знает конструктивных свойств применяемых материалов - стандартный 41-70 - умеет работать над поисковыми эскизами по реализации проектной идеи; - знает основные методы проектирования, моделирования и конструирования игрушки - знает закономерности, свойства и качества композиции; - знает конструктивные и эстетические свойства материалов; - знает основы проектирования детской игровой среды и продукции; - знает методику ведения проектно-художественной деятельности; -знает современные классификации игр/игрушек;</p>
--	--	--	--	---------------------	--

		<p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – планировать и контролировать собственное время; – формулировать цели личного и профессионального развития и условия их достижения, исходя из тенденций развития области профессиональной деятельности, индивидуально-личностных особенностей – планировать перспективные цели собственной деятельности с учетом условий, средств, личностных возможностей; – реализовывать намеченные цели деятельности с учетом условий, средств, личностных возможностей –выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; – разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению художественной задачи; -анализировать варианты применения и синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения; –проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, используя цветное решение композиции. -выполнять художественное моделирование и эскизирование; -создавать и прорабатывать художественные и технические эскизы от руки и с использованием графических редакторов -использовать информационные технологии, различные виды изобразительных искусств и проектную графику; -воплощать в художественно-изобразительной форме свои творческие замыслы -Использовать законы формообразования и средства композиции в процессе проектирования. -проводить предпроектные исследования; -определять существующие и потенциальные потребности потребителей детской игровой продукции; -находить оптимальное решение поставленных задач при проектировании игрушки; -выполнять образцы игрушек из различных материалов; -использовать материалы и инструменты для макетирования и проектирования - Использовать законы формообразования и средства композиции в процессе проектирования. - Моделировать игрушку из различных материалов 	<p>Практическая работа: выполнение учебно-творческого задания</p>	<p>Уровень выполненного учебно-творческого задания</p>	<p>Продвинутый 71-85</p> <p>Умеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> – планировать и контролировать собственное время; – формулировать цели личного и профессионального развития и условия их достижения, – планировать перспективные цели собственной деятельности – реализовывать намеченные цели деятельности –выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; – разрабатывать проектную идею, –проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, используя цветное решение композиции. -выполнять художественное моделирование и эскизирование; -создавать и прорабатывать художественные и технические эскизы -использовать информационные технологии, различные виды изобразительных искусств и проектную графику; -воплощать в художественно-изобразительной форме свои творческие замыслы -проводить предпроектные исследования; -определять существующие и потенциальные потребности потребителей детской игровой продукции; -находить оптимальное решение поставленных задач при проектировании игрушки; -выполнять образцы игрушек из различных материалов; -использовать материалы и инструменты для макетирования и проектирования - Использовать законы формообразования и средства композиции в процессе проектирования. - Моделировать игрушку из различных материалов
--	--	--	---	--	--

		<p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – навыком реализации собственной деятельности с учетом личностных возможностей и/ или требований рынка труда – навыком составления плана последовательных шагов для достижения поставленной цели. – навыками разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи – навыками выполнения поисковых эскизов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека; – навыками проектирования, моделирования, конструирования предметов, арт-объектов в области дизайна; -навыками выполнения проекта в материале – навыками проектирования, моделирования, конструирования предметов, арт-объектов в области дизайна; – навыками выполнения проекта в материале - создания эскизных и рабочих чертежей; -подготовки шаблонов и макетов простыми способами и средствами; -разработка вариантов оформления и комплектации изделия определения функционала игр и игрушек; -создания графических образов; -поиска цветографического решения и подбора материала; -создания технологических карт - макетирования игрушки из различных материалов; - создания деталей макетов и рабочих проектов моделей -создания и утверждения промышленного (эталонного) образца 	<p>Практическая работа: выполнение учебно-творческого задания</p>	<p>Уровень выполненного учебно-творческого задания</p>	<p>Высокий 86-100</p> <p>Владеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> – навыком реализации собственной деятельности с учетом личностных возможностей и/ или требований рынка труда – навыком составления плана последовательных шагов для достижения поставленной цели. – навыками разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи – навыками выполнения поисковых эскизов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека; – навыками проектирования, моделирования, конструирования предметов, арт-объектов в области дизайна; -навыками выполнения проекта в материале – навыками проектирования, моделирования, конструирования предметов, арт-объектов в области дизайна; – навыками выполнения проекта в материале - создания эскизных и рабочих чертежей; -подготовки шаблонов и макетов простыми способами и средствами; -разработка вариантов оформления и комплектации изделия определения функционала игр и игрушек; -создания графических образов; -поиска цветографического решения и подбора материала; -создания технологических карт - макетирования игрушки из различных материалов; - создания деталей макетов и рабочих проектов моделей -создания и утверждения промышленного (эталонного) образца
--	--	--	---	--	--

<p>Раздел 3. Кукла Тема 3.1 Игровая кукла с набором одежды. Тема 3.2. Кукла в историческом или этнографическом костюме. Тема 3.3. Авторская кукла. Тема 3.4 Реновация коллекционной куклы</p>	<p>УК-6/ИДК.Б.УК-6.1. УК-6/ИДК.Б.УК-6.2. УК-6/ИДК.Б.УК-6.3. УК-6/ИДК.Б.УК-6.4. ОПК-3/ИДК.Б.ОПК-3.1 ОПК-3/ИДК.Б.ОПК-3.2 ОПК-3/ИДК.Б.ОПК-3.3 ОПК-3/ИДК.Б.ОПК-3.4 ОПК-4/ИДК.Б.ОПК-4.1. ПК-4/ИДК.Б.ПК-4.1. ПК-6/ИДК.Б.ПК-6.1. ПК-8/ИДК.Б.ПК-8.1.</p>	<p>Знать: – о своих ресурсах и их пределах (личностных, ситуативных, временных и т.д.), для успешного выполнения порученной работы. -Способы работы над поисковыми эскизами по реализации проектной идеи изобразительными средствами и способами проектной графики; – основные методы проектирования, моделирования, конструирования предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, используя линейно-конструктивное построение. -закономерности, свойства и качества композиции; - конструктивные и эстетические свойства материалов; - творческие источники дизайнерских идей; основы проектирования детской игровой среды и продукции; -методы эргономики и антропометрии; -методику ведения проектно-художественной деятельности; - современные классификации игр/игрушек - художественно-педагогические требования к игрушке -технологии изготовления объектов дизайна и макетирования; -Законы формообразования (функция, конструкция, материал, технология),</p>	<p>Аудиторная лекция, лекция в формате онлайн: лекция вводная, информационная , визуальная</p>	<p>Устный опрос</p>	<p>Пороговый 0-40 -не умеет работать над поисковыми эскизами по реализации проектной идеи; -не знает основных методов проектирования, моделирования и конструирования игрушки -не знает закономерности, свойства и качества композиции; -не знает конструктивные и эстетические свойства материалов; -не знает основы проектирования детской игровой среды и продукции; - не знает методику ведения проектно-художественной деятельности; -не знает современные классификации игр/игрушек; -не знает конструктивных свойств применяемых материалов - стандартный 41-70 - умеет работать над поисковыми эскизами по реализации проектной идеи; - знает основные методы проектирования, моделирования и конструирования игрушки - знает закономерности, свойства и качества композиции; - знает конструктивные и эстетические свойства материалов; - знает основы проектирования детской игровой среды и продукции; - знает методику ведения проектно-художественной деятельности; -знает современные классификации игр/игрушек;</p>
--	---	--	--	---------------------	--

		<p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – планировать и контролировать собственное время; – формулировать цели личного и профессионального развития и условия их достижения, исходя из тенденций развития области профессиональной деятельности, индивидуально-личностных особенностей – планировать перспективные цели собственной деятельности с учетом условий, средств, личностных возможностей; – реализовывать намеченные цели деятельности с учетом условий, средств, личностных возможностей –выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; – разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению художественной задачи; -анализировать варианты применения и синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения; –проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, используя цветное решение композиции. -выполнять художественное моделирование и эскизирование; -создавать и прорабатывать художественные и технические эскизы от руки и с использованием графических редакторов -использовать информационные технологии, различные виды изобразительных искусств и проектную графику; -воплощать в художественно-изобразительной форме свои творческие замыслы -Использовать законы формообразования и средства композиции в процессе проектирования. -проводить предпроектные исследования; -определять существующие и потенциальные потребности потребителей детской игровой продукции; -находить оптимальное решение поставленных задач при проектировании игрушки; -выполнять образцы игрушек из различных материалов; -использовать материалы и инструменты для макетирования и проектирования - Использовать законы формообразования и средства композиции в процессе проектирования. - Моделировать игрушку из различных материалов 	<p>Практическая работа: выполнение учебно-творческого задания</p>	<p>Уровень выполненного учебно-творческого задания</p>	<p>Продвинутый 71-85 Умеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> – планировать и контролировать собственное время; – формулировать цели личного и профессионального развития и условия их достижения, – планировать перспективные цели собственной деятельности – реализовывать намеченные цели деятельности –выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; – разрабатывать проектную идею, –проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, используя цветное решение композиции. -выполнять художественное моделирование и эскизирование; -создавать и прорабатывать художественные и технические эскизы -использовать информационные технологии, различные виды изобразительных искусств и проектную графику; -воплощать в художественно-изобразительной форме свои творческие замыслы -проводить предпроектные исследования; -определять существующие и потенциальные потребности потребителей детской игровой продукции; -находить оптимальное решение поставленных задач при проектировании игрушки; -выполнять образцы игрушек из различных материалов; -использовать материалы и инструменты для макетирования и проектирования - Использовать законы формообразования и средства композиции в процессе проектирования. - Моделировать игрушку из различных материалов
--	--	--	---	--	---

		<p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыком реализации собственной деятельности с учетом личностных возможностей и/ или требований рынка труда - навыком составления плана последовательных шагов для достижения поставленной цели. - навыками разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи - навыками выполнения поисковых эскизов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека; - навыками проектирования, моделирования, конструирования предметов, арт-объектов в области дизайна; -навыками выполнения проекта в материале - навыками проектирования, моделирования, конструирования предметов, арт-объектов в области дизайна; - навыками выполнения проекта в материале - создания эскизных и рабочих чертежей; -подготовки шаблонов и макетов простыми способами и средствами; -разработка вариантов оформления и комплектации изделия определения функционала игр и игрушек; -создания графических образов; -поиска цветографического решения и подбора материала; -создания технологических карт - макетирования игрушки из различных материалов; - создания деталей макетов и рабочих проектов моделей -создания и утверждения промышленного (эталонного) образца 	<p>Практическая работа: выполнение учебно-творческого задания</p>	<p>Уровень выполненного учебно-творческого задания</p>	<p>Высокий 86-100</p> <p>Владеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыком реализации собственной деятельности с учетом личностных возможностей и/ или требований рынка труда - навыком составления плана последовательных шагов для достижения поставленной цели. - навыками разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи - навыками выполнения поисковых эскизов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека; - навыками проектирования, моделирования, конструирования предметов, арт-объектов в области дизайна; -навыками выполнения проекта в материале - навыками проектирования, моделирования, конструирования предметов, арт-объектов в области дизайна; - навыками выполнения проекта в материале - создания эскизных и рабочих чертежей; -подготовки шаблонов и макетов простыми способами и средствами; -разработка вариантов оформления и комплектации изделия определения функционала игр и игрушек; -создания графических образов; -поиска цветографического решения и подбора материала; -создания технологических карт - макетирования игрушки из различных материалов; - создания деталей макетов и рабочих проектов моделей -создания и утверждения промышленного (эталонного) образца
--	--	--	---	--	--

<p>Раздел 4. Театральная игрушка Тема 4.1. Маска с карнавальным костюмом. Тема 4.2. Театральная кукла (би-ба-бо, марионетка, тростевая). Тема 4.3. Настольный театр по мотивам сказок с декорациями.</p>	<p>УК-6/ИДК.Б.УК-6.1. УК-6/ИДК.Б.УК-6.2. УК-6/ИДК.Б.УК-6.3. УК-6/ИДК.Б.УК-6.4. ОПК-3/ИДК.Б.ОПК-3.1 ОПК-3/ИДК.Б.ОПК-3.2 ОПК-3/ИДК.Б.ОПК-3.3 ОПК-3/ИДК.Б.ОПК-3.4 ОПК-4/ИДК.Б.ОПК-4.1. ПК-4/ИДК.Б.ПК-4.1. ПК-6/ИДК.Б.ПК-6.1. ПК-8/ИДК.Б.ПК-8.1.</p>	<p>Знать: – о своих ресурсах и их пределах (личностных, ситуативных, временных и т.д.), для успешного выполнения порученной работы. -Способы работы над поисковыми эскизами по реализации проектной идеи изобразительными средствами и способами проектной графики; – основные методы проектирования, моделирования, конструирования предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, используя линейно-конструктивное построение. -закономерности, свойства и качества композиции; - конструктивные и эстетические свойства материалов; - творческие источники дизайнерских идей; основы проектирования детской игровой среды и продукции; -методы эргономики и антропометрии; -методику ведения проектно-художественной деятельности; - современные классификации игр/игрушек - художественно-педагогические требования к игрушке -технологии изготовления объектов дизайна и макетирования; -Законы формообразования (функция, конструкция, материал, технология),</p>	<p>Аудиторная лекция, лекция в формате онлайн: лекция вводная, информационная , визуальная</p>	<p>Устный опрос</p>	<p>Пороговый 0-40 -не умеет работать над поисковыми эскизами по реализации проектной идеи; -не знает основных методов проектирования, моделирования и конструирования игрушки -не знает закономерности, свойства и качества композиции; -не знает конструктивные и эстетические свойства материалов; -не знает основы проектирования детской игровой среды и продукции; - не знает методику ведения проектно-художественной деятельности; -не знает современные классификации игр/игрушек; -не знает конструктивных свойств применяемых материалов - стандартный 41-70 - умеет работать над поисковыми эскизами по реализации проектной идеи; - знает основные методы проектирования, моделирования и конструирования игрушки - знает закономерности, свойства и качества композиции; - знает конструктивные и эстетические свойства материалов; - знает основы проектирования детской игровой среды и продукции; - знает методику ведения проектно-художественной деятельности; -знает современные классификации игр/игрушек;</p>
--	---	--	--	---------------------	--

		<p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – планировать и контролировать собственное время; – формулировать цели личного и профессионального развития и условия их достижения, исходя из тенденций развития области профессиональной деятельности, индивидуально-личностных особенностей – планировать перспективные цели собственной деятельности с учетом условий, средств, личностных возможностей; – реализовывать намеченные цели деятельности с учетом условий, средств, личностных возможностей –выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; – разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению художественной задачи; -анализировать варианты применения и синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения; –проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, используя цветное решение композиции. -выполнять художественное моделирование и эскизирование; -создавать и прорабатывать художественные и технические эскизы от руки и с использованием графических редакторов -использовать информационные технологии, различные виды изобразительных искусств и проектную графику; -воплощать в художественно-изобразительной форме свои творческие замыслы -Использовать законы формообразования и средства композиции в процессе проектирования. -проводить предпроектные исследования; -определять существующие и потенциальные потребности потребителей детской игровой продукции; -находить оптимальное решение поставленных задач при проектировании игрушки; -выполнять образцы игрушек из различных материалов; -использовать материалы и инструменты для макетирования и проектирования - Использовать законы формообразования и средства композиции в процессе проектирования. - Моделировать игрушку из различных материалов 	<p>Практическая работа: выполнение учебно-творческого задания</p>	<p>Уровень выполненного учебно-творческого задания</p>	<p>Продвинутый 71-85</p> <p>Умеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> – планировать и контролировать собственное время; – формулировать цели личного и профессионального развития и условия их достижения, – планировать перспективные цели собственной деятельности – реализовывать намеченные цели деятельности –выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; – разрабатывать проектную идею, –проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, используя цветное решение композиции. -выполнять художественное моделирование и эскизирование; -создавать и прорабатывать художественные и технические эскизы -использовать информационные технологии, различные виды изобразительных искусств и проектную графику; -воплощать в художественно-изобразительной форме свои творческие замыслы -проводить предпроектные исследования; -определять существующие и потенциальные потребности потребителей детской игровой продукции; -находить оптимальное решение поставленных задач при проектировании игрушки; -выполнять образцы игрушек из различных материалов; -использовать материалы и инструменты для макетирования и проектирования - Использовать законы формообразования и средства композиции в процессе проектирования. - Моделировать игрушку из различных материалов
--	--	--	---	--	--

		<p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – навыком реализации собственной деятельности с учетом личностных возможностей и/ или требований рынка труда – навыком составления плана последовательных шагов для достижения поставленной цели. – навыками разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи – навыками выполнения поисковых эскизов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека; – навыками проектирования, моделирования, конструирования предметов, арт-объектов в области дизайна; -навыками выполнения проекта в материале – навыками проектирования, моделирования, конструирования предметов, арт-объектов в области дизайна; – навыками выполнения проекта в материале - создания эскизных и рабочих чертежей; -подготовки шаблонов и макетов простыми способами и средствами; -разработка вариантов оформления и комплектации изделия определения функционала игр и игрушек; -создания графических образов; -поиска цветографического решения и подбора материала; -создания технологических карт - макетирования игрушки из различных материалов; - создания деталей макетов и рабочих проектов моделей -создания и утверждения промышленного (эталонного) образца 	<p>Практическая работа: выполнение учебно-творческого задания</p>	<p>Уровень выполненного учебно-творческого задания</p>	<p>Высокий 86-100</p> <p>Владеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> – навыком реализации собственной деятельности с учетом личностных возможностей и/ или требований рынка труда – навыком составления плана последовательных шагов для достижения поставленной цели. – навыками разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи – навыками выполнения поисковых эскизов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека; – навыками проектирования, моделирования, конструирования предметов, арт-объектов в области дизайна; -навыками выполнения проекта в материале – навыками проектирования, моделирования, конструирования предметов, арт-объектов в области дизайна; – навыками выполнения проекта в материале - создания эскизных и рабочих чертежей; -подготовки шаблонов и макетов простыми способами и средствами; -разработка вариантов оформления и комплектации изделия определения функционала игр и игрушек; -создания графических образов; -поиска цветографического решения и подбора материала; -создания технологических карт - макетирования игрушки из различных материалов; - создания деталей макетов и рабочих проектов моделей -создания и утверждения промышленного (эталонного) образца
--	--	--	---	--	--

<p>Раздел 5. Курсовое проектирование Тема 5.1 Проект образца игрушки по выбору студента.</p>	<p>УК-6/ИДК.Б.УК-6.1. УК-6/ИДК.Б.УК-6.2. УК-6/ИДК.Б.УК-6.3. УК-6/ИДК.Б.УК-6.4. ОПК-3/ИДК.Б.ОПК-3.1 ОПК-3/ИДК.Б.ОПК-3.2 ОПК-3/ИДК.Б.ОПК-3.3 ОПК-3/ИДК.Б.ОПК-3.4 ОПК-4/ИДК.Б.ОПК-4.1. ПК-4/ИДК.Б.ПК-4.1. ПК-6/ИДК.Б.ПК-6.1. ПК-8/ИДК.Б.ПК-8.1.</p>	<p>Знать: – о своих ресурсах и их пределах (личностных, ситуативных, временных и т.д.), для успешного выполнения порученной работы. -Способы работы над поисковыми эскизами по реализации проектной идеи изобразительными средствами и способами проектной графики; – основные методы проектирования, моделирования, конструирования предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, используя линейно-конструктивное построение. -закономерности, свойства и качества композиции; - конструктивные и эстетические свойства материалов; - творческие источники дизайнерских идей; основы проектирования детской игровой среды и продукции; -методы эргономики и антропометрии; -методику ведения проектно-художественной деятельности; - современные классификации игр/игрушек - художественно-педагогические требования к игрушке -технологии изготовления объектов дизайна и макетирования; -Законы формообразования (функция, конструкция, материал, технология),</p>	<p>Аудиторная лекция, лекция в формате онлайн: лекция вводная, информационная, визуальная</p>	<p>Устный опрос</p>	<p>Пороговый 0-40 -не умеет работать над поисковыми эскизами по реализации проектной идеи; -не знает основных методов проектирования, моделирования и конструирования игрушки -не знает закономерности, свойства и качества композиции; -не знает конструктивные и эстетические свойства материалов; -не знает основы проектирования детской игровой среды и продукции; - не знает методику ведения проектно-художественной деятельности; -не знает современные классификации игр/игрушек; -не знает конструктивных свойств применяемых материалов - стандартный 41-70 - умеет работать над поисковыми эскизами по реализации проектной идеи; - знает основные методы проектирования, моделирования и конструирования игрушки - знает закономерности, свойства и качества композиции; - знает конструктивные и эстетические свойства материалов; - знает основы проектирования детской игровой среды и продукции; - знает методику ведения проектно-художественной деятельности; -знает современные классификации игр/игрушек;</p>
---	--	---	---	---------------------	--

		<p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – планировать и контролировать собственное время; – формулировать цели личного и профессионального развития и условия их достижения, исходя из тенденций развития области профессиональной деятельности, индивидуально-личностных особенностей – планировать перспективные цели собственной деятельности с учетом условий, средств, личностных возможностей; – реализовывать намеченные цели деятельности с учетом условий, средств, личностных возможностей –выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; – разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению художественной задачи; -анализировать варианты применения и синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения; –проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, используя цветное решение композиции. -выполнять художественное моделирование и эскизирование; -создавать и прорабатывать художественные и технические эскизы от руки и с использованием графических редакторов -использовать информационные технологии, различные виды изобразительных искусств и проектную графику; -воплощать в художественно-изобразительной форме свои творческие замыслы -Использовать законы формообразования и средства композиции в процессе проектирования. -проводить предпроектные исследования; -определять существующие и потенциальные потребности потребителей детской игровой продукции; -находить оптимальное решение поставленных задач при проектировании игрушки; -выполнять образцы игрушек из различных материалов; -использовать материалы и инструменты для макетирования и проектирования - Использовать законы формообразования и средства композиции в процессе проектирования. - Моделировать игрушку из различных материалов 	<p>Практическая работа: выполнение учебно-творческого задания</p>	<p>Уровень выполненного учебно-творческого задания</p>	<p>Продвинутый 71-85 Умеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> – планировать и контролировать собственное время; – формулировать цели личного и профессионального развития и условия их достижения, – планировать перспективные цели собственной деятельности – реализовывать намеченные цели деятельности –выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; – разрабатывать проектную идею, –проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, используя цветное решение композиции. -выполнять художественное моделирование и эскизирование; -создавать и прорабатывать художественные и технические эскизы -использовать информационные технологии, различные виды изобразительных искусств и проектную графику; -воплощать в художественно-изобразительной форме свои творческие замыслы -проводить предпроектные исследования; -определять существующие и потенциальные потребности потребителей детской игровой продукции; -находить оптимальное решение поставленных задач при проектировании игрушки; -выполнять образцы игрушек из различных материалов; -использовать материалы и инструменты для макетирования и проектирования - Использовать законы формообразования и средства композиции в процессе проектирования. - Моделировать игрушку из различных материалов
--	--	--	---	--	---

		<p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыком реализации собственной деятельности с учетом личностных возможностей и/ или требований рынка труда - навыком составления плана последовательных шагов для достижения поставленной цели. - навыками разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи - навыками выполнения поисковых эскизов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека; - навыками проектирования, моделирования, конструирования предметов, арт-объектов в области дизайна; -навыками выполнения проекта в материале - навыками проектирования, моделирования, конструирования предметов, арт-объектов в области дизайна; - навыками выполнения проекта в материале - создания эскизных и рабочих чертежей; -подготовки шаблонов и макетов простыми способами и средствами; -разработка вариантов оформления и комплектации изделия определения функционала игр и игрушек; -создания графических образов; -поиска цветографического решения и подбора материала; -создания технологических карт - макетирования игрушки из различных материалов; - создания деталей макетов и рабочих проектов моделей -создания и утверждения промышленного (эталонного) образца 	<p>Практическая работа: выполнение учебно-творческого задания</p>	<p>Уровень выполненного учебно-творческого задания</p>	<p>Высокий 86-100</p> <p>Владеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыком реализации собственной деятельности с учетом личностных возможностей и/ или требований рынка труда - навыком составления плана последовательных шагов для достижения поставленной цели. - навыками разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи - навыками выполнения поисковых эскизов, удовлетворяющих утилитарным и эстетическим потребностям человека; - навыками проектирования, моделирования, конструирования предметов, арт-объектов в области дизайна; -навыками выполнения проекта в материале - навыками проектирования, моделирования, конструирования предметов, арт-объектов в области дизайна; - навыками выполнения проекта в материале - создания эскизных и рабочих чертежей; -подготовки шаблонов и макетов простыми способами и средствами; -разработка вариантов оформления и комплектации изделия определения функционала игр и игрушек; -создания графических образов; -поиска цветографического решения и подбора материала; -создания технологических карт - макетирования игрушки из различных материалов; - создания деталей макетов и рабочих проектов моделей -создания и утверждения промышленного (эталонного) образца
--	--	--	---	--	--

Окончательная оценка выставляется путем пересчета 100-балльной оценки в 4-х балльную:

от 0 до 41 баллов – неудовлетворительно

от 41 до 70 баллов – удовлетворительно

от 71 до 85 – хорошо

от 86 до 100 баллов – отлично

Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения программы дисциплины:

Тема 1.1.Комплект игрушек для детей раннего возраста



Разработка нового образца погремушки с учетом исходных данных. Выполнение макета из гипса. Выполнение графического проекта игрушки в цвете.

Тема 1.2.Комплект для игры с сыпучими материалами



Разработка нового образца игрушки для игры с сыпучими материалами (Песочный набор). Разработка проекта игрушки. Выполнение макета из гипса. Выполнение графического проекта игрушки

Тема 1.3.Развивающая игрушка (мягконабивное развивающее панно)



Разработка проекта игрушки. Разработка макета в материале. Выполнение лекал.

Тема 2.1.Набор игрушек из папье-маше



Разработка макета игрушки из папье-маше. Выполнение набора игрушек в материале. Выполнение графического проекта набора в цвете.

Тема 2.2. Набор елочных игрушек



Выполнение макета из гипса. Выполнение графического проекта игрушки в цвете.

Тема 2.3. Комплект анималистических игрушек из пвх-пластизоля



Выполнение макета из гипса. Выполнение графического проекта игрушки в цвете.

Тема 2.4. Объемная мягконабивная игрушка



Разработка простейших форм образных мягконабивных игрушек. Выполнение макета в «белье», отработка лекал. Выполнение макета в материале. Выполнение графического проекта в цвете.

Тема 2.5. Шарнированная мягконабивная игрушка.



Разработка мягконабивной игрушки на более сложной конструктивной основе. Выполнение макета в «белье», отработка лекал. Выполнение макета в материале. Выполнение графического проекта в цвете.

Тема 3.1. Игровая кукла с набором одежды

Тема 3.2. Кукла в историческом или этнографическом костюме



Выполнение макета в гипсе, окраска, роспись, оформление куклы, выполнение набора одежды в материале.



Разработка лекал и цветографического решения. Выполнение куклы в материале. Выполнение графического решения.

Тема 3.4. Авторская кукла



Выполнение авторской куклы из различных материалов (текстиль, пластик, папье-маше, дерево, и т.д.) оригинальность решения образа, выполненного вручную костюма.

Тема 3.5. Реновация коллекционной куклы



Выполнение макета в различных материалах, выполнение одежды в материале. Использование всех приобретенных в период обучения знаний, умений и навыков. Выполнение графического проекта.

Тема 4.1. Маска с карнавальным костюмом

Тема 4.2. Театральная кукла



Выполнение маски в технике « папье-маше » и оформление её в соответствии с проектом. Выполнение макета костюма в «белье», отработка лекал. Выполнение макета в материале. Выполнение графического проекта.



Выполнение конструкции куклы. Выполнение куклы в материале.

Тема 4.3. Настольный театр по мотивам сказок с декорациями



Выполнение макета в материале. Изготовление декораций.

Тема 5.1. Проект образца игрушки по выбору студента.



Разработать образец игрушки по выбору студента, выполнить графический проект в цвете, выполнить макет игрушки, написать пояснительную записку.