



ІСТОРІЯ ОДЯГУ

Метою вивчення дисципліни «Історія ОДЯГУ»

- є вивчення історичних передумов формування сучасної модної індустрії для подальшого використання набутих знань в проектній діяльності, враховуючи специфіку вивчених теоретичних фешн аспектів, набуття здобувачами освіти професійних навичок та вмій проектування одягу. Основною спрямованістю дисципліни є розгляд еволюції одягу як з позицій теоретичного змісту, так і історичного контексту.



Основною задачею курсу

- є всебічний розгляд явища історичного розвитку одягу в соціокультурному, проектному, економічному середовищах суспільства. Історія одягу охоплює часовий проміжок від періодів, в яких були сформовані перші історичні стилі до сучасності. Основна увага прикута до самого механізму зміни моди, її прояву та характерних рис.



Предметом вивчення навчальної дисципліни «Історія одягу» є теоретичні основи становлення сучасної моди.



Змістовий модуль 1. Історія розвитку одягу.

- Ознайомлення з термінологією та основними поняттями. Особливості розвитку одягу: періодизація, географічні особливості, зародження стилів. Європейська мода Середньовіччя та ранній Новий час. Голландська та французька мода в XVII столітті. Зміна художніх стилів у одязі XVIII століття. Нові фактори впливу на одяг XIX століття. Одяг XX століття в контексті стрімкого розвитку індустрії моди. Концепції розвитку моди в XXI столітті. Мода в Україні: особливості розвитку та перспективи. Прогнозування в моді: теретико-практичні підходи.



Змістовий модуль 2. Основи теорії моди

- Еволюційна теорія моди. Теорії моди, які засновані на подіях. Теорії моди ідеологічної причинності. Авторитарні теорії моди. Мотиваційні теорії моди



Комп'ютерне проектування одягу



Метою вивчення дисципліни є

- ▶ оволодіння сучасними технологіями комп'ютерного проєктування та моделювання одягу. Курс спрямований на освоєння спеціалізованого програмного забезпечення для створення конструкцій, лекал, 3D-моделей, а також для автоматизації процесів у fashion-індустрії.



Предметом вивчення

- ▶ навчальної дисципліни є цифрові методи та інструменти проєктування одягу, зокрема графічне моделювання, конструювання та візуалізація швейних виробів за допомогою САD-систем (Lectra, Assyst), 3D-симуляторів (Clo3D) та графічних редакторів (Adobe Illustrator, CorelDRAW).



ОСНОВНИМИ ЗАВДАННЯМИ

- ▶ вивчення дисципліни є оволодіння практичними навиками роботи в програмах Adobe Illustrator, Corel DRAW і CLO 3D з метою комп'ютерної візуалізації проектних ідей.



Дякую за увагу!





Художнє конструювання одягу



МЕТА ДИСЦИПЛІНИ

**ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНИХ ЗНАНЬ І
НАВИЧОК З ТВОРЧОГО
ПРОЕКТУВАННЯ ОДЯГУ З
УРАХУВАННЯМ ЕСТЕТИКИ,
ФУНКЦІОНАЛЬНОСТІ ТА
ТЕХНОЛОГІЧНИХ АСПЕКТІВ.**





**КОЛЕКЦІЯ МОЛОДІЖНОГО ОДЯГУ
«ДУХ ЄВРОПИ»**

- ПРЕДМЕТ ДИСЦИПЛІНИ: ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ І ПРАКТИЧНІ МЕТОДИ СТВОРЕННЯ КОНСТРУКТИВНО-ХУДОЖНІХ ФОРМ ОДЯГУ.**

ЗАВДАННЯ ДИСЦИПЛІНИ

- ОВОЛОДІННЯ МЕТОДАМИ ФОРМОУТВОРЕННЯ**
- РОЗВИТОК ХУДОЖНЬОГО МИСЛЕННЯ**
- ВІЗУАЛІЗАЦІЯ ІДЕЙ ЧЕРЕЗ ЕСКІЗИ ТА
ТЕХНІЧНІ МАЛЮНКИ**



ОЧІКУВАНІ РЕЗУЛЬТАТИ

- - ЗДАТНІСТЬ СТВОРЮВАТИ
ВЛАСНІ МОДЕЛІ
- - РОЗУМІННЯ ТЕНДЕНЦІЙ
МОДИ
- - НАВИЧКИ ПРЕЗЕНТАЦІЇ
ДИЗАЙНУ



ДЯКУЮ ЗА УВАГУ!

- **НАТХНЕННЯ ТА ТВОРЧИХ ЗВЕРШЕНЬ У СВІТІ ДИЗАЙНУ ОДЯГУ!**