

Ministerul Educației și Cercetării al Republicii Moldova
Academia de Muzică, Teatru și Arte Plastice

Facultatea Arte Plastice, Decorative și Design
Departament Design

Aprobat

Departamentul Design
Proces verbal Nr.
din

Consiliul FAPDD
Proces verbal Nr.
din

Senatul AMTAP
Proces verbal Nr.
din

Practica de inițiere

Curriculum pentru ciclu I de studii universitare – Licență

Contextul: *Nivelul 6 ISCED*

Codul și denumirea domeniului general de studiu: *021 – Arte*

Denumirea programului de licență: Design vestimentar

Autor:
Stela Ștaihman
Lector universitar

Chișinău 2018

Cuprins

Preliminarii.....	2
1. Obiectivele generale ale disciplinei.....	4
2. Administrarea disciplinei.....	6
3. Planul teoretic și repartizarea orelor.....	7
4. Conținuturi și obiectivele de referință.....	8
5. Evaluarea disciplinei.....	10
Bibliografie selectivă.....	12

PRELIMINARII

Disciplina *Practica de inițiere* face parte din ciclul profesional de pregătire al designerului vestimentar, și este activ direcționată spre introducerea în tematica disciplinei *Proiect* prin formarea, dezvoltarea și aprofundarea practică al abilităților de reprezentare grafică elocventă, originală al conceptului artistic inedit.

Practica de inițiere este un curs important în procesul de studii în cadrul căruia se inițiază calificativele de dezvoltare profesională cum ar fi întemeierea conceptului plastic – convențional al formei vestimentare, cultura și procedurile tehnice de reprezentare al proiectului grafic, integrarea cunoștințelor teoretice în crochiurile – proiecte practice. Disciplina pune baza practică de penetrație a studentului în procesul de învățământ la specialitatea *Design vestimentar*, prin căpătarea noilor deprinderi și abilități practice, profesionale, necesare la proiectarea ansamblurilor vestimentare contemporane.

Designul vestimentar actual este orientat spre crearea chipurilor artistice noi, spre formarea pieselor sau ansamblurilor de haine, încălțăminte, accesorii, care satisfac năzuințele spiritual – culturale și concomitent necesitățile vital – funcționale ale consumatorilor. Designul vestimentar drept domeniu al culturii proiectante este rezultat de contopire al activității omului de producere materială cu activitatea lui intelectuală. Proiectul vestimentar este mijlocul de exprimare al ideii artistice al designerului, ce reprezintă un mixaj plastic original ce conține informații referitoare la organizarea compozițională al vestimentului, predestinația, armonia stilistică exprimate prin forme de silueta, texturi, ornamente, accesorii.

Gradul de obligativitate și categoria formativă:

Practica de inițiere este un curs de ore obligatoriu, de întemeiere al cunoștințelor teoretice și de dezvoltare a aptitudinilor plastice practice, ce favorizează studiul aprofundat de mai departe al bazelor compoziționale și al metodelor tehnico plastice în proiectul vestimentar contemporan inedit ca chip, original și sofisticat ca prestație în ambianța vieții cotidiene. Cursul este preconizat spre însușirea etapelor de realizare practică profesională al proiectelor vestimentare de la crochiu – idee – concept (fixarea conceptului plastic) la proiect grafic – artistic – stilizat. Disciplina include o serie de exerciții practico – teoretice ce relevă tendințele actuale în domeniul proiectării vestimentare, inițiază bazele terminologiei profesionale și metodele de utilizare a acestora în proiect grafic. Drept particularitate distinctivă a acestei discipline este dezvoltarea gândirii creativ – asociative și exprimarea acesteia prin intermediul formelor vestimentare simple sau mixte, cât și prin mijloacele tehnice grafice – punctul, linia, pata, colajul, ca contur – ornament – factură – volum (umbră și lumină).

Importanța: *Practica de inițiere* ca curs de ore practice, este îndreptată spre informarea inițială cu obiectivele specifice activității profesionale ale designerului vestimentar, familiarizarea cu programa de studii, metodele de interacțiune a diferitor discipline în interiorul catedrei pentru optimizarea procesului de studii. Disciplina *Practica de inițiere* este importantă prin formarea și dezvoltarea continuă a viziunii artistice asupra chipului omului modern, unde procesul de creare a ansamblurilor vestimentare este conștientizat prin analiza momentului creativ sprontan sau argumentat.

Cursul *Practica de inițiere* presupune:

- Introducerea în specificul specialității Design vestimentar;

- Familiarizarea studenților cu programa *Practicii de inițiere*;
- Familiarizarea studenților cu materialele necesare în procesul cursului *Practica de inițiere*;
- Familiarizarea studenților cu elementele și mijloacele de limbaj plastic în contextul reprezentării plate sau în volum al figurii omului;
- Identificarea mijloacelor tehnice în grafica proiect vestimentar;
- Linia, punctul și pata drept mijloace grafice de reprezentare decorativă;
- Linia, punctul și pata drept mijloace grafice de reprezentare spațială;
- Identificarea liniei, punctului și al petei în contextul suprafețelor vestimentare elementare;
- Specificarea formelor de siluetă vestimentară de bază;
- Specificarea formelor de siluetă mixtă – complicate;
- Modalitățile de obținere a formelor vestimentare de siluete simple,
- Modalitățile de obținere a formelor vestimentare de siluete complicate;
- Divizările orizontale, verticale, diagonale în vestimentație;
- Specificarea detaliilor vestimentare întrebuițate în proiectul vestimentar;
- Identificarea liniei punctului și al petei în procesul de proporționare al structurii vestimentare.
- Interacțiunea liniei, punctului și al petelor în contextul ornamentului și a facturii în proiectul grafic vestimentar;
- Familiarizarea studentului cu mai multe mijloace de exprimare plastică;
- Familiarizarea studentului cu tehnici grafice deosebite utilizate în crochiul vestimentar;
- Dezvoltarea nemijlocită al simțului artistic și al imaginației al studentului.

Metode de predare și învățare utilizate:

Procesul de predare – învățare se efectuează în următoarele etape: informarea – consolidarea – aplicarea – crearea.

Metode de predare bazate pe acțiuni: exerciții, lucrări practice, demonstrare.

Metode bazate pe explorare și descoperire: observarea, demonstrarea, experiențe.

Metode de transmitere a cunoștințelor: conversația, discuția, povestirea, explicația în grup și individual.

Metode de învățare:

Metode reproductiv: reproducerea imaginii plastice; reproducerea imaginii vizuale; reproducerea formelor naturale; decierea narativă a unei surse de inspirație din lumea înconjurătoare.

Metode activ – participative: experimentarea, exersarea stilistică, exersarea stilizată, crearea lucrării practice – crochiu, practicarea activității artistico – plastice.

Limba de instruire: Predarea poate fi realiza și în alte limbi decât limba română.

Numărul de credite alocat unității de curs: an I, semestrul 1 – 2 credite; an I semestrul 2 – 2 credite; total 4 credite.

1. Obiectivele generale ale disciplinei

Obiectivele generale ale cursului includ:

- Studierea, analiza și reprezentarea grafică a formelor de silueta vestimentare prin metode și mijloace grafice deosebite;
- Analiza selectivă al materialului vizual;
- Conversațiile cu introducerea terminologiei specifice specialității Design vestimentar;
- Cunoașterea modalităților de creare și evoluție în spațiu a formelor vestimentare de silueta simplă și complexă;
- Realizarea crochiurilor originale, inovatorii în contextul cerințelor expuse;
- Elaborarea unui șir de crochiuri cu mostre vestimentare corespunzătoare materialului predat, cu utilizarea tehnicilor grafice propuse;
- Selectarea surselor de inspirație conform metodei de utilizare: nivel plastic – artistic vizual; nivel constructiv tehnologic;
- Efectuarea crochiurilor – concepte cu folosirea surselor de inspirație;
- Efectuarea analizei stilistice a crochiurilor executate.

Obiectivele specifice concretizează acțiunea didactică la nivelul celor trei domenii:

La nivel de cunoaștere și înțelegere:

- Să analizeze materialul vizual conform predestinației și stilisticii vestimentare;
- Să determine formele de silueta de bază în vestimentația contemporană;
- Să diferențieze formele de silueta simple și cele complexe;
- Să argumenteze stratificarea conținutului de formă – silueta în dependență de predestinația finală a vestimentului;
- Să organizeze individual formele de bază și detaliile vestimentului pentru obținerea unui chip autentic nou, deosebit;
- Să selecteze elementele din sursa de inspirație - și încadrarea lor în textura vestimentului;
- Să stilizeze autentic, original sursa de inspirație în contextul predestinației și a tipajului figurii umane;
- Să exprime în crochiul grafic prin intermediul tehnicilor și mijloacelor grafice stări psiho – emotive deosebite.

La nivel de aplicare:

- Să analizeze și să structureze materialul vizual;
- Să aplice în practică creativitatea de folosire a materialelor selectate;
- Să aplice în practică mijloacele plastice pentru alcătuirea artistică a proiectului;
- Să utilizeze procedee, mijloace și efecte tehnico – plastice întru obținerea chipului uman inedit;
- Să proiecteze chipuri tipizate, stilizate în baza sursei de inspirație selectate;
- Să transpună diverse stări și dispoziții prin intermediul tehnicii grafice selectate pentru proiectul vestimentar.

La nivel de integrare:

- Să realizeze independent proiecte – structuri vestimentare originale;
- Să modifice cunoștințele și deprinderile obținute;

- Să realizeze proiecte vestimentare în baza abilităților obținute;
- Să sintetizeze sursele de inspirație conform stilisticii finale ale proiectului;
- Să implementeze sursele de inspirație vizuale artistice, constructiv – tehnologice în textura suprafețelor vestimentare autentice;
- Să încadreze proiectele grafice în contextul vieții cotidiene al consumatorului, conform predestinației finale.

2. Administrarea disciplinei

Codul disciplinei în planul de învățământ	Anul de studii	Semestrul	Numărul de ore			Numărul de credite	Forme de evaluare	Responsabil de disciplina
			Total	Contact direct cu profesorul	Lucrul individual			
	1	I	60	30	30	2	examen	Conform repartizării normelor didactice
	1	II	60	30	30	2	examen	Conform repartizării normelor didactice

3. Planul tematic și repartizarea orelor

Nr.	Tema	Numărul de ore				
		P	S	L	I	Total
	Semestrul I					
1	Vestimentația ușoară pentru femei. Formele de siluetă simple. Forme de siluetă complexe. Mijloacele plastice de exprimare grafică a crochiului vestimentar.			60		60
	Semestrul II					
2	Vestimentația ușoară pentru femei. Sursa de inspirație la nivel artistic. Sursa de inspirație constructiv tehnologic. Chipul artistic.			60		60

4. CONȚINUTURI ȘI OBIECTIVELE DE REFERINȚĂ

Conținuri	Obiectivele de referință
SEMESTRUL I	
<ul style="list-style-type: none"> - Introducerea în curs, programa <i>Practicii de inițiere</i>, materialele necesare pentru executarea crochiurilor practice. - Lucrări practice. - Formele de siluetă simple. - Formele de siluetă complexe. - Evoluarea formelor de siluetă vestimentare în dependență de sortiment și predestinație. 	<p style="text-align: center;">Studentul trebuie să obțină:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aptitudini de a se documenta și analiza material vizual. - Aptitudini de a descoperi și selecta forme vestimentare în ambianța cotidiană conform predestinației.

<ul style="list-style-type: none"> - Linia ca mijloc plastic informațional în crochiul vestimentar. - Punctul ca mijloc plastic în crochiul vestimentar. - Pata ca mijloc plastic în crochiul vestimentar. - Proprietățile plastice a formelor vestimentare. - Categoriile ritmice în vestimentație. - Categoriile proporționale în vestimentație. - Factura și ornamentul în costum. - Accesoriiile în vestimentația contemporană – proiect vestimentar. <p>Materialele: hârtie, pix cu gel, acuarelă, creion. Dimensiunea compozițiilor: format A4. Cantitatea lucrărilor: 12 compoziții</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Competențe de a aplica în practică mijloacele plastice pentru exprimarea inedită a conceptului artistic. - Competențe de organizare în spațiu a formelor de silueta vestimentară de o complexitate deosebită. - Abilități de exprimare a conceprului autentic prin exilibrarea compozițională a formelor principale și celor suplimentare a ținutei vestimentare. - Competențe de utilizare a diferitor tipuri de linii în costum – contur, ornament, textură, volum. - Competențe de utilizare a conglomeratelor de puncte în grafica vestimentară – contur, ornament, textură și volum. - Competențe de utilizare a petei și conglomeratelor din pete în vestimentație drept contur, ornament, textură și volum. - Competențe de integrare într-o ținută vestimentară a suprafețelor plate, netede și a celor facturate. - Competențe de proporționare a formelor vestimentare. - Competențe de executare a proiectului vestimentar cu stări și dispoziții emotive deosebite.
--	---

SEMESTRUL II

<ul style="list-style-type: none"> - Analiza materialului vizual. - Selectarea selectivă a surselor de inspirație. - Selectarea sursei de inspirație nivel plastico-artistic. - Selectarea sursei de inspirație nivel constructiv tehnologic. - Elaborarea crochiurilor de structuri vestimentare cu tematică artistică evidențiată. - Elaborarea structurilor vestimentare pur funcționale. - Integrarea conceptului plastic inovativ în structura vestimentației funcționale. - Folosirea limbajului plastic – tehnicilor, mijloacelor și procedurilor drept mijloc de cosubordonare a elementelor compoziționale în crochiul vestimentar. - Utilizarea mijloacelor de acutizare plastică a expresivității chipului artistic – dispoziție, temperament, tipaj psihologic. <p>Materialele: hârtie, pix cu gel, acuarelă, creion. Dimensiunea compozițiilor: format A4.</p>	<p style="text-align: center;">Studentul trebuie sa obțină:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Competențe de analiză selectivă a sursei de inspirație artistice. - Competențe de analiză și utilizare practică a sursei de inspirație constructiv tehnologic. - Competențe de a integra elementele și conceptul sursei artistice în textura funcțională a vestimentului contemporan. - Competențe de a analiza sursele de inspirație în vederea utilizării în procesul de creație a proiectului vestimentar. - Competențe de a selecta și utiliza detaliile surselor ce ar favoriza organizarea formelor de silueta al structurii vestimentare. - Competențe de a evidenția și selecta texturile și ornamentul sursei de inspirație ce ar favoriza organizarea compozițională reușită a ținutei vestimentare proiectate. - Competențe de integrare într-un design proiect a cerințelor conceptuale, constructiv tehnologice și predestinate.
--	---

Cantitatea lucrărilor: 12 compoziții	<ul style="list-style-type: none"> - Competențe de cosubordonare plastică a formelor detaliilor, accesoriilor – conceptului plastic original. - Competențe de realizare a proiectelor vestimentare cu o predestinație diferită și stări psiho – emotive deosebite.
--------------------------------------	--

5.Evaluarea disciplinei

Evaluarea ca proces urmărește progresul studentului în domeniul Designului vestimentar la nivel de formare a competențelor profesionale. Evaluările sunt anunțate din timp și se efectuează în mod transparent, în conformitate cu curriculumul și Regulamentului de organizare a studiilor în învățământul superior în baza Sistemului Național de Credite de Studiu (nr. 726 din septembrie 2010).

A. Evaluările în cursul semestrului.

Evaluarea inițială: se realizează la începutul activității didactice și are ca scop verificarea cunoștințelor achiziționale precedente. Nu se finalizează cu decizii.

Evaluarea curentă (continuă): prevede verificări sistematice pe parcursul activităților didactice în cadrul orelor practice prin diverse modalități: lucrări practice, proiecte, rezolvarea unor situații de problemă. Rezultatele obținute servesc profesorului ca mijloc de stabilire a unor strategii didactice adecvate nivelului de pregătire al studentului.

Activitatea studentului este analizată și evaluată individual sau colectiv, prin:

- În cursul semestrului se fac vizionări conform graficului aprobat la ședința secției, cel puțin 3 evaluări (câte una până la finele săptămânilor 4, 8, 12 ale fiecărui semestru);
- Activitatea studentului este prezentată la vizionare fiind analizată și evaluată individual sau colectiv;
- Consultarea între cadrele didactice de la secție;
- Discuții și analize critice individuale și/sau colective;
- Analiza capacităților de elaborare a subiectului și transpunerea în practică;
- Analiza gradului de compatibilitate între concept și execuție tematică;
- Analiza tehnică asociată cu însușirea cunoștințelor, deprinderilor practice, timpul investit în realizarea lucrărilor, relația calitate – cantitate;
- Participarea individuală a studenților la motivarea și susținerea lucrărilor finale semestriale.

B. Evaluările finale.

- Evaluările finale se organizează sub formă de expoziție. Forma de evaluare fiind – vizionarea lucrărilor. Evaluarea lucrului practic se apreciază cu nota de la 10 la 1, cu zecimale de membrii secției Design vestimentar. Nota finală rezultă din suma ponderată a notelor de la evaluările curente și examinarea finală. Studentul care la evaluarea curentă are nota mai mică de 5 și are absențe nemotivate nu este admis la evaluarea finală.

C. Criteriile de apreciere

Evaluarea lucrărilor studenților se va face în baza următoarelor criterii:

- Gradul de identitate cu tema propusă: – 3 puncte;
 - Originalitatea și creativitatea: – 3 puncte;
 - Aspectul prezentării și calitatea soluțiilor găsite: - 2 puncte;
 - Numărul de variante: - 1 punct;
 - Frecvența la atelier: - 1 punct.
-
- Nota 10 (echivalent ECTS – A) este acordată în cazul când studentul a obținut 10 puncte conform criteriilor de apreciere și a îndeplinit 91 – 100% din materialul inclus în curriculum/programa analitică a unității de curs.
 - Nota 9 (echivalent ECTS – B) este acordată în cazul când studentul a obținut 9 puncte conform criteriilor de apreciere și a îndeplinit 80 – 81% din materialul inclus în curriculum/programa analitică a unității de curs.
 - Nota 8 (echivalent ECTS – C) este acordată în cazul când studentul a obținut 8 puncte conform criteriilor de apreciere și a îndeplinit 71 – 80% din materialul inclus în curriculum/programa analitică a unității de curs.
 - Nota 6 și 7 (echivalent ECTS – D) este acordată în cazul când studentul a obținut 6-7 puncte conform criteriilor de apreciere și a îndeplinit 65 – 65 și respectiv 66-67% din materialul inclus în curriculum/programa analitică a unității de curs.
 - Nota 5 (echivalent ECTS – E) este acordată în cazul când studentul a obținut 5 puncte conform criteriilor de apreciere și a îndeplinit 51 – 60% din materialul inclus în curriculum/programa analitică a unității de curs.
 - Nota 3 și 4 (echivalent ECTS – FX) este acordată în cazul când studentul a obținut 3-4 puncte conform criteriilor de apreciere și a îndeplinit 30 – 31 și respectiv 35-40% din materialul inclus în curriculum/programa analitică a unității de curs.
 - Nota 1 și 2 (echivalent ECTS – F) este acordată în cazul când studentul a obținut 1-2 puncte conform criteriilor de apreciere și a îndeplinit 0 – 30% din materialul inclus în curriculum/programa analitică a unității de curs.

Bibliografie

1. ALINCĂI C. Introducere în gramatica limbajului vizual. Cluj-Napoca: Ed. Dacia, 1982.
2. CURTEZA A. *Design vestimentar. Noțiuni fundamentale*. Iași: Ed. Performantica, 2003.
3. DAGHI I. *Mijloace de realizare a compoziției decorative frontale*. Chișinău: Ed. Lumina, 1993.
4. DIMA V. *Educația plastică*. București: Ed. Teora, 1999.
5. FOCILLON H. *Viața formelor*. București: Ed. Meridiane, 1977.
6. JONES A. *Întroducere în artă*. București: Ed. Lider, 1999.
7. JOLI M. *Întroducere în analiza imaginii*. București: Ed. ALL, 1988.
8. NANU A. *Artă, stil, costum*. Noi Media Print, 2007.
9. POPESCU M (coord.). *dicționar de artă/forme tehnice, stiluri artistice*. Volumul I, II. București: Ed. Meridiane, 1995.
10. RADINSCHII C., RADINSCHII M. *Desen artistic în industria ușoară*. București: EDP, 1977.
11. ȘUȘALĂ I., BĂRBULESCU O. *Dicționar de artă*. București: Ed. Sigm, 1993.
12. VARTAN N. *Imaginea de sine. Stilul vestimentar – o marcă a personalității*. Iași: Ed. Polirom, 1999.
13. БЛЕЙЗ А. *История в костюмах от фараонах до денди*. Москва: Олма-Пресс, 2002.
14. КОЗЛОВ В.Н. *основы художественного оформления текстильных изделий*. Учебник для вузов. Москва: Легкая и пищевая промышленность, 1981.
15. ПАРМОН Ф.М. *Композиция костюма*. Москва, Легпромбытиздат, 1997.
16. ХЭРОЛЬД Р. *КОСТЮМЫ НОРОДОВ МИРА*. МОСКВА, эксмо – пресс, 2002.

