

ОБЩЕСТВО С ОГРАНИЧЕННОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТЬЮ
«Тэлентси»

Утверждаю

Генеральный директор
Кузьмин Александр
Викторович

Приказ №П-04/070426
от «07» апреля 2026 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
(ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА)
«Фэшн-скетчинг»

Трудоемкость программы: 162 академических часа

Документ о квалификации: свидетельство о дополнительном
образовании

Форма обучения: заочная, с использованием дистанционных
образовательных технологий

Москва, 2026

Содержание

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ	3
2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	4
2.1. Учебный план	4
2.2. Рабочие программы дисциплин (модулей)	5
3. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ	7
3.1. Календарный учебный график	7
3.2. Материально-технические условия реализации программы	8
3.3. Учебно-методическое и информационное обеспечение программы	8
3.4. Кадровое обеспечение программы	9
4. ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ	9
5. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ, ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ И ИНЫЕ КОМПОНЕНТЫ	9
6. СОСТАВИТЕЛЬ ПРОГРАММЫ	10

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

Дополнительная общеобразовательная программа – дополнительная общеразвивающая программа «Фэшн-скетчинг» (далее - программа) способствует развитию художественных навыков.

Программа разработана в соответствии с требованиями следующих нормативных правовых актов и нормативно-технических документов:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства науки и высшего образования от 24.03.2025 № 266, «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам».

Цель и планируемые результаты реализации программы.

Цель: развитие художественных навыков обучение созданию скетчей одежды с помощью разных инструментов, развитие креативности.

Планируемые результаты:

В результате освоения программы обучающийся должен уметь демонстрировать способность:

1. Пользоваться разными материалами для создания скетчей на бумаге (линеры, карандаши, кисти, тушь, цветные карандаши, пастель цветная, скетч-маркеры)
2. Знать особенности цветоведения и силуэтов, работы с формой и цветом в композиции. Применять их при создании скетчей
3. Создавать эскизы
4. Владеть терминологией о названиях и формах деталей одежды
5. Различать стили одежды
6. Стилизовать образы на своих скетчах
7. Применять графические техники при создании скетчей
8. Применять в скетчинге макетирование
9. Использовать при создании скетчей знание пропорций и умение работать с шаблонами
10. Использовать цветовую систему Гёте
11. Собирать материалы для своих визуальных исследований (делать ресёрч)
12. Использовать парктики мозгового штурма
13. Анализировать модные показы
14. Считывать тренды
15. Создавать мудборды
16. Создавать логические ряды образов для коллекций, использовать средства объединения моделей костюмов в коллекции, соблюдать структуру коллекции
17. Создавать скетчи в программе Adobe Illustrator
18. Передавать объём и фактуру ткани с помощью разных инструментов.

Требования к слушателям. К освоению программы допускаются лица, достигшие 18-летнего возраста. Данная программа рекомендуется специалистам из модной индустрии (швеи, дизайнеры), а также тем, кто занимается этим для себя, художникам, иллюстраторам, творческим людям, студентам профессиональных программ факультета моды и стиля.

Трудоемкость освоения образовательной программы (трудоемкость обучения) по данной программе 162 академических часа (в том числе 23 академических часа аудиторной работы и 139 академических часов самостоятельной работы).

Форма обучения. Программа реализуется в заочной форме, с использованием дистанционных образовательных технологий.

Режим занятий. Учебная нагрузка устанавливается не более 10 академических часов в неделю. Академический час (далее – час, академический час) равен 45 минутам.

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2.1. Учебный план

дополнительной общеобразовательной программы «Фэшн - скетчинг»

№ пп	Наименование разделов	Всего, ак. час.	Всего аудиторные, ак. час	В том числе		Самостоятельная работа, ак. час	Форма контроля	ПА*/консультации
				Лекции, ак. час	Практические занятия, ак. час			
«ФЭШН-СКЕТЧИНГ»								
1	Форма, цвет, силуэт, детали	10	3	3	0	7	текущий контроль: выполнение практических заданий	-
2	Стилизация и графические техники	19	2	2	0	17	текущий контроль: выполнение практических заданий	-
3	Идея. Контрасты. Основы композиции	7	2	2	0	5	текущий контроль: выполнение практических заданий	-
4	Идея. Мудборд. Объект как вдохновение	12	1	1	0	11	текущий контроль: выполнение практических заданий	-
5	Мозговой штурм	6	1	1	0	5	текущий контроль: выполнение практических заданий	-
6	Стили в одежде	22	2	2	0	20	текущий контроль: выполнение практических заданий	-
7	Структура коллекции	30	2	2	0	28	текущий контроль: выполнение практических заданий	-
8	Эскизы. От авангарда в коммерцию. Тренды	22	2	2	0	20	текущий контроль: выполнение практических заданий	-
9	Эскизы. Из плоскости в	13	2	2	0	11	текущий контроль: выполнение практических заданий	-

	объем							
10	Технический рисунок “от руки”	13	2	2	0	11	текущий контроль: выполнение практических заданий	-
11	Adobe Illustrator. Растровая и векторная графика	2	1	1	0	1	-	-
12	Введение в Adobe Illustrator	2	1	1	0	1	-	-
13	Эскизы с нуля в Adobe Illustrator	4	3	3	0	1	-	-
14	Орнамент	2	1	1	0	1	-	-
ИТОГО:		164	25	25	0	139		-

2.2. Рабочие программы дисциплин (модулей)

Модуль 1: форма, цвет, силуэт, детали

1. Материалы и инструменты для прохождения уроков
2. Знакомство с преподавателем. Введение в блок по скетчингу. Как строятся занятия
3. Форма и цвет в композициях
4. Цветоведение и силуэты
5. Терминология. Основные детали одежды: названия и формы
6. Завершение теории и домашнее задание
7. Практика: форма, цвет, силуэт, детали

Модуль 2. Стилизация и графические техники

1. Стилизация и визуальное исследование
2. Копирование во время обучения. Смысловое содержание изображений
3. Переход к практике. Рекомендации и этапы работы
4. Практика: стилизация и графические техники

Модуль 3. Идея. Контрасты. Основы композиции

1. Поиск идей. Подготовка к творческому процессу. Тренды и цвета
2. Деним. Идеи и контрасты
3. Корсет. Идеи и контрасты
4. Основы композиции
5. Презентация к модулю

Модуль 4. Идея. Мудборд. Объект как вдохновение

1. Что такое мудборд? Цвет как основа мудборда
2. Текст в мудбордах. Детская одежда
3. Мудборды для капсульных коллекций

4. Источники вдохновения и поиск идей

Модули 5-6. Мозговой штурм. Стили в одежде

1. Введение к уроку: мозговой штурм
2. Практики мозгового штурма
3. Стили в одежде. Теория
4. Практика. Стили в одежде

Модуль 7. Структура коллекции

1. Логические ряды
2. Средства объединения моделей костюмов в коллекцию
3. Практика: структура коллекции

Модуль 8. Эскизы. От авангарда в коммерцию. Тренды

1. Современные тренды в дизайнерских коллекциях, часть 1
2. Современные тренды в дизайнерских коллекциях, часть 2

Модуль 9. Эскизы. Из плоскости в объем

1. Пропорции и шаблоны
2. Макетирование в скетчинге
3. Задания для развития навыка 3D мышления
4. Цветовая система Гёте
5. Практика: эскизы, из плоскости в объем
6. Презентация к модулю и шаблоны

Модуль 10. Технический рисунок “от руки”

1. Основные правила составления технического эскиза
2. Ткани и стили в техническом эскизе
3. Отрисовка деталей в техническом эскизе
4. Отрисовка деталей в техническом эскизе
5. Принты и фактуры в техническом эскизе
6. Строчки и схемы. Техническое задание
7. Практика: технический эскиз

Модуль 11. Adobe Illustrator. Растровая и векторная графика

1. Знакомство с преподавателем Антоном Астафьевым
2. Знакомство с блоком скетчинга в Adobe Illustrator
3. Растровая графика
4. Векторная графика

Модуль 12. Введение в Adobe Illustrator

1. Для чего дизайнеру нужен Adobe Illustrator
2. Где скачать программу
3. Практика. Основные функции и возможности. Первые работы

Модуль 13. Эскизы с нуля в Adobe Illustrator

1. Футболка
2. Шорты
3. Рубашка

Модуль 14. Орнамент

1. Орнамент. Теория и практика
2. Орнамент. Перевод принтов “от руки”

3. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

3.1. Календарный учебный график

Календарный учебный график определяет продолжительность обучения, последовательность обучения, текущего контроля и итоговой аттестации.

Номер раздела	Номер месяца				
	1	2	3	4	Итого, час
1. Форма, цвет, силуэт, детали	10				10
2. Стилизация и графические техники	19				19
3. Идея. Контрасты. Основы композиции	7				7
4. Идея. Мудборд. Объект как вдохновение	12				12
5. Мозговой штурм		6			6
6. Стили в одежде		22			22
7. Структура коллекции		18	12		30
8. Эскизы. От авангарда в коммерцию. Тренды			22		22
9. Эскизы. Из плоскости в объем				13	13
10. Технический рисунок “от руки”				13	13
11. Adobe Illustrator. Растровая и векторная графика				2	2
12. Введение в Adobe Illustrator				2	2
13. Эскизы с нуля в Adobe Illustrator				4	4
14. Орнамент				2	2
Всего часов аудиторной работы	8	5	2	10	25
Всего часов самостоятельной работы	40	41	32	26	139

Номер раздела	Номер месяца				
	1	2	3	4	Итого, час
1. Форма, цвет, силуэт, детали	10				10
2. Стилизация и графические техники	19				19
3. Идея. Контрасты. Основы композиции	7				7
4. Идея. Мудборд. Объект как вдохновение	12				12
5. Мозговой штурм		6			6
6. Стили в одежде		22			22
7. Структура коллекции		18	12		30
8. Эскизы. От авангарда в коммерцию. Тренды			22		22
9. Эскизы. Из плоскости в объем				13	13
10. Технический рисунок “от руки”				13	13
11. Adobe Illustrator. Растровая и векторная графика				2	2
12. Введение в Adobe Illustrator				2	2
13. Эскизы с нуля в Adobe Illustrator				4	4
14. Орнамент				2	2
Всего часов аудиторной работы	8	5	2	10	25
Всего часов самостоятельной работы	40	41	32	26	139
Всего, час	48	46	34	36	164

3.2. Материально-технические условия реализации программы

Программа реализуется с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий и предполагает как самостоятельное изучение материалов, размещенных в личном кабинете обучающегося, так и онлайн контакт с преподавателем посредством онлайн вебинаров и онлайн консультаций, доступ к которым осуществляется по ссылкам, размещенным в личном кабинете обучающегося по адресу: <https://lk.talentsy.ru/>

Для успешного обучения с использованием дистанционных образовательных технологий обучающимся рекомендуется соблюдать определенные требования к программному обеспечению персонального компьютера:

- подключение к сети Интернет со скоростью минимально 3 Мбит/с, доступ к сети по протоколам HTTP.
- на компьютере также должен быть установлен комплект соответствующего

программного обеспечения (ОС не ниже Windows 7).

Также необходимо наличие динамиков (наушников).

Для просмотра образовательных ресурсов и участия в вебинарах необходимо входить в личный кабинет на портале через:

- Компьютер, необходима версия браузера: Internet Explorer 9 или выше; Mozilla Firefox 45 или выше; Google Chrome 48 или выше; Microsoft Edge.
- Телефон, версия: iOS 9. x или выше (для iPad и iPhone); Android 4.4 или выше.
- сервис видеовебинаров Zoom (<https://zoom.us>)
- мессенджер Telegram (<https://telegram.org>)

3.3. Учебно-методическое и информационное обеспечение программы

Образовательная программа обеспечена учебно-методическими материалами посредством:

- учебно-методических разработок в электронной форме, размещенных в личных кабинетах слушателей по адресу <https://lk.talentsy.ru/> в том числе видеолекции, текстовые материалы, контрольно-измерительные материалы, методические указания;
- системы дистанционного обучения <https://lk.talentsy.ru/>
- наличием обратной связи с преподавателем через раздел в личном кабинете «Сообщения» и онлайн-консультациями.

Слушатели образовательной программы могут использовать дополнительные Интернет-ресурсы, такие как:

- Российское образование. Федеральный портал- <http://www.edu.ru>
- Федеральный институт педагогических измерений <http://www.fipi.ru>
- Справочно-правовая система "Гарант" <https://www.garant.ru/>
- Справочно-правовая система "КонсультантПлюс" <http://www.consultant.ru/>

электронные библиотеки:

- Единое окно доступа к образовательным ресурсам <http://window.edu.ru/>
- Научная электронная библиотека eLIBRARY <https://elibrary.ru>,
- Российская государственная библиотека <https://www.rsl.ru>
- Российская национальная библиотека <http://nlr.ru>.

Для использования Интернет-ресурсов информационно-библиотечного комплекса необходима предварительная регистрация обучающегося. Рекомендованная образовательной программой литература доступна к изучению в свободном бесплатном доступе после регистрации на сайте электронной библиотеки. Ссылки для доступа в электронные библиотеки размещаются в личном кабинете обучающегося в СДО.

Список литературы, которая доступна обучающимся в электронной библиотеке, ссылки на электронную библиотеку размещены в СДО в разделе «Учебно-методическое и информационное обеспечение программы» - «Список литературы»:

Рекомендуемая литература

1. Хаген К. «Модные иллюстрации для Дизайнеров», publishing as Prentice Hall, 2005
2. Друды Э. «Рисование для дизайна одежды», The Prppin Press, 2005
3. Фернандес А., Рэйг М. Г. «Рисунок для модельеров», - Арт-Родник, 2007

3.4. Кадровое обеспечение программы

Реализация программы обеспечивается квалифицированными кадрами:

- имеющими педагогическое образование (или прошедшими обучение по дополнительной образовательной программе профессиональной переподготовки в области педагогики) и имеющими опыт работы и/или прошедшими обучение по дополнительной образовательной программе профессиональной переподготовки в профессиональной области, соответствующей направленности образовательной программы;
- прошедшими обучение работе в информационно-образовательной среде, в которой реализуется программа.

4. ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Оценка качества освоения образовательной программы проводится в отношении соответствия результатов освоения программы заявленным целям и планируемым результатам.

Оценка качества освоения образовательной программы обучающимися включает текущий контроль качества успеваемости.

5. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ, ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ И ИНЫЕ КОМПОНЕНТЫ

Текущий контроль успеваемости в формате выполнения практических заданий с обратной связью. Практические задания к каждому модулю. Критерии оценки: полное соответствие заданию, выполнение задания в соответствии с теоретическими уроками программы.

Пример практикоориентированного задания

Выбрать одну-две фигуры человека (лучше из дизайнерского кампейна) и нарисовать стилизацию в разных техниках (рассматриваемых в модуле). Один референс — 6-8 скетчей.

2. Выбрать 4-5 референсов (фигура человека, кампейны). Нарисовать стилизацию на них (заливка + линия).

6. СОСТАВИТЕЛИ ПРОГРАММЫ

Составители (разработчики) программы:

Лидия Чугунова, Фэшн-дизайнер и преподаватель Школы Дизайна НИУ ВШЭ

Антон Астафьев, дизайнер, эксперт в области моды с международным опытом

Дарья Прокопович, методист образовательных программ