

## АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

### Наименование дисциплины (модуля)

История костюма

### Наименование ОПОП ВО

54.03.01 Дизайн. Дизайн костюма

### Цели и задачи дисциплины (модуля)

Целью освоения учебной дисциплины является создание системы знаний и развитие аналитических и творческих способностей студентов в области предпроектного исследования исторического и традиционного (национального, этнического, народного) костюма. Задачами дисциплины «История костюма» являются: изучение существующих в мировой практике видов формообразования и тектонических систем исторического и традиционного костюма различных стран и народов от древнего мира до XXI в.; формирование комплексного подхода к анализу функциональной роли костюма и орнамента в жизни общества; развитие информационной базы и профессиональных знаний студентов; формирование у студентов целостного представления о профессиональной деятельности в области дизайна костюма; изучение художественно-композиционного построения исторического и народного костюма как творческого источника при разработке современных моделей одежды; приобретение практических навыков эскизирования и макетирования объектов дизайна костюма из различных материалов; освоение методов создания художественно-образного решения исторического и традиционного (национального, этнического, народного) костюма из различных материалов.

### Результаты освоения дисциплины (модуля)

Планируемыми результатами обучения по дисциплине являются знания, умения, навыки, соотнесенные с компетенциями, которые формирует дисциплина, и обеспечивающие достижение планируемых результатов по образовательной программе в целом. Перечень компетенций, формируемых в результате изучения дисциплины, приведен в таблице 1.

Таблица 1 – Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля)

Название ОПОП ВО, сокращенное	Код компетенции	Формулировка компетенции	Планируемые результаты обучения	
54.03.01 «Дизайн» (Б-ДЗ)	ПК-7	Способность выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале	Знания:	основы проектной графики
			Умения:	- работать в различных пластических материалах с учетом их специфики; - разрабатывать объемно-пространственную форму костюма на уровне макета; - воссоздавать формы дизайнерских объектов по чертежу
			Навыки:	приёмами проектного моделирования объекта; - приемами организации проектного материала для передачи творческого замысла

### Основные тематические разделы дисциплины (модуля)

- 1) Возникновение костюма и орнамента
- 2) Костюм и орнамент коренных народов Дальнего Востока
- 3) Костюм народов Зарубежной Азии
- 4) Традиционный русский костюм и орнамент
- 5) Костюм Древнего мира, античности и Византии
- 6) Западноевропейский костюм средневековья
- 7) Западноевропейский костюм эпохи Возрождения
- 8) Западноевропейский костюм XVII-XVIII вв.
- 9) Западноевропейский костюм XIX в.
- 10) Стилиевые решения и формообразование костюма XX-XXI вв.

### Трудоемкость дисциплины (модуля) и виды учебной работы

Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу с обучающимися (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу по всем формам обучения, приведен в таблице 2.

Таблица 2 – Трудоёмкость дисциплины

Название ОПОП ВО	Форма обучения	Часть УП	Семестр (ОФО) или курс (ЗФО, ОЗФО)	Трудо-емкость (З.Е.)	Объем контактной работы (час)					СРС	Форма аттес-тации	
					Всего	Аудиторная			Внеауди-торная			
						лек.	прак.	лаб.	ПА			КСР
54.03.01 Дизайн	ОФО	Бл1.ДВ.Е	2	3	55	18	36	0	1	0	53	Э

### Составители(ль)

*Зайцева Т.А., доцент, Кафедра дизайна и технологий, Tatyana.Zaytseva@vvsu.ru*