

## АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

### Наименование дисциплины (модуля)

Проектирование костюма модуль 2

### Наименование ОПОП ВО

54.03.01 Дизайн. Дизайн костюма

### Цели и задачи дисциплины (модуля)

Целью освоения дисциплины «Проектирование костюма модуль 2», в соответствии с Федеральным государственным стандартом высшего профессионального образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн. Дизайн костюма», является получение навыков разработки проектной идеи, основанной на концептуальном творческом подходе к решению дизайнерской задачи; развитие образного творческого мышления, фантазии, творческих способностей и художественного вкуса студентов; ассоциативного мышления, логического мышления, цельности восприятия. Задачи освоения дисциплины

- познание образно-пластической и конструктивной структуры костюма;
- формирование суммы знаний и пониманий, необходимых для проектных решений;
- получение практических навыков выполнения проектных решений различными выразительными художественно-графическими средствами;
- освоение способов, приемов и методов проектирование одежды различного ассортимента единичных изделий, комплектов, ансамблей и творческих коллекций одежды.
- формирование навыков анализа и определения требований к дизайн-проекту.

### 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-4	Способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	Знания:	основы типологии композиционных средств и их взаимодействия; основы перспективы; цвет и цветовую гармонию; основы проектной графики; основы теории и методологии проектирования основы эргономики

			Умения:	изображать объекты предметного мира, пространство и человеческую фигуру на основе знания их строения и конструкции; выбирать формы и методы изображения и моделирования ди-зайнерских форм и пространств; решать основные типы проектных задач; проектировать и конструировать объекты дизайна; вести компоновку и компьютерное проектирование объектов дизайна; составлять техническое задание для дизайн-проектирования, научно обосновывая свои предложения
			Навыки:	приёмами проектно-го моделирования объекта; организации проектного материала для передачи творческого замысла;

### Основные тематические разделы дисциплины (модуля)

- 1) Творческие источники в «Дизайн проектирования костюма».
- 2) Национальные традиции в современном костюме.
- 3) Творческие концепции в дизайне одежды. Платье-сувенир.
- 4) Проектирование одежды различного ассортимента.
- 5) Основы проектирования одежды.

### 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.В	3	3	73	0	72	0	1	0	35	ДЗ

### Составители(ль)

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