

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ «История костюма»

по направлению/специальности 54.03.01 «Дизайн»

1. Цели и задачи освоения дисциплины

Цели освоения дисциплины:

- получение знаний об эволюции и особенностях стилевого развития костюма конца XIX - начала XX вв.;
- формирование знаний о приемах конструирования предметов костюма рассматриваемого периода, о своеобразии отдельных примеров творческого подхода к созданию кроя и декора одежды.
- исследование особенностей костюма и кроя известных домов моды XX - XXI вв.

Задачи освоения дисциплины:

- научить творчески подходить к решению вопросов связанных с разработкой новых моделей одежды, с выбором ассортимента и функционального назначения проектируемых изделий;
- сочетать рациональность, оптимальность с индивидуальностью при комплексном решении конкретных задач связанных с проектированием костюма.
- систематизировать теоретические знания по истории моды и получить навыки творческого решения задач проектирования одежды.

1. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

«История костюма» - дисциплина по выбору вариативной части учебного плана (Б1.В.1.ДВ.01.01).

Дисциплины «История костюма» изучается параллельно со следующими дисциплинами: «Компьютерное обеспечение проектирования в дизайне костюма», «Технический рисунок», «История орнамента», «Основы перспективы и начертательной геометрии».

Результаты освоения дисциплины будут необходимы для дальнейшего процесса обучения в рамках поэтапного формирования компетенций при изучении дисциплины «Проектирование в дизайне костюма».

Предшествует прохождению проектно-технологической практики, научно-исследовательской практики, преддипломной практики. А также подготовке к сдаче и сдача государственного экзамена, подготовке к процедуре защиты и защите выпускной квалификационной работы.

Требования к результатам освоения дисциплины

№ п/п	Индекс компетенции	Содержание компетенции (или ее части)	В результате изучения учебной дисциплины обучающиеся должны:		
			знать	уметь	владеть
1.	ПК-1	Проектирование модного визуального образа и стиля, конструктивных решений новых сезонных, тематических, ролевых моделей/коллекций одежды и аксессуаров	Знать законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности	- Уметь разрабатывать новые целостные и выразительные композиционные приемы решения; создавать единую гармоничную коллекцию, обеспечивая стилевое единство отдельных моделей и их деталей - Уметь визуализировать модели/коллекции одежды и аксессуаров в двухмерной и трехмерной графике - Уметь разрабатывать элементы брендов детской одежды, обуви и аксессуаров - Уметь разрабатывать новые целостные и выразительные композиционные приемы решения	- Владеть навыками разработки первоначальной серии художественных эскизов с помощью компьютерных программ согласно основным анатомическим точкам, соответствующим основным чертам будущих моделей/коллекций в соответствии с поставленной задачей/ассортиментной матрицей - Владеть навыками создания презентационных планшетов и журналов с эскизами; выбора оптимальных образов, стилей, конструктивных решений

2. Общая трудоемкость дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных единиц (108 часов)

3. Образовательные технологии

В ходе освоения дисциплины при проведении аудиторных занятий используются следующие образовательные технологии: традиционное обучение (лекционно-семинарская система); технологии проблемного, развивающего, дифференцированного и активного обучения в рамках проведения практических занятий.

При организации самостоятельной работы используются следующие образовательные технологии: технологии проблемного, развивающего, дифференцированного и активного обучения в рамках проработки учебного материала с использованием ресурсов учебно-методического и информационного обеспечения дисциплины; выполнения контрольного задания и подготовки к зачету.

4. Контроль успеваемости

Программой дисциплины предусмотрены следующие виды текущего контроля:
контрольное задание

Промежуточная аттестация проводится в форме: зачет