

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 20.06.2025 10:01:10
Уникальный программный ключ:
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

История костюма

Уровень образования	бакалавриат
Направление подготовки/Специальность	50.03.02 Изыщные искусства
Направленность (профиль)/Специализация	Дизайн костюма кино и телевидения
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	4 года
Форма(-ы) обучения	очная

Учебная дисциплина (модуль) «Исторический костюм» изучается в шестом и седьмом семестре. Курсовая работа/Курсовой проект – предусмотрены

Форма промежуточной аттестации: экзамен

Место учебной дисциплины (модуля) в структуре ОПОП

Учебная дисциплина (модуль) «Исторический костюм» относится к основной дисциплине программы.

1.1.Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю)

Целями изучения дисциплины «Исторический костюм» являются:

- сформировать у обучающегося представление о многообразии костюмов, аксессуаров костюма, ювелирных изделий различных эпох (от Древнего Мира до костюма конца XX века);
 - познакомить с главенствующими стилями в искусстве, оказавшими влияние на формирование форм, колористики, орнаментики, декора костюмов различных периодов;
 - сформировать знания о формообразовании костюмных форм, их развитии во времени и географии;
 - сформировать знания о иконографических и библиографических источниках информации, дающих представление о костюме различных эпох;
 - сформировать навыки осмысления полученных знаний, работы по отбору необходимого материала, применения его в работе над практическими заданиями.
- формирование у обучающихся компетенции(-й), установленной(-ых) образовательной программой в соответствии с ФГОС ВО по данной дисциплине;

Результатом обучения по учебной дисциплине является овладение обучающимися знаниями, умениями, навыками и опытом деятельности, характеризующими процесс формирования компетенции(й) и обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения учебной дисциплины.

1.2.Формируемые компетенции и индикаторы достижения компетенций:

ИД-ПК-1.1; ИД-ПК-1.2; ИД-ПК-1.4

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
ПК-4	ИД-ПК-4.1

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
Способен осуществлять концептуальную и художественно-техническую разработку экспериментальных творческих проектов в области дизайна костюма кино и телевидения, интегрируя высокий уровень творчества с технической грамотностью, с целью создания уникальных и артистичных образов, соответствующих особенностям кинематографических и телевизионных производств	Генерация оригинальных идей и концепций для кинематографических и телевизионных проектов, демонстрирующих высокий уровень творчества и эстетического восприятия
	ИД-ПК-4.2 Демонстрация глубокого понимания технических аспектов дизайна костюма в процессе представления художественных концепций с высокой степенью технической проработки и учетом требований кинематографических и телевизионных стандартов
	ИД-ПК-4.3 Внедрение в творческий процесс новых материалов, технологий и нестандартных методов при создании экспериментальных костюмов, способных удивлять зрителя и соответствовать особенностям производства в индустрии развлечений
	ИД-ПК-4.4 Обеспечивает согласованность концептуальных и художественных решений с требованиями производственного процесса в кино и телевидении, учитывая бюджет, сроки и особенности съемочных условий

Общая трудоёмкость учебной дисциплины (модуля) по учебному плану составляет:

по очной форме обучения –	4	з.е.	128	час.
---------------------------	---	-------------	-----	-------------