**Аннотация рабочей программы**

**«ДИЗАЙН КОСТЮМА»**

**Разработчик – к.п.н., доцент Арефьева С.М.**

**ст. преп. Буфеева И.Ю.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Форма обучения** | **очная** |  |
| **Курс:** | **4** |  |
| **Семестр:** | **7** |  |
| **Модуль:** |  |  |
| **Лекции:** | **16** |  |
| **Практические:** | **16** |  |
| **Самостоятельная работа студента:** | **76** |  |
| **Контроль:** |  |  |
| **Общая трудоемкость дисциплины в часах** | **108** |  |
| **Общая трудоемкость дисциплины в зач. ед.** | **3** |  |
| **Итоговый контроль по дисциплине** | **Зачет** |  |

**1. Цели освоения дисциплины**

Целью изучения дисциплины «Дизайн костюма» являются: формирование у обучающихся базовых знаний в области дизайна костюма, рассмотрение проектных идей, основанных на концептуальном творческом подходе решения дизайнерских задач в исторической ретроспективе; развитие образно-творческого, образно-исторического мышления, фантазии, креативности.

Задачами дисциплины выступают:

- познание образно-пластической и конструктивной структуры костюма;

- освоение навыков проектных решений художественно-графическими средствами;

- обучение умениям анализа и описаний произведений дизайна костюма;

- изучение закономерностей и тенденций развития дизайна костюма, их специфики и особенностей.

**2. Место дисциплины в структуре ОПОП**

Дисциплина «Дизайн костюма» относится к обязательной части программы «Теория и история искусств» учебного плана ОПОП подготовки бакалавров по направлению 50.03.04 «Искусствоведение и история дизайна». Основой для освоения дисциплины являются результаты обучения по предыдущему уровню образования в части сформированных универсальных и общепрофессиональных компетенций, в случае совпадения направлений подготовки предыдущего и текущего уровня образования.

Результаты обучения по данному учебному курсу используются при изучении следующих дисциплин и прохождения практик:

- Графический дизайн XX - XXI века;

- Музееведение;

- Теория дизайна;

- Дизайн XX века;

- Описание и анализ памятников искусства;

- Искусство плаката;

- Символика в искусстве;

- Искусство Древнего мира;

- Искусство Византии, Балкан и Закавказья;

- Древнерусское искусство;

- Средневековое искусство Западной Европы;

- Искусство Востока;

- Искусство эпохи Возрождения;

- История орнамента;

- Зарубежное искусство Нового времени;

- Русское искусство Нового времени;

- История художественного текстиля;

- Отечественное искусство XX - начала XXI века;

- Зарубежное искусство XX - начала XXI века;

- Философия православного искусства;

- Библиотековедение;

- История кино;

- Теория и история кинематографа;

- Фотография XX –XXI вв.;

-История дигитального искусства;

- История театра;

-Театр в контексте мировой культуры;

-Учебная практика. Ознакомительная практика;

- Учебная практика. Научно-исследовательская работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы);

- Производственная практика. Научно-исследовательская работа;

- Производственная практика. Преддипломная практика.

**3. Требования к результатам освоения дисциплины**

Реализация в дисциплине **«Дизайн костюма»** требований ФГОС ВО, ОПОП и учебного плана по направлению подготовки **50.03.04 «Искусствоведение и история дизайна»** программа **«Дизайн костюма»** должна формировать следующие компетенции: ОПК-1, ПК-2.

| **Код и наименование компетенции** | **Код и наименование индикатора**  **достижения компетенции** | **Планируемые результаты обучения по дисциплине** |
| --- | --- | --- |
| **ОПК-1**  Способен осуществить отбор и анализ исторических и искусствоведческих фактов, описание, анализ и интерепретацию памятников искусства, критически анализировать и использовать историческую, историко-культурную и искусствоведческую | **ИД-ОПК-1.1**  Понимание основных исторических и художественных процессов; применение знаний основ истории искусств и дизайна в профессиональной деятельности | Понимает основные исторические и художественные процессы; применяет знания основ истории искусств и дизайна в профессиональной деятельности |
| **ПК-2**  Способен вести организаторскую деятельность по популяризации искусства | **ИД-ПК-2.2**  Понимание разнообразных методов исследования в сфере культуры, искусства, дизайна и их применение в профессиональной деятельности | Понимает разнообразные методы исследования в сфере культуры, искусства, дизайна и применяет их в профессиональной деятельности. |

**4. Разделы и темы дисциплины.**

Раздел I. От одежды до модного костюма: становление, развитие, современное состояние.

Тема 1.1. Сущность, особенности и специфика предмета «Дизайн костюма».

Тема 1.2. Костюм в системе художественной культуры.

Раздел II. Становление дизайна костюма в 1 половину XX века

Тема 2.1. Одежда как объект дизайна и моды.

Тема 2.2. Становление базовых основ и концепций дизайна костюма.

Тема 2.3. Развитие и особенности дизайна костюма в России.

Тема 2.4. Возвращение элегантности 1930-1940-х годов.

Раздел III. Дизайн костюма и мода 2 половины ХХ века

Тема 3.1. Элегантность и женственность в моде 50-х годов.

Тема 3.2. Мода и стиль 60-х годов: легендарная эпоха.

Тема 3.3. Богемная роскошь моды и стиля 70-х годов.

Тема 3.4. Мода и стиль 80-х: ярко, дерзко, эксцентрично.

Тема 3.5. Актуальные тренды 90-х годов.

Тема3.6. Демократизм моды XXI века.