

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
Мастерство художника по костюму**

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

1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

Учебная дисциплина «**Мастерство художника по костюму**» изучается в 7 и 8 семестрах по очной форме обучения.

1.1. Курсовая работа/Курсовой проект – предусмотрен.

1.2. Форма промежуточной аттестации:

седьмой семестр - экзамен
восьмой семестр - экзамен

1.3. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина «**Мастерство художника по костюму**» относится к обязательной части программы.

Изучение дисциплины опирается на результаты освоения образовательной программы предыдущего уровня.

Результаты обучения по учебной дисциплине, используются при изучении следующих дисциплин и прохождения практик:

- Макетирование
- Основы кинопроизводства
- Производственная практика. Преддипломная практика.

Результаты освоения учебной дисциплины в дальнейшем будут использованы при выполнении выпускной квалификационной работы.

2. ЦЕЛИ И ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Целями освоения дисциплины «**Мастерство художника по костюму**» являются:

- изучение характерных особенностей материалов при их обработке
- овладение способами сочетания художественных образов и графических средств их раскрытия;
- формирование навыков художественно-графического и колористического решения костюма;
- применение подходов к решению задач профессиональной направленности и практического их использования в дальнейшей профессиональной деятельности;
- формирование практических навыков изготовления костюма для кино и телевидения
- формирование объемно-пространственного восприятия
- формирование у обучающихся компетенций, установленных образовательной программой в соответствии с ФГОС ВО по данной дисциплине.

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

2.1. Формируемые компетенции, индикаторы достижения компетенций, соотнесённые с планируемыми результатами обучения по дисциплине:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ПК-3 Способен качественно применять знания в области технологии швейных изделий, макетирования, конструирования и материаловедения в контексте дизайна костюма для кино и телевидения, обеспечивая успешное воплощение творческих концепций в реальные, функциональные и эстетичные элементы искусства костюма	ИД-ПК-3.1 Использование современных технологий и методов в индивидуальном швейном производстве, обеспечивая высокое качество пошива и соответствие стандартам индустрии кино и телевидения	– реализует авторские идеи в материале с учетом понимания структуры и основных характеристик системы «коллекция»; – использует принципы трансформации формы и развитие основной идеи в логических рядах коллекции; – интерпретирует авангардные концептуальные идеи в модели коллекции прет-а-порте; – применяет на практике в моделях коллекции авторские экспериментальные научно-творческие разработки; – грамотно подбирает материалы для реализации моделей/коллекций с учетом преимуществ и недостатков пластических и эксплуатационных свойств тканых, нетканых, трикотажных полотен в зависимости от ассортиментного ряда, назначения и сезонности изделий.
	ИД-ПК-3.2 Создание точных и детальных макетов дизайн-концепций, с применением различных материалов и техник, для визуализации и апробации идей перед фактическим производством	
	ИД-ПК-3.3 Разработка конструкции костюмов, с учетом особенностей телосложения актеров, технологических требований и функциональных аспектов для обеспечения удобства, маневренности и эстетичности в процессе съемок	
	ИД-ПК-3.4 Выбор и анализ материалов с учетом их текстуры, цвета, технических характеристик и свойств, с обеспечением соответствия требованиям дизайна, технологии производства и требованиям съемочной атмосферы	
ПК-4 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	ИД-ПК-4.1 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-4.5 Создает образы, которые не только эстетически выразительны, но и гармонично вписываются в контекст сценария, жанра и характера кинематографического или телевизионного произведения, подчеркивая и усиливая сюжетные и характерные черты персонажей	

3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоёмкость учебной дисциплины по учебному плану составляет:

по очной форме обучения –	8	з.е.	256	час.
---------------------------	---	------	-----	------