

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ  
ФЕДЕРАЦИИ  
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Мурманский арктический государственный университет»  
(ФГБОУ ВО «МАГУ»)

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

**Б1.В.06.04 Основы дизайна и технологии изготовления костюма**

(название дисциплины (модуля) в соответствии с учебным планом)

**основной профессиональной образовательной программы  
по направлению подготовки**

**54.03.01 Дизайн**

**Направленность (профиль) Графический дизайн**

(код и наименование направления подготовки  
с указанием направленности (наименования магистерской программы))

**высшее образование – бакалавриат**

уровень профессионального образования: высшее образование – бакалавриат / высшее образование – специалитет, магистратура / высшее образование – подготовка кадров высшей квалификации

**бакалавр**

квалификация

**очная**

форма обучения

**2022**

год набора

**Составитель(и):** (указывается ФИО,  
ученое звание, степень, должность)  
Базанова Е.А., ст. преподаватель  
кафедры искусств и дизайна

Утверждено на заседании кафедры  
искусств и дизайна  
института креативных индустрий и  
предпринимательства  
(протокол №10 от 25.03.2022 г.)

Зав. кафедрой:



Терещенко Е.Ю.

**1. ЦЕЛЬ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)** - формирование творческой деятельности студентов, развитие чувства стиля и гармонии, позволяющих создавать модели, отвечающие уровню и технологии современного производства, требованиям современной моды.

В процессе изучения дисциплины студенты изучают историю моды от возникновения первых домов моды и рождения модной индустрии до наших дней; периоды стилей и модные течения от древности и до наших дней; закономерности изменений стилевых черт в костюме XX в.; творчество известных дизайнеров, Домов моды. На практических занятиях приобретают навыки правильного выбора стиля к конкретному костюму или дизайнерской коллекции одежды.

## **2. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

В результате освоения дисциплины (модуля) формируются следующие компетенции:

ПК-1 Способен создавать эскизы и оригиналы элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

ПК-4 Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с индикаторами достижения компетенций

Компетенция	Индикаторы компетенций	Результаты обучения
ПК-1 Способен создавать эскизы и оригиналы элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-1.1 Понимает специфику эскизирования и дизайн-проектирования ПК-1.2. Применяет методы коммуникации ПК-1.3. Демонстрирует способность к созданию эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации	<b>Знать:</b> периоды стилей и модные течения от древности и до наших дней; закономерности изменений стилевых черт в костюме XX в.; творчество известных дизайнеров, Домов моды. <b>Уметь:</b> ориентироваться в трендах моды, стилевых направлениях и использовать их в проектной деятельности;
ПК-4 Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования	ПК-4.1 Знает методы предпроектного дизайнерского исследования ПК-4.2. Применяет методику предпроектного дизайнерского исследования ПК-4.3. Демонстрирует способность проводить предпроектные дизайнерские исследования	<b>Владеть:</b> навыками правильного выбора стиля к конкретному костюму или дизайнерской коллекции одежды

## **3. УКАЗАНИЕ МЕСТА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ**

Дисциплина «Основы дизайна костюма» относится к модулю «Основы производственного мастерства» части, формируемой участниками образовательных отношений, образовательной программы по направлению подготовки 43.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Графический дизайн. Содержательно-методически взаимосвязана с дисциплинами история искусств, колористика. Знания по изучаемому курсу необходимы для прохождения преддипломной практики, подготовки к итоговой государственной аттестации.

## **4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ИЛИ АСТРОНОМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ**

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных единицы или 108 часов (из расчета 1 ЗЕ= 36 часов).

Курс	Семестр	Трудоемкость в ЗЕ	Общая трудоемкость (час.)	Контактная работа			Всего контактных часов	Из них в интерактивной форме	Кол-во часов на СРС		Кол-во часов на контроль	Форма контроля
				ЛК	ПР	ЛБ			Общее количество часов	из них – на курсовую работу		
4	8	3	108	12		42	54	8	54			зачет
ИТОГО		3	108	12		42	54	8	54			зачет

**Интерактивная форма реализуется в виде** последовательно поставленных вопросов, в обсуждении которых студенты принимают участие по материалам лекций, в режиме командной работы, мозгового штурма, решения и обсуждения выступлений с докладами.

#### **5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ), СТРУКТУРИРОВАННОЕ ПО ТЕМАМ (РАЗДЕЛАМ) С УКАЗАНИЕМ ОТВЕДЕННОГО НА НИХ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ИЛИ АСТРОНОМИЧЕСКИХ ЧАСОВ И ВИДОВ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ**

№ п/п	Наименование темы (раздела)	Контактная работа			Всего контактных часов	Из них в интерактивной форме	Кол-во часов на СРС	Кол-во часов на контроль
		ЛК	ПР	ЛБ				
<b>Раздел 1. Методологические подходы в изучении теории моды.</b>								
1.	Различные теории в изучении костюма и моды.	2			2	2	2	
2.	Место костюм в системе искусства.	2		4	6	2	6	
<b>Раздел 2. История моды и костюма.</b>								
3.	Зарождение искусства.	2		4	6		6	
4.	Костюм Древнего мира.	2		4	6		6	
5.	Костюм Средних веков.			4	4		4	
6.	Костюм эпохи Возрождения.			4	4		4	
7.	Костюм XVII в.			4	4		4	
8.	Костюм XVIII в.			4	4		4	

9.	Костюм XIX в.			4	4		4	
<b>Раздел 3. Родоначальники моды.</b>								
10.	Костюм конца XIX в. и в XX в.	2		4	6	2	6	
<b>Раздел 4. Современная модная индустрия.</b>								
11.	Модная индустрия сегодня.	2		6	8	2	8	
	<b>Итого:</b>	<b>12</b>		<b>42</b>	<b>54</b>	<b>8</b>	<b>54</b>	

### Содержание разделов дисциплины

#### **Раздел 1. Методологические подходы в изучении теории моды.**

##### **Тема 1. Различные теории в изучении костюма и моды.**

Мода как особый вид художественной деятельности. Культурно-исторический подход в изучении моды. Социально-психологический подход в изучении моды. Сторонники социологического подхода в изучении моды. Экономический подход в изучении моды.

##### **Тема 2. Место костюма в системе искусства.**

Что такое искусство. Виды и жанры искусства. Классификация видов искусства. Определение понятий «одежда», «костюм», «мода». Художественный стиль. Художественный образ. Исторические стили.

#### **Раздел 2. История моды и костюма.**

##### **Тема 3. Зарождение искусства.**

Периодизация первобытного искусства. Особенности искусства палеолита. Искусство эпохи мезолита. Искусство эпохи неолита. Костюм первобытного человека.

##### **Тема 4. Костюм Древнего мира.**

Искусство и костюм Древнего Египта. Искусство и костюм Древней Греции. Искусство и костюм Древнего Рима. Сравнительная характеристика костюма Древнего мира.

##### **Тема 5. Костюм Средних веков.**

Искусство и костюм Византии. Исторические условия развития византийского искусства. Искусство и костюм романского стиля. Искусство и костюм готического стиля.

##### **Тема 6. Костюм эпохи Возрождения.**

Общая характеристика эпохи. Раннее Возрождение. Высокое Возрождение. Костюм эпохи Возрождения: немецкий, французский.

##### **Тема 7. Костюм XVII в.**

Стиль барокко. Общая характеристика эпохи. Реализм и искусство XII века. Костюм XII века.

##### **Тема 8. Костюм XVIII в.**

Стиль рококо. Общая характеристика эпохи. Реалистическая живопись. Классицизм. Костюм XIII века.

##### **Тема 9. Костюм XIX в.**

Искусство и костюм XIX века. Классицизм – ампир. Романтизм. Реализм. Импрессионизм. Архитектура середины и второй половины XIX века. Кутюрье у истоков моды.

#### **Раздел 3. Родоначальники моды.**

##### **Тема 10. Костюм конца XIX в. и в XX в.**

Искусство и костюм этой эпохи. Стиль модерн. Архитектура XX века. Модернизм в изобразительном искусстве XX века. Кутюрье, определившие моду.

#### **Раздел 4. Современная модная индустрия.**

##### **Тема 11. Модная индустрия сегодня.**

Как создается современная мода. Жизненный цикл моды. Анатомия моды. Кумиры моды. Звезды подиумов.

## **6. ПЕРЕЧЕНЬ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ, НЕОБХОДИМОГО ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

### **Основная литература:**

1. Цветкова, Н.Н. История текстильного искусства и костюма. Древний мир [Электронный ресурс] : учебное пособие / Н.Н. Цветкова. — Электрон. дан. — Санкт-Петербург : , 2010. — 120 с. — Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/93169>. — Загл. с экрана.
2. История костюма [Электронный ресурс] : учебно-методическое пособие / сост. Черняева Е.Н.. — Электрон. дан. — Кемерово : КемГИК, 2014. — 54 с. — Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/63657>. — Загл. с экрана.

### **Дополнительная литература:**

1. Чинцова, М.К. Графические образы моды : учебное пособие / М.К. Чинцова ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Уральская государственная архитектурно-художественная академия. - Екатеринбург : Архитектон, 2013. - 144 с. : ил. - Библиогр. в кн. - ISBN 978-5-7408-0171-1 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=436783> (05.02.2019).
2. Старикова, Ю.А. Индустрия моды : учебное пособие / Ю.А. Старикова. - Москва : А-Приор, 2009. - 126 с. - (Конспект лекций). - ISBN 978-5-384-00243-7 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=56287> (05.02.2019).

## **7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

В образовательном процессе используются:

- учебные аудитории для проведения учебных занятий, оснащенные оборудованием и техническими средствами обучения: учебная мебель, ПК, оборудование для демонстрации презентаций, наглядные пособия;

- помещения для самостоятельной работы обучающихся, оснащенные компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду МАГУ.

### **7.1 ПЕРЕЧЕНЬ ЛИЦЕНЗИОННОГО ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ:**

7.1.1. Лицензионное программное обеспечение отечественного производства:

Kaspersky Anti-Virus

7.1.2. Лицензионное программное обеспечение зарубежного производства:

Windows 7 Professional

Windows 10

MS Office

7.1.3. Свободно распространяемое программное обеспечение отечественного производства:

7Zip

7.1.4. Свободно распространяемое программное обеспечение зарубежного производства:

Adobe Reader

FlashPlayer

Google Chrome  
LibreOffice.org  
Mozilla FireFox

## **7.2 ЭЛЕКТРОННО-БИБЛИОТЕЧНЫЕ СИСТЕМЫ:**

ЭБС «Издательство Лань» [Электронный ресурс]: электронная библиотечная система / ООО «Издательство Лань». – Режим доступа: <https://e.lanbook.com/>;

ЭБС «Электронная библиотечная система ЮРАЙТ» [Электронный ресурс]: электронная библиотечная система / ООО «Электронное издательство ЮРАЙТ». – Режим доступа: <https://biblio-online.ru/>;

ЭБС «Университетская библиотека онлайн» [Электронный ресурс]: электронно-периодическое издание; программный комплекс для организации онлайн-доступа к лицензионным материалам / ООО «НексМедиа». – Режим доступа: <https://biblioclub.ru/>.

## **7.3 СОВРЕМЕННЫЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ БАЗЫ ДАННЫХ**

1. Судебные и нормативные акты РФ <http://sudact.ru/>
2. Информационно-аналитическая система SCIENCE INDEX
3. Электронная база данных Scopus
4. Базы данных компании CLARIVATE ANALYTICS

## **7.4. ИНФОРМАЦИОННЫЕ СПРАВОЧНЫЕ СИСТЕМЫ**

1. Справочно-правовая информационная система Консультант Плюс <http://www.consultant.ru/>
2. ООО «Современные медиа технологии в образовании и культуре». <http://www.informio.ru/>

## **8. ИНЫЕ СВЕДЕНИЯ И МАТЕРИАЛЫ НА УСМОТРЕНИЕ ВЕДУЩЕЙ КАФЕДРЫ** Не предусмотрено.

## **9. ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ ДЛЯ ЛИЦ С ОВЗ**

Для обеспечения образования инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья реализация дисциплины может осуществляться в адаптированном виде, с учетом специфики освоения и дидактических требований, исходя из индивидуальных возможностей и по личному заявлению обучающегося.