

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«**НОВОСИБИРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ**
АРХИТЕКТУРЫ, ДИЗАЙНА И ИСКУССТВ имени А.Д. Крячкова»
(НГУАДИ)

РПД одобрена
Ученым советом НГУАДИ

протокол № 27 от 01.12.2022

УТВЕРЖДАЮ
Ректор НГУАДИ

_____ Н.В. Багрова

" ____ " _____ 202_ г.

Стилеобразование в дизайне костюма

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Дизайн костюма и индустрия моды**

Учебный план **54.03.01_2020_Дизайн_4.rlx**

Направление подготовки **54.03.01 Дизайн**

Профиль **дизайн костюма**

Квалификация **Бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **3 ЗЕТ**

Часов по учебному плану **108**

в том числе:

аудиторные занятия **30**

самостоятельная работа **78**

Виды контроля в семестрах:

зачеты с оценкой 7

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семес тр на курсе>)	7 (4.1)		Итого	
	Неделя			
Вид занятий	уп	рп	уп	рп
Лекции	16	16	16	16
Практические	14	14	14	14
Итого ауд.	30	30	30	30
Контактная работа	30	30	30	30
Сам. работа	78	78	78	78
Итого	108	108	108	108

Программу составил(и):

член Союза дизайнеров костюма, доцент, Захарова Наталия Владимировна

Рецензент(ы):

к.т.н., доцент, Долматова Евгения Петровна

Рабочая программа дисциплины

Стилеобразование в дизайне костюма

разработана в соответствии с:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 ДИЗАЙН (уровень бакалавриата) (приказ Минобрнауки России от 25.08.2016 г. № 1004)

составлена на основании учебного плана:

Направление 54.03.01 Дизайн

утвержденного учёным советом вуза от 01.12.2022 протокол № 27.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Дизайн костюма и индустрия моды

Протокол от 01.12.2022 г. № 6

Срок действия программы: 2020-2024 уч.г.

Зав. кафедрой Е.П. Долматова

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Целью изучения дисциплины является овладение студентами знаниями в области искусства и технологий создания стиля, имиджа и образа костюма через развитие аналитических и творческих способностей студентов на основе изучения художественных стилей и направлений моды 20 века; разработке эскизов художественного образа в том числе с использованием современных технологий и графических редакторов; получение необходимых навыков и рабочего инструмента в создании стиля и образа костюма
-----	--

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

Цикл (раздел) ООП:	Б1.В.ДВ.03
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Коллекция плечевых швейных изделий
2.1.2	Компьютерная графика в дизайне
2.1.3	Компьютерное моделирование в дизайне
2.1.4	Конструирование в дизайне костюма
2.1.5	Производственная практика. Практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности
2.1.6	Производственное мастерство в дизайне костюма
2.1.7	Рисунок в дизайне
2.1.8	Техника графики в дизайне
2.1.9	Плечевое швейное изделие (блуза)
2.1.10	Философия
2.1.11	Академический рисунок
2.1.12	Костюм как искусство XXI века
2.1.13	Методика проектирования костюма
2.1.14	Основы теории и методологии дизайна
2.1.15	Поясное швейное изделие (брюки)
2.1.16	Технологии в игровом дизайне
2.1.17	Эргономика в дизайне костюма
2.1.18	История домов моды
2.1.19	История костюма
2.1.20	Поясное швейное изделие (юбка)
2.1.21	Технология в дизайне костюма
2.1.22	Информатика
2.1.23	Проектная графика в дизайне костюма
2.1.24	Пропедевтика в дизайне костюма
2.1.25	Простейшее швейное изделие
2.1.26	Русский язык и культура речи в профессиональной деятельности
2.1.27	Учебная практика. Творческая практика
2.1.28	Объект дизайна костюма
2.1.29	Объект коммуникационного дизайна
2.1.30	Объект промышленного дизайна
2.1.31	Основы дизайн-проектирования
2.1.32	Цветоведение
2.1.33	Черчение
2.1.34	Производственная практика. Преддипломная практика
2.1.35	Компьютерная графика в дизайне
2.1.36	Компьютерное моделирование в дизайне
2.1.37	Производственная практика. Практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности
2.1.38	Рисунок в дизайне
2.1.39	Техника графики в дизайне
2.1.40	Учебная практика. Творческая практика

2.2	Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Защита выпускной квалификационной работы, включая подготовку к процедуре защиты и процедуру защиты
2.2.2	Методика научной работы в дизайне
2.2.3	Преддипломный проект
2.2.4	Производственная практика. Преддипломная практика
2.2.5	Преддипломный проект
2.2.6	Производственная практика. Преддипломная практика

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

ОК-10: способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу

Знать:

Уровень 1	основы культуры мышления;
Уровень 2	стилизация в образном решении костюма
Уровень 3	оценивать, диагностировать информацию, проблематизировать мыслительную ситуацию, представлять ее на уровне проблемы; определять пути, способы, стратегии решения стилеобразования костюма

Уметь:

Уровень 1	оценивать, диагностировать информацию, проблематизировать мыслительную ситуацию, представлять ее на уровне проблемы; определять пути, способы, стратегии решения стилеобразования костюма
Уровень 2	разрабатывать концепцию художественного образа костюма

Владеть:

Уровень 1	основами мыслительных операций, анализа и синтеза, сравнения и обобщения
Уровень 2	необходимыми навыками и рабочим инструментом в создании стиля и образа костюма

ОПК-1: способностью владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка

Знать:

Уровень 1	в целом основы рисунка и композиции
Уровень 2	принципы выбора техник исполнения рисунка

Уметь:

Уровень 1	использовать разные типы рисунка в практике составления композиции в стилеобразовании костюма
Уровень 2	выбирать техники выполнения конкретного рисунка

Владеть:

Уровень 1	навыками эскизного проектирования и выбора техники выполнения конкретного рисунка
Уровень 2	навыками эскизного проектирования и выбора техники выполнения конкретного рисунка костюма 20 века

ПК-2: способностью обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи

Знать:

Уровень 1	сновы теории и методологии проектирования.
Уровень 2	приемы гармонизации форм, структур, комплексов. Основы композиции в дизайне

Уметь:

Уровень 1	обосновывать свои предложения при разработке концепции художественного образа костюма
Уровень 2	с творческим подходом обосновывать свои предложения при разработке проектной идеи стилеобразования костюма
Уровень 3	различать художественные особенности стилей и образов в костюме 20 века

Владеть:

Уровень 1	навыками обоснования своих предложений при разработке концепции художественного образа костюма
Уровень 2	навыками подбора прически, элементов одежды, обуви, аксессуаров в соответствии с художественным замыслом стилизации костюма 20 века

ПК-6: способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике

Знать:

Уровень 1	Стили и образы костюма 20 века
Уровень 2	Принципы и признаки стилизации в образном решении модели костюма

Уровень 3	Приемы гармонизации форм, структур, комплексов. Основы композиции в дизайне
Уметь:	
Уровень 1	видеть различия стилей и образов моделей костюма 20 века
Уровень 2	использовать разные типы рисунка в практике составления композиции в стилиобразовании авторского костюма, коллекции
Владеть:	
Уровень 1	навыками проектирования стиля и образа авторской модели костюма
Уровень 2	основами подбора прически, аксессуаров и макияжа в соответствии с художественным замыслом стилизации костюма 20 века

ПК-10: способностью использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам

Знать:	
Уровень 1	основы современных информационных технологий и графических редакторов для создания документов дизайн-проектирования
Уровень 2	основы современных информационных технологий и графических редакторов для создания документов дизайн-проектирования костюма
Уметь:	
Уровень 1	выполнять эскизное проектирование костюма с помощью современных информационных технологий и графических редакторов
Уровень 2	создавать документацию дизайн проектирования костюма
Владеть:	
Уровень 1	основами методов трансформации современных художественных идей с современных информационных технологий и графических редакторов
Уровень 2	основами методов трансформации современных художественных идей с современных информационных технологий и графических редакторов в области дизайн костюма

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

3.1	Знать:
3.1.1	основы культуры мышления; историю стилей и направления моды в костюме 20 века, в том числе через прическу, макияж и аксессуары; основы художественного проектирования образа; приемы художественной стилизации образа и стилей на примере костюма 20 века; навыками эскизного проектирования и выбора техники выполнения конкретного рисунка в том числе с помощью современных информационных технологий и графических редакторов; цвето-пластическую метафору стилизации костюма;
3.2	Уметь:
3.2.1	разрабатывать концепцию художественного образа костюма; выполнять эскизное проектирование костюма с выражением стиля и образа, подбирая прическу, макияж и аксессуары в том числе с помощью современных информационных технологий и графических редакторов; различать художественные особенности стилей и образов в костюме 20 века; трансформировать современные художественные идеи современными информационными технологиями и графическими редакторами
3.3	Владеть:
3.3.1	основами мыслительных операций анализа и синтеза, сравнения, абстрагирования, конкретизации, обобщения; необходимыми навыками и рабочим инструментом в создании стиля и образа костюма; навыками подбора прически, элементов одежды, обуви, аксессуаров в соответствии с художественным замыслом стилизации костюма 20 века; приемами цвето-пластической метафоры стилизации костюма; основами методов трансформации современных художественных идей с современных информационных технологий и графических редакторов

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетенции	Литература	Примечание
	Раздел 1. стиль в костюме 20 века					
1.1	Стили и микростили в современной моде /Лек/	7	2	ОК-10	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.4 Л2.5 Э1	
1.2	Субкультуры 20 века /Ср/	7	14	ПК-2	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.5 Э1	
1.3	национальный стиль как стиль этноса /Лек/	7	2	ОК-10	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.5 Э1	

1.4	Стиль и стилизация русского костюма /Ср/	7	15	ОК-10 ОПК-1	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.5 Э1
1.5	Индивидуальный и авторский стиль /Лек/	7	2	ПК-2 ПК-6	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.5 Э1
1.6	Образ и стиль /Лек/	7	2	ОК-10	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.5 Э1
1.7	Образность в костюме .Эмоциональный девиз как источник стилизации в костюме /Пр/	7	2	ОПК-1	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.5 Э1
1.8	Образность в костюме великих кутюрье 20 века. контрольная работа /Ср/	7	25	ОК-10 ОПК-1 ПК-2 ПК-6 ПК-10	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.4 Л2.5 Э1
1.9	Образ в искусстве костюма Визуальная метаморфоза /Лек/	7	2	ОК-10	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.3 Л2.4 Л2.5 Э1
1.10	стилизация в образном решении костюма /Лек/	7	2	ОК-10	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2 Л2.5 Э1
1.11	Стилизация в сезонных модных коллекциях /Ср/	7	20	ПК-2 ПК-6 ПК-10	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.5 Э1
1.12	Стилизация модели костюма /Пр/	7	4	ОПК-1 ПК-10	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.5 Э1
Раздел 2. Стилеобразование					
2.1	Методы анализа одной модели /Лек/	7	2	ОПК-1 ПК-6	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.5 Э1
2.2	Анализ стилеобразования одной модели /Пр/	7	4	ОК-10 ОПК-1 ПК-2	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.5 Э1
2.3	Анализ промышленной коллекции /Ср/	7	4	ОК-10 ПК-2 ПК-6	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.5 Э1
2.4	Методы анализа авторской коллекции /Лек/	7	2	ОК-10 ПК-10	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.5 Э1
2.5	Анализ авторской коллекции /Пр/	7	4	ОПК-1 ПК-6 ПК-10	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.5 Э1

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

5.1. Описание критериев и шкал оценивания сформированности компетенций в рамках текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине

Компетенция не сформирована (неудовлетворительно, 0-30 баллов): У обучающегося обнаружены пробелы в знаниях основного учебного материала, допущены принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой практических заданий.

Пороговый уровень (удовлетворительно, 31-50 баллов): Компетенция сформирована на пороговом уровне. Пороговый уровень даёт общее представление о виде деятельности, основных закономерностях функционирования объектов профессиональной деятельности, методов и алгоритмов решения практических задач.

Базовый уровень (хорошо, 51-80 баллов): Компетенция сформирована на базовом уровне. Базовый уровень позволяет решать типовые задачи, принимать профессиональные и управленческие решения по известным алгоритмам, правилам и методикам.

Продвинутый уровень (отлично, 81-100 баллов): Компетенция сформирована на продвинутом уровне. Продвинутый уровень предполагает готовность решать практические задачи повышенной сложности, нетиповые задачи, принимать профессиональные и управленческие решения в условиях неполной определенности, при недостаточном документальном, нормативном и методическом обеспечении

5.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

Типовые задания контрольных работ в рамках тем:

1. «Эскизное проектирование " исторического" костюма начала 20 века «Мальчишеский стиль»»
2. «Эскизное проектирование исторического костюма стилей 60-х годов «Новый облик»»
3. «Эскизное проектирование костюма конца90-х «Одежда для успеха»»

Зачет с оценкой

Теоретический контроль знаний по контрольным вопросам:

1. Понятие стиля. Исторический художественный стиль
2. Стиль в костюме 20 века
3. Стили и микростили в современной моде
4. Национальный стиль как стиль жизни этноса
5. Индивидуальный стиль и имидж
6. Авторский стиль художника
7. Образ в искусстве костюма. Визуальная метафора
8. Психологический тип и образ носителя костюма
9. Цветовая метафора в образном решении костюма
10. Фактура и рисунок ткани в образном решении костюма
11. Цвето-пластическая метафора -основа образа костюма
12. Стили и течения в искусстве XX века
13. Стилизация в образном решении костюма
14. Архитектура как источник стилизации форм в костюме
15. Орнамент –источник декоративного решения образа
16. Эмоциональный девиз как источник стилизации в костюме
17. Национальный костюм как источник стилизации в современной одежде
18. Поиск образа
19. Стилеобразование: анализ одной модели
20. Стилеобразование: исследование коллекции
21. Стилеобразование авторской коллекции

5.3. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций

Поисковые творческие форм- эскизы по темам являются заключительным этапом преподавания. Рисуя эскизы, студент повторяет изученный материал, приводит свои знания в систематизированный вид, получает более глубокое представление о содержании курса.

Эскизы по контрольной работе темам практических занятий (не менее 4-х для каждого практического занятия) принимаются преподавателем и ставится зачет с оценкой по дисциплине. Планируемый результат обучения в составе компетенций ОК-10.ПК-6, ПК-10, ОПК-1, ПК-2 развивает способность к обобщению, анализу, восприятию информации в области становления, развития моды исторического костюма и его стилизации в 20 веке, к способности использования этой информации при разработке концепций реальной дизайнерской задачи. Для студентов, пропустившим лекционные занятия, а также для полного понимания степени усвоения студентом теоретического материала преподаватель проводит опрос по контрольным вопросам и ставится зачет с оценкой.

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

6.1. Рекомендуемая литература

6.1.1. Основная литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л1.1	Пигулевский В. О., Стефаненко А. С.	Мастера дизайна костюма: учебное пособие	Саратов: Вузовское образование, 2019
Л1.2	Пигулевский В. О., Стефаненко А. С.	Искусство и дизайн: дух времени и механизм прогресса. В 2-х т. Том 2. История дизайна: механизм прогресса: учебное пособие	Саратов: Вузовское образование, 2019

6.1.2. Дополнительная литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л2.1	ПЛАКСИНА Эльвира Борисовна., Михайловская Л.А.	История костюма. Стили и направления: Учеб. пособие	М.: Академия, 2003
Л2.2	Свендсен Ларс	Философия моды	Москва: Прогресс-Традиция, 2007
Л2.3	Азиева Е. В., Филатова Е. В.	Зрительные иллюзии в дизайне костюма: Учебное пособие	Омск: Омский государственный институт сервиса, Омский государственный технический университет, 2014

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л2.4	Поль Пуаре, Кулиш Н. Ф.	Одевая эпоху	Москва: Этерна, 2011
Л2.5	Пигулевский В. О., Стефаненко А. Ф.	История дизайна. Вещи и бренды: Учебное пособие	Саратов: Вузовское образование, 2018

6.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет"

Э1	ЭОР НГУАДИ по дисциплине «Стилеобразование в дизайне костюма» - Режим доступа:		
----	--	--	--

6.3.1 Перечень программного обеспечения

7.3.1.1	Windows 7 – операционная система, LibreOffice Adobe Acrobat Reader DC, PowerPoint Viewer, Kaspersky Endpoint Security 107-Zip x64.		
---------	--	--	--

6.3.2 Перечень информационных справочных систем

7.3.2.1	Информационная справочная система «Стройэксперт. Профессиональный вариант» - Режим доступа: только с компьютеров классов внутренней сети		
7.3.2.2	Электронная библиотечная система «IPRbooks» – Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/		
7.3.2.3	Elibrary.ru: научная электронная библиотека – Режим доступа: https://elibrary.ru/		

7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

7.1	Учебная аудитория, оснащенная комплектом учебной мебели, мультимедийным оборудованием (проектор, экран, компьютер или ноутбук), магнитно-маркерной или меловой доской		
-----	---	--	--

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Обоснование выбора объекта "исторического" костюма для эскизного проектирования, поисковая визуализация в контексте развития мировой материальной и художественной культуры 20 века. Базовые формы и силуэты, материалы, особенности декоративных средств оформления костюма, эргономические характеристики, итоговое эскизирование и стилизация с созданием законченного художественного образа с выбором прически макияжа и аксессуаров.

Поисковые творческие фор-эскизы по темам практических занятий являются заключительным этапом преподавания. Рисуя эскизы, студент повторяет изученный материал, приводит свои знания в систематизированный вид, получает более глубокое представление о содержании курса. Контрольная работа на тему "Образность в костюмах великих кутюрье" включает самостоятельную проработку характеристики стиля исторического периода, теорию авторства модельного искусства костюма например творчества одного из дизайнеров 20 века, стилизацию модели коллекции различными методами и приемами (не менее 4-х фор-эскизов) с обоснованием ведущей художественной идеи; художественный эскиз стилизованной модели с выбором и обоснованием выбора прически, макияжа и аксессуаров"

Планируемый результат обучения в составе компетенций ОК-10, ОПК-1, ПК-2, ПК-6, ПК-10 развивает способность к обобщению, анализу, восприятию информации в области становления, развития моды исторического костюма и его стилизации в 20 веке, к способности использования этой информации при разработке концепций реальной дизайнерской задачи Для студентов, пропустившим лекционные занятия, а также для полного понимания степени усвоения студентом теоретического материала преподаватель проводит опрос по контрольным вопросам и ставится зачет с оценкой.