

# КОСТЮМОГРАФИКА

## 1. Цель освоения дисциплины

Формирование индивидуального стиля костюмографического языка у будущих бакалавров, приобретение научно-практических навыков создания костюмографических объектов.

## 2. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина «Костюмографика» относится к вариативной части блока дисциплин и является дисциплиной по выбору.

Для освоения дисциплины «Костюмографика» обучающиеся используют знания, умения, способы деятельности и установки, сформированные в ходе изучения дисциплин «История искусств», «История костюма и кроя», «Компьютерная графика», «Компьютерное проектирование в дизайне», «Основы теории и методологии дизайн-проектирования», «Теоретические основы проектирования».

Освоение данной дисциплины является необходимой основой для последующего изучения дисциплины «Компьютерное проектирование в дизайне», прохождения практики «Преддипломная практика».

## 3. Планируемые результаты обучения

В результате освоения дисциплины выпускник должен обладать следующими компетенциями:

- способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности (ОПК-6);
- способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий (ОПК-7).

**В результате изучения дисциплины обучающийся должен:**

### *знать*

- костюмографический язык, его систему, структуру, функционирование и стилистику;

### *уметь*

- правильно, логично, выразительно и уместно создавать костюмографические произведения в проектной деятельности; использовать традиционные и современные графические технологии для передачи образа костюма;

### *владеть*

- способностью к творческому самовыражению при создании оригинальных и уникальных изделий.

## 4. Общая трудоёмкость дисциплины и её распределение

количество зачётных единиц – 4,

общая трудоёмкость дисциплины в часах – 144 ч. (в т. ч. аудиторных часов – 72 ч., СРС – 72 ч.),

распределение по семестрам – 6, 7,

форма и место отчётности – зачёт (6 семестр), аттестация с оценкой (7 семестр).

## **5. Краткое содержание дисциплины**

Графические приемы костюмографики.

Точка, линия, пятно, акцент и цветовая триада в эскизе костюма. Изгибы, изломы, очертания. Колорит, интональность, стиль в костюмографии.

Образ и смысл костюма в костюмографии.

Зримый образ и скрытый смысл. Изобразительная стилистика эскизов (умеренная, эксцентричная, авангардная). Экспрессия в костюмографии. Поисковые эскизы моделей костюма.

## **6. Разработчик**

Потехина М.В., кандидат исторических наук, доцент кафедры теории и методики обучения изобразительному искусству и дизайна костюма ФГБОУ ВО «ВГСПУ».