

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ,
МИНИСТЕРСТВО НАУКИ, ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ И ИННОВАЦИЙ
КЫРГЫЗСКОЙ РЕСПУБЛИКИ

МОО ВО Кыргызско-Российский Славянский университет
имени первого Президента Российской Федерации Б.Н. Ельцина



УТВЕРЖДАЮ
и.о. декана ФАДиС Лоцев Г.Вю

10.11.2025 г

БАЗОВЫЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ МОДУЛЬ "ИСКУССТВО КОСТЮМА И ТЕКСТИЛЯ" Пластическая анатомия

аннотация дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Художественного проектирования изделий**
Квалификация **бакалавр**
Учебный план **b540303_25_1 икт.plx**
Направление 54.03.03 - РФ, 570700 - КР Искусство костюма и текстиля
Профиль "Художественное проектирование костюма"
Форма обучения **очная**

Программу составил(и): преподаватель, Урматбек кызы Жибек

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	2 (1.2)		Итого	
	уп	рп	уп	рп
Неделя	18			
Вид занятий	уп	рп	уп	рп
Практические	48	48	48	48
Контактная работа в период теоретического обучения	0,2	0,2	0,2	0,2
В том числе инт.	4	4	4	4
Итого ауд.	48	48	48	48
Контактная работа	48,2	48,2	48,2	48,2
Сам. работа	59,8	59,8	59,8	59,8
Итого	108	108	108	108

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1	Целями освоения учебной дисциплины "Пластическая анатомия" являются обучение студентов основным законам
1.2	и принципам реалистической передачи объёмной трехмерной формы; развитие объёмно-пространственного
1.3	видения и мышления как необходимых компонентов комплекса и свойств вузовской подготовки бакалавра –
1.4	дизайнера.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

Цикл (раздел) ООП:	Б1.О.15
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Рисунок
2.1.2	Основы композиции
2.2	Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Костюмографика
2.2.2	Живопись

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

ПК-2: Способен разрабатывать художественно-технические проекты швейных изделий и изделий декоративно-прикладного искусства индивидуального и интерьерного назначения

Знать:

основные приемы выполнения эскизов и проектов с использованием различных графических средств;

Уметь:

выполнять зарисовки костюма на фигуре человека и без нее;

Владеть:

приемами выполнения эскизов и проектов с использованием различных графических средств методами создания натурального рисунка и живописи;

ПК-3: Способен использовать информационные технологии при реализации творческого замысла**Знать:**

основные задачи и системы обработки информации при решении профессиональных задач;

Уметь:

применять компьютерные технологии при проектировании швейных и текстильных изделий.

Владеть:

методологией разработки и анализом информационных потоков и информационных моделей;

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

3.1	Знать:
	основные приемы выполнения эскизов и проектов с использованием различных графических средств;
	основные задачи и системы обработки информации при решении профессиональных задач;
3.2	Уметь:
	выполнять зарисовки костюма на фигуре человека и без нее;
	применять компьютерные технологии при проектировании швейных и текстильных изделий.
3.3	Владеть:
	приемами выполнения эскизов и проектов с использованием различных графических средств методами создания натурального рисунка и живописи;
	методологией разработки и анализом информационных потоков и информационных моделей;