

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

ГОУ ВПО Кыргызско-Российский Славянский университет  
имени первого Президента Российской Федерации Б.Н. Ельцина



УТВЕРЖДАЮ  
Декан факультета АДИС

М.И.Бейшенбаев

11.11.2024 г.

# ПРОФИЛЬНЫЙ МОДУЛЬ "ДИЗАЙН КОСТЮМА В ИНДУСТРИИ МОДЫ"

## Макетирование аннотация дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Художественного проектирования изделий**  
Учебный план b540303\_24\_1 икт.plx  
Направление 54.03.03 - РФ, 570700 - КР Искусство костюма и текстиля  
Профиль "Художественное проектирование костюма"

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

### Распределение часов дисциплины по семестрам

| Семестр<br>(<Курс>.<Семестр<br>на курсе>)                   | 7 (4.1) |      | 8 (4.2) |      | Итого |       |
|-------------------------------------------------------------|---------|------|---------|------|-------|-------|
| Неделя                                                      | 12      |      | 9       |      |       |       |
| Вид занятий                                                 | УП      | РП   | УП      | РП   | УП    | РП    |
| Практические                                                | 48      | 48   | 48      | 48   | 96    | 96    |
| Контактная работа<br>в период<br>теоретического<br>обучения | 0,2     | 0,2  |         |      | 0,2   | 0,2   |
| Контактная работа<br>в период<br>экзаменационной<br>сессии  |         |      | 0,3     | 0,3  | 0,3   | 0,3   |
| В том числе инт.                                            | 4       | 4    | 4       | 4    | 8     | 8     |
| В том числе в<br>форме<br>практ.подготовки                  | 40      | 40   | 40      | 40   | 80    | 80    |
| Итого ауд.                                                  | 48      | 48   | 48      | 48   | 96    | 96    |
| Контактная работа                                           | 48,2    | 48,2 | 48,3    | 48,3 | 96,5  | 96,5  |
| Сам. работа                                                 | 79,8    | 79,8 | 76      | 76   | 155,8 | 155,8 |
| Часы на контроль                                            |         |      | 35,7    | 35,7 | 35,7  | 35,7  |
| Итого                                                       | 128     | 128  | 160     | 160  | 288   | 288   |

| 1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ |                                                                                                                                                                                                                    |
|-----------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.1                         | -изучение метода накладки ткани на манекене, освоение технических приемов выполнения накладки и получения развертки муляжа на плоскости;                                                                           |
| 1.2                         | -приобретение практических навыков в работе с манекенами, с различными материалами для решения конкретных задач, связанных с поиском объемно-пространственной формы одежды, выбором средств формообразования;      |
| 1.3                         | -формирование у будущих специалистов понимания природы кроя, развитие видения формы, чувства пропорций и красоты линий задачи:- выполнять накладку базовых и новых форм одежды на высоком профессиональном уровне; |
| 1.4                         | -выбирать оптимальные композиционные, конструктивно-технологические решения при создании новых форм одежды;                                                                                                        |
| 1.5                         | -творчески решать задачи создания эксклюзивных образных решений через поиск новых форм одежды из различных материалов методом накладки.                                                                            |

| 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП |                                                                                                              |
|-------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Цикл (раздел) ООП:                  | Б1.В.01.ДВ.02                                                                                                |
| <b>2.1</b>                          | <b>Требования к предварительной подготовке обучающегося:</b>                                                 |
| 2.1.1                               | Конструирование швейных изделий                                                                              |
| 2.1.2                               | Рисунок                                                                                                      |
| 2.1.3                               | Материаловедение                                                                                             |
| 2.1.4                               | Технология швейных изделий                                                                                   |
| <b>2.2</b>                          | <b>Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:</b> |
| 2.2.1                               | Выполнение проекта в материале                                                                               |
| 2.2.2                               | Художественное проектирование костюма                                                                        |
| 2.2.3                               | Преддипломная практика                                                                                       |

| 3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)                                                                                          |                                                                                                                                                                                                    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>ПК-2: Способен разрабатывать художественно-технические проекты швейных изделий и изделий декоративно-прикладного искусства индивидуального и интерьерного назначения</b> |                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Знать:</b>                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                    |
| Уровень 1                                                                                                                                                                   | методы разработки художественно-технических проектов швейных изделий и изделий декоративноприкладного искусства индивидуального назначения;                                                        |
| Уровень 2                                                                                                                                                                   | основные закономерности и этапы выполнения художественного проекта;                                                                                                                                |
| Уровень 3                                                                                                                                                                   | творческие методы работы с различными аналогами (этническими мотивами, субкультурами и т.п.);                                                                                                      |
| Уровень 4                                                                                                                                                                   | тенденции моды;                                                                                                                                                                                    |
| <b>Уметь:</b>                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                    |
| Уровень 1                                                                                                                                                                   | разрабатывать художественно технические проекты швейных изделий и изделий декоративно прикладного искусства индивидуального назначения;                                                            |
| Уровень 2                                                                                                                                                                   | адаптировать модные тенденции в коммерческие концепции дизайна одежды и новые образы к требованиям потребителей;                                                                                   |
| Уровень 3                                                                                                                                                                   | определять форму, силуэты, характер конструктивных и декоративных линий, гармонию цветовых сочетаний, размеры и форму деталей новых моделей/коллекций одежды в соответствии с модными тенденциями; |
| Уровень 4                                                                                                                                                                   | составлять цветовые композиции формы костюма, формулировать цели и задачи художественного проекта                                                                                                  |
| <b>Владеть:</b>                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                    |
| Уровень 1                                                                                                                                                                   | методами проектирования конструкций одежды и приемами выполнения примерок;                                                                                                                         |
| Уровень 2                                                                                                                                                                   | навыками создания художественно-технических проектов швейных изделий и изделий.;                                                                                                                   |
| Уровень 3                                                                                                                                                                   | методикой сравнительного визуального, конструктивного и практического анализа дизайна одежды;                                                                                                      |
| Уровень 4                                                                                                                                                                   | методом самостоятельного анализа кратковременных и долговременных тенденций развития моды                                                                                                          |

| ПК-3: Способен использовать информационные технологии при реализации творческого замысла |                                                                                              |
|------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Знать:</b>                                                                            |                                                                                              |
| Уровень 1                                                                                | Компьютерные технологии (САПР одежды), используемые в художественном проектировании костюма; |
| Уровень 2                                                                                | основные задачи и системы обработки информации при решении профессиональных задач;           |
| Уровень 3                                                                                | методы первичного анализа и представления интегрированной информации по качеству продукции;  |
| <b>Уметь:</b>                                                                            |                                                                                              |
| Уровень 1                                                                                | применять компьютерные технологии при проектировании швейных и текстильных изделий;          |
| Уровень 2                                                                                | правовую охрану объектов интеллектуальной собственности, изобретений, моделей, промышленных  |

|                 |                                                                                                                                                                                                |
|-----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                 | образцов, товарных знаков, наименований мест происхождения товаров, рационализаторских предложений, программ для ЭВМ и баз данных;                                                             |
| <b>Владеть:</b> |                                                                                                                                                                                                |
| Уровень 1       | программным обеспечением для обработки графической информации;                                                                                                                                 |
| Уровень 2       | методологией разработки и анализом информационных потоков и информационных моделей;                                                                                                            |
| Уровень 3       | методикой сбора, обработки и представления информации для анализа и улучшения качества, формирования документации по системам качества в соответствии с требованиями международных стандартов. |

**В результате освоения дисциплины обучающийся должен**

|            |                                                                                                                                                                                                                |
|------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>3.1</b> | <b>Знать:</b>                                                                                                                                                                                                  |
|            | основные приемы муляжирования;<br>тенденции моды                                                                                                                                                               |
| <b>3.2</b> | <b>Уметь:</b>                                                                                                                                                                                                  |
|            | выполнять накладки на фигуре человека или манекене<br>определять местоположение деталей костюма в соотношении со свойствами материалов<br>разрабатывать проекты с применением нестандартных креативных решений |
| <b>3.3</b> | <b>Владеть:</b>                                                                                                                                                                                                |
|            | методикой разработки художественных проектов<br>методикой определения перспективных тенденций в моде                                                                                                           |