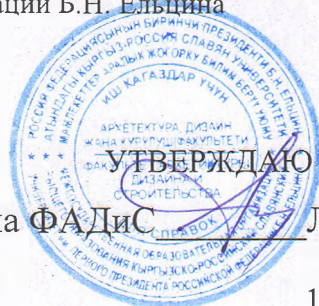


МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ,
МИНИСТЕРСТВО НАУКИ, ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ И ИННОВАЦИЙ
КЫРГЫЗСКОЙ РЕСПУБЛИКИ

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



и.о.декана ФА ДиС _____ Лоцев Г.В.

10.11.2025 г.

БАЗОВЫЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ МОДУЛЬ
"ИСКУССТВО КОСТЮМА И ТЕКСТИЛЯ"
Основы теории системного проектирования

аннотация дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	Художественного проектирования изделий
Квалификация	бакалавр
Учебный план	b540303_25_1 икт.рлх Направление 54.03.03 - РФ, 570700 - КР Искусство костюма и текстиля Профиль "Художественное проектирование костюма"
Форма обучения	очная
Программу составил(и):	зав.метод.каб.кафедры ХПИ, Мамбетова Лилия Кошоевна

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	5 (3.1)		Итого	
	уп	рп		
Неделя	18			
Вид занятий	уп	рп	уп	рп
Лекции	4	4	4	4
Практические	44	44	44	44
Контактная работа в период теоретического обучения	0,2	0,2	0,2	0,2
В том числе инт.	6	6	6	6
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	Освоение основных понятий, принципов, подходов и методов системного анализа в художественном проектировании коллекций моделей одежды, обуви, ювелирных, текстильных изделий и произведений рекламы
1.2	изделий текстильной и легкой промышленности.
1.3	Задачи: изучение функций художественного проектирования в современной культуре;
1.4	изучение концептуального подхода в проектировании костюма;
1.5	освоение теории системного проектирования костюма;
1.6	изучение методов стимулирования творческой деятельности;
1.7	разработка авторского проекта, концепции и коллекции.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

Цикл (раздел) ООП:		Б1.О.15
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.1.1	Учебная практика: научно-исследовательская работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы)	
2.1.2	Основы композиции	
2.1.3	Цветоведение и колористика	
2.1.4	История декоративно-прикладного искусства	
2.1.5	Основы научно-исследовательской деятельности	
2.1.6	Костюмографика	
2.1.7	История моды и стиля	
2.1.8	Конструирование швейных изделий	
2.2	Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:	
2.2.1	Учебная практика: технологическая (проектно-технологическая) практика	
2.2.2	Технология швейных изделий	
2.2.3	Цвет в костюме	
2.2.4	Художественное проектирование костюма	
2.2.5	Фактуры и принты в дизайне костюма	
2.2.6	Выполнение проекта в материале	
2.2.7	Муляжирование	

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 закономерности и этапы выполнения художественного проекта;

Уметь:

адаптировать модные тенденции в коммерческие концепции дизайна одежды и новые образы к требованиям потребителей;

Владеть:

методикой сравнительного визуального, конструктивного и практического анализа дизайна одежды;

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

основные задачи и системы обработки информации при решении профессиональных задач;

Уметь:

применять принципы передачи объектов интеллектуальной собственности по лицензионному договору;

Владеть:

методологией разработки и анализом информационных потоков и информационных моделей;

ПК-1: Способен анализировать тенденции моды и изучать научно-техническую информацию отечественного и зарубежного опыта по тематике профессиональной деятельности**Знать:**

базовые знания по профессии в художественном проектировании

Уметь:
использовать теоретические и практические знания по дизайну, моде и стилю при изучении информации по тематике профессиональной деятельности
Владеть:
методами проектирования при разработке новых изделий текстильной и легкой промышленности

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

3.1	Знать:
	основные закономерности и этапы выполнения художественного проекта;
	основные задачи и системы обработки информации при решении профессиональных задач;
	базовые знания по профессии в художественном проектировании
3.2	Уметь:
	адаптировать модные тенденции в коммерческие концепции дизайна одежды и новые образы к требованиям потребителей;
	применять принципы передачи объектов интеллектуальной собственности по лицензионному договору;
	использовать теоретические и практические знания по дизайну, моде и стилю при изучении информации по тематике профессиональной деятельности
3.3	Владеть:
	методикой сравнительного визуального, конструктивного и практического анализа дизайна одежды;
	методологией разработки и анализом информационных потоков и информационных моделей;
	методами проектирования при разработке новых изделий текстильной и легкой промышленности