

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"

Колористика

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 (<Курс>.<Семестр на курсе>)	5 (3.1)		6 (3.2)		Итого	
Неделя	16		16			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	УП	РП
Практические	62	62	62	62	124	124
Контактная работа в период теоретического обучения	0,2	0,2			0,2	0,2
Контактная работа в период экзаменационной сессии			0,3	0,3	0,3	0,3
В том числе инт.	4	4	4	4	8	8
В том числе в форме практ.подготовки	40		40		80	
Итого ауд.	62	62	62	62	124	124
Контактная работа	62,2	62,2	62,3	62,3	124,5	124,5
Сам. работа	33,8	33,8	190	190	223,8	223,8
Часы на контроль			35,7	35,7	35,7	35,7
Итого	96	96	288	288	384	384

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1	Формирование навыков успешной деятельности художника-стилиста в решении проблем цвета в костюме на
1.2	основе системного колористического мышления, овладения принципами гармонизации цвета в костюме, методами
1.3	стилизации и интерпретации цветовых образов в коллекциях костюма.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

Цикл (раздел) ООП:		Б1.В.01.ДВ.01
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.1.1	Костюмографика	
2.1.2	Живопись	
2.1.3	Основы композиции	
2.1.4	Цветоведение и колористика	
2.2	Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:	
2.2.1	Преддипломная практика	
2.2.2	Художественное проектирование костюма	
2.2.3	Выполнение проекта в материале	
2.2.4	Фактуры и принты в дизайне костюма	

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:

Уровень 1	основные приемы выполнения эскизов и проектов с использованием различных графических средств; материалы и технику живописи, средства художественной выразительности в живописи; методики выполнения композиционных эскизов с использованием различных графических средств;
Уровень 2	методы выполнения эскизов и проектов с использованием разнообразных графических приемов и выразительных средств подачи современного костюма;
Уровень 3	основные методы и приемы выполнения эскизов и проектов; методы выполнения эскизов с использованием различных графических средств и приемов.

Уметь:

Уровень 1	выполнять зарисовки костюма на фигуре человека и без нее; изображать в техниках живописи натюрморт, голову и фигуру человека, растения и драпировки выполнять эскизы и проекты;
Уровень 2	выполнять эскизы и проекты с использованием разнообразных графических приемов и выразительных средств подачи современного костюма;
Уровень 3	варьировать формы изделий искусства костюма и текстиля в соответствии с новыми технологическими решениями, использовать пластические свойства материалов для решения художественных задач на основе технологического творчества.

Владеть:

Уровень 1	приемами выполнения эскизов и проектов с использованием различных графических средств методами создания натурального рисунка и живописи, методами изображения натуральных объектов по памяти, технологиями и техниками рисунка и живописи;
Уровень 2	навыками выполнения эскизов и проектов с использованием разнообразных графических приемов и выразительных средств подачи современного костюма, приемами и средствами графической организации изобразительного образа;
Уровень 3	графическими средствами и приемами выполнения эскизов и художественных проектов; практическими навыками выполнения эскизов и проектов с использованием различных графических средств и приемов.

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

Уровень 1	компьютерные технологии, используемые в художественном проектировании костюма; процесса на предприятиях швейной промышленности
Уровень 2	теоретические основы техники безопасности на предприятии; принципы и методы организации производственного процесса на предприятиях швейной промышленности
Уровень 3	компьютерные технологии, используемые в процессе проектирования костюма; 3 (ПК-3) III

Уметь:

Уровень 1	применять компьютерные технологии при проектировании швейных и текстильных изделий; У(ПК -3) I
Уровень 2	использовать законы композиционного формообразования создавать новые способы решения коллекции

	модной; У (ПК-3) II
Уровень 3	использовать компьютерные технологии для проектирования костюма; У(ПК-3) III
Владеть:	
Уровень 1	компьютерными технологиями, используемыми в процессе художественного проектирования костюма; В (ПК-3) I
Уровень 2	программным обеспечением для обработки графической информации; В (ПК3) II
Уровень 3	компьютерными технологиями, используемыми в процессе проектирования костюма; В (ПК-3) III

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

3.1	Знать:
Знает в полном объеме основные методы и приемы выполнения эскизов и проектов; методы выполнения эскизов с использованием различных графических средств и приемов;; Знает все теоретические методы компьютерной технологии	
3.2	Уметь:
Умеет варьировать формы изделий искусства костюма и текстиля в соответствии с новыми технологическими решениями, использовать пластические свойства материалов для решения художественных задач на основе технологического творчества; Умеет использовать компьютерные технологии для проектирования костюма	
3.3	Владеть:
Владеет основными графическими средствами и приемами выполнения эскизов и художественных проектов; практическими навыками выполнения эскизов и проектов с использованием различных графических средств и приемов; Владеет основными компьютерными технологиями, используемыми в процессе проектирования костюма	