

**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.В.  
 10.11.2025 г.

# ПРОФИЛЬНЫЙ МОДУЛЬ "ДИЗАЙН КОСТЮМА В ИНДУСТРИИ МОДЫ" Макетирование

## аннотация дисциплины (модуля)

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

Программу составил(и): зав.метод.каб.кафедры ХПИ, Мамбетова Лилия Кошоевна

### Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	7 (4.1)		8 (4.2)		Итого	
	УП	РП	УП	РП		
Неделя	14		10			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	УП	РП
Практические	48	48	48	48	96	96
Контактная работа в период теоретического	0,2	0,2			0,2	0,2
Контактная работа в период экзаменационной			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	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	95,8	95,8	96	96	191,8	191,8
Часы на контроль			35,7	35,7	35,7	35,7
Итого	144	144	180	180	324	324

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

<b>2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП</b>	
Цикл (раздел) ООП:	Б1.В.01.ДВ.02
<b>2.1</b>	<b>Требования к предварительной подготовке обучающегося:</b>
2.1.1	Учебная практика: технологическая (проектно-технологическая) практика
2.1.2	Учебная практика: научно-исследовательская работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы)
2.1.3	Основы композиции
2.1.4	Цветоведение и колористика
2.1.5	Конструирование швейных изделий
2.1.6	Материаловедение
2.1.7	Технология швейных изделий
2.1.8	Художественное проектирование костюма
<b>2.2</b>	<b>Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:</b>
2.2.1	Производственная практика: технологическая (проектно-технологическая) практика
2.2.2	Преддипломная практика
2.2.3	Фактуры и принты в дизайне костюма
2.2.4	Выполнение проекта в материале
2.2.5	Методика выполнения выпускной квалификационной работы

<b>3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)</b>	
<b>ПК-2: Способен разрабатывать художественно-технические проекты швейных изделий и изделий декоративно-прикладного искусства индивидуального и интерьерного назначения</b>	
<b>Знать:</b>	
методы разработки художественно-технических проектов швейных изделий изделий декоративно-прикладного искусства индивидуального назначения;	
<b>Уметь:</b>	
разрабатывать художественно технические проекты швейных изделий и изделий декоративно -прикладного искусства индивидуального назначения;	
<b>Владеть:</b>	
методами проектирования конструкций одежды и приемами выполнения примерок; навыками создания художественно-технических проектов швейных изделий и изделий.;	

<b>ПК-3: Способен использовать информационные технологии при реализации творческого замысла</b>	
<b>Знать:</b>	
компьютерные технологии (САПР одежды), используемые в художественном проектировании костюма;	
<b>Уметь:</b>	
применять компьютерные технологии при проектировании швейных и текстильных изделий;	
<b>Владеть:</b>	
программным обеспечением для обработки графической информации;	

**В результате освоения дисциплины обучающийся должен**

<b>3.1</b>	<b>Знать:</b>
методы разработки художественно-технических проектов швейных изделий изделий декоративно-прикладного искусства индивидуального назначения;	
компьютерные технологии (САПР одежды), используемые в художественном проектировании костюма;	
<b>3.2</b>	<b>Уметь:</b>
разрабатывать художественно технические проекты швейных изделий и изделий декоративно -прикладного искусства индивидуального назначения;	
применять компьютерные технологии при проектировании швейных и текстильных изделий;	
<b>3.3</b>	<b>Владеть:</b>
методами проектирования конструкций одежды и приемами выполнения примерок; навыками создания художественно-технических проектов швейных изделий и изделий.;	
программным обеспечением для обработки графической информации;	