

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 Факультета

Лоцев Г.В.

10.11.2025 г.

# БАЗОВЫЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ МОДУЛЬ "ИСКУССТВО КОСТЮМА И ТЕКСТИЛЯ" Костюмографика

## 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, Большакова Виктория Викторовна**

### Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>. <Семестр на курсе>)	4 (2.2)		Итого	
	уп	рп		
Неделя	18			
Вид занятий	уп	рп	уп	рп
Практические	78	78	78	78
Контактная работа в период экзаменационной сессии	0,3	0,3	0,3	0,3
В том числе инт.	4	4	4	4
Итого ауд.	78	78	78	78
Контактная работа	78,3	78,3	78,3	78,3
Сам. работа	111	111	111	111
Часы на контроль	26,7	26,7	26,7	26,7
Итого	216	216	216	216

**1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

1.1	Цель дисциплины «Костюмографика» - является формирование индивидуального стиля костюмографического языка у будущих профессионалов, приобретение научно-практических навыков создания костюмографических объектов.
1.2	Задачи дисциплины: - раскрытие общих понятий, связанных с художественно-графической композицией и характерными особенностями графики;
1.3	- с особенностями костюмографического языка и логикой построения художественно-графической композиции костюма;
1.4	- освоение различных средств графики, приобретение навыков пользования различными инструментами рисования и красящими материалами;
1.5	- изучение и применение основных принципов стилизации в графике, а также развитие фантазии и проявление авторской индивидуальности;
1.6	1.13 - выражение в рабочих и чистовых эскизах моделей творческих замыслов лаконичными, выразительными
1.7	1.14 графическими средствами

**2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП**

Цикл (раздел) ООП:	Б1.О.15
<b>2.1</b>	<b>Требования к предварительной подготовке обучающегося:</b>
2.1.1	Рисунок
2.1.2	Живопись
2.1.3	Основы композиции
2.1.4	Цветоведение и колористика
<b>2.2</b>	<b>Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:</b>
2.2.1	Цвет в костюме
2.2.2	Художественное проектирование костюма
2.2.3	Выполнение проекта в материале

**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:**

методы разработки художественно-технических проектов швейных изделий и изделий декоративно-прикладного искусства индивидуального назначения;

**Уметь:**

разрабатывать художественно-технические проекты швейных изделий и изделий декоративно-прикладного искусства индивидуального назначения;

**Владеть:**

методами проектирования конструкций одежды и приемами выполнения примерок; навыками создания художественно-технических проектов швейных изделий и изделий.;

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

компьютерные технологии (САПР одежды), используемые в художественном проектировании костюма;

**Уметь:**

применять компьютерные технологии при проектировании швейных и текстильных изделий;

**Владеть:**

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 и 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 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;
--