

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1	Формирование навыков успешной деятельности художника-стилиста в решении проблем цвета в костюме на основе системного колористического мышления, овладения принципами гармонизации цвета в костюме, методами 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	Живопись
2.1.2	Основы композиции
2.1.3	Цветоведение и колористика
2.1.4	Костюмографика
2.2	Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Преддипломная практика
2.2.2	Фактуры и принты в дизайне костюма
2.2.3	Выполнение проекта в материале
2.2.4	Художественное проектирование 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:

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;

Уметь:

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;

Владеть:

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;

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

компьютерные технологии, используемые в художественном проектировании костюма; процесса на предприятиях швейной промышленности

Уметь:

применять компьютерные технологии при проектировании швейных и текстильных изделий; У(ПК -3) I

Владеть:

компьютерными технологиями, используемыми в процессе художественного проектирования костюма; В (ПК-3) I

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

3.1	Знать:
	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;
	компьютерные технологии, используемые в художественном проектировании костюма; процесса на предприятиях швейной промышленности
3.2	Уметь:
	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;
	применять компьютерные технологии при проектировании швейных и текстильных изделий; У(ПК -3) I
3.3	Владеть:

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;

компьютерными технологиями, используемыми в процессе художественного проектирования костюма; В
(ПК-3) I