

**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" Колористика

## 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>)	5 (3.1)		6 (3.2)		Итого	
	уп	рп	уп	рп	уп	рп
Неделя	18		18			
Вид занятий	уп	рп	уп	рп	уп	рп
Практические	62	62	62	62	124	124
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		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	45,8	45,8	235	235	280,8	280,8
Часы на контроль			26,7	26,7	26,7	26,7
Итого	108	108	324	324	432	432

**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
<b>2.1</b>	<b>Требования к предварительной подготовке обучающегося:</b>
2.1.1	Живопись
2.1.2	Основы композиции
2.1.3	Цветоведение и колористика
2.1.4	Костюмографика
<b>2.2</b>	<b>Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:</b>
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**

<b>3.1</b>	<b>Знать:</b>
	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
<b>3.2</b>	<b>Уметь:</b>
	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
<b>3.3</b>	<b>Владеть:</b>

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