

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ,
МИНИСТЕРСТВО 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.

25.08.2025 г.

БАЗОВЫЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ МОДУЛЬ
"ИСКУССТВО КОСТЮМА И ТЕКСТИЛЯ"
Художественное проектирование костюма
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
Лекции	2	2	2	2	4	4
Практические	46	46	62	62	108	108
Контактная работа в период теоретического обучения	0,2	0,2	2	2	2,2	2,2
Контактная работа в период экзаменационной сессии			0,3	0,3	0,3	0,3
В том числе инт.	6	6	6	6	12	12
Итого ауд.	48	48	64	64	112	112
Контактная работа	48,2	48,2	66,3	66,3	114,5	114,5
Сам. работа	47,8	47,8	90	90	137,8	137,8
Часы на контроль			35,7	35,7	35,7	35,7
Итого	96	96	192	192	288	288

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1	Изучение функций художественного проектирования в современной культуре;
1.2	Изучение концептуального подхода в проектировании костюма;
1.3	Освоение теории системного проектирования костюма;
1.4	Изучение методов стимулирования творческой деятельности;
1.5	Разработка авторского проекта, концепции и коллекции.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

Цикл (раздел) ООП:		Б1.О.15
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.1.1	Архитектоника объемных структур	
2.1.2	Цветоведение	
2.1.3	Учебная практика по получению первичных профессиональных умений и навыков, в том числе первичных умений и навыков в научно-исследовательской деятельности: Пленерная	
2.1.4	Основы теории системного проектирования	
2.1.5	Технология швейных изделий	
2.2	Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:	
2.2.1	Художественное проектирование коллекций	
2.2.2	Цвет в костюме	
2.2.3	Муляжирование	
2.2.4	Производственная практика по получению умений и опыта в профессиональной деятельности	

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	методы разработки художественно-технических проектов швейных изделий изделий декоративно прикладного искусства индивидуального назначения;
Уровень 2	классификацию и ассортимент швейных изделий. Этапы и виды работ при производстве одежды;
Уровень 3	виды способов соединения одежды, ручные стежки и строчки. Машинные стежки и строчки;

Уметь:

Уровень 1	разрабатывать художественно технические проекты швейных изделий и изделий декоративно прикладного искусства индивидуального назначения;
Уровень 2	пользоваться профессиональной терминологией и применять знания в профессиональной деятельности на практике;
Уровень 3	обрабатывать детали и узлы изделия;

Владеть:

Уровень 1	методами проектирования конструкций одежды и приемами выполнения примерок; навыками создания художественно-технических проектов швейных изделий и изделий.;
Уровень 2	навыками создания художественно-технических проектов швейных изделий и изделий.
Уровень 3	способностью варьировать формой изделия искусства костюма и текстиля в соответствии с новыми технологическими решениями;

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

Уровень 1	компьютерные технологии (САПР одежды), используемые в художественном проектировании костюма;
Уровень 2	основные способы технологических режимов в производстве изделий;
Уровень 3	пути совершенствования и условия использования различных технических решений при разработке технологических процессов

Уметь:

Уровень 1	применять компьютерные технологии при проектировании швейных и текстильных изделий;
Уровень 2	особенности принципиальных отличий известных классических и инновационных технологий;
Уровень 3	критерии поиска и выбора наиболее эффективных решений по разработке технологического процесса изготовления швейных изделий;

Владеть:

Уровень 1	программным обеспечением для обработки графической информации
-----------	---

Уровень 2	навыками использования рациональными способами технологических режимов в производстве;
Уровень 3	способами определения принципиальных отличий известных классических и инновационных технологий;

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

3.1	Знать:
Базовые знания о средствах и приемах композиции. Цветовые гармонии. Пропорции человеческой фигуры. Иметь представления о базовых конструкциях. Требования предъявляемые к проектированию одежды разных возрастных групп и различного назначения. Закономерности в организации костюма. Законы композиционного формообразования. Пластические свойства тканей. Методы формообразования проектирования костюма. Принципы и стандарты промышленного проектирования швейных изделий.	
3.2	Уметь:
Применять базовые знания художественного проектирования костюма: форма и силуэт костюма, центр композиции, пропорции, масштабность, ритм. Применять цветовые гармонии. Проектировать изделия массового производства: на одной базовой форме, конфекционирование, создать образ изделия (стилевого единства форм, линий, отделки). Применять результаты формообразования в костюме в зависимости от решения поставленных задач. Анализировать исследовательскую информацию: источник, варианты формообразования, технологичность, креативность и новизна образного решения, соответствие современным тенденциям моды.	
3.3	Владеть:
Базовым основам костюмографического языка (линия, пятно, фактура) в зависимости от решения поставленных задач. Владеть основными методами сбора и анализа исследовательской информации, необходимой для проектирования изделий. Использование различных техник и материалов в проектировании костюма в зависимости от поставленных задач. Владеть навыками технического и художественного рисунка. Свободное владение графикой и средствами передачи композиции. Владеть навыками выполнения проектов на практике, согласно выбранным эскизам.	