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

Директор
Политехнического института

Г.В.Лоцев _____

_____2026 г.

ПРОФИЛЬНЫЙ МОДУЛЬ "ДИЗАЙН КОСТЮМА В ИНДУСТРИИ МОДЫ"
Выполнение проекта в материале

Аннотация дисциплины (модуля)

Разработано **Высшая школа Архитектуры, дизайна и строительства**

Учебный план b540303_26_1 икт.plx

Квалификация Направление 54.03.03 - РФ, 570700 - КР Искусство костюма и текстиля
Профиль "Художественное проектирование костюма"

бакалавр

Форма обучения **очная**

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	5 (3.1)		6 (3.2)		7 (4.1)		8 (4.2)		Итого	
Недель	17 2/6		18		14		10			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	УП	РП	УП	РП	УП	РП
Практические	72	72	72	72	112	112	120	120	376	376
Контактная работа в период теоретического обучения	0,1	0,1	2,2	2,2	0,2	0,2	2	2	4,5	4,5
Контактная работа в период экзаменационной сессии							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					70	70	70	70	140	140
Итого ауд.	72	72	72	72	112	112	120	120	376	376
Контактная работа	72,1	72,1	74,2	74,2	112,2	112,2	122,3	122,3	380,8	380,
Сам. работа	71,9	71,9	105,8	105,8	139,8	139,8	130	130	447,5	447,
Часы на контроль							35,7	35,7	35,7	35,7
Итого	144	144	180	180	252	252	288	288	864	864

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ	
1.1	Приобретение студентами практических навыков и методов работы с авторскими моделями, поиску и реализации нетиповых конструктивных и технологических решений
1.2	активизация творческой деятельности студентов
1.3	развитие навыков восприятия, представления и творческого мышления в поиске объемно- пространственных форм
1.4	развитие навыков выполнения авторских проектов в материале с различными свойствами и апробирования основных технических приёмов организации костюма сложной формы
1.5	поиск новых решений в дизайне костюма, развитие чувства стиля и гармонии, развитие профессиональныхнавыков, позволяющих создавать модели, отвечающие как уровню и технологии современного производства, так и ориентированные на перспективные культурные и технические тенденции

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП	
Цикл (раздел) ООП:	Б1.В.01
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Художественное проектирование костюма
2.1.2	Конструирование швейных изделий
2.1.3	Основы композиции
2.1.4	Технология швейных изделий
2.1.5	Материаловедение
2.1.6	Пластическая анатомия
2.2	**Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Основы теории системного проектирования
2.2.2	Муляжирование
2.2.3	Конструктивное моделирования в условиях САПР
2.2.4	Художественное проектирование коллекций

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	основные закономерности и этапы выполнения художественного проекта;
Уровень 2	творческие методы работы с различными аналогами (этническими мотивами, субкультурами и т.п.);
Уровень 3	тенденции моды;
Уметь:	
Уровень 1	адаптировать модные тенденции в коммерческие концепции дизайна одежды и новые образы к требованиям потребителей;
Уровень 2	определять форму, силуэты, характер конструктивных и декоративных линий, гармонию цветовых сочетаний, размеры и форму деталей новых моделей/коллекций одежды в соответствии с модными тенденциями
Уровень 3	составлять цветовые композиции формы костюма, формулировать цели и задачи художественного проекта
Владеть:	
Уровень 1	методикой сравнительного визуального, конструктивного и практического анализа дизайна одежды
Уровень 2	методом самостоятельного анализа кратковременных и долговременных тенденций развития моды.

ПК-3: Способен использовать информационные технологии при реализации творческого замысла	
Знать:	
Уровень 1	основные задачи и системы обработки информации при решении профессиональных задач;
Уровень 2	методы первичного анализа и представления интегрированной информации по качеству продукции; правовую охрану объектов интеллектуальной собственности, изобретений, моделей, промышленных образцов, товарных знаков, наименований мест происхождения товаров, рационализаторских предложений, программ для ЭВМ и баз данных;
Уровень 3	принципы передачи объектов интеллектуальной собственности по лицензионному договору;
Уметь:	
Уровень 1	применять компьютерные технологии при проектировании швейных и текстильных изделий

Уровень 2	методикой сбора, обработки и представления информации для анализа и улучшения качества, формирования документации по системам качества в соответствии с требованиями международных стандартов.
Владеть:	
Уровень 1	методологией разработки и анализом информационных потоков и информационных моделей;
Уровень 2	методикой сбора, обработки и представления информации для анализа и улучшения качества, формирования документации по системам качества в соответствии с требованиями международных стандартов.

ПК-1: Способен анализировать тенденции моды и изучать научно-техническую информацию отечественного и зарубежного опыта по тематике профессиональной деятельности	
Знать:	
Уровень 1	базовые знания по профессии в художественном проектировании
Уметь:	
Уровень 1	использовать теоретические и практические знания по дизайну, моде и стилю при изучении информации по тематике профессиональной деятельности
Владеть:	
Уровень 1	методами проектирования при разработке новых изделий текстильной и легкой промышленности

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

3.1	**Знать:**
3.1.1	об анализе конструктивной, эргономической, технологической и культурной целесообразности формы в проектировании костюма
3.2	**Уметь:**
3.2.1	знать закономерности формообразования костюма и использования средств гармонизации;
3.2.2	уметь анализировать конструктивную, эргономическую, технологическую и культурную целесообразность форм в проектировании костюма;
3.2.3	ориентироваться в трендах моды, стилевых направлениях и использовать их в проектной деятельности
3.3	**Владеть:**
3.3.1	создания графически и информационно насыщенных проектов дизайна костюма
3.3.2	грамотной подачи технических эскизов
3.3.3	проектирования модели творческого характера в разработке стратегии изготовления моделей с учетом их специфики
3.3.4	выполнения в материале тектонических грамотных изделий по авторским эскизам
3.3.5	креативного мышления для выбора нестандартных технологических решений
3.3.6	работы со сложными трехмерными оболочками, опираясь на развитое пространственное мышление
3.3.7	отпимального выбора пакета материала согласно заданию и технического эскиза для выполнения проекта в материале подбора аксессуаров, обуви, украшений
3.3.8	разработки стилевого решения прически и макияжа для создания необходимого образа
3.3.9	разработки сценария показа моделей и проводить подбор музыкального оформления показа