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"

Цвет в костюме

аннотация дисциплины (модуля)

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

Учебный план b540303_26_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	
Недель	17 2/6		18			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	УП	РП
Практические	72	72	72	72	144	144
Контактная работа в период теоретического обучения	0,2	0,2			0,2	0,2
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	40		40		80	
Итого ауд.	72	72	72	72	144	144
Контактная работа	72,2	72,2	72,3	72,3	144,5	144,5
Сам. работа	107,8	107,8	81	81	188,8	188,8
Часы на контроль			26,7	26,7	26,7	26,7
Итого	180	180	180	180	360	360

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)	
ОПК-3: Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики, разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи, синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения	
Знать:	
Уровень 1	Знать основные понятия и свойства цвета.
Уровень 2	Знать основные принципы цветовых сочетаний и цветовой гармонии в костюме.
Уровень 3	Знать закономерности применения цвета для формирования художественного образа и композиции костюма.
Уметь:	
Уровень 1	Различать и подбирать основные цветовые сочетания.
Уровень 2	Применять цветовые сочетания и контрасты при разработке костюма.
Уровень 3	Самостоятельно разрабатывать цветовое решение костюма с учётом концепции, композиции и художественного образа.
Владеть:	
Уровень 1	Владеть базовыми приёмами работы с цветом в эскизах костюма.
Уровень 2	Владеть приёмами создания гармоничных цветовых композиций и цветовых эскизов.
Уровень 3	Владеть навыками самостоятельного формирования и обоснования цветовой концепции костюма и представления проектного решения средствами проектной графики.

ПК-3: Способен использовать информационные технологии при реализации творческого замысла	
Знать:	
Уровень 1	компьютерные технологии, используемые в художественном проектировании костюма; процесса на предприятиях швейной промышленности
Уровень 2	теоретические основы техники безопасности на предприятии; принципы и методы организации производственного процесса на предприятиях швейной промышленности
Уровень 3	компьютерные технологии, используемые в процессе проектирования костюма; З (ПК-3) III
Уметь:	
Уровень 1	применять компьютерные технологии при проектировании швейных и текстильных изделий; У(ПК -3) I
Уровень 2	использовать законы композиционного формообразования создавать новые способы решения коллекции модной; У (ПК-3) II
Уровень 3	использовать компьютерные технологии для проектирования костюма; У(ПК-3) III
Владеть:	
Уровень 1	компьютерными технологиями, используемыми в процессе художественного проектирования костюма; В (ПК-3) I
Уровень 2	программным обеспечением для обработки графической информации; В (ПК3) II
Уровень 3	компьютерными технологиями, используемыми в процессе проектирования костюма; В (ПК-3) III

ПК-2: Способен разрабатывать художественно-технические проекты швейных изделий и изделий декоративно-прикладного искусства индивидуального и интерьерного назначения	
Знать:	
Уровень 1	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;
Уровень 2	методы выполнения эскизов и проектов с использованием разнообразных графических приемов и выразительных средств подачи современного костюма;
Уровень 3	основные методы и приемы выполнения эскизов и проектов; методы выполнения эскизов с использованием различных графических средств и приемов.
Уметь:	
Уровень 1	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;
Уровень 2	выполнять эскизы и проекты с использованием разнообразных графических приемов и выразительных средств подачи современного костюма;
Уровень 3	варьировать формы изделий искусства костюма и текстиля в соответствии с новыми технологическими решениями, использовать пластические свойства материалов для решения художественных задач на основе технологического творчества.
Владеть:	
Уровень 1	приемами выполнения эскизов и проектов с использованием различных графических средств методами создания натурного рисунка и живописи, методами изображения натурных объектов по памяти, технологиями и техниками рисунка и живописи;
Уровень 2	навыками выполнения эскизов и проектов с использованием разнообразных графических приемов и выразительных средств подачи современного костюма, приемами и средствами графической организации изобразительного образа;
Уровень 3	графическими средствами и приемами выполнения эскизов и художественных проектов; практическими навыками выполнения эскизов и проектов с использованием различных графических средств и приемов.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

3.1	**Знать:**
Знает в полном объеме основные методы и приемы выполнения эскизов и проектов; методы выполнения эскизов с использованием различных графических средств и приемов;; Знает все теоретические методы компьютерной технологии	
3.2	**Уметь:**
Умеет варьировать формы изделий искусства костюма и текстиля в соответствии с новыми технологическими решениями, использовать пластические свойства материалов для решения художественных задач на основе технологического творчества; Умеет использовать компьютерные технологии для проектирования костюма	
3.3	**Владеть:**
Владеет основными графическими средствами и приемами выполнения эскизов и художественных проектов, практическими навыками выполнения эскизов и проектов с использованием различных графических средств и приемов; Владеет основными компьютерными технологиями, используемыми в процессе проектирования костюма	