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 ин

Г.В.Лоцев 2026 г.

БАЗОВЫЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ МОДУЛЬ "ИСКУССТВО КОСТЮМА И ТЕКСТИЛЯ"

Художественное проектирование костюма

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
Лекции	2	2		2	2	4
Практические	72	46	72	62	144	108
Контактная работа в период теоретического обучения	0,2	0,2		2	0,2	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
Итого ауд.	74	48	72	64	146	112
Контактная работа	74,2	48,2	72,3	66,3	146,5	114,5
Сам. работа	105,8	59,8	108	123	213,8	182,8
Часы на контроль			35,7	26,7	35,7	26,7
Итого	180	108	216	216	396	324

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.13
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Учебная практика: научно-исследовательская работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы)
2.1.2	Основы дизайн-проектирования в костюме
2.1.3	Цветоведение и колористика
2.1.4	Технология швейных изделий
2.1.5	Основы теории системного проектирования
2.2	**Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Цвет в костюме
2.2.2	Муляжирование
2.2.3	Производственная практика: технологическая (проектно-технологическая) практика

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	Основные способы выражения дизайнерского замысла, включая графические, макетные, компьютерного моделирования, вербальные, видео.
Уровень 2	Приемы гармонизации форм, структур, комплексов и основы композиции в дизайне
Уровень 3	Основы теории и методологии проектирования. Академический рисунок, техники графики, компьютерной графики.
Уметь:	
Уровень 1	Отбирать методы, приемы, средства и решения художественно-проектных задач.
Уровень 2	Проектировать дизайн промышленных изделий, графической продукции и средств визуальной. коммуникации.
Уровень 3	Выполнять художественное моделирование, эскизирование и концептуальные дизайн-проекты.
Владеть:	
Уровень 1	Методами наглядного изображения и моделирования предметно-пространственной среды и объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления).
Уровень 2	Различными видами изобразительных искусств и проектной графики.
Уровень 3	Технологиями изготовления объектов дизайна и макетирования. Методами эргономики и антропометрии.

ОПК-4: Способен проектировать, моделировать, конструировать костюмы и аксессуары, предметы и товары легкой и текстильной промышленности	
Знать:	
Уровень 1	Основные виды и элементы костюма, аксессуаров и изделий лёгкой и текстильной промышленности основные понятия формообразования, композиции, силуэта, пропорций, цвета и фактуры.
Уровень 2	Методы художественного и конструктивного проектирования костюма, принципы формообразования моделирования и конструирования изделий; основные технологии изготовления изделий из текстильных материалов
Уровень 3	Теоретические основы проектирования и моделирования костюма, современные методы формообразования, принципы и стандарты промышленного проектирования; закономерности художественного, конструктивного и технологического решения изделий.
Уметь:	
Уровень 1	Выполнять простейшие эскизы костюма и отдельных элементов изделия; определять форму, силуэт, пропорции, цветовое и композиционное решение; использовать основные приёмы моделирования.

Уровень 2	Разрабатывать художественные и конструктивные решения костюма и текстильных изделий; выполнять эскизы, чертежи, макеты и модели; подбирать материалы, фактуры и цветовые сочетания в соответствии с проектной задачей.
Уровень 3	Самостоятельно разрабатывать концепцию, художественно-образное, конструктивное и технологическое решение костюма или изделия; выполнять моделирование, макетирование и проектную документацию с учётом функциональных, эстетических, эргономических и технологических требований.
Владеть:	
Уровень 1	Основными приёмами эскизирования, моделирования и макетирования костюма и текстильных изделий; навыками работы с графическими материалами и инструментами.
Уровень 2	Методами художественного проектирования, конструктивного моделирования и макетирования костюма; приёмами работы с различными текстильными материалами и технологиями их обработки.
Уровень 3	Комплексными методами проектирования, моделирования и конструирования костюма, аксессуаров и изделий лёгкой и текстильной промышленности; современными технологиями проектной и презентационной графики, макетирования и разработки проектной документации.

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;

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:**
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.	