

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:	
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Цветоведение и колористика
2.1.2	Основы композиции
2.1.3	Живопись
2.1.4	Спецрисунок
2.1.5	Костюмографика
2.2	Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Художественное проектирование костюма
2.2.2	Выполнение проекта в материале
2.2.3	Фактуры и принты в дизайне костюма
2.2.4	Преддипломная практика

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 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 натурального рисунка и живописи, методами изображения натуральных 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;

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; 3 (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

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

3.1	Знать:
3.1.1	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:
3.2.1	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:
3.3.1	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