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
Лоцев Г.В. _____
_____2026 г.

ПРОФИЛЬНЫЙ МОДУЛЬ "ДИЗАЙН КОСТЮМА В ИНДУСТРИИ МОДЫ"

Конструктивное моделирование одежды

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	0,1	0,1			0,1	0,1
Контактная работа в период экзаменационной сессии			0,2	0,2	0,2	0,2
Итого ауд.	72	72	72	72	144	144
Контактная работа	72,1	72,1	72,2	72,2	144,3	144,3
Сам. работа	107,9	107,9	143,8	143,8	251,7	251,7
Итого	180	180	216	216	396	396

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ	
1.1	Целями освоения дисциплины «Конструктивное моделирование» являются:
1.2	обучение студентов основным законам и правилам построения коллекций одежды с
1.3	учётом тенденций современной моды;
1.4	обучение студентов работе с силуэтными формами, работе от заданного источника, умению
1.5	разрабатывать эскизы моделей, используя различные техники исполнения, грамотно работать с
1.6	фактурной поверхностью материала, чувствовать взаимосвязь отдельных деталей костюма;
1.7	развитие фантазии, творческого подхода, чувства вкуса, чувства меры и пропорций, развитие
1.8	собственного стиля;
1.9	освоение студентами основных понятий художественного творчества и дизайна при создании
1.10	эскизов костюма и орнамента;
1.11	- приобретение студентами практических навыков построения коллекций моделей на основе
1.12	закономерностей зрительного восприятия и формообразования;

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП	
Цикл (раздел) ООП:	Б1.В.01
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Технология швейных изделий (Профильный модуль "Дизайн костюма в индустрии моды")
2.1.2	Материаловедение (Профильный модуль "Дизайн костюма в индустрии моды")
2.1.3	Конструирование швейных изделий (Профильный модуль "Дизайн костюма в индустрии моды")
2.2	**Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Выполнение проекта в материале (Профильный модуль "Дизайн костюма в индустрии моды")
2.2.2	Художественное проектирование костюма (Базовый профессиональный модуль "Искусство костюма и текстиля")
2.2.3	Б2.О.02(У). Учебная 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. 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	основы конструирования, теории и методологии проектирования;
Уровень 2	типологию композиционных средств и их взаимодействие;
Уровень 3	типологию композиционных средств и их взаимодействие.
Уметь:	
Уровень 1	выбирать и применять оптимальные приёмы и методы изображения и моделирования предметно - пространственной среды и объектов дизайна;

Уровень 2	использовать средства автоматизации проектирования, архитектурной визуализации и компьютерного моделирования;
Уровень 3	синтезировать набор подходов к реализации дизайн-проектов предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды.
Владеть:	
Уровень 1	информацией об интегральных формах среды, методах современного проектирования, особенностях проектирования и реализации дизайн-проектов отдельных видов среды: предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды;
Уровень 2	навыками автоматизации проектирования, художественной визуализации и компьютерного моделирования; навыками разработки различных форм представления дизайн-проекта;
Уровень 3	способами выражения художественного замысла, включая графические, макетные, компьютерного моделирования, вербальные, видео.

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;
Уметь:	
Уровень 1	применять компьютерные технологии при проектировании швейных и текстильных изделий.
Уровень 2	применять принципы передачи объектов интеллектуальной собственности по лицензионному договору;
Владеть:	
Уровень 1	методологией разработки и анализом информационных потоков и информационных моделей;

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:**
требования к внешней форме конструкции одежды различных видов, силуэтов и покроев; конструктивные средства решения различных форм одежды, влияние свойств материалов на форму и конструкцию изделия; законы зрительных иллюзий в костюме, проявляющихся под воздействием цвета и рисунка материала, формы и раположения конструктивных линий, степени заполнения формы линиями, деталями, отделками.	

3.2	Уметь:
конструировать базовые и модельные детали одежды по эскизам и образцам моделей; составлять последовательность процедур модельной модификации базовой конструкции.	
3.3	**Владеть:**
конструктивными средствами решения различных форм и покроев одежды; приемами технического моделирования деталей одежды различного ассортимента; методами макетирования деталей и изделий сложных покроев.	