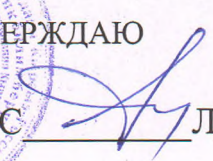


МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ,  
МИНИСТЕРСТВО ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ И ИННОВАЦИЙ КЫРГЫЗСКОЙ  
РЕСПУБЛИКИ

МОО ВО Кыргызско-Российский Славянский университет  
имени первого Президента Российской Федерации Б.Н. Ельцина

УТВЕРЖДАЮ  
и.о. декана ФАДиС  Лоцев Г.В.  
25.08.2025 г.

**ПРОФИЛЬНЫЙ МОДУЛЬ "ДИЗАЙН КОСТЮМА В  
ИНДУСТРИИ МОДЫ"  
Материаловедение**

аннотация дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Художественного проектирования изделий**  
Учебный план b54030330\_23\_1 икт.rlx  
Направление 54.03.03 - РФ, 570700 - КР Искусство костюма и текстиля  
Профиль "Дизайн костюма в индустрии моды"  
Квалификация **бакалавр**  
Форма обучения **очная**

**Распределение часов дисциплины по семестрам**

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	2 (1.2)		Итого	
	уп	рп	уп	рп
Неделя	18			
Вид занятий	уп	рп	уп	рп
Лекции	6	6	6	6
Практические	48	48	48	48
Контактная работа в период теоретического обучения	0,2	0,2	0,2	0,2
В том числе инт.	6	6	6	6
В том числе в форме практ.подготовки	30	30	30	30
Итого ауд.	54	54	54	54
Контактная работа	54,2	54,2	54,2	54,2
Сам. работа	53,8	53,8	53,8	53,8
Итого	108	108	108	108

**1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

1.1	Формирование целостного представления о текстильных материалах, используемых в производстве швейных изделий. Знакомство с основами материаловедения, с основными технологическими процессами текстильного производства, с методами исследования текстильных материалов и принципами составления нормативно-технологической документации.
-----	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП**

Цикл (раздел) ООП:	Б1.В.01
<b>2.1</b>	<b>Требования к предварительной подготовке обучающегося:</b>
2.1.1	Рисунок
2.1.2	Основы композиции
<b>2.2</b>	<b>Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:</b>
2.2.1	Живопись
2.2.2	Исполнительская практика
2.2.3	Цветоведение и колористика

**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 методы теоретического и экспериментального исследования
Уровень 2	основные сведения о строении и характеристиках механических и физических свойств материалов, производства волокон текстильных нитей, тканей, трикотажа, нетканых материалов, натурального и искусственного мехов, кож
Уровень 3	Уровень 3 основные требования к материалам для одежды и номенклатуры показателей качества

**Уметь:**

Уровень 1	выполнять зарисовки костюма на фигуре человека и без нее; Уровень 3 использовать нормативную документацию по качеству, стандартизации и сертификации материалов
Уровень 2	выполнять эскизы и проекты с использованием различных графических средств и приемов;
Уровень 3	Уровень 2 выполнять эскизы и проекты с использованием различных графических средств и приемов;

**Владеть:**

Уровень 1	общими характеристиками свойств материалов, волокон, нитей
Уровень 2	показателями способами оценки качества материалов
Уровень 3	формообразованиями и формоустойчивостью материалов и пакетов, выбор материалов для костюма

**ПК-3: Способен использовать информационные технологии при реализации творческого замысла****Знать:**

Уровень 1	компьютерные технологии, используемые в художественном проектировании костюма;
Уровень 2	основные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и основы композиции в дизайне.
Уровень 3	академические рисунки, техники графики, компьютерной графики.

**Уметь:**

Уровень 1	использовать законы композиционного формообразования;
Уровень 2	создавать новые решения модной коллекции;
Уровень 3	использовать компьютерную технологию при создании рисунка ткацкого переплетения

**Владеть:**

Уровень 1	компьютерными технологиями, используемыми в процессе художественного проектирования костюма;
Уровень 2	программным обеспечением для обработки графической информации;
Уровень 3	компьютерными технологиями при реализации творческого замысла

**В результате освоения дисциплины обучающийся должен**

**3.1 Знать:**

основные параметры и свойства волокон, применяемых в текстильной промышленности; классификацию ткацких переплетений, процесс их получения и свойства, которые они придают ткани; процессы технологической отделки тканей, ее особенности в зависимости от волокнистого состава ткани и свойства, которые придает ткани та или иная отделка;

<b>3.2</b>	<b>Уметь:</b>
определять волокнистый состав и структуру текстильного материала, тип ткацкого переплетения; подбирать технологические режимы обработки материала в соответствии с его текстильными характеристиками; определять по внешнему виду лицевую и изнаночную сторону ткани, направление нити основы, утка и другие параметры; осуществлять подбор тканей и материалов необходимых для изготовления швейных изделий и составлять конфекционную карту материалов;	
<b>3.3</b>	<b>Владеть:</b>
определения волокнистого состава материала; проведения исследования свойств текстильных волокон и текстильных материалов; принципами конфекционирования текстильных материалов; составления конфекционной карты как части проектной документации;	