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.

БАЗОВЫЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ МОДУЛЬ "ИСКУССТВО КОСТЮМА И ТЕКСТИЛЯ"
История моды и стиля

аннотация дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **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>)	4 (2.2)		5 (3.1)		Итого	
Недель	18		17 2/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	УП	РП
Лекции	6	6	4	4	10	10
Практические	30	30	36	36	66	66
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.	6	6			6	6
В том числе в форме практ.подготовки	6	6			6	6
Итого ауд.	36	36	40	40	76	76
Контактная работа	36,2	36,2	40,3	40,3	76,5	76,5
Сам. работа	35,8	35,8	68	68	103,8	103,8
Часы на контроль			35,7	35,7	35,7	35,7
Итого	72	72	144	144	216	216

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ	
1.1	На основе изучения и анализа социокультурных факторов сформировать понимание сущности, содержания,
1.2	структуры и закономерностей развития форм одежды как части материальной культуры в её историческом
1.3	становлении, а также рассмотреть процесс появления, развития и смены художественных стилей костюма
1.4	различных культур и цивилизаций на протяжении истории человечества для использования базовых знаний по
1.5	профессии в художественном проектировании.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП	
Цикл (раздел) ООП:	Б1.О.13
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Костюмографика
2.2	**Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Теория и история дизайна
2.2.2	Выполнение проекта в материале
2.2.3	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	Основные этапы развития моды и костюма, характерные особенности исторических эпох, основные стили и
Уровень 2	Особенности формирования и развития стилей в костюме, взаимосвязь моды с культурными, социальными и
Уровень 3	Закономерности развития моды и стиля, особенности художественного образа костюма различных эпох, влияние
Уметь:	
Уровень 1	Распознавать основные исторические стили в костюме, определять их характерные признаки и выполнять
Уровень 2	Самостоятельно анализировать и интерпретировать исторические образы костюма, использовать результаты
Уровень 3	Анализировать особенности костюма различных эпох и стилей, выполнять поисковые эскизы на основе
Владеть:	
Уровень 1	Владеть навыками определения стилевых и художественных особенностей исторического костюма, выполнения
Уровень 2	Владеть навыками анализа исторических костюмов и стилевых направлений, приемами графической
Уровень 3	Владеть навыками творческой интерпретации исторического наследия в области моды и костюма, синтеза

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
Уровень 3	

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
Уровень 2	
Уровень 3	
Уметь:	
Уровень 1	использовать теоретические и практические знания по дизайну, моде и стилю при изучении информации по тематике профессиональной деятельности.
Уровень 2	
Уровень 3	
Владеть:	
Уровень 1	методами проектирования при разработке новых изделий текстильной и легкой промышленности
Уровень 2	
Уровень 3	

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

3.1	**Знать:**
3.1.1	Знать основные этапы развития костюма разных народов; о различных трактовках тех или иных проблем,
3.1.2	связанных с теоретическим изучением костюма и иметь возможность составить о них собственное мнение
3.2	**Уметь:**
3.2.1	знать классификацию костюма по форме, функциям, образу; причины образования, исчезновения, трансформации и
3.2.2	возрождения национального, традиционного и исторического костюма, определения основных понятий, терминов
3.2.3	по курсу.
3.3	**Владеть:**
3.3.1	понимания значимости изучения истории костюма как часть искусства;
3.3.2	аргументированного изложения материала по курсу;
3.3.3	целостного понимания художественного значения костюма, стилей, модных тенденций