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
(должность)
Лоцев Г.В.
(ФИО)
_____ 2026 г.

БАЗОВЫЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ МОДУЛЬ "ИСКУССТВО КОСТЮМА И ТЕКСТИЛЯ"

Костюмографика

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>)	4 (2.2)		Итого	
Недель	18			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Практические	72	72	72	72
Контактная работа в период экзаменационной сессии	0,3	0,3	0,3	0,3
В том числе инт.	4	4	4	4
Итого ауд.	72	72	72	72
Контактная работа	72,3	72,3	72,3	72,3
Сам. работа	108	108	108	108
Часы на контроль	35,7	35,7	35,7	35,7
Итого	216	216	216	216

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ	
1.1	Цель дисциплины «Костюмографика» - является формирование индивидуального стиля костюмографического языка у будущих профессионалов, приобретение научно-практических навыков создания костюмографических объектов.
1.2	Задачи дисциплины: - раскрытие общих понятий, связанных с художественно-графической композицией и характерными особенностями графики;
1.3	- с особенностями костюмографического языка и логикой построения художественно-графической композиции костюма;
1.4	- освоение различных средств графики, приобретение навыков пользования различными инструментами рисования и красящими материалами;
1.5	- изучение и применение основных принципов стилизации в графике, а также развитие фантазии и проявление авторской индивидуальности;
1.6	1.13 - выражение в рабочих и чистовых эскизах моделей творческих замыслов лаконичными, выразительными
1.7	1.14 графическими средствами

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП	
Цикл (раздел) ООП:	Б1.О.13
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Рисунок
2.1.2	Живопись
2.1.3	Основы композиции
2.1.4	Цветоведение и колористика
2.2	**Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Цвет в костюме
2.2.2	Художественное проектирование костюма
2.2.3	Выполнение проекта в материале

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	методы разработки художественно-технических проектов швейных изделий и изделий декоративно прикладного искусства индивидуального назначения;
Уровень 2	классификацию и ассортимент швейных изделий. Этапы и виды работ при производстве одежды;
Уметь:	
Уровень 1	разрабатывать художественно технические проекты швейных изделий и изделий декоративно прикладного искусства индивидуального назначения;
Уровень 2	Разработка художественных проектов изделий с учетом конструктивно-технологических, эстетических, стилистических, экономических параметров
Владеть:	
Уровень 1	методами проектирования конструкций одежды и приемами выполнения примерок; навыками создания художественнотехнических проектов швейных изделий и изделий.;
Уровень 2	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;

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

3.1	**Знать:**
классификацию и основные характеристики произведений графического искусства; костюмографики; структуру костюмографического текста и смыслообразования; материалы, инструменты и приемы работы при создании графического изображения; особенности применения компьютерных технологий в искусстве костюма и текстиля;	
3.2	**Уметь:**
выполнять композиционное построение эскиза; применять различные материалы, инструменты и средства графики; применять комбинации различных видов графических средств и техник изображения; осуществлять самостоятельный выбор наиболее подходящей стилистической формы костюмографического языка; создавать изображения с использованием графических программ общего и специального назначения	
3.3	**Владеть:**
культурной работы с графическими материалами; работы средствами создания графического изображения костюма; владения проектным графическим изобразительным языком; профессиональной культуры художественного проектного мышления; методами и приемами профессиональной работы на персональном компьютере и специализированных к задачам дизайна компьютерных системах.	