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"
Муляжирование
аннотация дисциплины (модуля)

Разработано **Высшая школа Архитектуры, дизайна и строительства**

УТВЕРЖДАЮ

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>)	7 (4.1)		8 (4.2)		Итого	
Недель	14		10			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	УП	РП
Практические	56	56	40	40	96	96
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.	4	4	4	4	8	8
В том числе в форме практ.подготовки	40	40	40	40	80	80
Итого ауд.	56	56	40	40	96	96
Контактная работа	56,2	56,2	40,3	40,3	96,5	96,5
Сам. работа	87,8	87,8	68	68	155,8	155,8
Часы на контроль			35,7	35,7	35,7	35,7
Итого	144	144	144	144	288	288

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ	
1.1	-изучение метода наколки ткани на манекене, освоение технических приемов выполнения наколки и получения
1.2	развертки муляжа на плоскости;
1.3	1.2 -приобретение практических навыков в работе с манекенами, с различными материалами для решения конкретных
1.4	задач, связанных с поиском объемно-пространственной формы одежды, выбором средств формообразования;
1.5	формирование у будущих специалистов понимания природы кроя, развитие видения формы, чувства пропорций и красоты линий задачи:- выполнять наколку базовых и новых форм одежды на высоком профессиональном уровне;
1.6	выбирать оптимальные композиционные, конструктивно-технологические решения при создании новых форм одежды;
1.7	творчески решать задачи создания эксклюзивных образных решений через поиск новых форм одежды из различных материалов методом наколки

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП	
Цикл (раздел) ООП:	Б1.В.01.ДВ.02
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Учебная практика: технологическая (проектно-технологическая) практика
2.1.2	Учебная практика: научно-исследовательская работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы)
2.1.3	Основы композиции
2.1.4	Цветоведение и колористика
2.1.5	Конструирование швейных изделий
2.1.6	Материаловедение
2.1.7	Технология швейных изделий
2.1.8	Художественное проектирование костюма
2.2	**Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Производственная практика: технологическая (проектно-технологическая) практика
2.2.2	Преддипломная практика
2.2.3	Фактуры и принты в дизайне костюма
2.2.4	Выполнение проекта в материале
2.2.5	Методика выполнения выпускной квалификационной работы

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 изделий декоративно-прикладного искусства индивидуального назначения;
Уровень 2	классификацию и ассортимент швейных изделий. Этапы и виды работ при производстве одежды;
Уровень 3	виды способов соединения одежды, ручные стежки и строчки. Машинные стежки и строчки;
Уметь:	
Уровень 1	разрабатывать художественно технические проекты швейных изделий и изделий декоративно -прикладного искусства индивидуального назначения;
Уровень 2	пользоваться профессиональной терминологией и применять знания в профессиональной деятельности на практике;
Уровень 3	обрабатывать детали и узлы изделия
Владеть:	
Уровень 1	методами проектирования конструкций одежды и приемами выполнения примерок; навыками создания художественно-технических проектов швейных изделий и изделий.;
Уровень 2	навыками создания художественно-технических проектов швейных изделий и изделий.;
Уровень 3	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:**
основные приемы муляжирования; тенденции моды	
3.2	**Уметь:**
выполнять наколки на фигуре человека или манекене определять местоположение деталей костюма в соотношении со свойствами материалов разрабатывать проекты с применением нестандартных креативных решений	
3.3	**Владеть:**
методикой разработки художественных проектов етодикой определения перспективных тенденций в моде	