

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.

БАЗОВЫЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ МОДУЛЬ
"ИСКУССТВО КОСТЮМА И ТЕКСТИЛЯ"
Основы теории системного проектирования
аннотация дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Художественного проектирования изделий**
Учебный план **b540303_24_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)		Итого	
Неделя	16			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	4	4	4	4
Практические	44	44	44	44
Контактная работа в период теоретического обучения	0,2	0,2	0,2	0,2
В том числе инт.	6	6	6	6
Итого ауд.	48	48	48	48
Контактная работа	48,2	48,2	48,2	48,2
Сам. работа	47,8	47,8	47,8	47,8
Итого	96	96	96	96

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ	
1.1	Освоение основных понятий, принципов, подходов и методов системного анализа в художественном
1.2	проектировании коллекций моделей одежды, обуви, ювелирных, текстильных изделий и произведений рекламы изделий текстильной и легкой промышленности.
1.3	Задачи: изучение функций художественного проектирования в современной культуре;
1.4	изучение концептуального подхода в проектировании костюма;
1.5	освоение теории системного проектирования костюма;
1.6	изучение методов стимулирования творческой деятельности;
1.7	разработка авторского проекта, концепции и коллекции.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП	
Цикл (раздел) ООП:	Б1.О.15
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Художественное проектирование костюма
2.1.2	Конструирование швейных изделий
2.1.3	Цветоведение
2.1.4	Материаловедение
2.1.5	Технология швейных изделий
2.1.6	Общая композиция
2.1.7	Костюмографика
2.2	Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Выполнение проекта в материале
2.2.2	Художественное проектирование костюма
2.2.3	История дизайна
2.2.4	Компьютерная графика
2.2.5	История моды и стиля
2.2.6	Цвет в костюме

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:	
основные закономерности и этапы выполнения художественного проекта;	
Уметь:	
адаптировать модные тенденции в коммерческие концепции дизайна одежды и новые образы к требованиям потребителей;	
Владеть:	
методикой сравнительного визуального, конструктивного и практического анализа дизайна одежды;	

ПК-3: Способен использовать информационные технологии при реализации творческого замысла	
Знать:	
основные задачи и системы обработки информации при решении профессиональных задач;	
Уметь:	
применять принципы передачи объектов интеллектуальной собственности по лицензионному договору;	
Владеть:	
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:	
базовые знания по профессии в художественном проектировании	
Уметь:	
использовать теоретические и практические знания по дизайну, моде и стилю при изучении информации по тематике профессиональной деятельности.	

Владеть:

методами проектирования при разработке новых изделий текстильной и легкой промышленности

В результате освоения дисциплины обучающийся должен**3.1 Знать:**

основные закономерности и этапы выполнения художественного проекта;

основные задачи и системы обработки информации при решении профессиональных задач;

базовые знания по профессии в художественном проектировании

3.2 Уметь:

адаптировать модные тенденции в коммерческие концепции дизайна одежды и новые образы к требованиям потребителей;

применять принципы передачи объектов интеллектуальной собственности по лицензионному договору;

использовать теоретические и практические знания по дизайну, моде и стилю при изучении информации по тематике профессиональной деятельности.

3.3 Владеть:

методикой сравнительного визуального, конструктивного и практического анализа дизайна одежды;

методологией разработки и анализом информационных потоков и информационных моделей;

методами проектирования при разработке новых изделий текстильной и легкой промышленности