

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"

История моды и стиля

аннотация дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Художественного проектирования изделий**

Учебный план **b54030330_21_1 икт.plx**
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>)	3 (2.1)		4 (2.2)		Итого	
Неделя	18		18			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	УП	РП
Лекции	8	8	10	10	18	18
Практические	46	46	26	26	72	72
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	12	12
В том числе в форме практ.подготовки	10	10	6	6	16	16
Итого ауд.	54	54	36	36	90	90
Контактная работа	54,2	54,2	36,3	36,3	90,5	90,5
Сам. работа	53,8	53,8	36	36	89,8	89,8
Часы на контроль			35,7	35,7	35,7	35,7
Итого	108	108	108	108	216	216

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

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

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

Цикл (раздел) ООП:		Б1.В.01
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.1.1	История мировой культуры и искусства	
2.2	Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:	
2.2.1	История костюма народов Центральной Азии	
2.2.2	Теория и история дизайна	

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 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.

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
-----------	---

Уметь:

Уровень 1	использовать теоретические и практические знания по дизайну, моде и стилю при изучении информации по тематике профессиональной деятельности.
-----------	--

Владеть:

Уровень 1	методами проектирования при разработке новых изделий текстильной и легкой промышленности
-----------	--

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

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

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

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП	
Цикл (раздел) ООП:	Б1.В.01
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	История мировой культуры и искусства
2.2	Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	История костюма народов Центральной Азии
2.2.2	Теория и история дизайна

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 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.

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

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

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