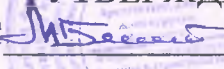


МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ,
МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ КЫРГЫЗСКОЙ РЕСПУБЛИКИ

ГОУ ВПО Кыргызско-Российский Славянский университет
имени первого Президента Российской Федерации Б.Н. Ельцина

УТВЕРЖДАЮ

и.о.декана ФАДиС  Бейшенбаев М.И.

03.09.2024

Проектирование в индустрии моды рабочая программа 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**

Программу составил(и) **Старший преподаватель, Мамбетова Лилия Кошоевна**

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>. <Семестр на курсе>)	4 (2.2)		Итого	
Неделя	18			
Вид занятий	уп	рп	уп	рп
Практические	72	72	72	72
Контактная работа в период теоретического обучения	2	2	2	2
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	74,3	74,3	74,3	74,3
Сам. работа	106	106	106	106
Часы на контроль	35,7	35,7	35,7	35,7
Итого	216	216	216	216

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1	Освоение основных понятий, принципов, подходов и методов системного анализа в художественном проектировании коллекций моделей одежды, обуви, ювелирных, текстильных изделий и произведений рекламы изделий текстильной и легкой промышленности.
-----	---

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

Цикл (раздел) ООП:		Б1.О.ДВ.01
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.1.1	Основы композиции	
2.1.2	Цветоведение	
2.1.3	Материаловедение	
2.1.4	Спецрисунок	
2.2	Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:	
2.2.1	Костюмографика	
2.2.2	Цвет в костюме	
2.2.3	Художественное проектирование костюма	
2.2.4	Выполнение проекта в материале	

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 способы выражения дизайнерского замысла, включая графические, макетные, компьютерного моделирования, вербальные, видео.
Уровень 2	Приемы гармонизации форм, структур, комплексов и основы композиции в дизайне. Основы теории и методологии проектирования.
Уровень 3	Академический рисунок, техники графики, компьютерной графики.

Уметь:

Уровень 1	Отбирать методы, приемы, средства и решения художественно-проектных задач.
Уровень 2	Проектировать дизайн промышленных изделий, графической продукции и средств визуальной коммуникации.
Уровень 3	Выполнять художественное моделирование, эскизирование и концептуальные дизайн-проекты.

Владеть:

Уровень 1	Методами наглядного изображения и моделирования предметно-пространственной среды и объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления).
Уровень 2	Различными видами изобразительных искусств и проектной графики.
Уровень 3	Технологиями изготовления объектов дизайна и макетирования. Методами эргономики и антропометрии

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

3.1	Знать:
Знать основные понятия, принципы и подходы системного анализа и проектирования.	
3.2	Уметь:
Уметь применять основные методы исследования операций для проектирования систем	
3.3	Владеть:
Иметь навыки проектирования систем с использованием методов системного анализа.	