

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



СЕРТИФИЦИРОВАННО
и.о. декана Факультета архитектуры, дизайна и моды
Лоцев Г.В.

10.11.2025 г.

ПРОФИЛЬНЫЙ МОДУЛЬ "ДИЗАЙН КОСТЮМА В ИНДУСТРИИ МОДЫ"

Фактуры и принты в дизайне костюма

аннотация дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Художественного проектирования изделий**
Квалификация **бакалавр**
Учебный план **b540303_25_1 икт.rlx**
Направление 54.03.03 - РФ, 570700 - КР Искусство костюма и текстиля
Профиль "Художественное проектирование костюма"
Форма обучения **очная**

Программу составил(и): **преподаватель, Урматбек кызы Жибек**

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>. <Семестр на курсе>)	7 (4.1)		Итого	
	уп	рп	уп	рп
Неделя	14			
Вид занятий	уп	рп	уп	рп
Практические	48	48	48	48
Контактная работа в период теоретического	0,2	0,2	0,2	0,2
В том числе инт.	4	4	4	4
В том числе в форме практ. подготовки	48		48	
Итого ауд.	48	48	48	48
Контактная работа	48,2	48,2	48,2	48,2
Сам. работа	59,8	50,6	59,8	50,6
Итого	108	98,8	108	98,8

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1	Освоить методы манипуляции с текстилем, включая ткацкие переплетения, плиссе, термообработку, окрашивание и принтование.
1.2	Обучиться различным техникам создания фактур и принтов на ткани с применением химических, механических и натуральных способов обработки.
1.3	Овладеть навыками экспериментальной работы с текстилем, сочетая традиционные и современные технологии для разработки авторских дизайнерских решений.
1.4	Развить умение интегрировать созданные фактуры и принты в проекты одежды и аксессуаров, формируя целостные художественные образы.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

Цикл (раздел) ООП:	Б1.В.01
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося: Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2	Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

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 техники фактурных манипуляций с тканью.

Уметь:

Создавать фактуры с помощью складок, переплетений и термообработки.

Владеть:

Навыками текстильных манипуляций для создания уникальных поверхностей.

ПК-3: Способен использовать информационные технологии при реализации творческого замысла**Знать:**

Основные графические программы для дизайна

Уметь:

Работать с растровой и векторной графикой для создания эскизов и принтов.

Владеть:

Базовыми навыками работы в графических редакторах.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

3.1	Знать:
	Основные техники фактурных манипуляций с тканью.
	Основные графические программы для дизайна
3.2	Уметь:
	Создавать фактуры с помощью складок, переплетений и термообработки.
	Работать с растровой и векторной графикой для создания эскизов и принтов.
3.3	Владеть:
	Навыками текстильных манипуляций для создания уникальных поверхностей.
	Базовыми навыками работы в графических редакторах.