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"

Конструирование швейных изделий

аннотация дисциплины (модуля)

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

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>)	3 (2.1)		4 (2.2)		Итого	
Недель	18		18			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	УП	РП
Практические	72	82	72	82	144	164
Контактная работа в период	0,2	0,2			0,2	0,2
Контактная работа в период			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	48	48	32	32	80	80
Итого ауд.	72	82	72	82	144	164
Контактная работа	72,2	82,2	72,3	82,3	144,5	164,5
Сам. работа	107,8	97,8	108	98	215,8	195,8
Часы на контроль			35,7	35,7	35,7	35,7
Итого	180	180	216	216	396	396

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ	
1.1	Сформировать представление об основных требованиях, предъявляемых к одежде, об основах размерной типологии населения, характеристике элементов конструкции швейных изделий; освоение способов построения чертежей деталей базовых и модельных конструкций

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП	
Цикл (раздел) ООП:	Б1.В.01
2.1	**Требования к предварительной подготовке обучающегося:**
2.1.1	Материаловедение
2.1.2	Пластическая анатомия
2.1.3	Основы композиции
2.2	**Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:**
2.2.1	Технология швейных изделий
2.2.2	Выполнение проекта в материале
2.2.3	Муляжирование
2.2.4	Учебная практика: технологическая (проектно-технологическая) практика
2.2.5	Учебная практика: технологическая (проектно-технологическая) практика
2.2.6	Производственная практика: технологическая (проектно-технологическая) практика
2.2.7	Преддипломная практика
2.2.8	Художественное проектирование костюма

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 и изделий декоративно-прикладного искусства индивидуального назначения;
Уровень 2	основные закономерности и этапы выполнения художественного проекта;
Уровень 3	творческие методы работы с различными аналогами (этническими мотивами, субкультурами и т.п.);
Уметь:	
Уровень 1	разрабатывать художественно технические проекты швейных изделий и изделий декоративно прикладного искусства индивидуального назначения;
Уровень 2	грамотно зарисовывать новый образец изделия, сохранив его образную характеристику и подчеркнув конструктивно-технологические особенности;
Уровень 3	определять форму, силуэты, характер конструктивных и декоративных линий, гармонию цветовых сочетаний, размеры и форму деталей новых моделей/коллекций одежды в соответствии с модными тенденциями
Владеть:	
Уровень 1	навыками создания художественно-технических проектов швейных изделий индивидуального назначения;
Уровень 2	навыками разработки художественно-технических проектов швейных изделий индивидуального назначения; навыками построения художественного образа костюма различной степени сложности;
Уровень 3	методами проектирования конструкций одежды и приемами выполнения примерок; навыками создания художественно- технических проектов швейных изделий;

ПК-3: Способен использовать информационные технологии при реализации творческого замысла	
Знать:	
Уровень 1	компьютерные технологии, используемые в художественном проектировании костюма;
Уровень 2	теоретические основы техники безопасности на предприятии;
Уровень 3	принципы и методы организации производственного процесса на предприятиях швейной промышленности
Уметь:	
Уровень 1	применять компьютерные технологии при проектировании швейных и текстильных изделий
Уровень 2	использовать законы композиционного формообразования создавать новые способы решения коллекции модной
Владеть:	
Уровень 1	компьютерными технологиями, используемыми в процессе художественного проектирования костюма;

Уровень 3	методологией разработки и анализом информационных потоков и информационных моделей;

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

3.1	**Знать:**
основные понятия в сфере художественного проектирования одежды основные антропометрические точки основные методики построения чертежей конструкций одежды по разнообразным покроям	
3.2	**Уметь:**
определять особенности пропорций, телосложения фигур находить исходные данные для конструирования одежды формулировать рекомендации по корректированию прибавок на свободное облегание одежды для фигур различных типов учитывать особенности конструкций и методов конструирования одежды для фигур с отклонениями от типового телосложения составлять рекомендации по построению конструкций изделий различных силуэтных форм составлять рекомендации по раскрою тканей с использованием лекал базовых конструкций находить взаимосвязь формы изделия и технологии обработки его основных узлов использовать метода гибкой конструкции при изготовлении одежды для индивидуального потребителя разрабатывать конструкторскую документацию для изделий различных силуэтных форм с учетом особенностей телосложения фигур корректировать систему прибавок для различных ассортиментных групп;	
3.3	**Владеть:**
объемно-пространственным представлением и воображением, конструктивно геометрического мышлением методом анализа и синтеза пространственных форм и отношений на основе графических моделей пространства технологией совершенствования процесса проектирования одежды на основе использования современных технических средств и информационных технологий	
Уровень 2	программным обеспечением для обработки графической информации;