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
Г.В.Лоцев
2026 г.

ПРОФИЛЬНЫЙ МОДУЛЬ "ДИЗАЙН КОСТЮМА В ИНДУСТРИИ МОДЫ"

Фактуры и принты в дизайне костюма

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>)	8 (4.2)		Итого	
Недель	10			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Практические	50	50	50	50
Контактная работа в период теоретического обучения	0,2	0,2	0,2	0,2
В том числе инт.	4	4	4	4
В том числе в форме практ.подготовки	42		42	
Итого ауд.	50	50	50	50
Контактная работа	50,2	50,2	50,2	50,2
Сам. работа	57,8	57,8	57,8	57,8
Итого	108	108	108	108

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:	
Уровень 1	Основные техники фактурных манипуляций с тканью.
Уровень 2	Методы окрашивания и осветления материалов.
Уровень 3	Принципы трафаретной печати и создания принтов
Уметь:	
Уровень 1	Создавать фактуры с помощью складок, переплетений и термообработки.
Уровень 2	Разрабатывать авторские принты с использованием шелкографии и штампов.
Уровень 3	Применять различные способы окрашивания и осветления тканей.
Владеть:	
Уровень 1	Навыками текстильных манипуляций для создания уникальных поверхностей.
Уровень 2	Техниками комбинирования разных методов обработки ткани.
Уровень 3	Практическими инструментами для печати и окрашивания текстиля.

ПК-3: Способен использовать информационные технологии при реализации творческого замысла	
Знать:	
Уровень 1	Основные графические программы для дизайна
Уровень 2	Базовые принципы цифровой обработки изображений и создания композиций.
Уровень 3	Основы цифровой презентации проектов.
Уметь:	
Уровень 1	Работать с растровой и векторной графикой для создания эскизов и принтов.
Уровень 2	Применять цифровые инструменты для корректировки, ретуши и стилизации изображений.
Уровень 3	Разрабатывать простые примеры и визуализацию дизайнерских идей.
Владеть:	
Уровень 1	Базовыми навыками работы в графических редакторах.
Уровень 2	Методами цифровой обработки изображений для текстильного и предметного дизайна.
Уровень 3	Основами презентации проектов с использованием цифровых технологий.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

3.1	**Знать:**
Основные принципы создания фактурных поверхностей через ткацкие переплетения, складки и термообработку. Методы изменения цвета и текстуры тканей, включая осветление, натуральное и химическое окрашивание. Техники принтования, такие как шелкография, трафаретная печать и эко-принт.	

3.2	Уметь:
Формировать сложные текстильные фактуры с помощью плиссе, переплетений и плавления. Применять различные способы окрашивания и осветления тканей для создания уникальных узоров. Разрабатывать и печатать авторские принты с использованием штампов, трафаретов и шелкографии.	
3.3	**Владеть:**
Технологиями обработки тканей для создания рельефных и объемных поверхностей. Навыками комбинирования текстильных манипуляций для достижения оригинальных дизайнерских решений. Практическими методами ручной и машинной печати на ткани.	