

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.

02.09.2023 г. г.

## Трендвотчинг

### аннотация дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	Художественного проектирования изделий
Учебный план	b54030330_23_1_икт.rlx 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>)	5 (3.1)		Итого	
	16 2/6			
Неделя	уп	рп	уп	рп
Лекции	6	6	6	6
Практические	54	54	54	54
Контактная работа в период теоретического обучения	0,2	0,2	0,2	0,2
В том числе инт.	6	6	6	6
В том числе в форме практ.подготовки	6	6	6	6
Итого ауд.	60	60	60	60
Контактная работа	60,2	60,2	60,2	60,2
Сам. работа	155,8	155,8	155,8	155,8
Итого	216	216	216	216

**1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

1.1	сформировать представление об аналитике в мировой индустрии моды, в области анализа и прогнозирования тенденций развития современного костюма
-----	---

**2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП**

Цикл (раздел) ООП:	
<b>2.1</b>	<b>Требования к предварительной подготовке обучающегося:</b>
2.1.1	Основы композиции
2.1.2	Цветоведение и колористика
2.1.3	Материаловедение
2.1.4	Костюмографика
2.1.5	История декоративно-прикладного искусства
<b>2.2</b>	<b>Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:</b>
2.2.1	Цвет в костюме
2.2.2	Технология швейных изделий
2.2.3	Художественное проектирование костюма
2.2.4	Выполнение проекта в материале
2.2.5	Основы дизайн-проектирования в костюме

**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
Уровень 2	разрабатывать изделий декоративно-прикладного искусства индивидуального назначения;

**Уметь:**

Уровень 1	разрабатывать художественно-технические проекты швейных изделий
Уровень 2	разрабатывать изделий декоративно-прикладного искусства индивидуального назначения;

**Владеть:**

Уровень 1	методами проектирования конструкций одежды и приемами выполнения примерок
Уровень 2	навыками создания художественно-технических проектов швейных изделий и изделий.;

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

Уровень 1	основные задачи и системы обработки информации при решении профессиональных задач;
Уровень 2	методы первичного анализа и представления интегрированной информации по качеству продукции;
Уровень 3	компьютерные технологии (САПР одежды), используемые в художественном проектировании костюма;

**Уметь:**

Уровень 1	применять компьютерные технологии при проектировании швейных и текстильных изделий;
Уровень 2	применять принципы передачи объектов интеллектуальной собственности по лицензионному договору;

**Владеть:**

Уровень 1	программным обеспечением для обработки графической информации;
Уровень 2	методологией разработки и анализом информационных потоков и информационных моделей;

**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
-----------	---

**В результате освоения дисциплины обучающийся должен**

<b>3.1</b>	<b>Знать:</b>
- информационные ресурсы по выявлению модных тенденций	
- правила разработки трендбука для предполагаемого заказчика	

<b>3.2</b>	<b>Уметь:</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- выявлять и анализировать тенденции в современном мире моды.</li><li>- создавать трендбуки для реального заказчика.</li></ul>	
<b>3.3</b>	<b>Владеть:</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- методом поиска информационных ресурсов по модным тенденциям .</li><li>- приемами разработки модного тренбука</li></ul>	