

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.

01.09.2023 г.

## Спецрисунок

### аннотация дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	Художественного проектирования изделий
Учебный план	b54030330_23_1 лкт.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>)	3 (2.1)		Итого	
	18			
Неделя	18			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Практические	72	72	72	72
Контактная работа в период экзаменационной	0,3	0,3	0,3	0,3
В том числе инт.	4	4	4	4
Итого ауд.	72	72	72	72
Контактная работа	72,3	72,3	72,3	72,3
Сам. работа	72	72	72	72
Часы на контроль	35,7	35,7	35,7	35,7
Итого	180	180	180	180

**1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

1.1	Знакомство с основами профессионально-художественной деятельности, становление профессиональной компетентности художника-стилиста по костюму путем овладения профессиональными знаниями и навыками в специальном рисунке
-----	--

**2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП**

Цикл (раздел) ООП:	
<b>2.1</b>	<b>Требования к предварительной подготовке обучающегося:</b>
2.1.1	Рисунок
2.1.2	Цветоведение и колористика
2.1.3	Живопись
2.1.4	Основы композиции
<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	Выполнение проекта в материале
2.2.3	Художественное проектирование костюма

**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.
Уровень 3	Основы теории и методологии проектирования. 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

**ОПК-4: Способен проектировать, моделировать, конструировать костюмы и аксессуары, предметы и товары легкой и текстильной промышленности**

**Знать:**

Уровень 1	Основы конструирования, теории и методологии проектирования. Типологию композиционных средств и их взаимодействие.
Уровень 2	Основные направления и последовательность ведения процесса создания дизайн-проектов предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, в том числе для создания доступной среды.

**Уметь:**

Уровень 1	Выбирать и применять оптимальные приёмы и методы изображения и моделирования дизайна.
Уровень 2	Использовать средства автоматизации проектирования, моделирования.
Уровень 3	Синтезировать набор подходов к реализации дизайн-проектов предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций в том числе для создания доступной среды.

**Владеть:**

Уровень 1	Информацией об интегральных формах среды, методах современного проектирования, особенностях проектирования и реализации дизайн-проектов отдельных видов среды: предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды.
Уровень 2	Навыками автоматизации проектирования, художественной визуализации и компьютерного моделирования; навыками разработки различных форм представления дизайн-проекта.

Уровень 3	Способами выражения художественного замысла, включая графические, макетные, компьютерного моделирования, вербальные, видео.
-----------	---

**В результате освоения дисциплины обучающийся должен**

<b>3.1</b>	<b>Знать:</b>
<p>особенности внешнего строения и классические пропорции мужской, женской фигур и фигуры ребенка разного возраста          особенности построения фигуры и ее частей в различных ракурсах          особенности рисования отдельных элементов и деталей одежды и декоративной отделки основные способы и приемы          видоизменения пропорций фигуры человека и методы стилизации</p>	
<b>3.2</b>	<b>Уметь:</b>
<p>выполнять зарисовки костюма на фигуре человека          изображать стилизованную фигуру человека          изображать фигуру человека в статике и динамике, в различных ракурсах          создавать стилизованное изображения текстиля, костюма и декоративных элементов</p>	
<b>3.3</b>	<b>Владеть:</b>
<p>методикой рисования фигуры человека по представлению и с применением пропорциональных схем          методами и приемами стилизации изображения фигуры человека          способами выполнения зарисовок костюма на фигуре человека и без нее          методами выявления и приемами изображения модных образов, пластики и постановки фигуры, мимики, жестов</p>	