

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.

Костюмографика

аннотация дисциплины (модуля)

| | |
|------------------------|--|
| Закреплена за кафедрой | Художественного проектирования изделий |
| Учебный план | b54030330_23_1 икт.plx 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>) | 4 (2.2) | | Итого | |
|--|---------|------|-------|------|
| | 18 | | | |
| Неделя | 18 | | | |
| Вид занятий | УП | РП | УП | РП |
| Практические | 90 | 90 | 90 | 90 |
| Контактная работа в период экзаменационной сессии | 0,3 | 0,3 | 0,3 | 0,3 |
| В том числе инт. | 4 | 4 | 4 | 4 |
| Итого ауд. | 90 | 90 | 90 | 90 |
| Контактная работа | 90,3 | 90,3 | 90,3 | 90,3 |
| Сам. работа | 90 | 90 | 90 | 90 |
| Часы на контроль | 35,7 | 35,7 | 35,7 | 35,7 |
| Итого | 216 | 216 | 216 | 216 |

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

| | |
|-----|---|
| 1.1 | Цель дисциплины «Костюмографика» - является формирование индивидуального стиля костюмографического языка у будущих профессионалов, приобретение научно-практических навыков создания костюмографических объектов. |
| 1.2 | Задачи дисциплины: - раскрытие общих понятий, связанных с художественно-графической композицией и характерными особенностями графики; |
| 1.3 | - с особенностями костюмографического языка и логикой построения художественно-графической композиции костюма; |
| 1.4 | - освоение различных средств графики, приобретение навыков пользования различными инструментами рисования и красящими материалами; |
| 1.5 | - изучение и применение основных принципов стилизации в графике, а также развитие фантазии и проявление авторской индивидуальности; |
| 1.6 | - выражение в рабочих и чистовых эскизах моделей творческих замыслов лаконичными, выразительными графическими средствами. |

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

| | |
|--------------------|---|
| Цикл (раздел) ООП: | |
| 2.1 | Требования к предварительной подготовке обучающегося: |
| 2.1.1 | Рисунок |
| 2.1.2 | Цветоведение и колористика |
| 2.1.3 | Живопись |
| 2.1.4 | Основы композиции |
| 2.1.5 | Спецрисунок |
| 2.2 | Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее: |
| 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)

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 | классификацию и ассортимент швейных изделий. Этапы и виды работ при производстве одежды; |

Уметь:

| | |
|-----------|---|
| Уровень 1 | разрабатывать художественно-технические проекты швейных изделий и изделий декоративно-прикладного искусства индивидуального назначения; |
| Уровень 2 | Разработка художественных проектов изделий с учетом конструктивно-технологических, эстетических, стилистических, экономических параметров |

Владеть:

| | |
|-----------|--|
| Уровень 1 | методами проектирования конструкций одежды и приемами выполнения примерок; навыками создания художественно-технических проектов швейных изделий и изделий; |
| Уровень 2 | способностью варьировать формой изделия искусства костюма и текстиля в соответствии с новыми технологическими решениями; |

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

Знать:

| | |
|-----------|---|
| Уровень 1 | компьютерные технологии (САПР одежды), используемые в художественном проектировании костюма; |
| Уровень 2 | основные способы технологических режимов в производстве изделий; |
| Уровень 3 | пути совершенствования и условия использования различных технических решений при разработке технологических процессов |

Уметь:

| | |
|-----------|---|
| Уровень 1 | применять компьютерные технологии при проектировании швейных и текстильных изделий; |
| Уровень 2 | особенности принципиальных отличий известных классических и инновационных технологий; |
| Уровень 3 | критерии поиска и выбора наиболее эффективных решений по разработке технологического процесса изготовления швейных изделий; |

| | |
|-----------------|---|
| Владеть: | |
| Уровень 1 | программным обеспечением для обработки графической информации; |
| Уровень 2 | навыками использования рациональными способами технологических режимов в производстве; |
| Уровень 3 | способами определения принципиальных отличий известных классических и инновационных технологий; |

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

| | |
|--|-----------------|
| 3.1 | Знать: |
| <p>классификацию и основные характеристики произведений графического искусства; костюмографики; структуру костюмографического текста и смыслообразования; материалы, инструменты и приемы работы при создании графического изображения; особенности применения компьютерных технологий в искусстве костюма и текстиля;</p> | |
| 3.2 | Уметь: |
| <p>выполнять композиционное построение эскиза; применять различные материалы, инструменты и средства графики; применять комбинации различных видов графических средств и техник изображения; осуществлять самостоятельный выбор наиболее подходящей стилистической формы костюмографического языка; создавать изображения с использованием графических программ общего и специального назначения;</p> | |
| 3.3 | Владеть: |
| <p>культурной работы с графическими материалами; работы средствами создания графического изображения костюма; владения проектным графическим изобразительным языком; профессиональной культуры художественного проектного мышления; методами и приемами профессиональной работы на персональном компьютере и специализированных к задачам дизайна компьютерных системах.</p> | |