

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.

## Муляжирование

### 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>)	7 (4.1)		8 (4.2)		Итого	
	Неделя		11			
Вид занятий	уп	рп	уп	рп	уп	рп
Практические	54	54	54	54	108	108
В том числе инт.	4	4	4	4	8	8
В том числе в форме практ.подготовки	40	40	40	40	80	80
Итого ауд.	54	54	54	54	108	108
Контактная работа	54	54	54	54	108	108
Сам. работа	90	90	99	99	189	189
Часы на контроль			27	27	27	27
Итого	144	144	180	180	324	324

**1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

1.1	-изучение метода накладки ткани на манекене, освоение технических приемов выполнения накладки и получения раз- вертки муляжа на плоскости;
1.2	-приобретение практических навыков в работе с манекенами, с различными материалами для решения конкретных за-дач, связанных с поиском объемно-пространственной формы одежды, выбором средств формообразования;
1.3	-формирование у будущих специалистов понимания природы кроя, развитие видения формы, чувства пропорций и красоты линий задачи: - выполнять наладку базовых и новых форм одежды на высоком профессиональном уровне;
1.4	-выбирать оптимальные композиционные, конструктивно-технологические решения при создании новых форм одежды;
1.5	-творчески решать задачи создания эксклюзивных образных решений через поиск новых форм одежды из различных материалов методом накладки.

**2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП**

Цикл (раздел) ООП:	
<b>2.1</b>	<b>Требования к предварительной подготовке обучающегося:</b>
2.1.1	Конструирование швейных изделий
2.1.2	Рисунок
2.1.3	Материаловедение
2.1.4	Технология швейных изделий
<b>2.2</b>	<b>Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:</b>
2.2.1	Выполнение проекта в материале
2.2.2	Художественное проектирование костюма
2.2.3	Преддипломная практика

**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**

<b>Знать:</b>	
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.);
Уровень 4	тенденции моды;
<b>Уметь:</b>	
Уровень 1	разрабатывать художественно-технические проекты швейных изделий и изделий декоративно-прикладного искусства индивидуального назначения;
Уровень 2	адаптировать модные тенденции в коммерческие концепции дизайна одежды и новые образы к требованиям потребителей;
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;
Уровень 4	составлять цветовые композиции формы костюма, формулировать цели и задачи художественного проекта
<b>Владеть:</b>	
Уровень 1	методами проектирования конструкций одежды и приемами выполнения примерок;
Уровень 2	навыками создания художественно-технических проектов швейных изделий и изделий.;
Уровень 3	методикой сравнительного визуального, конструктивного и практического анализа дизайна одежды;
Уровень 4	методом самостоятельного анализа кратковременных и долговременных тенденций развития моды

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

<b>Знать:</b>	
Уровень 1	Компьютерные технологии (САПР одежды), используемые в художественном проектировании костюма;
Уровень 2	основные задачи и системы обработки информации при решении профессиональных задач;
Уровень 3	методы первичного анализа и представления интегрированной информации по качеству продукции; правовую охрану объектов интеллектуальной собственности, изобретений, моделей, промышленных образцов, товарных знаков, наименований мест происхождения товаров, рационализаторских предложений, программ для ЭВМ и баз данных;
<b>Уметь:</b>	

Уровень 1	применять компьютерные технологии при проектировании швейных и текстильных изделий;
<b>Владеть:</b>	
Уровень 1	программным обеспечением для обработки графической информации;
Уровень 2	методологией разработки и анализом информационных потоков и информационных моделей;
Уровень 3	методикой сбора, обработки и представления информации для анализа и улучшения качества, формирования документации по системам качества в соответствии с требованиями международных стандартов.

**В результате освоения дисциплины обучающийся должен**

<b>3.1</b>	<b>Знать:</b>
основные приемы муляжирования; тенденции моды	
<b>3.2</b>	<b>Уметь:</b>
выполнять накладки на фигуре человека или манекене определять местоположение деталей костюма в соотношении со свойствами материалов разрабатывать проекты с применением нестандартных креативных решений	
<b>3.3</b>	<b>Владеть:</b>
методикой разработки художественных проектов методикой определения перспективных тенденций в моде	