

ГАПОУ ЧАО «ЧМК»	УПРАВЛЕНИЕ ДОКУМЕНТАЦИЕЙ	СТО СМК 4.2.01 - 2026
		Лист 1/14

УТВЕРЖДАЮ:

Директор
ГАПОУ ЧАО
«ЧМК»:

О.Н. Гришин

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
ОП.05 ОСНОВЫ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ ОДЕЖДЫ**

Анадырь 2026 г.

ГАПОУ ЧАО «ЧМК»	УПРАВЛЕНИЕ ДОКУМЕНТАЦИЕЙ	СТО СМК 4.2.01 - 2026
		Лист 2/14

Рабочая программа разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования (далее - ФГОС СПО) по профессии среднего профессионального образования (далее - СПО) **29.01.33 Мастер по изготовлению швейных изделий** укрупненной группы 29.00.00 Технологии легкой промышленности направления подготовки Инженерное дело, технологии и технические науки, утвержденного Приказом Минпросвещения России от 26 сентября 2023 г. № 720.

Организация-разработчик: Государственное автономное профессиональное образовательное учреждение Чукотского автономного округа «Чукотский многопрофильный колледж» (далее ГАПОУ ЧАО «ЧМК»).

Разработчик:

Макаринская А.В., преподаватель ГАПОУ ЧАО «ЧМК»

Регистрационный № МпоИШИ (9)-182-26 от 12.01.2026 г.

Рекомендована Методическим советом ГАПОУ ЧАО «ЧМК»

Протокол № 6 от «13» января 2026 г.

Утверждена Приказом № 01-10/36 от 29.01.2026 г. «Об утверждении документов по организации учебного процесса»

ГАПОУ ЧАО «ЧМК»	УПРАВЛЕНИЕ ДОКУМЕНТАЦИЕЙ	СТО СМК 4.2.01 - 2026
		Лист 3/14

СОДЕРЖАНИЕ

	страница
1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	4
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	6
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	9
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	11

ГАПОУ ЧАО «ЧМК»	УПРАВЛЕНИЕ ДОКУМЕНТАЦИЕЙ	СТО СМК 4.2.01 - 2026 Лист 4/14
--------------------	--------------------------	------------------------------------

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ОП.05 ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ ОДЕЖДЫ

1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта (далее - ФГОС) по профессии среднего профессионального образования (далее - СПО) **29.01.33 Мастер по изготовлению швейных изделий** укрупненной группы 29.00.00 Технологии легкой промышленности направления подготовки Инженерное дело, технологии и технические науки.

Рабочая программа учебной дисциплины **может быть использована** при повышении квалификации, по должностям 19601 Швея, 12156 Закройщик.

1.2. Место дисциплины в структуре ППКРС: общепрофессиональный цикл.

1.3. Цели и задачи дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины

Цель:

- приобретение обучающимися теоретических знаний и практических умений в области художественного проектирования костюма, используемых для занятий творческой деятельности в области разработки одежды, имиджа и стиля;
- рассмотреть основные положения сегодняшнего понимания дизайна одежды, задачи и проблемы дизайн-образования.
- сформировать практические навыки художественного проектирования одежды для работы с индивидуальными заказами: анализ стиля клиента, разработка эскизного ряда, создание технического рисунка модели в Adobe Illustrator.

Задачи:

- получить представление об основных понятиях дизайна одежды, его месте среди других видов современной проектно-художественной деятельности, специфике проектно-художественного языка дизайнера, этапах работы над дизайн - проектами,

ГАПОУ ЧАО «ЧМК»	УПРАВЛЕНИЕ ДОКУМЕНТАЦИЕЙ	СТО СМК 4.2.01 - 2026
		Лист 5/14

- научиться более подробно и детально, применять алгоритмы работы по решению проектных задач в процессе создания костюма
- рассмотреть роль искусства в дизайне,
- разобраться с понятием самого дизайна и художественного проектирования костюма,
- определиться какие цели и задачи художественного проектирования одежды необходимы в современном обществе.
- рассмотреть основы композиции, выразительные средства и элементы знаковой системы костюма, а также роль художественного образа в современной одежде
- разбираться в вопросах образно-ассоциативного подхода к проектированию одежды.
- научиться анализировать внешность, фигуру и стилевые предпочтения заказчика.
- разрабатывать эскизы моделей с учётом конструкции и технологии.
- овладеть базовыми приёмами визуализации идеи в Adobe Illustrator (коллаж, технический рисунок, раскладка ткани).

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся **должен уметь:**

- использовать геометрические построения в создании композиционных мотивов рисунка;
- использовать зрительные иллюзии в проектировании изделий одежды;
- гармонично сочетать цвета;
- уметь строить отдельные детали одежды с использованием приемов геометрического черчения;
- строить фигуры по схеме;
- строить силуэтные формы костюма;
- составлять стилевой бриф вместе с клиентом (moodboard).
- выполнять линейные и цветные эскизы моделей от руки (вид спереди и сзади).
- создавать технический рисунок модели в Adobe Illustrator.
- делать раскладку принта/цветовых блоков на шаблоне фигуры в AI.
- презентовать 2–3 варианта модели заказчику с обоснованием.

ГАПОУ ЧАО «ЧМК»	УПРАВЛЕНИЕ ДОКУМЕНТАЦИЕЙ	СТО СМК 4.2.01 - 2026
		Лист 6/14

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся **должен знать:**

- геометрические композиции в одежде;
- орнаментальные композиции ткани;
- цвет в художественном проектировании;
- вычерчивание деталей одежды.
- типологию фигур и методы их зрительной коррекции одеждой.
- основы композиции (ритм, симметрия/асимметрия, нюанс/контраст).
- психологию цвета и цветовые гармонии в костюме.
- этапы проектирования: от брифа до эскизного проекта.
- возможности Adobe Illustrator для дизайна одежды.

1.4. Количество часов на освоение программы дисциплины:

максимальной учебной нагрузки обучающегося 37 часов, в том числе:

обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося – 34 часа;

самостоятельной работы обучающегося – 0 часов;

промежуточная аттестация – 3 часа.

ГАПОУ ЧАО «ЧМК»	УПРАВЛЕНИЕ ДОКУМЕНТАЦИЕЙ	СТО СМК 4.2.01 - 2026
		Лист 7/14

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	37
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	34
в том числе:	
лабораторные занятия	0
практические занятия	16
контрольные работы	0
курсовая работа (проект)	0
Самостоятельная работа обучающегося (всего)	0
в том числе:	
1. выполнение образцов по вышивке	
2. выполнение образцов с аппликацией	
3. выполнение образцов рисунков по батику	
Консультация	2
Итоговая аттестация в форме: экзамена	3

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины ОП.05 ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ ОДЕЖДЫ

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа (проект) (если предусмотрены)	Объем часов	Коды компетенций
1	2	3	4
Тема 1. Художественное проектирование – теоретическая основа дизайна костюма	Содержание учебного материала	2	ОК 1
	1. Место дизайна костюма в искусстве		ПК 1.1-ПК 1.5
	Лабораторные работы	0	ПК 2.1-ПК 2.3
	Практические занятия	4	ПК 3.1-ПК 3.3
	1. Стиль в моде. Составление таблицы/презентация.		ПК 4.1-ПК 4.5
Тема 2. Художественное проектирование костюма	Содержание	6	ОК 1
	1. Определение понятия композиция. Основной закон и свойства композиции. Выразительные средства композиции		ОК 4-7
	2. Этапы проектирования: бриф, эскиз, техрисунок		ОК 09
	3. Зрительные иллюзии. Типы фигур и методы зрительной коррекции одеждой.		ПК 1.1-ПК 1.5
	Лабораторные работы		ПК 2.1-ПК 2.3
	Практические занятия	2	ПК 3.1-ПК 3.3
	1. Сбор информации о клиенте. Составление стилевого брифа (опросник, мудборд)		ПК 4.1-ПК 4.5
Тема 3. Виды композиционных построений. Композиция и цвет в костюме	Содержание	6	ОК 1
	1. Законы композиции (ритм, симметрия/асимметрия, статика/динамика, контраст). Орнамент		ОК 4-7
	2. Пропорции в одежде, членения (масштаб, соотношение объемов)		ОК 09
	3. Цветоведение. круг Иттена. Цветотипы внешности		ПК 1.1-ПК 1.5
	Лабораторные работы		ПК 2.1-ПК 2.3
Тема 4. Эскизирование и стилизация	Практические занятия		ПК 3.1-ПК 3.3
	Содержание	2	ПК 4.1-ПК 4.5
	1. Стилизация фигуры в эскизе. Передача фактур. Вариации		ОК 1
	Лабораторные работы		ОК 4-7
	Практические занятия	10	ОК 09
	1. Декор в костюме. Декорирование костюма.		ПК 1.1-ПК 1.5
	2. Стилизация фигуры в fashion – эскизе (пропорции, ракурсы)		ПК 2.1-ПК 2.3
	3. Плоская аппликация. Объемная аппликация. Орнамент.		ПК 3.1-ПК 3.3
	4. Передача фактур ткани в эскизе: драпировки, складки, принты. Вариации		ПК 4.1-ПК 4.5
Тема 5. Понятие модных трендов. Применение в эскизе	Содержание	4	ОК 1
	1. Источники и методы анализа трендов		ОК 4-7
	2. Адаптация трендов под индивидуального клиента, целевую аудиторию		ОК 09

	ГАПОУ ЧАО «ЧМК»	УПРАВЛЕНИЕ ДОКУМЕНТАЦИЕЙ	СТО СМК 4.2.01 - 2026

Лист 9/14

	3.	Создание тренд борда (moodboard) и презентации клиенту		ПК 1.1-ПК 1.5 ПК 2.1-ПК 2.3 ПК 3.1-ПК 3.3 ПК 4.1-ПК 4.5
	Лабораторные работы			
	Практические занятия			
Самостоятельная работа студентов			18	
1. сбор референсов 2. написание легенды для целевой аудитории 3. создать moodboard 4. Доклад про любимый (вариации) бренд 5. Создание капсульной мини-коллекции 6. Оформление портфолио			18	
Консультация			2	
Промежуточная аттестация			3	
ВСЕГО			37	

ГАПОУ ЧАО «ЧМК»	УПРАВЛЕНИЕ ДОКУМЕНТАЦИЕЙ	СТО СМК 4.2.01 - 2026 Лист 10/14
--------------------	--------------------------	-------------------------------------

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация программы дисциплины требует наличия учебного кабинета основы художественного проектирования.

Оборудование учебного кабинета:

- посадочные места по количеству обучающихся;
- автоматизированные рабочие места обучающихся (АРМО), оборудованные персональным компьютером с лицензионным или свободным программным обеспечением, соответствующим разделам программы и подключенным к сети Internet и средствами вывода звуковой информации;
- маркерная доска;
- комплект учебно-наглядных пособий;
- принтер.

Технические средства обучения:

- мультимедиа проектор;
- аудитория с компьютерами/ноутбуками.
- компьютеры с лицензионным программным обеспечением;
- интерактивная доска;
- проектор;
- шкаф с наглядными пособиями и образцами тканей и материалов с различными рисунками, и орнаментами для создания моделей, применяя зрительные иллюзии;
- установленный Adobe Illustrator или аналог – Inkscape.
- графический планшет (не обязательно, но желательно).
- набор для ручного рисования: бумага А3/А4, карандаши простые и цветные, маркеры, ластик.
- библиотека образцов тканей и фурнитуры (реальные или фото).
- доступ к Pinterest/Behance (для сбора референсов).

ГАПОУ ЧАО «ЧМК»	УПРАВЛЕНИЕ ДОКУМЕНТАЦИЕЙ	СТО СМК 4.2.01 - 2026 Лист 11/14
--------------------	--------------------------	-------------------------------------

3.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы.

Основные источники:

1. Композиция костюма: учебное пособие для СПО / В.В. Ермилова, Д.Ю. Ермилова, Н.Б. Ляхова, С.А. Попов. — Москва: Юрайт, 2024. — 449 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/539924>
2. Кузьмичев В.Е. Конструирование швейных изделий: системное проектирование: учебник для СПО / В.Е. Кузьмичев, Н.И. Ахмедулова, Л.П. Юдина; под научной редакцией В.Е. Кузьмичева. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2026. — 385с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/586285> (дата обращения: 26.02.2026).
3. Танеева А.А. Информационные технологии проектирования швейных изделий: учебное пособие / А.А. Танеева. — Курск: КГУ, 2021. — 253 с. — Текст: электронный // Лань: электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/219464>
4. Бердник Т.О. «Основы художественного проектирования костюма» — Ростов н/Д.: Феникс, 2022. — 320 с.
5. Максимова А.И. «Adobe Illustrator для дизайна одежды: от эскиза до лекал» — М.: ДМК Пресс, 2023. — 256 с.
6. Сорокина Е.Г. «Композиция костюма» — М.: Легпромбытиздат, 2021. — 200 с.

Интернет-ресурсы:

7. RuTube: каналы «Adobe Illustrator для дизайна одежды», «Fashion Sketching with markers».
8. Pinterest: доски «fashion design process», «technical flats».
9. Бесплатные шаблоны фигур: fashioncroquis.com, freesewing.org.
10. Образовательные платформы: Skillshare (курсы по fashion-иллюстрации), Coursera (основы композиции).

Дополнительные источники:

11. Ермилова В.В. Композиция костюма: учебное пособие для СПО / В.В. Ермилова, Д.Ю. Ермилова, Н.Б. Ляхова, С.А. Попов. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2020. — 449 с. — Текст: электронный // ЭБС

ГАПОУ ЧАО «ЧМК»	УПРАВЛЕНИЕ ДОКУМЕНТАЦИЕЙ	СТО СМК 4.2.01 - 2026
		Лист 12/14

Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/454387>

12. Кузьмичев В.Е. Конструирование швейных изделий: системное проектирование: учебное пособие для СПО / В.Е. Кузьмичев, Н.И. Ахмедулова, Л.П. Юдина; под научной редакцией В.Е. Кузьмичева. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2020. — 392 с. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/454922>

13. Кильдишова С.Б. «Fashion-иллюстрация. Практическое руководство» — М.: Эксмо, 2023.

ГАПОУ ЧАО «ЧМК»	УПРАВЛЕНИЕ ДОКУМЕНТАЦИЕЙ	СТО СМК 4.2.01 - 2026
		Лист 13/14

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Контроль и оценка результатов освоения дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий и лабораторных работ, тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов, исследований.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Критерии оценки	Формы и методы контроля и оценки
Знать:		
– геометрические композиции в одежде; – орнаментальные композиции ткани; – цвет в художественном проектировании; – вычерчивание деталей одежды; – типологию фигур и методы их зрительной коррекции одеждой. – основы композиции (ритм, симметрия/асимметрия, нюанс/контраст). – психологию цвета и цветовые гармонии в костюме. – этапы проектирования: от брифа до эскизного проекта. – возможности Adobe Illustrator для дизайна одежды.	– выделять геометрические композиции в одежде; – видеть орнаментальные композиции ткани; – сочетать цвет в художественном проектировании; – расчерчивать детали одежды – знает, как цвет влияет на восприятие фигуры, на настроение, возраст; – понимает базовые эффекты цвета; – перечисляет и умеет применять все этапы проектирования; – знает инструменты иллюстратора AI, может создавать тех рисунок.	Фронтальный опрос и оценка результатов. Проверка рабочих тетрадей и оценка результатов. Решение ситуационных задач в форме деловой игры. Устное тестирование и оценка результатов. Письменное тестирование и оценка результатов. Устное тестирование и оценка результатов.
Уметь:		

ГАПОУ ЧАО «ЧМК»	УПРАВЛЕНИЕ ДОКУМЕНТАЦИЕЙ	СТО СМК 4.2.01 - 2026
		Лист 14/14

– использовать геометрические построения в создании композиционных мотивов рисунка; – использовать зрительные иллюзии в проектировании изделий одежды; – гармонично сочетать цвета; – уметь строить отдельные детали одежды с использованием приемов геометрического черчения; – строить фигуры по схеме; – строить силуэтные формы костюма; – составлять стилевой бриф вместе с клиентом (moodboard). – выполнять линейные и цветные эскизы моделей от руки (вид спереди и сзади). – создавать технический рисунок модели в Adobe Illustrator. – делать раскладку принта/цветовых блоков на шаблоне фигуры в AI. – презентовать 2–3 варианта модели заказчику с обоснованием.	– использование геометрических построений в создании композиционных мотивов рисунка; – использование зрительных иллюзий в проектировании изделий одежды; – умение сочетания цветов; – построение отдельных деталей одежды с использованием приемов; – построение фигур по схемам; – построение силуэтных форм костюма – moodboard полный, визуально отражает собранные данные, имеет компромиссные решения – умеет структурировано, аккуратно и узнаваемо составить эскиз. – Создавать технический рисунок модели в AI, с нанесением всех важных конструктивных линий – Умеет передать полную реалистичность и масштабирование, цветовые блоки имеют градиенты и тени – Умеет аргументировать выбор и работать с возражением клиента	Проверка рабочих тетрадей. Фронтальный опрос и оценка результатов. Проверка рабочих тетрадей и оценка результатов. Решение ситуационных задач в форме деловой игры. Устное тестирование и оценка результатов. Письменное тестирование и оценка результатов. Оценка выполнения правильности практических заданий.
--	--	--