

## АННОТАЦИИ

### РАБОЧИХ ПРОГРАММ И ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ МОДУЛЕЙ ПО ПРОФЕССИИ 29.01.04 ХУДОЖНИК ПО КОСТЮМУ

#### Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

#### ОП.1 Экономика организации

Рабочая программа ОП.1 Экономика организации является частью основной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по профессии 29.01.04 Художник по костюму и разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом среднего профессионального образования по профессии 29.01.04 Художник по костюму, утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 02.08.2013 г. № 762 (зарегистрирован в Минюсте России 28.08. 2013 г. № 29638) в ред. от 14.09.2016 г.

Цель и планируемые результаты освоения дисциплины: ОП.1 Экономика организации

Код ОК, ПК	Умения	Знания
<p>ОК 1. Понимает сущность и социальную значимость будущей профессии, проявляет к ней устойчивый интерес.</p> <p>ОК 2. Организует собственную деятельность, исходит из цели и способов достижения, определенных руководителем.</p> <p>ОК 3. Анализирует рабочую ситуацию, осуществляет текущий и итоговый контроль, оценку и коррекцию собственной деятельности, несет ответственность за результаты своей работы.</p> <p>ОК 4. Осуществляет поиск информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач.</p> <p>ОК 5. Использует информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.</p> <p>ОК 6. Работает в команде, эффективно общается с коллегами, руководством, клиентами.</p> <p>ОК 7. Исполняет воинскую обязанность, в том числе с применением полученных профессиональных знаний (для юношей).</p> <p>ПК 1.2 Разрабатывает художественные и рабочие эскизы, передает в эскизе художественные достоинства модели.</p> <p>ПК 3.2 Выбирает материалы для изделий одежды с учетом соответствия особенностей модели и свойств материала.</p>	<p>– ориентироваться в общих вопросах экономики производства продукции (по видам);</p> <p>– применять экономические знания в конкретных производственных ситуациях;</p> <p>– рассчитывать основные технико-экономические показатели в пределах выполняемой профессиональной деятельности;</p> <p>– производить расчеты заработной платы</p>	<p>– основные принципы рыночной экономики;</p> <p>– понятия спроса и предложения на рынке товаров и услуг;</p> <p>– особенности формирования, характеристику современного состояния и перспективы развития отрасли;</p> <p>– принцип деятельности, виды, характеристику и основные показатели производственно-хозяйственной деятельности организации;</p> <p>– основные технико-экономические показатели производства (в соответствии с профилем);</p> <p>– механизмы ценообразования; формы оплаты труда</p>

Объем часов, определенный учебным планом на дисциплину ОП.1 Экономика организации:

Максимальная – 60 часов

Всего – 40 часов

Самостоятельная работа 20 часов

Форма промежуточной аттестации – дифференцированный зачет

Разработчик: Демьянова М.В.

## Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

### ОП.2 История костюма

Рабочая программа ОП.2 История костюма является частью основной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по профессии 29.01.04Художник по костюму и разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом среднего профессионального образования по профессии 29.01.04 Художник по костюму, утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 02.08.2013 г. № 762 (зарегистрирован в Минюсте России 28.08. 2013 г. № 29638) в ред. от 14.09.2016 г.

Цель и планируемые результаты освоения дисциплины: ОП.2 История костюма

Код ОК, ПК	Умения	Знания
<p>ОК 1. Понимает сущность и социальную значимость будущей профессии, проявляет к ней устойчивый интерес.</p> <p>ОК 2. Организует собственную деятельность, исходит из цели и способов достижения, определенных руководителем.</p> <p>ОК 3. Анализирует рабочую ситуацию, осуществляет текущий и итоговый контроль, оценку и коррекцию собственной деятельности, несет ответственность за результаты своей работы.</p> <p>ОК 4. Осуществляет поиск информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач.</p> <p>ОК 5. Использует информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.</p> <p>ОК 6. Работает в команде, эффективно общается с коллегами, руководством, клиентами.</p> <p>ОК 7. Исполняет воинскую обязанность, в том числе с применением полученных профессиональных знаний (для юношей)</p> <p>ПК 1.1 Использует сведения из истории костюма, а также элементы исторического костюма при разработке эскизов моделей.</p> <p>ПК 1.2 Разрабатывает</p>	<p>- использовать сведения из истории костюма при разработке эскизов моделей;</p> <p>- разбираться в формировании костюма в разные исторические периоды;</p>	<p>– характеристики форм, линий, декоративных элементов;</p> <p>– особенности исторического периода, его культуру;</p> <p>– основные направления отечественной и зарубежной моды</p>

<p>художественные и рабочие эскизы, передает в эскизе художественные достоинства модели.</p> <p>ПК 1.3 Владеет основами изобразительной грамоты, приемами и техникой рисунка и живописи.</p> <p>ПК 1.4 Решает композицию графических рисунков. Выполняет наброски, зарисовки графических вариантов костюма.</p> <p>ПК 3.2 Выбирает материалы для изделий одежды с учетом соответствия особенностей модели и свойств материала</p>		
---	--	--

Объем часов, определенный учебным планом на дисциплину ОП.2 История костюма

Максимальная – 84 часа

Всего – 56 часов

Самостоятельная работа 28 часов

Форма промежуточной аттестации – дифференцированный зачет

Разработчик: Копалова С.А.

## Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

### ОП.3 Основы деловой культуры

Рабочая программа ОП.3 Основы деловой культуры является частью основной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по профессии 29.01.04 Художник по костюму и разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом среднего профессионального образования по профессии 29.01.04 Художник по костюму, утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 02.08.2013 г. № 762 (зарегистрирован в Минюсте России 28.08. 2013 г. № 29638) в ред. от 14.09.2016 г.

Цель и планируемые результаты освоения дисциплины: ОП.3 Основы деловой культуры

Код ОК, ПК	Умения	Знания
<p>ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.</p> <p>ОК 2. Организовывать собственную деятельность, исходя из цели и способов её достижения, определённых руководителем.</p> <p>ОК 3. Анализировать рабочую ситуацию, осуществлять текущий и итоговый контроль, оценку и коррекцию собственной деятельности, нести ответственность за результаты своей работы.</p> <p>ОК 4. Осуществлять поиск информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач.</p> <p>ОК 5. Использовать</p>	<p>– осуществлять профессиональное общение с соблюдением норм и правил делового этикета;</p> <p>– пользоваться простыми приемами саморегуляции поведения в межличностном общении;</p> <p>– передавать информацию устно и письменно с соблюдением требований культуры речи;</p> <p>– принимать решения и аргументировано отстаивать свою точку зрения в корректной форме;</p> <p>– поддерживать деловую репутацию;</p> <p>– создавать и соблюдать имидж делового человека;</p>	<p>– правила делового общения;</p> <p>– этические нормы взаимоотношений с коллегами, партнерами, клиентами;</p> <p>– основные техники и приемы общения: правила слушания, ведения беседы, убеждения, консультирования;</p> <p>– формы общения, изложения просьб, выражения признательности, способы аргументации в производственных ситуациях;</p> <p>– составляющие внешнего облика человека: костюм, прическа, макияж, аксессуары и др.;</p> <p>– правила организации рабочего пространства для</p>

<p>информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.</p> <p>ОК 6. Работать в команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, клиентами.</p> <p>ОК 7. Исполнять воинскую обязанность, в том числе с применением полученных профессиональных знаний (для юношей)</p> <p>ПК 1.1. Использует сведения из истории костюма, а также элементы исторического костюма при разработке эскизов моделей.</p> <p>ПК 1.2. Разрабатывает художественные и рабочие эскизы, передает в эскизе художественные достоинства модели.</p> <p>ПК 1.4. Решает композицию графических рисунков. Выполняет наброски, зарисовки графических вариантов костюма.</p> <p>ПК 2.1. Разрабатывать конструкции изделий одежды в соответствии с моделью, выполненной в эскизе.</p> <p>ПК 3.2. Выбирает материалы для изделий одежды с учетом соответствия особенностей модели и свойств материала</p>	<p>организовывать рабочее место</p>	<p>индивидуальной работы и профессионального общения</p>
---	-------------------------------------	--

Объем часов, определенный учебным планом на дисциплину ОП.3 Основы деловой культуры:

Максимальная – 63 часа

Всего – 45 часа

Самостоятельная работа - 18 часов

Форма промежуточной аттестации – дифференцированный зачет

Разработчик: Копалова С.А.

#### Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

##### ОП.4 Основы материаловедения

Рабочая программа ОП.4 Основы материаловедения является частью основной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по профессии 29.01.04 Художник по костюму и разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом среднего профессионального образования по профессии 29.01.04 Художник по костюму, утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 02.08.2013 г. № 762 (зарегистрирован в Минюсте России 28.08. 2013 г. № 29638) в ред. от 14.09.2016 г.

Цель и планируемые результаты освоения дисциплины: ОП.4 Основы материаловедения

Код ОК, ПК	Умения	Знания
<p>ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.</p> <p>ОК 2. Организовывать собственную деятельность, исходя из цели и способов её достижения, определённых руководителем.</p> <p>ОК 3. Анализировать рабочую ситуацию, осуществлять текущий и итоговый контроль, оценку и коррекцию собственной деятельности, нести ответственность за результаты своей работы.</p> <p>ОК 4. Осуществлять поиск информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач.</p> <p>ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.</p> <p>ОК 6. Работать в команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, клиентами.</p> <p>ОК 7. Исполнять воинскую обязанность, в том числе с применением полученных профессиональных знаний (для юношей)</p> <p>ПК 1.1. Использовать сведения из истории костюма, а также элементы исторического костюма при разработке эскизов моделей.</p> <p>ПК 1.2. Разрабатывать художественные и рабочие эскизы, передавать в эскизе художественные достоинства модели.</p> <p>ПК 1.3. Владеть основами изобразительной грамоты, приемами и техникой рисунка и живописи.</p> <p>ПК 1.4. Решать композицию графических рисунков. Выполнять наброски, зарисовки графических вариантов костюма.</p> <p>ПК 2.1. Разрабатывать конструкции изделий одежды в соответствии с моделью, выполненной в эскизе.</p> <p>ПК 2.2. Выполнять процесс конструирования одежды с учетом способов конструирования.</p> <p>ПК 2.3. Выполнять процесс моделирования одежды с учетом правил композиции.</p> <p>ПК 2.4. Изготавливать комплект шаблонов (лекал) для раскроя изделий в соответствии с эскизом модели.</p> <p>ПК 3.1. Определять свойства и качество материалов для изделий одежды.</p>	<p>– подбирать материалы по их назначению и условиям эксплуатации для выполнения работ;</p> <p>– применять материалы при выполнении работ</p>	<p>– общую классификацию материалов,</p> <p>– характерные свойства и области их применения;</p> <p>– общие сведения о строении материалов;</p> <p>– общие сведения, назначение,</p> <p>– виды и свойства различных материалов (в соответствии с профилем)</p> <p>–</p>

<p>ПК 3.2. Выбирать материалы для изделий одежды с учетом соответствия особенностей модели и свойств материала.</p> <p>ПК 3.3. Применять поузловую технологическую обработку изделий.</p> <p>ПК 3.4. Применять современные методы и приемы при обработке изделий одежды.</p> <p>ПК 3.5. Применять по назначению современные виды оборудования, специальных устройств, приспособлений, средств малой механизации при выполнении технологических операций.</p> <p>ПК 3.6. Контролировать качество обработки деталей, узлов, готового изделия</p>		
--	--	--

Объем часов, определенный учебным планом на дисциплину ОП.4 Основы материаловедения:

Максимальная – 50 часов

Всего – 34 часов

Самостоятельная работа - 16 часов

Форма промежуточной аттестации – дифференцированный зачет

Разработчик: Тензина В..А.

#### Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

##### ОП.5 Основы изобразительного искусства

Рабочая программа ОП.5 Основы изобразительного искусства является частью основной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по профессии 29.01.04 Художник по костюму и разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом среднего профессионального образования по профессии 29.01.04 Художник по костюму, утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 02.08.2013 г. № 762 (зарегистрирован в Минюсте России 28.08. 2013 г. № 29638) в ред. от 14.09.2016 г.

Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

ОП. 5 Основы изобразительного искусства

Код ОК, ПК	Умения	Знания
<p>ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.</p> <p>ОК 2. Организовывать собственную деятельность, исходя из цели и способов её достижения, определённых руководителем.</p> <p>ОК 3. Анализировать рабочую ситуацию, осуществлять текущий и итоговый контроль, оценку и коррекцию собственной деятельности, нести ответственность за результаты своей работы.</p> <p>ОК 4. Осуществлять поиск информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач.</p> <p>ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в</p>	<p>– определять композиционное решение предметов рисунка;</p> <p>– определять выразительные средства рисунка;</p> <p>– определять пропорции в рисунке;</p> <p>– определять группы цветовых предметов</p>	<p>– основные правила композиции;</p> <p>– закономерности восприятия и построения формы;</p> <p>– принципы построения композиции в цвете</p>

<p>профессиональной деятельности.</p> <p>ОК 6. Работать в команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, клиентами.</p> <p>ОК 7. Исполнять воинскую обязанность, в том числе с применением полученных профессиональных знаний (для юношей)</p> <p>ПК 1.1. Использовать сведения из истории костюма, а также элементы исторического костюма при разработке эскизов моделей.</p> <p>ПК 1.2. Разрабатывать художественные и рабочие эскизы, передавать в эскизе художественные достоинства модели.</p> <p>ПК 1.3. Владеть основами изобразительной грамоты, приемами и техникой рисунка и живописи.</p> <p>ПК 1.4. Решать композицию графических рисунков. Выполнять наброски, зарисовки графических вариантов костюма.</p> <p>ПК 2.1. Разрабатывать конструкции изделий одежды в соответствии с моделью, выполненной в эскизе.</p> <p>ПК 2.2. Выполнять процесс конструирования одежды с учетом способов конструирования.</p> <p>ПК 2.3. Выполнять процесс моделирования одежды с учетом правил композиции.</p> <p>ПК 2.4. Изготавливать комплект шаблонов (лекал) для раскроя изделий в соответствии с эскизом модели.</p> <p>ПК 3.1. Определять свойства и качество материалов для изделий одежды.</p> <p>ПК 3.2. Выбирать материалы для изделий одежды с учетом соответствия особенностей модели и свойств материала.</p> <p>ПК 3.3. Применять поузловую технологическую обработку изделий.</p> <p>ПК 3.4. Применять современные методы и приемы при обработке изделий одежды.</p> <p>ПК 3.5. Применять по назначению современные виды оборудования, специальных устройств, приспособлений, средств малой механизации при выполнении технологических операций.</p> <p>ПК 3.6. Контролировать качество обработки деталей, узлов, готового изделия</p>		
--	--	--

Объем часов, определенный учебным планом на дисциплину ОП.5 Основы изобразительного искусства

Максимальная – 370 часов

Всего – 260 часов

Самостоятельная работа - 110 часов

Форма промежуточной аттестации – дифференцированный зачет – 2 семестр, экзамен – 4 семестр

Разработчик: Копалова С.А.

### Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

#### ОП.6. Основы пластической анатомии

Рабочая программа ОП.6. Основы пластической анатомии является частью основной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по профессии 29.01.04

Художник по костюму и разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом среднего профессионального образования по профессии 29.01.04 Художник по костюму, утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 02.08.2013 г. № 762 (зарегистрирован в Минюсте России 28.08. 2013 г. № 29638) в ред. от 14.09.2016 г.

Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:  
ОП.6. Основы пластической анатомии

Код ОК, ПК	Умения	Знания
<p>ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.</p> <p>ОК 2. Организовывать собственную деятельность, исходя из цели и способов её достижения, определённых руководителем.</p> <p>ОК 3. Анализировать рабочую ситуацию, осуществлять текущий и итоговый контроль, оценку и коррекцию собственной деятельности, нести ответственность за результаты своей работы.</p> <p>ОК 4. Осуществлять поиск информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач.</p> <p>ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.</p> <p>ОК 6. Работать в команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, клиентами.</p> <p>ОК 7. Исполнять воинскую обязанность, в том числе с применением полученных профессиональных знаний (для юношей)</p> <p>ПК 1.1. Использовать сведения из истории костюма, а также элементы исторического костюма при разработке эскизов моделей.</p> <p>ПК 1.2. Разрабатывать художественные и рабочие эскизы, передавать в эскизе художественные достоинства модели.</p> <p>ПК 1.3. Владеть основами изобразительной грамоты, приемами и техникой рисунка и живописи.</p> <p>ПК 1.4. Решать композицию графических рисунков. Выполнять наброски, зарисовки графических вариантов костюма.</p> <p>ПК 2.1. Разрабатывать конструкции изделий одежды в соответствии с моделью, выполненной в эскизе.</p> <p>ПК 2.2. Выполнять процесс конструирования одежды с учетом способов конструирования.</p> <p>ПК 2.3. Выполнять процесс</p>	<p>– выполнять изображения фигуры человека (при выполнении рисунков, проектировании костюма);</p> <p>– демонстрировать (на моделях) примеры изменения внешней пластики формы на основе анатомических элементов</p>	<p>– понятия пластической анатомии;</p> <p>– сведения из истории пластической анатомии</p>



<p>моделирования одежды с учетом правил композиции.</p> <p>ПК 2.4. Изготавливать комплект шаблонов (лекал) для раскроя изделий в соответствии с эскизом модели.</p> <p>ПК 3.1. Определять свойства и качество материалов для изделий одежды.</p> <p>ПК 3.2. Выбирать материалы для изделий одежды с учетом соответствия особенностей модели и свойств материала.</p> <p>ПК 3.3. Применять поузловую технологическую обработку изделий.</p> <p>ПК 3.4. Применять современные методы и приемы при обработке изделий одежды.</p> <p>ПК 3.5. Применять по назначению современные виды оборудования, специальных устройств, приспособлений, средств малой механизации при выполнении технологических операций.</p> <p>ПК 3.6. Контролировать качество обработки деталей, узлов, готового изделия</p>		
---	--	--

Объем часов, определенный учебным планом на дисциплину ОП.6. Основы пластической анатомии

Максимальная – 50 часов

Всего – 34 часа

Самостоятельная работа - 16 часов

Форма промежуточной аттестации – дифференцированный зачет

Разработчик: Копалова С.А.

### Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

#### ОП.7 Художественная графика костюма

Рабочая программа ОП.7 Художественная графика костюма является частью основной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по профессии 29.01.04 Художник по костюму и разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом среднего профессионального образования по профессии 29.01.04 Художник по костюму, утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 02.08.2013 г. № 762 (зарегистрирован в Минюсте России 28.08. 2013 г. № 29638) в ред. от 14.09.2016 г.

Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

ОП.7 Художественная графика костюма

Код ОК, ПК	Умения	Знания
<p>ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.</p> <p>ОК 2. Организовывать собственную</p>	<p>– выполнять эскизы костюма в разной технике;</p> <p>– трактовать формы в набросках и зарисовках;</p> <p>– выполнять</p>	<p>– виды художественной графики;</p> <p>– материалы и технику графических композиций;</p>

<p>деятельность, исходя из цели и способов её достижения, определённых руководителем.</p> <p>ОК 3. Анализировать рабочую ситуацию, осуществлять текущий и итоговый контроль, оценку и коррекцию собственной деятельности, нести ответственность за результаты своей работы.</p> <p>ОК 4. Осуществлять поиск информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач.</p> <p>ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.</p> <p>ОК 6. Работать в команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, клиентами.</p> <p>ОК 7. Исполнять воинскую обязанность, в том числе с применением полученных профессиональных знаний (для юношей)</p> <p>ПК 1.1. Использовать сведения из истории костюма, а также элементы исторического костюма при разработке эскизов моделей.</p> <p>ПК 1.2. Разрабатывать художественные и рабочие эскизы, передавать в эскизе художественные достоинства модели.</p> <p>ПК 1.3. Владеть основами изобразительной грамоты, приемами и техникой рисунка и живописи.</p> <p>ПК 1.4. Решать композицию графических рисунков. Выполнять наброски, зарисовки графических вариантов костюма.</p> <p>ПК 2.1. Разрабатывать конструкции изделий одежды в соответствии с моделью, выполненной в эскизе.</p> <p>ПК 2.2. Выполнять процесс конструирования одежды с учетом способов конструирования.</p> <p>ПК 2.3. Выполнять процесс моделирования одежды с учетом правил композиции.</p> <p>ПК 2.4. Изготавливать комплект шаблонов (лекал) для раскроя изделий в соответствии с эскизом модели.</p> <p>ПК 3.1. Определять свойства и качество материалов для изделий одежды.</p> <p>ПК 3.2. Выбирать материалы для изделий одежды с учетом соответствия особенностей модели и свойств материала.</p> <p>ПК 3.3. Применять поузловую технологическую обработку изделий.</p> <p>ПК 3.4. Применять современные методы и приемы при обработке изделий одежды.</p>	<p>графическую композицию изделий и обуви</p>	<p>– основные виды стилизации в области искусства костюма</p>
---	---	---

<p>ПК 3.5. Применять по назначению современные виды оборудования, специальных устройств, приспособлений, средств малой механизации при выполнении технологических операций.</p> <p>ПК 3.6. Контролировать качество обработки деталей, узлов, готового изделия</p>		
---	--	--

Объем часов, определенный учебным планом на дисциплину ОП.7 Художественная графика костюма

Максимальная – 149 часов

Всего – 109 часов

Самостоятельная работа - 40 часов

Форма промежуточной аттестации – экзамен

Разработчики: Кадысева Г.И., Шилова О.С.

### Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

#### ОП.8 Безопасность жизнедеятельности

Рабочая программа ОП.8 Безопасность жизнедеятельности является частью основной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по профессии 29.01.04 Художник по костюму и разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом среднего профессионального образования по профессии 29.01.04 Художник по костюму, утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 02.08.2013 г. № 762 (зарегистрирован в Минюсте России 28.08. 2013 г. № 29638) в ред. от 14.09.2016 г.

Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

ОП.8 Безопасность жизнедеятельности

Код ОК, ПК	Умения	Знания
<p>ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.</p> <p>ОК 2. Организовывать собственную деятельность, исходя из цели и способов её достижения, определённых руководителем.</p> <p>ОК 3. Анализировать рабочую ситуацию, осуществлять текущий и итоговый контроль, оценку и коррекцию собственной деятельности, нести ответственность за результаты своей работы.</p> <p>ОК 4. Осуществлять поиск информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач.</p> <p>ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.</p> <p>ОК 6. Работать в команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, клиентами.</p>	<p>– организовывать и проводить мероприятия по защите работающих и населения от негативных воздействий чрезвычайных ситуаций;</p> <p>– предпринимать профилактические меры для снижения уровня опасностей различного вида и их последствий в профессиональной деятельности и быту;</p> <p>– использовать средства индивидуальной и коллективной защиты от оружия массового поражения;</p> <p>– применять первичные средства пожаротушения;</p> <p>– ориентироваться в перечне военно-учетных специальностей и самостоятельно определять среди них родственные</p>	<p>– принципы обеспечения устойчивости объектов экономики, прогнозирования развития событий и оценки последствий при техногенных чрезвычайных ситуациях и стихийных явлениях, в том числе в условиях противодействия терроризму как серьезной угрозе национальной безопасности России;</p> <p>– основные виды потенциальных опасностей и их последствия в профессиональной деятельности и быту, принципы снижения вероятности их реализации;</p> <p>– основы военной службы и обороны государства;</p> <p>– задачи и основные</p>

<p>ОК 7. Исполнять воинскую обязанность, в том числе с применением полученных профессиональных знаний (для юношей)</p> <p>ПК 1.1. Использовать сведения из истории костюма, а также элементы исторического костюма при разработке эскизов моделей.</p> <p>ПК 1.2. Разрабатывать художественные и рабочие эскизы, передавать в эскизе художественные достоинства модели.</p> <p>ПК 1.3. Владеть основами изобразительной грамоты, приемами и техникой рисунка и живописи.</p> <p>ПК 1.4. Решать композицию графических рисунков. Выполнять наброски, зарисовки графических вариантов костюма.</p> <p>ПК 2.1. Разрабатывать конструкции изделий одежды в соответствии с моделью, выполненной в эскизе.</p> <p>ПК 2.2. Выполнять процесс конструирования одежды с учетом способов конструирования.</p> <p>ПК 2.3. Выполнять процесс моделирования одежды с учетом правил композиции.</p> <p>ПК 2.4. Изготавливать комплект шаблонов (лекал) для раскроя изделий в соответствии с эскизом модели.</p> <p>ПК 3.1. Определять свойства и качество материалов для изделий одежды.</p> <p>ПК 3.2. Выбирать материалы для изделий одежды с учетом соответствия особенностей модели и свойств материала.</p> <p>ПК 3.3. Применять поузловую технологическую обработку изделий.</p> <p>ПК 3.4. Применять современные методы и приемы при обработке изделий одежды.</p> <p>ПК 3.5. Применять по назначению современные виды оборудования, специальных устройств, приспособлений, средств малой механизации при выполнении технологических операций.</p> <p>ПК 3.6. Контролировать качество обработки деталей, узлов, готового изделия</p>	<p>полученной профессии;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– применять профессиональные знания в ходе исполнения обязанностей военной службы на воинских должностях в соответствии с полученной профессией;</li> <li>– владеть способами бесконфликтного общения и саморегуляции в повседневной деятельности и экстремальных условиях военной службы;</li> <li>– оказывать первую помощь пострадавшим</li> </ul>	<p>мероприятия гражданской обороны;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– способы защиты населения от оружия массового поражения;</li> <li>– меры пожарной безопасности и правила безопасного поведения при пожарах;</li> <li>– организацию и порядок призыва граждан на военную службу и поступления на нее в добровольном порядке;</li> <li>– основные виды вооружения, военной техники и специального снаряжения, состоящих на вооружении (оснащении) воинских подразделений, в которых имеются военно-учетные специальности, родственные профессиям СПО;</li> <li>– область применения получаемых профессиональных знаний при исполнении обязанностей военной службы;</li> <li>– порядок и правила оказания первой помощи пострадавшим</li> </ul>
---	---	--

Объем часов, определенный учебным планом на дисциплину ОП.8 Безопасность жизнедеятельности

Максимальная – 88 часов

Всего – 68 часов

Самостоятельная работа - 20 часов

Форма промежуточной аттестации – дифференцированный зачет

Разработчик: Макарова М.А.

**Аннотация рабочей программы учебной дисциплины  
ОП. 9 Основы предпринимательской деятельности (Расширяем горизонты,  
PROFILUM)**

Рабочая программа ОП. 9 Основы предпринимательской деятельности (Расширяем горизонты, PROFILUM) является частью основной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по профессии 29.01.04 Художник по костюму и разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом среднего профессионального образования по профессии 29.01.04 Художник по костюму, утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 02.08.2013 г. № 762 (зарегистрирован в Минюсте России 28.08. 2013 г. № 29638) в ред. от 14.09.2016 г., со стандартами WSR по компетенции Предпринимательство; на основании решения Совета директоров ПОО Тюменской области от 22.12.2017г. и по рекомендации Департамента образования и науки Тюменской области о включении в образовательные программы регионального инвариативного курса

Цель и планируемые результаты освоения дисциплины

ОП. 9 Основы предпринимательской деятельности (Расширяем горизонты, PROFILUM)

Код ОК, ПК	Умения	Знания
<p>ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.</p> <p>ОК 2. Организовывать собственную деятельность, исходя из цели и способов её достижения, определённых руководителем.</p> <p>ОК 3. Анализировать рабочую ситуацию, осуществлять текущий и итоговый контроль, оценку и коррекцию собственной деятельности, нести ответственность за результаты своей работы.</p> <p>ОК 4. Осуществлять поиск информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач.</p> <p>ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.</p> <p>ОК 6. Работать в команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, клиентами.</p> <p>ОК 7. Исполнять воинскую обязанность, в том числе с применением полученных</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– давать оценку личностным качествам для организации предпринимательской деятельности;</li> <li>– оценивать экономические и социальные условия осуществления предпринимательской деятельности;</li> <li>– налаживать коммуникации между членами команды;</li> <li>– управлять поведением команды посредством реализации моделей личности в организационном пространстве;</li> <li>– оценивать личностные качества и потенциал членов команды.</li> <li>– уметь вести бизнес-переговоры;</li> <li>– применять в профессиональной деятельности приемы делового и управленческого общения;</li> <li>– определять предпочтения на основе веб ресурсов;</li> <li>– работать с каталогом паспортов проектов;</li> <li>– выдвигать бизнес идеи;</li> <li>– уметь делать выбор на основе анализа рынка;</li> <li>– определять тип/вид рынка;</li> <li>– анализировать и выбирать «готовые» бизнес идеи и формулировать свои идеи;</li> <li>– делать выборку наиболее привлекательных с коммерческой точки зрения идей, формулировать бизнес идею;</li> <li>– делать выбор бизнес идеи, исходя из тенденций развития рынка;</li> <li>– юридически грамотно толковать</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– механизм организации предпринимательской деятельности – от зарождения идеи до создания новой компании в малом бизнесе</li> <li>– навыки и компетенции, которые необходимы членам команды.</li> <li>– технологию создания команды.</li> <li>– основы корпоративной культуры;</li> <li>– этические принципы бизнес-общения.</li> <li>– дифференциацию структуры потребностей по группам потребителей/</li> <li>– запросы рынка</li> <li>– основные положения и условия успешной реализации бизнес идеи</li> <li>– основы работы с идеей как первой ступенью бизнес планирования</li> <li>– место и роль предпринимательского права в системе регулирования правовых отношений;</li> <li>– источники предпринимательского права; принципы современного</li> </ul>

<p>профессиональных знаний (для юношей)        ОК 8. Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере.        SK. Структурировать предоставляемую информацию от общего к частному, от проблемы к решению        SK. Стремиться к минимизации тайм-киллеров в своем графике        SK. Качественно анализировать собранную информацию и выделяете все факторы, влияющие на проблему.        SK. Оценивать возможные риски и последствия выбранных решений        SK. Достигать своих целей, принимая во внимание цели оппонентов        SK. Определять, какой информации не хватает для четкого понимания ситуации.</p>	<p>действующие правовые нормы;        – разбираться в проблемах российского предпринимательского права, владеть специальной терминологией;        – анализировать практику разрешения предпринимательских споров, оценивать правовые последствия решений, принятых арбитражами судами по конкретным спорам;        – оценивать ответственность совершаемых юридически значимых действий;        – эффективно использовать нормативные документы, регулирующие предпринимательскую деятельность;        – анализировать и решать юридические проблемы в сфере предпринимательства;        – ставить цели в соответствии с бизнес-идеями, решать организационные вопросы создания бизнеса;        – оценивание перспектив получения государственной поддержки (оценка текущего состояния бизнеса, оценка целевой аудитории и т.д.)        – формировать пакет документов на сопровождение инвестиционного проекта;        – анализировать опыт выхода тюменских предприятий на внешний рынок; ориентироваться в элементах макро- и микросреды организации;        – использовать результаты стратегического анализа бизнес-среды для повышения конкурентоспособности малой фирмы;        – использовать основные категории маркетинга в практической деятельности;        – проводить маркетинговые исследования, анализировать их результаты и принимать маркетинговые решения;        – выявлять сегменты рынка;        – определить тип рыночной структуры;        – дать сравнительную характеристику видам и формам конкуренции;        – создавать привлекательный образ предприятия: престиж, новации, невысокие цены;        – доведение информации о продукции, включая ее характеристики, до конечных потребителей;        – сохранение актуальности товара (услуги);        – воздействовать на конкретную аудиторию;        – готовить мастер-классы;        – демонстрировать готовую продукцию;        – использовать алгоритм рекламной</p>	<p>предпринимательского права; организационно-правовые формы для организации бизнеса;        – права и обязанности субъектов предпринимательства        – сущность корпораций, типы корпораций.        – законодательство р ф и международные договора, регулирующие отношения, входящие в предмет правовых основ предпринимательской деятельности;        – основы правового регулирования организации производства и реализации отдельных видов товаров;        – основы организации и документирования торгового оборота        – формы государственной поддержки: имущественная, финансовая, информационная, консультационная;        – полномочия субъектов государственной власти и местного самоуправления по поддержке малого бизнеса;        – меры поддержки малого бизнеса в условиях, требования, предъявляемые к предприятиям, рассчитывающим на государственную поддержку;        – особенности льготного налогообложения        – виды деятельности, на осуществление которых предоставляются инвестиции;        – требования, применяемые к Заявителям, претендующим на получение инвестиций;        – подходы и методы анализа бизнес-среды; основные этапы проведения стратегического анализа бизнес-среды</p>
--	--	--

	<p>кампании;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– применять основные формы продвижения товара или услуги</li> <li>– различать виды цен;</li> <li>– определять функции цен;</li> <li>– уметь обосновывать и устанавливать цену на продукт в соответствии с одним из методов ценообразования (рыночным, затратным или параметрическим);</li> <li>– осуществлять анализ данных бухгалтерской отчетности;</li> <li>– рассчитывать величины налогов;</li> <li>– выбрать систему бухгалтерского учета, применить ее в практической деятельности</li> <li>– формулировать ключевые качества успешного сотрудника;</li> <li>– выделять те факторы, которые способствуют успеху компании на рынке;</li> <li>– определять степень клиентоориентированности компании;</li> <li>– осуществлять постановку цели;</li> <li>– выяснять потребности клиента;</li> <li>– применять технологии активных продаж;</li> <li>– вести переговоры;</li> <li>– вести деловую переписку;</li> <li>– классифицировать экспортные товары;</li> <li>– оценивать экспортный потенциал предприятия – разрабатывать стратегии выхода на внешний рынок;</li> <li>– пользоваться нормативными документами, регулирующими торговую деятельность на международном и национальном рынках;</li> <li>– различать и применять модели управления бизнес-процессами;</li> <li>– оптимизировать бизнес-процессы путем автоматизации;</li> <li>– подбирать crm-систему под потребности бизнеса;</li> <li>– анализировать и применять элементы электронной и реальной коммерции;</li> <li>– работать с нормативной документацией, договорами;</li> <li>– определять потребность в инвестициях;</li> <li>– оценивать риски инвестиций;</li> <li>– выбирать оптимальный вид кредита;</li> <li>– оценивать рейтинги банков;</li> <li>– определять доходы фирмы;</li> <li>– оценивать риски фирмы при организации ведения бизнеса и сопоставлять свои потребности и возможности, оптимально распределять материальные и трудовые ресурсы, составлять семейный бюджет и личный</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– типы, функции маркетинга, принципы маркетинга,</li> <li>– критерии и принципы сегментирования, пути позиционирования товара на рынке</li> <li>– понятие конкуренции;</li> <li>– виды конкуренции;</li> <li>– понятие мотивирования</li> <li>– всех участников, находящихся в цепочке сбыта товара;</li> <li>– понятие трансформация привычного восприятия продукции;</li> <li>– распространение сведений о благонадежности компании;</li> <li>– продвижение дорогостоящих товаров-формы PR-мероприятий;</li> <li>– виды промо-акций-понятие сейлзпромоушн,</li> <li>– понятие паблик рилейшнз,</li> <li>– понятие директ-маркетинг;</li> <li>– понятие брендинг.</li> </ul>
--	---	--

	финансовый план; – находить варианты вложения денежных средств и выбирать оптимальный вариант международных расчетов; – управлять и оценивать предпринимательские и валютные риски; – анализировать систему штрафных санкций по части 1 ст. 15.25 КОАП РФ	
--	--	--

Объем часов, определенный учебным планом на дисциплину ОП. 9 Основы предпринимательской деятельности (Расширяем горизонты, PROFILUM)

Максимальная – 72 часа

Всего – 36 часов

Самостоятельная работа -36 часов

Форма промежуточной аттестации – дифференцированный зачет

Разработчик: Варлакова А.В.

### Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

#### ОП.10 Энергосберегающие технологий в профессиональной сфере

Рабочая программа ОП.10 Энергосберегающие технологий в профессиональной сфере является частью основной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по профессии 29.01.04 Художник по костюму и разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом среднего профессионального образования по профессии 29.01.04 Художник по костюму, утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 02.08.2013 г. № 762 (зарегистрирован в Минюсте России 28.08. 2013 г. № 29638) в ред. от 14.09.2016 г. и на основании примерной программы по учебной дисциплине «Использование энергоэффективных и энергосберегающих технологий и оборудования в производственной сфере и быту», утвержденной Департаментом образования и науки Тюменской области в 2011г.

Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

#### ОП.10 Энергосберегающие технологий в профессиональной сфере

Код ОК, ПК	Умения	Знания
ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес. ОК 2. Организовывать собственную деятельность, исходя из цели и способов её достижения, определённых руководителем. ОК 3. Анализировать рабочую ситуацию, осуществлять текущий и итоговый контроль, оценку и коррекцию собственной деятельности, нести ответственность за результаты своей работы. ОК 4. Осуществлять поиск	– описывать и объяснять на основе отдельных законодательно-нормативных актов государственную политику по эффективному использованию топливно-энергетических ресурсов в Российской Федерации и выделять основные мероприятия, имеющие приоритетное значение для государства и	– основные законодательно-нормативные документы РФ, Тюменской области по энергосбережению; – традиционные и альтернативные виды энергии; – о способах получения новых видов топливных и энергетических ресурсов; – о способах уменьшения расхода топлива за счет учета графиков электрических и тепловых нагрузок;



<p>информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач.          ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.          ОК 6. Работать в команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, клиентами.          ОК 7. Исполнять воинскую обязанность, в том числе с применением полученных профессиональных знаний (для юношей)          РК 1. Уметь действовать с применением знаний в производственных и бытовых ситуациях, связанных с эффективным использованием топливных и энергетических ресурсов, энергосберегающих технологий и оборудования</p>	<p>Тюменского региона;          – описывать и объяснять различные процессы, лежащие в основе энергосберегающих технологий, приводить примеры энергосберегающих технологий в различных отраслях производства;          – описывать устройство и принцип приборов контроля и учета, искусственных источников света, электронагревательных приборов, автономных энергоустановок;          – использовать простейшие методы снижения тепловых потерь в зданиях и сооружениях;</p>	<p>– правила рационального использования электрической и тепловой энергии;          – основы повышения эффективности использования тепловой и электрической энергии при применении приборов учета и контроля расхода, экономичных источников света, электронагревательных приборов, автономных энергоустановок;          – о причинах тепловых потерь в зданиях и сооружениях и возможных путях уменьшения потерь, об использовании современных теплоизолирующих материалов, применение которых значительно уменьшает потери тепла;          – основные энергоэффективные и энергосберегающие технологии, применяемые на производстве;          – виды и назначение энергоэффективного и энергосберегающего оборудования.</p>
---	---	---

Объем часов, определенный учебным планом на дисциплину ОП.10 Энергосберегающие технологии в профессиональной сфере

Максимальная – 42 часа

Всего – 32 часа

Самостоятельная работа -10 часов

Форма промежуточной аттестации – зачет

Разработчик: Зройчикова Ю.А.

### Аннотация рабочей программы профессионального модуля

#### ПМ.1. Разработка эскизов моделей одежды с учетом исторического костюма или тенденций моды

Рабочая программа ПМ.1. Разработка эскизов моделей одежды с учетом исторического костюма или тенденций моды является частью основной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по профессии 29.01.04 Художник по костюму и разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом среднего профессионального образования по профессии 29.01.04 Художник по костюму, утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 02.08.2013 г. № 762 (зарегистрирован в Минюсте России 28.08. 2013 г. № 29638) в ред. от 14.09.2016 г. и функциональной карты по профессии 29.01.04 Художник по костюму

В результате изучения профессионального модуля обучающийся должен освоить основной вид деятельности: Разработка эскизов моделей одежды с учетом исторического

костюма или тенденций моды и соответствующие ему общие и профессиональные компетенции:

### Перечень общих компетенций

Код	Наименование общих компетенций
ОК 1	Понимать сущность и социальную значимость будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.
ОК 2	Организовывать собственную деятельность, исходя из цели и способов ее достижения, определенных руководителем
ОК 3	Анализировать рабочую ситуацию, осуществлять текущий и итоговый контроль, оценку и коррекцию собственной деятельности, нести ответственность за результаты своей работы
ОК 4	Осуществлять поиск информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач
ОК 5	Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.
ОК 6	Работать в команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, клиентами
ОК 7	Исполнять воинскую обязанность, в том числе с применением полученных профессиональных знаний (для юношей)

### Перечень профессиональных компетенций

Код	Наименование видов деятельности и профессиональных компетенций
ВД.1	Разработка эскизов моделей одежды с учетом исторического костюма или тенденций моды
ПК 1.1	Использовать сведения из истории костюма, а также элементы исторического костюма при разработке эскизов моделей
ПК 1.2	Разрабатывать художественные и рабочие эскизы, передавать в эскизе художественные достоинства модели
ПК 1.3	Владеть основами изобразительной грамоты, приемами и техникой рисунка и живописи
ПК 1.4	Решать композицию графических рисунков. Выполнять наброски, зарисовки графических вариантов костюма

В результате освоения профессионального модуля обучающийся должен:

Иметь практически опыт	<ul style="list-style-type: none"> <li>- использования элементов исторического костюма в эскизах моделей;</li> <li>- определения и разработки художественных элементов модели одежды;</li> <li>- определения оптимальных способов и приёмов передачи изображения;</li> <li>- построения композиционного изображения;</li> <li>- <i>моделирования форм одежды методом наколки;</i></li> <li>- <i>выполнения аксессуаров и декора из различных материалов;</i></li> <li><i>подбора материалов и фурнитуры для обновления швейных изделий.</i></li> </ul>
уметь	<ul style="list-style-type: none"> <li>- определять принадлежность костюма соответствующей эпохе;</li> <li>- отражать народные традиции в графике костюма;</li> <li>- использовать основные правила и цветовые решения при зарисовке эскизов;</li> <li>- отражать основные достоинства модели;</li> <li>- использовать различные приёмы и технику рисунка и живописи при разработке эскизов, <i>в т. ч. выполнить графический эскиз моделей в соответствии со свойствами различных тканей и тенденции моды;</i></li> <li>- применять основные приемы рисунка и живописи;</li> <li>- определять пропорции костюма на фигуре человека;</li> <li>- <i>выполнять наколку деталей на фигуре или манекене;</i></li> <li>- <i>выполнять декоративные элементы костюма и аксессуары из различных материалов;</i></li> <li>- <i>подбирать материалы и фурнитуру для обновления швейных изделий</i></li> </ul>
знать	<ul style="list-style-type: none"> <li>- историю костюма;</li> <li>- национальные особенности развития костюма и орнамента;</li> <li>- принципы прогнозирования формы костюма на основе изучения и анализа развития формообразования в различные периоды;</li> <li>- основы изобразительной грамоты;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>– методы построения отдельных деталей с использованием приёмов геометрического черчения;</li> <li>– основные принципы художественного проектирования деталей швейных изделий и правила их использования при зарисовке;</li> <li>– основы рисунка, живописи;</li> <li>– основы композиции, пластической анатомии;</li> <li>– приемы рисунка и живописи;</li> <li>– принципы композиционного построения изделий одежды;</li> <li>– основные композиционные элементы;</li> <li>– правила композиционного расположения пространственного рисунка, пропорции;</li> <li>– правила и последовательность выполнения накладки на фигуре или манекене;</li> <li>– современные техники декорирования;</li> <li>– виды материалов <i>и фурнитуры для швейных изделий.</i></li> </ul>
--	---

Объем часов, определенный учебным планом на профессиональный модуль ПМ.1. Разработка эскизов моделей одежды с учетом исторического костюма или тенденций моды:

Максимальная – 742 часа  
 Всего – 526 часов  
 Из них на освоение МДК – 360 часов  
 Самостоятельная работа -166 часов  
 на практики: учебную – 180 часов  
 на производственную – 36 часов

Форма промежуточной аттестации – дифференцированный зачет 1,3 семестр, экзамен 2,4 семестр

Разработчик: Копалова С.А.

### Аннотация рабочей программы профессионального модуля

#### ПМ.2. Разработка конструкций и шаблонов (лекал)

Рабочая программа ПМ.2. Разработка конструкций и шаблонов (лекал) является частью основной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по профессии 29.01.04 Художник по костюму и разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом среднего профессионального образования по профессии 29.01.04 Художник по костюму, утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 02.08.2013 г. № 762 (зарегистрирован в Минюсте России 28.08. 2013 г. № 29638) в ред. от 14.09.2016 г. и функциональной карты по профессии 29.01.04 Художник по костюму

В результате изучения профессионального модуля обучающийся должен освоить основной вид деятельности: Разработка конструкций и шаблонов (лекал) и соответствующие ему общие и профессиональные компетенции:

#### Перечень общих компетенций

Код	Наименование общих компетенций
ОК 1	Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.
ОК 2	Организовывать собственную деятельность исходя из цели и способов ее достижения, определенных руководителем.
ОК 3	Анализировать рабочую ситуацию, осуществлять текущий и итоговый контроль, оценку и коррекцию собственной деятельности, нести ответственность за результаты своей работы.
ОК 4	Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач

ОК 5	Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.
ОК 6	Работать в команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, клиентами.
ОК 7	Исполнять воинскую обязанность, в том числе с применением полученных профессиональных знаний (для юношей).

### Перечень профессиональных компетенций

Код	Наименование видов деятельности и профессиональных компетенций
ВД.1	Разработка конструкций и шаблонов (лекал)
ПК 2.1	Разрабатывать конструкции изделий одежды в соответствии с моделью, выполненной в эскизе.
ПК 2.2	Выполнять процесс конструирования одежды с учетом способов конструирования.
ПК 2.3	Выполнять процесс моделирования одежды с учетом правил композиции.
ПК 2.4	Изготавливать комплект шаблонов (лекал) для раскроя изделий в соответствии с эскизом модели.

В результате освоения профессионального модуля обучающийся должен:

Иметь практический опыт	<ul style="list-style-type: none"> <li>– анализа антропометрических исследований;</li> <li>– определения форм и пропорций деталей изделия;</li> <li>– выполнения построения конструкций одежды;</li> <li>– определения оптимальных способов и приемов процесса моделирования одежды;</li> <li>– выполнения шаблонов (лекал) деталей одежды;</li> </ul>
уметь	<ul style="list-style-type: none"> <li>– выполнять технический рисунок в соответствии с моделью;</li> <li>– определять основные антропометрические точки;</li> <li>– определять основные формы деталей изделия;</li> <li>– определять формы, объемы, пропорции деталей одежды, их местоположение на модели изделия;</li> <li>– выполнять построение конструкций деталей изделий по различным методикам;</li> <li>– определять модные тенденции;</li> <li>– выполнять процесс моделирования одежды;</li> <li>– применять основные принципы разработки шаблонов (лекал) деталей одежды;</li> <li>– выполнять градацию шаблонов (лекал) деталей одежды;</li> <li>– <i>подбирать силуэтные формы и определять конструктивные решения моделей одежды швейных, трикотажных, меховых, кожаных изделий различного ассортимента с учетом модных тенденций сезона, особенностей фигуры заказчика;</i></li> <li>– <i>отслеживать соответствие изделий утвержденному эскизу и индивидуальным особенностям заказчиков в процессе примерок</i></li> <li>– <i>определять конструктивные дефекты одежды и осуществлять корректировку лекал;</i></li> <li>– <i>выполнять технические эскизы с учетом ремонта и обновления швейного изделия;</i></li> <li>– <i>разрабатывать шаблоны лекал с учетом ремонта и обновления швейного изделия;</i></li> </ul>
знать	<ul style="list-style-type: none"> <li>– основные размерные признаки, пропорции тела человека;</li> <li>– основные правила и способы конструирования и моделирования одежды;</li> <li>– минимально необходимые и декоративно-конструктивные прибавки на облегание;</li> <li>– основные правила и приемы построения чертежей конструкции по различным методикам конструирования;</li> <li>– основные модные тенденции;</li> <li>– принципы моделирования одежды с декоративной отделкой;</li> <li>– особенности построения лекал разных видов;</li> <li>– методы технического размножения лекал;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>– <i>способы корректировки шаблонов лекал плечевой и поясной одежды на индивидуальную фигуру;</i></li> <li>– <i>последовательность проведения примерки на фигуре заказчика;</i></li> <li>– <i>классификацию конструктивных дефектов, способы определения и принципы устранения дефектов;</i></li> </ul>
--	--

Объем часов, определенный учебным планом на профессиональный модуль ПМ.2. .  
Разработка конструкций и шаблонов (лекал)

Максимальная – 898 часов  
 Всего – 646 часов  
 Из них на освоение МДК- 436 часов  
 Самостоятельная работа 210 часов  
 на практики: учебную – 144 часа  
 на производственную – 108 часов

Форма промежуточной аттестации – дифференцированный зачет -1,3 семестр, экзамен - 2,4 семестр  
 Разработчик: Тензина В.А.

### Аннотация рабочей программы профессионального модуля

#### ПМ.3 Технологическая обработка изделий и выполнение их в материале

Рабочая программа ПМ.3. Технологическая обработка изделий и выполнение их в материале является частью основной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по профессии 29.01.04 Художник по костюму и разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом среднего профессионального образования по профессии 29.01.04 Художник по костюму, утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 02.08.2013 г. № 762 (зарегистрирован в Минюсте России 28.08. 2013 г. № 29638) в ред. от 14.09.2016 г. и функциональной карты по профессии 29.01.04 Художник по костюму

В результате изучения профессионального модуля обучающийся должен освоить основной вид деятельности: Технологическая обработка изделий и выполнение их в материале и соответствующие ему общие и профессиональные компетенции:

#### Перечень общих компетенций

Код	Наименование общих компетенций
ОК 1	Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес
ОК 2	Организовывать собственную деятельность, исходя из цели и способов ее достижения, определенных руководителем
ОК 3	Анализировать рабочую ситуацию, осуществлять текущий и итоговый контроль, оценку и коррекцию собственной деятельности, нести ответственность за результаты своей работы
ОК 4	Осуществлять поиск информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач
ОК 5	Использовать информационно - коммуникационные технологии в профессиональной деятельности
ОК 6	Работать в команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, клиентами
ОК 7	Исполнять воинскую обязанность, в том числе с применением полученных профессиональных знаний (для юношей)

## Перечень профессиональных компетенций

Код	Наименование видов деятельности и профессиональных компетенций
ВД.1	Технологическая обработка изделий и выполнение их в материале
ПК 3.1	Определять свойства и качество материалов для изделий одежды
ПК 3.2	Выбирать материалы для изделий одежды с учетом соответствия особенностей модели и свойств материала.
ПК 3.3	Применять поузловую технологическую обработку изделий
ПК 3.4	Применять современные методы и приемы при обработке изделий одежды
ПК 3.5	Применять по назначению современные виды оборудования, специальных устройств, приспособлений, средств малой механизации при выполнении технологических операций

В результате освоения профессионального модуля обучающийся должен:

Иметь практически й опыт	<ul style="list-style-type: none"> <li>– поиска и выбора рациональных способов технологии и технологических режимов производства швейных изделий; определения качества материалов;</li> <li>– поиска необходимых фактур материалов для проектируемой модели;</li> <li>– анализа выполнения работ по изготовлению швейных изделий;</li> <li>– поиска информации о перспективных и рациональных методах технологической обработки;</li> <li>– использования современного технологического оборудования для изготовления швейных изделий;</li> <li>– определения показателей качества образца модели изделия</li> </ul>
уметь	<ul style="list-style-type: none"> <li>– определять качественные характеристики материала для определенной модели изделия;</li> <li>– определять свойства материалов различными способами;</li> <li>– анализировать рациональные методы технологической обработки;</li> <li>– применять современные перспективные способы технологической обработки изделий одежды;</li> <li>– применять по назначению технологическое оборудование и средства малой механизации;</li> <li>– определять и устранять выявленные дефекты;</li> <li>– подготавливать изделия различных ассортиментных групп к различным видам ремонта;</li> <li>– перекраивать детали, укорачивать и удлинять изделия;</li> <li>– выполнять художественную штопку, штоковку и установку заплат;</li> <li>– изготавливать изделия из современных материалов;</li> </ul>
знать	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ассортиментные группы материалов;</li> <li>- основные принципы формирования материалов;</li> <li>- классификацию производства;</li> <li>- классификацию ручных и машинных работ;</li> <li>- технологическую последовательность обработки швейных изделий;</li> <li>- традиционные и рациональные методы технологической обработки;</li> <li>- виды технологического оборудования для изготовления образца модели;</li> <li>- правила использования оборудования;</li> <li>- правила безопасного труда на производстве;</li> <li>- принципы контроля качества обработки деталей, узлов и готового изделия;</li> <li>- методы обновления одежды ассортиментных групп;</li> <li>- декоративные решения в одежде;</li> <li>- <i>использование вспомогательных материалов;</i></li> </ul>

Объем часов, определенный учебным планом на профессиональный модуль ПМ.3  
Технологическая обработка изделий и выполнение их в материале

Максимальная – 910 часов

Всего – 550 часов

Из них на освоение МДК – 360 часов

Самостоятельная работа 190 часов

на практики: учебную – 288 часов  
на производственную – 72 часа  
Форма промежуточной аттестации – дифференцированный зачет в 1-3 семестрах,  
экзамен – в 4 семестре.  
Разработчик: Шилова О.С.

### Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

#### ФК.00. Физическая культура

Рабочая программа ФК.00 Физическая культура является частью основной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по профессии 29.01.04 Художник по костюму и разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом среднего профессионального образования по профессии 29.01.04 Художник по костюму, утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 02.08.2013 г. № 762 (зарегистрирован в Минюсте России 28.08. 2013 г. № 29638) в ред. от 14.09.2016 г.

Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:  
ФК.00. Физическая культура

Код ОК, ПК	Умения	Знания
<p>ОК 2. Организовывать собственную деятельность, исходя из цели и способов её достижения, определённых руководителем.</p> <p>ОК 3. Анализировать рабочую ситуацию, осуществлять текущий и итоговый контроль, оценку и коррекцию собственной деятельности, нести ответственность за результаты своей работы.</p> <p>ОК 6. Работать в команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, клиентами.</p> <p>ОК 7. Исполнять воинскую обязанность, в том числе с применением полученных профессиональных знаний (для юношей)</p>	<p>– использовать физкультурно-оздоровительную деятельность для здоровья, достижения жизненных и профессиональных целей</p> <p>демонстрировать (на моделях) примеры изменения внешней пластики формы на основе анатомических элементов</p>	<p>- о роли физической культуры в общекультурном, профессиональном и социальном развитии человека;</p> <p>- основы здорового образа жизни</p>

Объем часов, определенный учебным планом на дисциплину ФК.00. Физическая культура

Максимальная – 220 часов

Всего – 110 часов

Самостоятельная работа - 110 часов

Форма промежуточной аттестации – дифференцированный зачет- 2 семестр, экзамен -4 семестр

Разработчик: Кобзаренко Г.А.