

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 10.10.2023 12:23:19
Уникальный программный ключ:
8df276ee93e17c18e7d5ca10d7b130824

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Элементы компьютерного проектирования в технологии изделий из кожи

Уровень образования	магистратура
Направление подготовки	29.04.01 Технология изделий легкой промышленности
Направленность (профиль)	Технологический инжиниринг в производстве кожи, обувных и кожевенно-галантерейных изделий
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	2 года
Форма обучения	очная

Учебная дисциплина «Элементы компьютерного проектирования в технологии изделий из кожи» изучается в третьем семестре.

Курсовая работа/курсовой проект – не предусмотрены.

1.1. Форма промежуточной аттестации:

третий семестр - зачет с оценкой

1.2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина «Элементы компьютерного проектирования в технологии изделий из кожи» относится к обязательной части программы.

1.3. Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целями изучения дисциплины «Элементы компьютерного проектирования в технологии изделий из кожи» являются:

– понимание основных понятий и принципов, связанных с компьютерным проектированием изделий из кожи, а также ознакомиться с соответствующими программными инструментами.

– освоение работы с компьютерными программами и системами, используемыми для создания, редактирования и моделирования изделий из кожи.

– разработка дизайнерских и конструкторских решений.

– углубленное изучение технологических аспектов, как компьютерное проектирование влияет на технологические процессы при изготовлении изделий из кожи.

– овладение навыками компьютерного проектирования может подготовить студентов к работе в области производства и дизайна изделий из кожи, где компьютерные инструменты широко используются.

– ознакомление студентов с последними тенденциями в области компьютерного проектирования, а также с внедрением инновационных подходов в процессы создания изделий из кожи.

– получение практических навыков работы с программами для создания 2D и 3D моделей, а также научиться адаптировать свои идеи под компьютерное проектирование.

– формирование у обучающихся компетенции, установленной образовательной программой в соответствии с ФГОС ВО по данной дисциплине.

Формируемые компетенции и индикаторы достижения компетенций:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
ОПК-6 Способен анализировать получаемую производственную информацию, обобщать, систематизировать результаты производственных работ с использованием современной техники и технологии	ИД-ОПК-6.1 Сравнение и сопоставление производственной информации, анализ технологических процессов и технических характеристиках оборудования
ОПК-7 Способен использовать современные информационные технологии для организации и эффективного осуществления технологических процессов производства одежды, обуви, кожи, меха, аксессуаров и кожгалантерейных изделий различного назначения	ИД-ОПК-7.1 Использование информационных технологий при проектировании процессов для организации и эффективного осуществления технологических процессов производства изделий ИД-ОПК-7.2 Использование компьютерных программ при проектировании процессов производства изделий
ПК-3 Способен к организации процессов логистической поддержки жизненного цикла промышленной продукции	ИД-ПК-3.2 Использование законов естественно-научных дисциплин в профессиональной деятельности и применение математического аппарата, методов оптимизации, системного анализа для принятия решений в области инновации

Общая трудоёмкость учебной дисциплины по учебному плану составляет:

по очной форме обучения –	6	з.е.	216	час.
---------------------------	---	------	-----	------