

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 20.10.2023 15:43:48
Уникальный программный ключ:
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Дополненная реальность в современном костюме

Уровень образования	магистратура
Направление подготовки	54.04.03 Искусство костюма и текстиля
Профиль	Арт-проектирование костюма. Fashion-стартап
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	2 года
Формы обучения	очная

Учебная дисциплина «Дополненная реальность в современном костюме» изучается в третьем семестре.

Курсовая работа не предусмотрена

1.1. Форма промежуточной аттестации

Экзамен

1.2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина «Дополненная реальность в современном костюме» относится к обязательной части программы.

Основой для освоения дисциплины являются результаты обучения по предыдущему уровню образования в части сформированности универсальных компетенций.

Результаты обучения по учебной дисциплине используются при прохождении всех видов практик, предусмотренных ОПОП и выполнении ВКР

1.3. Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целями изучения дисциплины «Дополненная реальность в современном костюме» являются:

- Освоение навыков работы в Дополненная реальность в современном костюме;
- Освоение регулировок аватаров и приемов работы с индивидуальными/стандартными аватарами программы;
- Детализации образца, визуализации фурнитуры, текстуры ткани и складок.
- Создание сложных многослойных луков.
- Обучение примерке одежды, обуви и аксессуаров на реальные фотографии заказчика.
- Формирование у обучающихся компетенций, установленных образовательной программой в соответствии с ФГОС ВО по данной дисциплине;

Результатом обучения по учебной дисциплине является овладение обучающимися знаниями, умениями, навыками и опытом деятельности, характеризующими процесс формирования компетенций и обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения учебной дисциплины.

Формируемые компетенции и индикаторы достижения компетенций:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
ОПК-2 Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию, выполнять отдельные виды работ при проведении научных исследований с применением современных научных методов; приобретать и использовать в практической деятельности новые знания и умения; участвовать в научно-практических конференциях; готовить доклады и сообщения;	ИД-ОПК-2.2 Использование на практике умений и навыков организации научно-исследовательских и проектных работ;
ПК-2 Способен проводить концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов	ИД-ПК-2.1 Разработка дизайн-концепции системы костюм и аксессуаров. Выполнение визуализаций образов проектируемой коллекции и ее составляющих с помощью специальных компьютерных программ ИД-ПК-2.2 Анализ информации, необходимой для работы над дизайн-проектом системы костюм и аксессуаров. Организация поиска дизайнерских решений задач по проектированию системы костюм и

	<p>аксессуаров с учетом свойств используемых материалов и технологий. Проведение презентации дизайн-проектов</p> <p>ИД-ПК-2.3 Владение методами организации творческого процесса художника-дизайнера по костюму и аксессуарам; знаниями художественного конструирования и технического моделирования костюма</p>
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Общая трудоёмкость учебной дисциплины по учебному плану составляет:

по очной форме обучения –	4	з.е.	144	час.
---------------------------	---	-------------	-----	-------------