

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 17.10.2023 17:22:46  
Уникальный программный ключ:  
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

## АННОТАЦИЯ РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### **Методы цифрового моделирования. Компьютерный имиджмейкинг**

Уровень образования	магистратура
Направление подготовки/Специальность	код 54.04.03. Искусство костюма и текстиля
Направленность (профиль)/Специализация	ЦИФРОВАЯ МОДА
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	Два года
Форма(-ы) обучения	очная

Учебная дисциплина «Методы цифрового моделирования. Компьютерный имиджмейкинг» изучается во втором семестре.

*Курсовой проект – предусмотрен во втором семестре*

1.1. Форма промежуточной аттестации:

экзамен во втором семестре

1.2. Место учебной дисциплины ОПОП

Учебная дисциплина «Методы цифрового моделирования. Компьютерный имиджмейкинг» относится к обязательной части программы.

Результаты обучения по учебной дисциплине «Методы цифрового моделирования. Компьютерный имиджмейкинг», используются при изучении следующих дисциплин и прохождения практик:

- Основы проектирования одежды в виртуальной среде. Цифровая антропометрия. Аватар. Основы виртуальной примерки;
- Принципы устойчивости в проектировании костюма;
- УП. Научно-исследовательская работа;
- производственная практика НИР-2 и НИР-3;
- производственная практика. проектная практика;
- в учебной и Производственной практике. Преддипломной практике.

Результаты освоения учебной дисциплины «Методы цифрового моделирования. Компьютерный имиджмейкинг» в дальнейшем будут использованы при прохождении преддипломной практики и выполнении выпускной квалификационной работы.

### **ЦЕЛИ И ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

Целью изучения дисциплины «Методы цифрового моделирования. Компьютерный имиджмейкинг» является:

- Освоение навыков работы в программе 3 Д моделирования одежды;

Освоение регулировок аватаров и приемов работы с индивидуальными/стандартными аватарами программы;

Детализации образца, визуализации фурнитуры, текстуры ткани и складок. Создание сложных многослойных луков.

«Одевание» реальных людей. 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 «Методы цифрового моделирования. Компьютерный имиджмейкинг» является овладение обучающимися знаниями, умениями, навыками и опытом деятельности, характеризующими процесс формирования компетенций и обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения учебной дисциплины.

Формируемые компетенции, индикаторы достижения компетенций, соотнесённые с планируемыми результатами обучения по дисциплине:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине/модулю
<p>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</p>	<p>ИД-ОПК-2.1 Знание принципов работы с научной литературой, сбора и обобщения научной информации</p>	<p>– Умение работать с литературой, посвященной программам моделирования и конструирования; - Умение выполнить критический анализ литературы по программам 3 Д моделирования и 3 Д моделирования одежды</p>
<p>ОПК-3 Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои</p>	<p>ИД-ОПК-3.1 Знание принципов разработки концепции проектной идеи, возможности ее решения и научного обоснования</p>	<p>– умение предложить путь решения проектной задачи с использованием компьютерной программы 3 Д моделирования одежды; -способность обосновать выбранный путь решения задачи -Умение реализовать креативную идею в</p>

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине/модулю
<p>предложения при проектировании костюма и текстиля, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (текстиль, товары народного потребления промышленные образцы и коллекции костюмов и текстиля и пр.); выдвигать и реализовывать креативные идеи; брать на себя всю полноту профессиональной ответственности</p>	<p>ИД-ОПК-3.2 Обоснование и разработка креативных подходов к проектированию костюма и текстиля, товары народного потребления, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека</p> <p>ИД-ОПК-3.3 Способность к реализации креативных идеи. Способен брать на себя всю полноту профессиональной ответственности</p>	<p>виртуальной примерке, -Способен брать на себя полноту ответственности за предложенную идею и ее реализацию; -обладает навыками проработки креативного подхода к проектированию костюма и текстиля</p>
<p>ОПК-4 Способен организовывать, проводить и участвовать в художественных выставках, конкурсах, фестивалях; разрабатывать и реализовывать инновационные художественно-творческие мероприятия, презентации, инсталляции; проявлять творческую инициативу</p>	<p>ИД-ОПК-4.3 Способность проявлять творческую инициативу</p>	<p>- умение приложить творческую инициативу и синтезировать решение на основе обоснованного соответствия идеи требованиям заказчика; -способность выполнить презентацию своих разработок, представить их на художественном мероприятии</p>

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине/модулю
<p>ПК-2 Способен организовывать проектирование, определение дизайнерских функций, целей и задач проекта и этапов его реализации, работу с рисками и управление ими. Способен распределять работу, определять партнеров, разрабатывать и внедрять новые методы дизайнерской деятельности</p>	<p>ИД-ПК-2.1 Определение комплекса дизайнерских функций и содержательное наполнение каждой из них. Оценка дизайнерских достоинств и потенциала творческих проектных идей. Создание новых методов, процессов художественного проектирования одежды, в том числе и детской. Презентация и организация показов и выставок в виртуальной среде.</p>	<p>- способен реализовать творческий проект в виртуальной среде; -обладает навыками презентации разработок; -способен генерировать и реализовывать проектные идеи;</p>

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине/модулю
<p>ПК-4 Способен анализировать, систематизировать, разрабатывать необходимые направления исследований, выработку методик и методов, самостоятельно приводить исследования в дизайнерской деятельности обработке и анализа результатов</p>	<p>ИД-ПК-4.1 Самостоятельное определение потребности в исследованиях в дизайнерской деятельности, постановка гипотезы, выработка стратегии и тактики исследований, интерпретация и обработка результатов проведенного исследования</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Способен генерировать задачи исследования и определения его необходимости, исходя из условий дизайнерской деятельности;</li> <li>– Умение самостоятельно вести проектную деятельность</li> </ul>

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине/модулю
ПК-5 Способен выполнять комплекс проектных работ от начальной до завершающей стадий в виртуальной среде	ИД-ПК-5.2 Способность к 3Д проектированию и моделированию одежды, в том числе и детской, различного назначения и видов в различных выбранных ассортиментных группах. Реализация виртуальной примерки в 3Д среде	– Обладает навыками проектирования форм изделий различного ассортимента и назначения в 3 Д виртуальной среде, а именно женских, мужских, детских поясных и плечевых легких изделий, верхней одежды

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ/МОДУЛЯ

Общая трудоёмкость учебной дисциплины/модуля по учебному плану составляет:

по очной форме обучения –	5	з.е.	180	час.
---------------------------	---	------	-----	------