

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 РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### Моушн-дизайн цифровых коллекций

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 «**Моушн-дизайн цифровых коллекций**» изучается в третьем семестре.

*Курсовая работа/Курсовой проект* – не предусмотрен

#### 1.1. Форма промежуточной аттестации

экзамен в третьем семестре

#### 1.2. Место учебной дисциплины (модуля) в структуре ОПОП

Место учебной дисциплины/учебного модуля в структуре ОПОП

Учебная дисциплина «*Моушн-дизайн цифровых коллекций*» относится к обязательной части программы.

Результаты обучения по учебной дисциплине «*Моушн-дизайн цифровых коллекций*» используются при изучении следующих дисциплин и прохождения практик:

- *производственная практика. проектная практика.*
- *Производственная практика. Преддипломная практика.*

Результаты освоения учебной дисциплины «*Моушн-дизайн цифровых коллекций*» в дальнейшем будут использованы при прохождении производственной практики и выполнении выпускной квалификационной работы.

#### 1.3 ЦЕЛИ И ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

Целью изучения дисциплины «*Моушн-дизайн цифровых коллекций*» являются:

- Освоение способов создания цифрового аватара (двойника) человека;
- Освоение методов антроподинамических исследований человека;
- Освоение способов создания видеоряда цифровой коллекции одежды;
- Изучение основ пользования VFX-эффектами;
- формирование у обучающихся компетенций, установленных образовательной программой в соответствии с ФГОС ВО по данной дисциплине;
- Основы проектной деятельности;

Результатом обучения по учебной дисциплине «*Моушн-дизайн цифровых коллекций*» 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:

<b>Код и наименование компетенции</b>	<b>Код и наименование индикатора достижения компетенции</b>	<b>Планируемые результаты обучения по дисциплине/модулю</b>
<p>ОПК-3</p> <p>Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои 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-3.1</p> <p>Знание принципов разработки концепции проектной идеи, возможности ее решения и научного обоснования</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Умение осуществлять рендеринг в требуемом формате;</li> <li>- Знание основ проектной деятельности;</li> <li>- Владение техниками визуализации проекта;</li> <li>- Умение создавать цифровые аксессуары и фурнитуру для одежды при помощи САПР.</li> </ul>

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине/модулю
<p><i>ОПК-4</i></p> <p>Способен организовывать, проводить и участвовать в художественных выставках, конкурсах, фестивалях; разрабатывать и реализовывать инновационные художественно-творческие мероприятия, презентации, инсталляции; проявлять творческую инициативу.</p>	<p><i>ИД-ОПК-4.3</i></p> <p>Развитие собственного творческого потенциала</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Создание виртуальной трехмерной презентации коллекции цифровой одежды;</li> <li>- Организация инсталляции, предусматривающей презентацию коллекции в цифровом виде и физическом виде.</li> </ul>

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине/модулю
<p><i>ПК-2</i></p> <p>Способен организовывать проектирование, определение дизайнерских функций, целей и задач проекта и этапов его реализации, работу с рисками и управление ими.</p>	<p><i>ИД-ПК-2.1</i>            Определение комплекса дизайнерских функций и содержательное наполнение каждой из них.            Создание новых методов, процессов художественного проектирования одежды.            Презентация и организация показов и выставок в виртуальной среде.</p> <p><i>ИД-ПК-2.2</i>            Понимание, использование и анализ современных концепций организации дизайнерской деятельности.            Разработка и реализация мероприятия, направленных на улучшение творческого процесса. Консультации по вопросам создания дизайна одежды</p>	<p>- Разработка перечня требований к изделию с позиции обеспечения высокого уровня антропометрического соответствия;            - Разработка программы биомеханических исследований для антроподинамических исследований;            - Разработка способов проектирования изделия с высоким уровнем антроподинамического соответствия.</p>

Общая трудоёмкость учебной дисциплины/модуля по учебному плану составляет:

<i>по очной форме обучения –</i>	5	<b>з.е.</b>	180	<b>час.</b>
<i>по очно-заочной форме обучения –</i>		<b>з.е.</b>		<b>час.</b>
<i>по заочной форме обучения –</i>		<b>з.е.</b>		<b>час.</b>