

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 К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### Основы проектирования одежды в виртуальной среде.

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 «Основы проектирования одежды в виртуальной среде.» изучается во первом семестре.

*Курсовой проект – предусмотрен во втором семестре*

#### 1.1. Форма промежуточной аттестации:

экзамен во втором семестре

#### 1.2. Место учебной дисциплины ОПОП

Учебная дисциплина «Основы проектирования одежды в виртуальной среде.» относится к обязательной части программы, является логическим продолжением учебной дисциплины «Методы цифрового моделирования. Компьютерный имиджмейкинг».

Результаты обучения по учебной дисциплине «Основы проектирования одежды в виртуальной среде.», используются при изучении следующих дисциплин и прохождения практик:

- Вспомогательные компьютерные программы в дизайне
- Моушн-дизайн цифровых коллекций
- производственная практика НИР-4 и НИР-3;
- производственная практика. проектная практика;

Результаты освоения учебной дисциплины «Основы проектирования одежды в виртуальной среде.» в дальнейшем будут использованы при прохождении преддипломной практики и выполнении выпускной квалификационной работы.

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

Целью изучения дисциплины «Основы проектирования одежды в виртуальной среде. Цифровая антропометрия. Аватар. Основы виртуальной примерки» является:

- углубление навыков работы в программе 3 Д моделирования одежды;
- Освоение настроек аватаров на индивидуальные /стандартные фигуры;
- углубление навыков в создании сложных многослойных луков.
- углубление вопросов «Одевания» реальных людей.

- формирование у обучающихся компетенций, установленных образовательной программой в соответствии с ФГОС ВО по данной дисциплине;

Результатом обучения по учебной дисциплине «Основы проектирования одежды в виртуальной среде.» является овладение обучающимися знаниями, умениями, навыками и опытом деятельности, характеризующими процесс формирования компетенций и обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения учебной дисциплины.

1.4. 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-3 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 Знание принципов разработки концепции проектной идеи, возможности ее решения и научного обоснования</p> <p>ИД-ОПК-3.3 Способность к реализации креативных идеи. Способен брать на себя всю полноту профессиональной ответственности</p>	<p>умеет предложить путь решения проектной задачи с использованием компьютерной программы 3 Д моделирования одежды; -уверенно обосновывает выбранный путь решения задачи -Умеет реализовать креативную идею в виртуальной примерке, - Берет на себя полноту ответственности за предложенную идею и ее реализацию; -развивает креативный подход к проектированию костюма и текстиля</p>

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-5.1	– закрепляет 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.
---------------------------	---	------	-----	------