

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:  
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82475

## АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### «ТЕХНИКА И ТЕХНОЛОГИИ В ИСКУССТВЕ КОСТЮМА»

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 «Техника и технологии в искусстве костюма» изучается в первом семестре.

Курсовая работа не предусмотрена

1.1. Форма промежуточной аттестации:

*Экзамен в первом семестре*

1.2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина «Техника и технологии в искусстве костюма» относится к обязательной части программы.

1.3 Результаты обучения по учебной дисциплине «Техника и технологии в искусстве костюма», используются при изучении следующих дисциплин и прохождения практик:

- Методов цифрового моделирования;
- Принципов устойчивости в проектировании костюма;
- Основах проектирования одежды в виртуальной среде;
- Практиках НИР1,2,3,4
- Дисциплине НТС 1,2,3,4
- И при прохождении учебной, проектной и преддипломной практик.

Результаты освоения учебной дисциплины «Техника и технологии в искусстве костюма» в дальнейшем будут использованы при прохождении производственной практики и выполнении выпускной квалификационной работы.

**Целью** изучения дисциплины «Техника и технологии в искусстве костюма» является:

- Владение современными цифровыми плоттерами для сублимационной и пигментной печати;
- Освоение техники и технологии цифровой антропометрии;
- Владение техникой трехмерного моделирования объектов;
- Основы пользования режущими плоттерами и лазерными граверами;
- Техника создания цифрового аватара (двойника) человека;

- Знание современных технологий трехмерной печати. Основы пользования 3Д-принтерами технологии послойного наплавления материала (FDM);
- формирование у обучающихся компетенций, установленных образовательной программой в соответствии с ФГОС ВО по данной дисциплине;
- освоение вопросов применения техники и технологий в проектной деятельности;

Результатом обучения по учебной дисциплине «Техника и технологии в искусстве костюма» является овладение обучающимися знаниями, умениями, навыками и опытом деятельности, характеризующими процесс формирования компетенций и обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения учебной дисциплины.

## 2. 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</p> <p>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>ИД-ОПК-2.2 Оценка полученной информации. Выполнение отдельных видов работ при проведении научных исследований с применением современных научных методов</p> <p>ИД-ОПК-2.3 Владение навыками использования в практической деятельности новые знания и умения; способен применять их в научно-практических конференциях; отражение их в докладах и сообщениях</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Моделировать трехмерные объекты без текстуры;</li> <li>– Умение получать 3Д-модель с помощью 3Д-сканера;</li> <li>– Умение создавать 3Д-аватар человека;</li> <li>– Настраивать и запускать печать изображений на ткани с помощью цифрового широкоформатного плоттера;</li> <li>– Владение современными 3Д-принтерами технологии послойного плавления материала (FDM);</li> <li>– Знание основ пользования лазерным гравером</li> </ul>
<p>ПК-5</p> <p>Способен выполнять комплекс проектных работ от начальной до завершающей стадий в виртуальной среде</p>	<p>ИД-ПК-5.2</p> <p>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</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Умение выполнять цифровую антропометрию и конвертировать 3Д-скан в формат программы для конструирования одежды;</li> <li>- Владение основными техниками и технологиями трехмерного сканирования</li> </ul>

**3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

Общая трудоёмкость учебной дисциплины/модуля по учебному плану составляет:

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