

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:  
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0e3a60e

## АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### **Вспомогательные компьютерные программы в дизайне**

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	<i>Два года</i>
Форма(-ы) обучения	очная

Учебная дисциплина **«Вспомогательные компьютерные программы в дизайне»** 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 «Вспомогательные компьютерные программы в дизайне» относится к обязательной части программы.*

Результаты обучения по учебной дисциплине «Вспомогательные компьютерные программы в дизайне», используются при изучении следующих дисциплин и прохождения практик:

- УП. Научно-исследовательская работа;
- производственная практика НИР-2 и НИР-3;
- производственная практика. проектная практика;
- Производственная практика. Преддипломная практика.

Результаты освоения учебной дисциплины «Вспомогательные компьютерные программы в дизайне» 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 *«Вспомогательные компьютерные программы в дизайне»* являются:

- *Формирование навыков использования программных средств виртуальной примерки как комплексного инструментария процессов цифрового проектирования одежды;*
- *Изучение основ проектирования цифровой коллекции на основе технологии виртуальной реконструкции исторических костюмов;*
- *Овладение способами прогнозирования качества посадки одежды в виртуальной среде;*
- *Формирование у обучающихся компетенций, установленных образовательной программой в соответствии с ФГОС ВО по данной дисциплине.*

Результатом обучения по учебной дисциплине «Вспомогательные компьютерные программы в дизайне» 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-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>	<p>- Разработка концепции научно-исследовательской работы с использованием технологии виртуальной примерки;</p> <p>- Получение навыков разработки цифрового двойника исторического костюма с использованием технологий трехмерного сканирования и трехмерного моделирования пространственных объектов сложной конфигурации;</p>

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине/модулю
<p>ПК-2</p> <p>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-2.2</p> <p>Понимание, использование и анализ современных концепций организации дизайнерской деятельности. Разработка и реализация мероприятия, направленных на улучшение творческого процесса, в том числе с учётом детской возрастной физиологии и психологии. Консультации по вопросам создания дизайна одежды в том числе и детской. Обеспечение технологии ведения проектной деятельности.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Получение навыков реверсивного инжиниринга для виртуальной реконструкции исторического костюма;</li> <li>- Получение навыков симуляции и цифрового моделирования физико-механических и геометрических свойств текстильных материалов;</li> <li>- Разработка способов прогнозирования посадки проектируемого изделия в виртуальной среде;</li> <li>- Разработка матриц соответствия параметров реального изделия его цифровому двойнику;</li> <li>- Получение навыков по формированию цифрового паспорта одежды.</li> </ul>

Общая трудоёмкость учебной дисциплины/модуля по учебному плану составляет:

по очной форме обучения –	4	<b>з.е.</b>	144	<b>час.</b>
---------------------------	---	-------------	-----	-------------