

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 17.10.2023 16:14:28
Уникальный программный ключ:
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0e5a0e40e4

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Вспомогательные компьютерные программы в дизайне

Уровень образования	магистратура
Направление подготовки	код 54.04.03. Искусство костюма и текстиля
Направленность (профиль)	ЦИФРОВАЯ МОДА
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	Два года
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
<p>ОПК 4.</p> <p>Способен организовывать, проводить и участвовать в художественных выставках, конкурсах, фестивалях; разрабатывать и реализовывать инновационные художественно-творческие мероприятия, презентации, инсталляции; проявлять творческую инициатив</p>	<p>ИД-ОПК-4.2;</p> <p>Проявление творческой инициативы и профессиональной ответственности</p>
<p>ПК-4</p> <p>Способен выполнять комплекс проектных работ от начальной до завершающей стадий в виртуальной среде</p>	<p>ИД-ПК-4.1; Применение 2Д для проектирования и моделирования одежды различного назначения и видов в различных выбранных ассортиментных группах</p> <p>ИД-ПК-4.2; Применение 3Д проектирования и моделирования одежды различного назначения и видов в различных выбранных ассортиментных группах. Реализация виртуальной примерки в 3Д среде</p> <p>ИД-ПК-4.3 Использование в проектировании современных программных и технических средств для создания моделей/коллекции одежды</p>

Общая трудоёмкость учебной дисциплины/модуля по учебному плану составляет:

по очной форме обучения –	4	з.е.	144	час.
---------------------------	---	-------------	-----	-------------