

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 25.06.2024 17:30:15
Уникальный программный ключ:
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ Технология швейных изделий

Уровень образования	бакалавриат	
Направление подготовки	50.03.02	Изящные искусства
Направленность (профиль)	Художник по костюму кино и телевидения	
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	4 года	
Форма(-ы) обучения	очная	

1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

Учебная дисциплина «Технология швейных изделий» изучается во 2 семестре по очной форме обучения.

1.1. Курсовая работа/Курсовой проект – не предусмотрен.

1.2. Форма промежуточной аттестации:
шестой семестр - экзамен

1.3. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина «Технология швейных изделий» относится к обязательной части программы.

Изучение дисциплины опирается на результаты освоения образовательной программы предыдущего уровня.

Результаты обучения по учебной дисциплине, используются при изучении следующих дисциплин и прохождения практик:

- Проектная деятельность;
- Основы конструирования швейных изделий
- Мастерство художника по костюму
- Производственная практика. Преддипломная практика.

Результаты освоения учебной дисциплины в дальнейшем будут использованы при выполнении выпускной квалификационной работы.

2. ЦЕЛИ И ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Целями освоения дисциплины «Технология швейных изделий» являются:

- углубленное изучение профессионального понятийного аппарата индустрии моды, легкой промышленности и искусства;
- ознакомление студентов со способами и методами формирования новаторских авторских эксклюзивных изделий, ансамблей, коллекций;
- овладение способностью использовать углубленные знания по профессии в художественном проектировании, формулировать цели и задачи авторских художественных проектов, выявлять приоритеты в решении задач с учетом эстетических, этических и иных аспектов деятельности;
- развитие готовности спланировать необходимый научный эксперимент, получить опытную модель, разработать концептуальную идею экспериментального

творческого проекта, а также интерпретировать её в коллекции для кино и телевидения;

- применение подходов к решению задач профессиональной направленности и практического их использования в дальнейшей профессиональной деятельности;
- выработка стремления к саморазвитию, повышению своей квалификации и мастерства в профессиональной области;
- применение подходов к решению задач профессиональной направленности и практического их использования в дальнейшей профессиональной деятельности;
- формирование у обучающихся компетенций, установленных образовательной программой в соответствии с ФГОС ВО по данной дисциплине.

Результатом обучения по дисциплине является овладение обучающимися знаниями, умениями, навыками и (или) опытом деятельности, характеризующими процесс формирования компетенций и обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения дисциплины.

2.1. 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
ПК-2 Способен качественно применять принципы композиции, рисунка, живописи и пластической анатомии в контексте дизайна костюма для кино и телевидения, обеспечивая высокий уровень визуального восприятия, артистичности и аутентичности создаваемых образов	ИД-ПК-2.1 Гармоничное изображение визуальных произведений, эскизов, зарисовок, творческих работ с применением художественных и графических техник в соответствии с поставленными задачами	<ul style="list-style-type: none"> – ориентируется в перечне материалов для создания костюма и аксессуаров, а также в способах их сочетаний и соединений между собой. – создает концептуальную и художественно-графическую работу в экспериментальных творческих проектах – осуществляет конструкторско-техническую разработку экспериментальных творческих проектов – создает коллекции костюма для кино и телевидения и аксессуаров в авторском стиле
ПК-3 Способен качественно применять знания в области технологии швейных изделий, макетирования, конструирования и материаловедения в контексте дизайна костюма для кино и телевидения, обеспечивая успешное воплощение творческих концепций в реальные, функциональные и эстетичные элементы искусства костюма	ИД-ПК-3.4 Выбор и анализ материалов с учетом их текстуры, цвета, технических характеристик и свойств, с обеспечением соответствия требованиям дизайна, технологии производства и требованиям съемочной атмосферы	

3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоёмкость учебной дисциплины по учебному плану составляет:

по очной форме обучения –	5	з.е.	180	час.
---------------------------	---	------	-----	------