

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 28.06.2024 10:19:03  
Уникальный программный ключ:  
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

## АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### Компьютерное проектирование в дизайне

Уровень образования	бакалавриат	
Направление подготовки/ Специальность	54.03.03	Искусство костюма и текстиля
Направленность (профиль)/ Специализация	Дизайн костюма и аксессуаров	
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	4 года	
Форма(-ы) обучения	очная	

Учебная дисциплина «Компьютерное проектирование в дизайне» изучается в четвертом, пятом семестрах.

Курсовая работа/Курсовой проект – предусмотрен не предусмотрен(а)

#### 1. Форма промежуточной аттестации

Четвертый семестр - зачет с оценкой

Пятый семестр - зачет с оценкой

#### 2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина «Компьютерное проектирование в дизайне» относится к обязательной части программы.

#### 3. Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целями освоения дисциплины «Компьютерное проектирование в дизайне» являются:

– Освоение векторных и растровых компьютерных программ как современных способов разработки и подачи дизайнерской идеи;

– Приобретение студентами теоретических сведений и практических навыков, позволяющих создавать авторские дизайн-проекты, графику, творческие и технические эскизы, рисунки и фактуры для материалов (принты, вышивки, перфорации и т.д.);

– 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 опытом деятельности, характеризующими процесс формирования компетенций и обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения дисциплины.

## Формируемые компетенции и индикаторы достижения компетенций:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
<p>ОПК-3 Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики, разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи, синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения</p>	<p>ИД-ОПК-3.6 Разработка серий поисковых форэскизов с использованием изобразительных средств и способов проектной графики</p> <p>ИД-ОПК-3.7 Переработка фор-эскизов в серию рабочих эскизов, отражающих проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p>
<p>ОПК-6 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности</p>	<p>ИД-ОПК-6.1 Анализ современных информационных технологий, используемых в дизайне костюма и аксессуаров;</p> <p>ИД-ОПК-6.2 Определение имеющихся ресурсов и ограничений современных информационных технологий для решения задач профессиональной деятельности;</p> <p>ИД-ОПК-6.3 Обоснованный выбор и применение современных информационных технологий в рамках поставленных задач</p>

Общая трудоёмкость учебной дисциплины (модуля) по учебному плану составляет:

по очной форме обучения –	6	з.е.	192	час.
---------------------------	---	------	-----	------