

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 25.06.2024 11:06:01
Уникальный программный ключ:
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Конструктивное 2-D моделирование ювелирных изделий

| | | |
|---|---|--|
| Уровень образования | бакалавриат | |
| Направление подготовки | 29.03.04 | Технология художественной обработки материалов |
| Направленность (профиль) | Ювелирное искусство и декоративный металл | |
| Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения | 4 года | |
| Форма(-ы) обучения | очная | |

Учебная дисциплина **Конструктивное 2-D моделирование ювелирных изделий** изучается в 5 и 6 семестрах по очной форме обучения.

1.1. Курсовая работа/Курсовой проект – не предусмотрен.

1.2. Форма промежуточной аттестации:

пятый семестр - зачет
шестой семестр - экзамен

1.3. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина **Конструктивное 2-D моделирование ювелирных изделий** относится к части программы, формируемой участниками образовательных отношений (элективные дисциплины).

Изучение дисциплины опирается на результаты освоения образовательной программы предыдущего уровня.

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

- Художественное проектирование декоративных изделий;
- Выполнение проекта в материале
- Аддитивные и субтрактивные технологии;
- 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 **Конструктивное 2-D моделирование ювелирных изделий** являются:

- иметь навыки применения средств вычислительной техники для решения профессиональных задач;
- ознакомиться со следующими понятиями информатики: информация, информационные процессы, управление, базы данных;
- ознакомиться с основными элементами компьютерной техники;
- научиться строить алгоритмы;
- ознакомиться с базовыми языками программирования;

- ознакомиться со стандартным программным обеспечением профессиональной деятельности;
 - получить практические навыки использования компьютерной графики для проектирования рисунков, орнамента, формы и элементов костюма.
 - научиться описывать постановку и решение задач прикладных исследований;
 - научиться методами решения прикладных задач;
 - иметь представление о функциональных возможностях и основных областях применения вычислительной техники;
 - уметь применять средства информационных технологий для составления прогнозов изменений мод;
 - уметь применять средства компьютерной графики для решения специальной композиции.
 - 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-3 Способен создавать концептуальную и художественно-графическую работу в экспериментальных творческих проектах | ИД-ПК-3.5 Поиск и синтез графической подачи, отвечающей на авторскую концепцию, осуществляемой в среде компьютерных графических редакторов | – ориентируется в перечне технологий и материалов для создания ювелирных украшений и модных аксессуаров, а также в способах их сочетаний и соединений между собой. – создает концептуальную и художественно-графическую работу в экспериментальных творческих проектах |
| ПК-4 Способен осуществлять конструкторско-техническую разработку экспериментальных творческих проектов | ИД-ПК-4.2 Осуществление конструкторско-технологической разработки творческой идеи с применением мануальных методов моделирования и макетирования | – осуществляет конструкторско-техническую разработку экспериментальных творческих проектов с применением технологии обработки давлением |
| ПК-6 Способен создавать коллекции ювелирных украшений и/или аксессуаров костюма в авторском стиле | ИД-ПК-6.2 Осуществление контроля над внедрением моделей в производство в соответствии с проектной документацией при проектировании авторских коллекций ювелирных изделий | – создает коллекции ювелирных украшений и/или аксессуаров костюма в авторском стиле |

3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоёмкость учебной дисциплины по учебному плану составляет:

| | | | | |
|---------------------------|---|------|-----|------|
| по очной форме обучения – | 6 | з.е. | 216 | час. |
|---------------------------|---|------|-----|------|