

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 20.06.2025 10:01:10
Уникальный программный ключ:
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Компьютерное проектирование

Уровень образования	Бакалавриат
Направление подготовки	50.03.02 Изыщные искусства
Направленность (профиль)	Дизайн костюма кино и телевидения
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	4 года
Форма обучения	очная

Учебная дисциплина «Компьютерное проектирование» изучается в седьмом и восьмом третьем семестрах.

Курсовая работа/Курсовой проект – не предусмотрен(а)

1.1. Форма промежуточной аттестации

седьмой семестр	- зачет
восьмой семестр	- зачет

1.2. Место учебной дисциплины (модуля) в структуре ОПОП

Учебная дисциплина «Компьютерное проектирование» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений.

1.3. Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю)

Целями освоения дисциплины «Компьютерное проектирование» является:

- Формирование навыков создания концептов персонажей с учётом образа, контекста, сюжета, с передачей особенностей конструкции костюма и пластики материалов;
- формирование у обучающихся компетенций, установленных образовательной программой в соответствии с ФГОС ВО по данной дисциплине;

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

Формируемые компетенции и индикаторы достижения компетенций:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
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-3.2 Создание точных и детальных макетов дизайн-концепций, с применением различных материалов и техник, для визуализации и апробации идей перед фактическим производством
	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

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

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