

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 18.09.2023 16:00:19
Уникальный программный ключ:
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Моделирование и прототипирование обуви в цифровой среде

Уровень образования	бакалавриат
Направление подготовки	29.03.01 Технология изделий легкой промышленности
Направленность (профиль)	Технологии цифрового производства швейных изделий Технологии цифрового производства изделий из кожи Технологии кожи и меха
Направление подготовки	29.03.02 Технологии и проектирование текстильных изделий
Направленность (профиль)	Цифровая экспертиза и товароведение непродовольственных товаров Проектирование и художественное оформление текстильных изделий Инновационные текстильные технологии
Направление подготовки	29.03.03 Технология полиграфического и упаковочного производства
Направленность (профиль)	Технологический дизайн и эко-брендинг упаковки
Направление подготовки	29.03.03 Технология полиграфического и упаковочного производства
Направленность (профиль)	Технологический дизайн и эко-брендинг упаковки
Направление подготовки	29.03.05 Конструирование изделий легкой промышленности
Направленность (профиль)	Конструирование и цифровое моделирование одежды Художественное моделирование и цифровое проектирование изделий из кожи Цифровое моделирование
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	4 года
Форма обучения	очная

Учебная дисциплина «Моделирование и прототипирование обуви в цифровой среде» изучается в четвертом семестре.

Курсовая работа/Курсовой проект – не предусмотрены.

1.1. Форма промежуточной аттестации - зачет.

1.2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина «Моделирование и прототипирование обуви в цифровой среде» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений (Майнор).

1.3. Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целью освоения дисциплины «Моделирование и прототипирование обуви в цифровой среде» является:

- изучение взаимодействия субъектов коммуникативной политики, методы, способы и правила коммуникации с бизнес-партнерами;
- изучение принципов организации массовой рекламы, планирование проведения рекламных ATL-мероприятий, разработка методов стимулирования сбыта;
- формирование основ работы с дистрибьюцией, дилерами;
- планирование участия в выставках, ярмарках, рассылках образцов, осуществление связей с общественностью и основы персональной продажи товаров;

– формирование навыков научно-теоретического подхода 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 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
Способен визуализировать различные модели обуви и художественно -конструкторско-решения в цифровой среде, оформлять законченные эскизные 3D проекты.	Разработка дизайна моделей обуви в 3D формате, визуализация и моделирование базовых моделей в цифровой среде программы.
	Участие в работах связанных с решением художественно-конструкторских задач в цифровой среде

Общая трудоёмкость учебной дисциплины по учебному плану составляет:

по очной форме обучения –	3	з.е.	108	час.
---------------------------	---	------	-----	------