|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ**  **УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** | | |
| **Компьютерное проектирование в технологии изделий из кожи** | | |
| Уровень образования | бакалавриат | |
| Направление подготовки | 29.03.01 | Технология изделий легкой промышленности |
| Направленность (профиль) | Технологии цифрового производства изделий из кожи | |
| Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения | 4 года | |
| Форма(-ы) обучения | очная | |

* + - 1. Учебная дисциплина «Компьютерное проектирование в технологии изделий из кожи» изучается в шестом, седьмом семестрах.
      2. Курсовая работа/курсовой проект – не предусмотрены.

## Форма промежуточной аттестации:

## шестой семестр – зачет

## седьмой семестр - экзамен

## Место учебной дисциплины (модуля) в структуре ОПОП

* + - 1. Учебная дисциплина «Компьютерное проектирование в технологии изделий из кожи» к части, формируемой участниками образовательных отношений.

## Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю)

* + - 1. Целями изучения дисциплины «Компьютерное проектирование в технологии изделий из кожи» является:
    - формирование профессиональных знаний в области современных программно-технических средств компьютерного проектирования, состава и возможностей системы автоматизированного проектирования Autodesk AutoCAD, основ применения систем автоматизированного проектирования в технологии изделий из кожи;
    - формирование навыков использования приемов и методов компьютерного проектирования изделий из кожи с учетом их конструктивно-технологических параметров;
    - формирование у обучающихся навыков использования ЭВМ при решении проектных задач, выполнения технических чертежей, подготовки конструкторской и технической документации в системе автоматизированного проектирования AutoCAD;
    - 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.
      1. 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** | **Планируемые результаты обучения**  **по дисциплине** |
| --- | --- | --- |
| ПК-6  Способен использовать информационные технологии и автоматизированные системы при проектировании технологических  процессов производства обувных и кожгалантерейных изделий | ИД-ПК-6.1  Осуществление поиска наиболее рациональных вариантов решений профессиональных задач по проектированию технологических процессов производств обувных и кожгалантерейных изделий с использованием новых информационных технологий | - демонстрирует навыки применения современных информационных технологий и автоматизированных систем при проектировании технологических процессов производств обувных и кожгалантерейных изделий;  - использует новые информационные технологии и цифровые инструментальные средства для осуществления поиска наиболее рациональных вариантов решений профессиональных задач по разработке конструкций и технологий изделий из кожи;  - применяет специализированное программное обеспечение при выполнении работ по проектированию процессов изготовления и разработке конструкций обувных и кожгалантерейных изделий |
| ИД-ПК-6.2  Выполнение работы по проектированию процессов изготовления обувных и кожгалантерейных изделий и разработки конструкций обувных и кожгалантерейных изделий с использованием специализированного программного обеспечения. |

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

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