

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 18.09.2023 17:47:12
Уникальный программный ключ:
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

**АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
«Литьё ювелирных изделий»**

Разработчик: Тимохина А. Н.

Заведующий кафедрой: Лобанов Н. А.

Уровень образования	бакалавриат
Форма обучения	Очная
Направление подготовки	54.03.03 Искусство костюма и текстиля
Направленность (профиль)	Ювелирное искусство и модные аксессуары костюма
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	4 года
Курс	2
Семестр:	4
Лекции	
Практические работы	72
Самостоятельная работа студента	36
Контроль	
Общая трудоемкость дисциплины в часах	108
Общая трудоемкость дисциплины в зач. ед.	3
Промежуточный контроль	
Итоговый контроль	4 Зачет с оценкой

1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

Учебная дисциплина «Литьё ювелирных изделий» изучается в четвертом семестре.
Курсовая работа/Курсовой проект – не предусмотрены

2. ФОРМА АТТЕСТАЦИИ:

Зачет с оценкой

2.1. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина относится к части образовательной программы, формируемой участниками образовательных отношений. Основой для освоения дисциплины являются результаты обучения по предшествующим дисциплинам:

Конструирование ювелирных изделий с использованием 3D-технологий
Архитектоника

Результаты освоения учебной дисциплины в дальнейшем будут использованы при освоении следующих дисциплин:

- Проектирование авторских коллекций ювелирных изделий
- Производственная практика. Технологическая (проектно-технологическая) практика

3. ЦЕЛИ И ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Целями изучения дисциплины 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.

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

3.1. 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-1 Способен проводить предпроектные исследования	ИД-ПК-1.3 Оформление результатов предпроектного исследования в форме экзаменов, отчетов, портфолио, презентаций, творческих альбомов, выпускной квалификационной работы	<ul style="list-style-type: none"> – Использует различные материалы, техники и технологии в проектировании одежды. - Применяет оригинальные конструктивные решения на основе традиционных и инновационных методов и приемах КМК
ПК-4 Способен осуществлять конструкторско-техническую разработку экспериментальных творческих проектов	ИД-ПК-4.3 Осуществление конструкторско-технологической разработки творческой идеи путем применения компьютерных программ 3D-моделирования и технологий аддитивного и субтрактивного прототипирования ИД-ПК-4.4 Разработка проектной документации, технических рисунков изделий, технологических карт;	<ul style="list-style-type: none"> -Демонстрирует навыки применение знаний в области конструктивного моделирования, конструирования, макетирования и их комбинаций. -Осуществляет концептуальную и художественно-техническую разработку экспериментальных творческих проектов. -Анализирует и применяет на практике прогнозы перспективной моды. -Применяет гибридный метод в проектировании экспериментальных творческих проектах (экспериментов с конструкцией, формой, технологией)

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоёмкость учебной дисциплины по учебному плану (очная форма обучения) составляет:

Общая трудоёмкость дисциплины в часах	108
Общая трудоёмкость дисциплины в зач. ед.	3