|  |
| --- |
| **АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ****УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** |
| **Проектирование костюма и аксессуаров** |
| Уровень образования  | бакалавриат |
| Направление подготовки | 54.03.01 |  Дизайн |
| Направленность (профиль) | Дизайн костюма и аксессуаров |
| Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения | 4 года |
| Форма обучения | очная |

* + - 1. Учебная дисциплина «Проектирование костюма и аксессуаров» изучается в четвертом, пятом, шестом, седьмом и восьмом семестрах.
			2. Курсовая работа предусмотрена в шестом и седьмом семестрах.

## Форма промежуточной аттестации

четвертый семестр - зачет с оценкой

пятый семестр - зачет с оценкой

шестой семестр - зачет с оценкой

седьмой семестр - экзамен

восьмой семестр - экзамен

## Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

* + - 1. Учебная дисциплина «Проектирование костюма и аксессуаров» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений.

## Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине

* + - 1. Целями изучения дисциплины «Проектирование костюма и аксессуаров» являются:
		- развитие и совершенствование графических навыков студентов-дизайнеров;
		- способность воплощать графически выразительные идеи в эскизах, развивать тональные и колористические отношения в костюме и аксессуарах;
		- умение системно мыслить, объединяя в понятие «дизайн-проект» идею, предпроектное исследование модных тенденций и аналитическое изучение источника инспирации, а также поисковые, творческие и технические эскизы коллекции;
		- формирование у обучающихся компетенций, установленных образовательной программой в соответствии с ФГОС ВО по данной дисциплине.
			1. 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** |
| --- | --- |
| ПК-1 Способен анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта | ИД-ПК-1.1 Участие и контроль разработки технического задания дизайн проекта |
| ИД-ПК-1.2 Согласование технического задания, вариантов исполнения дизайна с заказчиком |
| ИД-ПК-1.3 Согласование технического задания, технических и технологических вариантов исполнения дизайна с исполнителем |
| ПК-4 Способен разрабатывать концепцию, идею, философию и миссию торговой марки; разрабатывать ассортиментную политику; анализировать конкурентов, каналы сбыта и программы лояльности | ИД-ПК-4.1 Определение ниши, целевой аудитории, формирование ДНК бренда |
| ИД-ПК-4.2 Планирование ассортиментной матрицы торговой марки, межсезонных связей капсул одежды и аксессуаров |

## Общая трудоёмкость учебной дисциплины по учебному плану составляет:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| по очной форме обучения –  | **11** | **з.е.** | **396** | **час.** |