|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ**  **УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** | | |
| **Компьютерное проектирование в дизайне 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 «Компьютерное проектирование в дизайне аксессуаров» изучается в седьмом, восьмом семестрах.
      2. Курсовая работа/Курсовой проект – не предусмотрен(а)

## Форма промежуточной аттестации

|  |  |
| --- | --- |
| седьмой семестр | - зачет с оценкой |
| восьмой семестр | - зачет с оценкой |

## Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

* + - 1. Учебная дисциплина Компьютерное проектирование в дизайне аксессуаров относится к части, формируемой участниками образовательных отношений.

## Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине

* + - 1. Целями изучения дисциплины Компьютерное проектирование в дизайне костюма является
    - формирование у студентов профессиональных навыков владения компьютерными программами для решения проектных задач, включающих: разработку творческих и технических эскизов коллекций обуви и аксессуаров к ВКР, разработку рисунков и фактур материалов, разработку авторского портфолио, создание и демонстрация актуального визуального контента.
    - 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-3  Способен вести документооборот, сопровождающий разработку моделей, размещение их на производстве и контроль качества; вести поиск и оценку производственных площадок. | ИД-ПК-3.1.  Оформление технического задания на проектную разработку моделей одежды и аксессуаров |
| ПК-5  Способен ориентироваться в историографии модного процесса, проводить анализ и прогнозирование трендов Fashion индустрии; создавать и продвигать визуальный контент. | ИД-ПК-5.3.  Создание и демонстрация актуального визуального контента в соцсетях для продвижения бренда |

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

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| по очной форме обучения – | 4 | **з.е.** | 144 | **час.** |