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

* + - 1. Учебная дисциплина «Проектная графика в дизайне костюма и аксессуаров» изучается в третьем и четвертом семестрах.
      2. Курсовая работа не предусмотрена

## Форма промежуточной аттестации

* + - 1. -зачет с оценкой.

## Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

* + - 1. Учебная дисциплина «Проектная графика в дизайне костюма и аксессуаров» относится к обязательной части программы.
      2. Основой для освоения дисциплины являются результаты обучения по предыдущему уровню образования в части сформированности универсальных компетенций, а также общепрофессиональных компетенций, в случае совпадения направлений подготовки предыдущего и текущего уровня образования.

## Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине

* + - 1. Дисциплина «Проектная графика в дизайне костюма и аксессуаров» является формой сквозной организации и контроля образовательного процесса и научно-исследовательской работы бакалавриата. Проектная графика способствует развитию ключевых навыков, которыми должен овладеть студент для готовности к проведению самостоятельной поисковой коммуникативной, информационной работы в различных областях.
      2. Основными задачами дисциплины являются ознакомление студентов с:
      3. - Выявлением специфических черт графики среди прочих форм визуального искусства;- Освоение технологий создания проектного образа средствами графики, включающих эскизный поиск и уточнение принципиальных решений: формальных, силуэтных,
      4. цвета-графических;
      5. - Исследование на практике методов и средств художественной композиции в создании образной выразительности рисунка в дизайне и фешн иллюстрации;
      6. - Освоение возможностей создания базы данных линейно-графических зарисовок, образов, поисковых графических идей и чертежей с использованием их в дальнейшем в дизайне костюма и создании коллекции;
      7. - Освоение графического языка в дизайне как метода художественного проектного
      8. мышления, творческого самовыражения в профессии;
      9. 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** |
| --- | --- |
| ПК-1  Способен анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта | ИД-ПК-1.4  Представление результатов проекта заказчику |
| ПК-5  Способен ориентироваться в историографии модного процесса, проводить анализ и прогнозирование трендов Fashion индустрии; создавать и продвигать визуальный контент | ИД-ПК-5.2  Использование аналитических материалов ведущих тренд-бюро мира для формирования собственной концепции дизайн проекта  ИД-ПК-5.3  Создание и демонстрация актуального визуального контента в соцсетях для продвижения бренда |

## Общая трудоёмкость учебной дисциплины по учебному плану составляет:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Очная форма обучения | **2** | **з.е.** | **72** | **час.** |