

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 22.09.2023 15:53:05
Уникальный программный ключ:
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3D проектирование в дизайне костюма

Уровень образования	бакалавриат	
Направление подготовки	54.03.03	Дизайн
Профиль	Дизайн костюма	
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	4 года	
Форма обучения	Очная	

Учебная дисциплина «3D проектирование в дизайне костюма» изучается во втором семестре.
Курсовая работа/Курсовой проект - не предусмотрены

1.1. Форма промежуточной аттестации -
зачет

1.2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина «3D проектирование в дизайне костюма» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине.

Целями изучения дисциплины «3D проектирование в дизайне костюма» являются:

- Освоение основных принципов и техник 3D проектирования в дизайне костюма;
- Приобретение навыков использования специализированного программного обеспечения для создания 3D моделей костюмов;
- Развитие творческого и креативного мышления в процессе проектирования и создания 3D моделей костюмов;

Целью курса является формирование у студентов знаний, умений и навыков квалифицированно использовать структуры исторического костюма, исторических стилей в развитии костюма. Способен к развитию ключевых навыков, которыми должен овладеть студент для готовности к проведению самостоятельной поисковой коммуникативной, информационной работы в различных областях, которые станут частью ВКР.

Основными задачами дисциплины являются: адаптация студентов к условиям обучения по программе бакалавриата и требованиям, предъявляемым к студентам бакалаврам; понимание логики построения собственной траектории обучения;

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

1.3. Формируемые компетенции и индикаторы достижения компетенций:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
ПК-6 Способен креативно мыслить, находить нестандартные решения проектных задач, применять инновационные технологии в создании модного продукта	ИД-ПК-6.1 Применение современного оборудования, инструментов и программного обеспечения.
	ИД-УК-6.2 Готовность к инновационной деятельности, самоорганизация, гибкость мышления. Генерация новых, уникальных идей.
	ИД-ПК-6.3 Интеграция и синтез традиционных концепций в будущее решение.
	ИД-ПК-6.4 Создание уникальных авторских продуктов на базе новых подходов

1.4. Общая трудоёмкость учебной дисциплины по учебному плану составляет:

по очной форме обучения	6	з.е.	216	час.
-------------------------	---	------	-----	------