

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 22.09.2023 15:53:16  
Уникальный программный ключ:  
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

## АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### Выполнение проекта в материале

---

Уровень образования	бакалавриат	
Направление подготовки	54.03.03	Искусство костюма и текстиля
Направленность (профиль)	Дизайн костюма и аксессуаров	
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	4 года	
Форма обучения	очная	

Учебная дисциплина «Выполнение проекта в материале» изучается в пятом, шестом и седьмом и восьмом семестрах.

Курсовая работа предусмотрена в седьмом семестре.

#### 1.1. Форма промежуточной аттестации:

пятый семестр	- экзамен
шестой семестр	- экзамен
седьмой семестр	- экзамен
восьмой семестр	- экзамен

#### 1.1. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина «Выполнение проекта в материале» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений.

#### 1.2. Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целями изучения дисциплины «Проектирование костюма и аксессуаров» являются:

– овладение методикой, обеспечивающей единство понятийно-логических знаний, способностью к активному творческому ведению процесса проектного формообразования и реализации проекта в материале;

– формирование качеств будущего специалиста, определяемых развитием профессиональных навыков, позволяющих создавать модели, отвечающие современному уровню технологии производства и ориентированные на перспективные культурные и технические тенденции;

– формирование компетенций, установленных образовательной программой в соответствии с ФГОС ВО по данной дисциплине.

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 ИД-ПК-1.4 Представление результатов проекта заказчику
ПК-3. Способен вести документооборот, сопровождающий разработку моделей, размещение их на производстве, авторский контроль; вести поиск и оценку производственных площадок.	ИД-ПК-3.1 Оформление технического задания на проектную разработку моделей одежды и аксессуаров ИД-ПК-3.2 Оформление ТУ на изготовление моделей одежды и аксессуаров промышленными способами ИД-ПК-3.3 Анализ технических, технологических, человеческих ресурсов производственных площадок на предмет возможности реализации дизайн-проекта
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 –	17	з.е.	612	час.
---------------------------	----	------	-----	------