|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ**  **УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** | | |
| **Выполнение проекта костюма в материале** | | |
| Уровень образования | бакалавриат | |
| Направление подготовки | 54.03.03 | Искусство костюма и текстиля |
| Направленность (профиль) | Искусство костюма и моды | |
| Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения | 4 года | |
| Форма(-ы) обучения | очная | |

* + - 1. Учебная дисциплина «Проектирование авторских коллекций в материале» изучается 6,7 и 8 семестрах по очной форме обучения.

## Форма промежуточной аттестации

## шестой семестр - зачет

## седьмой семестр - зачет

## восьмой семестр - экзамен

## Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

* + - 1. Учебная дисциплина «Выполнение проекта костюма в материале» относится к обязательной части основной профессиональной образовательной программы.

## Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине

* + - 1. Целями освоения дисциплины «Проектирование авторских коллекций в материале» являются:
      * изучение понятия конструкции одежды, ее классификации;
      * способность применять в профессиональной деятельности знания по производству в индустрии моды;
      * формирование навыков применения методов поузловой швейной обработки изделий в зависимости от вида материала и используемого швейного оборудования;
      * формирование навыков применения конструкторско-технологического подхода к решению задач профессиональной направленности и практического их использования в дальнейшей профессиональной деятельности;
    - применение подходов к решению задач профессиональной направленности и практического их использования в дальнейшей профессиональной деятельности;
    - 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 (или) 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** |
| --- | --- |
| ОПК-3. Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики, разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи, синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения | ИД-ОПК-3.2 Определение возможных решений по разработке авторских проектов, моделей/комплектов/ансамблей/коллекций, визуальных образов, художественно-графических произведений с учетом результатов предпроектного исследования, творческого поиска и эскизирования с дальнейшим научным обоснованием предложений. |
| ОПК-4. Способен проектировать, моделировать, конструировать костюмы и аксессуары, предметы и товары легкой и текстильной промышленности | ИД-ОПК-4.2 Определение и применение подходящих способов и технологий при проектировании, моделировании, конструировании для воплощения в материале моделей/комплектов/ансамблей/коллекций в зависимости от концепции или задачи проекта. |
| ОПК-5. Способен организовывать проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях | ИД-ОПК-5.1 Подготовка к участию либо посещению вставок, конкурсов и других творческих мероприятий (определение целей и задач посещения/участия, выбор мероприятия и планирование бюджета, оформление выставочных и рекламных работ, организационные моменты); |
| ПК-4. Способен осуществлять концептуальную и художественно-техническую разработку экспериментальных творческих проектов | ИД-ПК-4.4 Создание тенденций в дизайне и прогноз перспективной моды посредством эксперимента над конструкцией, формой и технологией; |

## Общая трудоёмкость учебной дисциплины по учебному плану составляет:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| по очной форме обучения – | 12 | **з.е.** | 432 | **час.** |