

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 22.09.2023 16:18:34
Уникальный программный ключ:
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Цифровое проектирование костюма

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 обучения	очная

Учебная дисциплина «Цифровое проектирование костюма» изучается в седьмом семестре.

Курсовая работа – не предусмотрена

1.1. Форма промежуточной аттестации: зачет с оценкой

1.2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина Цифровое проектирование костюма к части, формируемой участниками образовательных отношений.

1.3. Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целями изучения дисциплины Цифровое проектирование являются:

- освоение практических навыков цифрового проектирования костюма для разработки цифровых коллекций и оптимизации производственных процессов при создании физических коллекций;
- формирование представлений о цифровой моде;
- приобретение навыков создания цифровых изделий на основе авторских разработок.
- формирование у обучающихся компетенций, установленных образовательной программой в соответствии с ФГОС ВО по данной дисциплине.

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
ПК-2 Гармоничное изображение взаимодействия формы тела, костюма и образа носителя в эскизах/художественно-графических работах с учетом	ИД-ПК-2.2 Создание на основе законов композиции гармоничной завершенной формы проекта/изделия/костюма/комплекта/ансамбля/коллекции в соответствии с авторской задумкой

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
пропорций фигуры человека, пластической анатомии человеческого тела	
ПК-3 Способен использовать различные материалы, фактурные решения формы, техники и технологии, а также вариации их комбинации в авторских арт-объектах и творческих проектах	ИД-ПК-3.4 Использование цифровых технологий для конструирования, моделирования при создании авторского проекта

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

по очной форме обучения –	3	з.е.	108	час.
---------------------------	---	------	-----	------