**Аннотация рабочей программы дисциплины:**

 **Компьютерное конструирование костюма**

**КАФЕДРА:** Информационных технологий и компьютерного дизайна

1. Общая характеристика дисциплины

Наименование дисциплины*:* Б1.В.ДВ.02.2 Компьютерное конструирование костюма

Направление подготовки*:54.03.030 «Искусство костюма и текстиля»*

Программа подготовки (академический бакалавриат)

Профиль «Художественное проектирование костюма»

 «Художественное проектирование аксессуаров костюма»

 «Художественное проектирование ювелирных изделий»

Форма: *очная*

Структура дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины *72 часа, 2 ЗЕ, в том числе:*

Лекции: -; Практические занятия:*26; Лабораторные работы: -*

*Самостоятельная работа: 46*

Наличие курсовой работы / курсового проекта – *нет*

Форма промежуточной аттестации: зачет

2. Планируемые результаты освоения и обучения по дисциплине

ОПК-1,ОПК-6, ПК-4, ПК-7*:*

|  |
| --- |
| ОПК-1 способностью применять методы теоретического и экспериментального исследования в профессиональной деятельности ОПК-6 осознанием социальной значимости своей будущей профессии, наличием высокой мотивации к выполнению профессиональной деятельности |
| ПК-4 способностью формулировать цели и задачи художественного проекта, к выявлению приоритетов в решении задач с учетом эстетических, этнических и иных аспектов деятельности й ПК-7 способностью использовать современные и информационные технологии в сфере художественного проектирования изделий текстильной и легкой промышленности |
|  |
|  |

 В результате освоения дисциплины бакалавр должен:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Знать | Уметь | Владеть |
| Знать: перспективы развития легкой промышленности, средств визуальной коммуникации,.принципы поиска оптимального решения, принципы обработки цифровых изображений.   | Уметь: применять современные методы обработки данных с использованием информационных компьютерных технологий. | Владеть: информацией о развитии информационных компьютерных технологий и использовании различных пакетов прикладных программ принципами выбора программного обеспечения для реализации конкретного задания  |
| Знать: принципы поиска оптимального решения, принципы обработки цифровых изображений, программное обеспечение профессиональной деятельности  | Уметь: применить на практике экспериментальные этапы решения художественных задач с использованием информационных компьютерных технологий, применять современные методы обработки данных.  | Владеть: принципами выбора программного обеспечения для реализации конкретного задания, возможностью использования различных пакетов прикладных программ в конкретной ситуации  |
| Знать: виды, основные положения и примерное содержание научно-технической информа­ции; отечественные и зарубежные способы творческого самовыражения при создании оригинальных и уникальных изделий. | Уметь: анализи­ровать и срав­нивать научно-техническую информацию, отечествен­ный и зару­бежный опыт при создании оригинальных и уникальных изделий. | Владеть: знаниями и практическими навыками применения научно-технической информа­ции в способностью к творческому самовыражению при создании оригинальных и уникальных изделий с учетом отечественного и зарубежного опыта  |
| Знать: описать роль информационных технологий в обработке художественной информации.  | Уметь: проиллюстрировать использование технологий на примере работы художника-стилиста. | Владеть: организовать обработку графической информации при помощи современной компьютерной техники.  |

В соответствии с таблицей 3 ОПОП

 Авторы РПД: Н.Б.Яковлева

 Заведующий кафедрой ИТ и КД А.В.Фирсов