

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 14.06.2024 17:16:34
Уникальный программный ключ:
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

АННОТАЦИЯ РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Методы цифрового моделирования. Компьютерный имиджмейкинг

Уровень образования	магистратура
Направление подготовки	54.04.03 Искусство костюма и текстиля
Направленность (профиль)/	Цифровая мода
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	2 года
Форма(-ы) обучения	очная

Учебная дисциплина «Методы цифрового моделирования. Компьютерный имиджмейкинг» изучается в первом семестре.

Курсовой проект – не предусмотрен

1.1. Форма промежуточной аттестации:

экзамен в первом семестре

1.2. Место учебной дисциплины ОПОП

Учебная дисциплина «Методы цифрового моделирования. Компьютерный имиджмейкинг» относится к обязательной части программы.

Результаты обучения по учебной дисциплине «Методы цифрового моделирования. Компьютерный имиджмейкинг», используются при изучении следующих дисциплин и прохождения практик:

- Основы проектирования одежды в виртуальной среде. Цифровая антропометрия. Аватар. Основы виртуальной примерки;
- Принципы устойчивости в проектировании костюма;
- УП. Научно-исследовательская работа;
- производственная практика НИР-2 и НИР-3;
- производственная практика. проектная практика;

Результаты освоения учебной дисциплины «Методы цифрового моделирования. Компьютерный имиджмейкинг» в дальнейшем будут использованы при прохождении преддипломной практики и выполнении выпускной квалификационной работы.

2. 1.3. Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине

3. Целью изучения дисциплины «Методы цифрового моделирования. Компьютерный имиджмейкинг» является:

- Освоение навыков работы в программе 3 Д моделирования одежды;
- Освоение регулировок аватаров и приемов работы с индивидуальными/стандартными аватарами программы;

- Детализации образца, визуализации фурнитуры, текстуры ткани и складок. Создание сложных многослойных луков.
- «Одевание» реальных людей. Обучение примерке одежды, обуви и аксессуаров на реальные фотографии заказчика.
- Формирование у обучающихся компетенций, установленных образовательной программой в соответствии с ФГОС ВО по данной дисциплине;

Результатом обучения по учебной дисциплине «Методы цифрового моделирования. Компьютерный имиджмейкинг» является овладение обучающимися знаниями, умениями, навыками и опытом деятельности, характеризующими процесс формирования компетенций и обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения учебной дисциплины.

3.2 Формируемые компетенции, индикаторы достижения компетенций, соотнесённые с планируемыми результатами обучения по дисциплине:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
<p>ОПК-3 Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании костюма и текстиля, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (текстиль, товары народного потребления промышленные образцы и коллекции костюмов и текстиля и пр.); выдвигать и реализовывать креативные идеи; брать на себя всю полноту профессиональной ответственности;</p>	<p>ИД-ОПК-3.2 Предложение вариантов композиционных, цветографических, эргономических решений, макетирование и моделирование;</p>
	<p>ИД-ОПК-3.1 Знание принципов разработки концепции проектной идеи, возможности ее решения и научного обоснования</p>
	<p>ИД-ОПК-3.2 Обоснование и разработка креативных подходов к проектированию костюма и текстиля, товары народного потребления, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека</p> <p>ИД-ОПК-3.3 Способность к реализации креативных идей. Способен брать на себя всю полноту профессиональной ответственности</p>
<p>ОПК-4 Способен организовывать, проводить и участвовать в художественных выставках, конкурсах, фестивалях; разрабатывать и реализовывать инновационные художественно-творческие мероприятия, презентации, инсталляции; проявлять творческую инициативу;</p>	<p>ИД-ОПК-4.1 Разработка и реализация инновационных художественно-творческих мероприятий, презентаций, инсталляций;</p>
<p>ПК-2 Способен организовывать проектирование, определение дизайнерских функций, целей и задач проекта и этапов его реализации, работу с рисками и управление ими;</p>	<p>ИД-ПК-2.1 Определение комплекса дизайнерских функций и содержательное наполнение каждой из них. Создание новых методов, процессов художественного проектирования одежды. Презентация и организация показов и выставок в виртуальной среде;</p>

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
ПК-4 Способен анализировать, систематизировать, разрабатывать необходимые направления исследований, выработку методик и методов, самостоятельно приводить исследования в дизайнерской деятельности обработке и анализа результатов	ИД-ПК-4.1 Самостоятельное определение потребности в исследованиях в дизайнерской деятельности, постановка гипотезы, выработка стратегии и тактики исследований, интерпретация и обработка результатов проведенного исследования

Общая трудоёмкость учебной дисциплины/модуля по учебному плану составляет:

по очной форме обучения –	4	з.е.	128	час.
---------------------------	---	------	-----	------