

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 27.06.2024 17:56:39  
Уникальный программный ключ:  
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

## АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### Цифровая мода

Уровень образования	бакалавриат
Направление подготовки	54.03.03 Искусство костюма и текстиля
Направленность (профиль)	Диджитал-арт и компьютерные технологии в современном искусстве
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	4 года
Форма обучения	очная

Учебная дисциплина «Цифровая мода» изучается в седьмом и восьмом семестре.  
Курсовая работа – не предусмотрена

#### 1.1. Форма промежуточной аттестации:

Седьмой семестр – зачет  
Восьмой семестр – зачет

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

Учебная дисциплина Цифровая мода относится к части, формируемой участниками образовательных отношений.

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

Целями изучения дисциплины Цифровая мода 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-4 Способен реализовывать творческие работы с помощью цифровых технологий и	ИД-ПК-4.3 Использование профессиональных программ для создания в цифровом формате трехмерных единичных объектов или группы объектов в пространстве для реализации творческих проектов

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
профессионального программного обеспечения	
ПК-8 Способен применять собственные идеи в разных жанрах и формах современного искусства	ИД-ПК-8.3 Анализ особенностей формы костюма, деталей и образного решения конкретного временного периода, стиля или автора для создания собственных творческих проектов

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

по очной форме обучения –	5	<b>з.е.</b>	160	<b>час.</b>
---------------------------	---	-------------	-----	-------------