

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 28.06.2024 10:12:15
Уникальный программный ключ:
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Фактурное решение аксессуаров 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 «Фактурное решение аксессуаров костюма» изучается в пятом, шестом семестрах.

Курсовая работа/Курсовой проект – не предусмотрен(а)

1.1. Форма промежуточной аттестации

пятый семестр - зачет

шестой семестр - зачет

1.2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина «Фактурное решение аксессуаров костюма» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений, является элективной дисциплиной.

1.3. Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целями освоения дисциплины «Фактурное решение аксессуаров костюма» является:

– формирование навыков создания моделей одежды с использованием фактур с учётом понимания свойств и пластики материалов, законов композиции;

– формирование у обучающихся компетенций, установленных образовательной программой в соответствии с ФГОС ВО по данной дисциплине;

Результатом обучения по учебной дисциплине является овладение обучающимися знаниями, умениями, навыками и опытом деятельности, характеризующими процесс формирования компетенций и обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения учебной дисциплины.

Формируемые компетенции и индикаторы достижения компетенций:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
ПК-2 Способен разрабатывать и реализовывать авторские творческие концепции, применяя навыки работы с различными изобразительными техниками и современными технологиями	ИД-ПК-2.2 Создание на основе законов композиции гармоничной завершённой формы проекта/изделия/костюма/комплекта/ансамбля/коллекции в соответствии с авторской задумкой
ПК-3 Способен использовать различные материалы, фактурные решения формы, техники и технологии, а	ИД-ПК-3.1 Использование в костюме материалов с выраженными фактурами, текстурами, особенными пластическими

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
также вариации их комбинации в авторских арт-объектах и творческих проектах	свойствами с учётом их влияния на композицию и форму костюма

Общая трудоёмкость учебной дисциплины по учебному плану составляет:

по очной форме обучения –	6	з.е.	192	час.
---------------------------	---	-------------	-----	-------------