

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 27.06.2024 17:59:48
Уникальный программный ключ:
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Проектирование костюма и аксессуаров

Уровень образования	бакалавриат	
Направление подготовки	54.03.03	Искусство костюма и текстиля
Направленность (профиль)	Дизайн костюма и аксессуаров	
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	4 года	
Форма обучения	очная	

Учебная дисциплина «Проектирование костюма и аксессуаров» изучается в третьем, четвертом, пятом, шестом, седьмом и восьмом семестрах.

Курсовая работа предусмотрена в седьмом семестре.

1.1. Форма промежуточной аттестации

третий семестр	- экзамен
четвертый семестр	- экзамен
пятый семестр	- экзамен
шестой семестр	- экзамен
седьмой семестр	- экзамен
восьмой семестр	- экзамен

1.2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина «Проектирование костюма и аксессуаров» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений.

1.3. Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целями изучения дисциплины «Проектирование костюма и аксессуаров» являются:

- развитие и совершенствование графических навыков студентов-дизайнеров;
- способность воплощать графически выразительные идеи в эскизах, развивать тональные и колористические отношения в костюме и аксессуарах;
- умение системно мыслить, объединяя в понятие «дизайн-проект» идею, предпроектное исследование модных тенденций и аналитическое изучение источника инспирации, а также поисковые, творческие и технические эскизы коллекции;
- 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 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-1 Способен анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	ИД-ПК-1.1 Участие и контроль разработки технического задания дизайн-проекта ИД-ПК-1.2 Согласование технического задания, технических и технологических вариантов исполнения дизайна с исполнителем ИД-ПК-1.3 Представление результатов проекта заказчику
ПК-3 Способен вести документооборот, сопровождающий разработку моделей, размещение их на производстве, авторский контроль; вести поиск и оценку производственных площадок.	ИД-ПК-3.1 Оформление технического задания на проектную разработку моделей одежды и аксессуаров
ПК-4 Способен разрабатывать концепцию, идею, философию и миссию торговой марки; разрабатывать ассортиментную политику; анализировать конкурентов, каналы сбыта и программы лояльности	ИД-ПК-4.1 Определение ниши, целевой аудитории, формирование ДНК бренда ИД-ПК-4.2 Планирование ассортиментной матрицы торговой марки, межсезонных связей капсул одежды и аксессуаров

Общая трудоёмкость учебной дисциплины по учебному плану составляет:

по очной форме обучения –	25	з.е.	800	час.
---------------------------	----	------	-----	------