

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 25.06.2024 10:34:39
Уникальный программный ключ:
8df276ee93e17c18e7ba9e1a015a43310

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ИННОВАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ЦИФРОВОГО ПРОИЗВОДСТВА ОДЕЖДЫ

Уровень образования	бакалавриат
Направление подготовки	29.03.01 Технология изделий легкой промышленности
Направленность (профиль)	Технология цифрового производства швейных изделий
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	4 года
Форма обучения	Очная

Учебная дисциплина «Инновационные технологии цифрового производства одежды» изучается в седьмом семестре.

Курсовая работа/Курсовой проект – не предусмотрены

1.1. Форма промежуточной аттестации: Экзамен.

1.2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина «Инновационные технологии цифрового производства одежды» относится к части программы, формируемой участниками образовательных отношений.

1.3. Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целью изучения дисциплины «Инновационные технологии цифрового производства одежды» является:

- приобретение теоретических знаний по цифровым производствам; ознакомление с основными разделами цифрового производства;
- изучение способов создания виртуального аватара на уровне физиологического, психологического и физического подобия;
- изучение инструментов проектирования и моделирования конструкций разных ассортиментных групп в виртуальной среде;
- выполнение цифровизации чертежей конструкций и генерация аватара;
- изучение основных программных мобильных приложений для получения сканированной модели тела человека;
- формирование знаний о способах определения размерных признаков тела человека в виртуальной среде;
- выполнение 3D-визуализации моделей одежды, разрабатываемых в рамках образовательного процесса;
- воспроизведение внешнего вида пакета текстильных материалов, предназначенных для изготовления швейного изделия, в виртуальной среде;
- формирование знаний о существующих видах виртуальной примерки основанных на методах фотограмметрии, AR и VR технологиях и применении искусственного интеллекта;
- применение инструментария программного обеспечения виртуальной примерки для анализа и повышения показателей качества одежды;
- разработка «цифрового двойника» швейного изделия;

- формирование комплекта мультимедийных материалов.
- формирование навыков научно-теоретического подхода к решению задач профессиональной направленности и практического их использования в дальнейшей профессиональной деятельности;
- 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 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	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ПК-6 Способен использовать информационные технологии и автоматизированные системы при проектировании технологических процессов производства швейных изделий	ИД-ПК-6.1 Осуществление поиска наиболее рациональных вариантов решений профессиональных задач по проектированию технологических процессов производств швейных изделий с использованием новых информационных технологий	- анализирует работу предприятий индустрии моды с точки зрения использования средств для виртуального проектирования одежды; - использует актуальные знания о процессе проектирования при оценке эффективности функционирования предприятий индустрии моды и разработке мер по ее повышению качества швейных изделий;
	ИД-ПК-6.2 Выполнение работы по проектированию процессов изготовления швейных изделий и разработки конструкций швейных изделий с использованием специализированного программного обеспечения	- устанавливает закономерности и определяет существующие потребности предприятия и предпочтения потребителей и сопоставляет их с возможностями использования виртуальной среды для проектирования перспективных продуктов; - оценивает рациональность использования методик и методов проектирования изделий с использованием средств автоматизации;
	ИД-ПК-6.3 Выбор необходимого программного продукта для решения поставленных задач	- предлагает пути развития предприятий индустрии моды с учетом современных достижений в области автоматизированного проектирования в виртуальной среде.

Общая трудоёмкость учебной дисциплины по учебному плану составляет:

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