

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

Цифровое проектирование 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(-ы) обучения	очная	

Учебная дисциплина «**Цифровое проектирование костюма**» изучается в 7 семестре по очной форме обучения.

1.1. Курсовая работа/Курсовой проект – не предусмотрен.

1.2. Форма промежуточной аттестации:
седьмой семестр - зачет с оценкой

1.3. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина «**Цифровое проектирование костюма**» относится к обязательной части программы.

Изучение дисциплины опирается на результаты освоения образовательной программы предыдущего уровня.

Результаты обучения по учебной дисциплине, используются при изучении следующих дисциплин и прохождения практик:

- Разработка презентации проекта;
- Производственная практика. Преддипломная практика.

Результаты освоения учебной дисциплины в дальнейшем будут использованы при выполнении выпускной квалификационной работы.

2. ЦЕЛИ И ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Целями освоения дисциплины «**Цифровое проектирование костюма**» являются:

- изучение перечня технологий, актуальных в области искусства костюма и моды и модных аксессуаров костюма, изучение соответствующего инструментария для выполнения таких работ;
- формирование навыков выполнения технологических приемов при изготовлении различных ассортиментных видов костюма и аксессуаров;
- овладение способами сочетания художественных образов и графических средств их раскрытия;
- формирование навыков художественно-графического и колористического решения костюма и аксессуаров;
- применение подходов 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 дисциплине является овладение обучающимися знаниями, умениями, навыками и (или) опытом деятельности, характеризующими процесс формирования компетенций и обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения дисциплины.

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

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
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	– создает образцы костюма по авторскому проекту из различных материалов с применением традиционных и современных технологий – составляет технологическую карту изделия с подробным разъяснением конструкции изделия, процесса его изготовления, последовательности технологических процессов при изготовлении
ПК-3 Способен использовать различные материалы, фактурные решения формы, техники и технологии, а также вариации их комбинации в авторских арт-объектах и творческих проектах	ИД-ПК-3.4 Использование цифровых технологий для конструирования, моделирования при создании авторского проекта	– знает принципы работы основных инструментальных средств информационных систем и систем автоматизированного проектирования

3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоёмкость учебной дисциплины по учебному плану составляет:

по очной форме обучения –	3	з.е.	108	час.
---------------------------	---	------	-----	------