

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Основы проектирования одежды в виртуальной среде

Уровень образования	магистратура
Направление подготовки	код 54.04.03. Искусство костюма и текстиля
Направленность (профиль)	ЦИФРОВАЯ МОДА
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	Два года
Форма(-ы) обучения	очная

Учебная дисциплина «Основы проектирования в виртуальной среде» изучается в третьем семестре.

Курсовой проект – не предусмотрен

1.1. Форма промежуточной аттестации:

экзамен в третьем семестре

1.2. Место учебной дисциплины ОПОП

Учебная дисциплина «Основы проектирования одежды в виртуальной среде» относится к обязательной части программы, является логическим продолжением учебной дисциплины «Методы цифрового моделирования. Компьютерный имиджмейкинг».

Результаты обучения по учебной дисциплине «Основы проектирования одежды в виртуальной среде», используются при изучении следующих дисциплин и прохождения практик:

- Вспомогательные компьютерные программы в дизайне
- Моушн-дизайн цифровых коллекций
- производственная практика НИР-4 и НИР-3;
- производственная практика. проектная практика;

Результаты освоения учебной дисциплины «Основы проектирования одежды в виртуальной среде» в дальнейшем будут использованы при прохождении преддипломной практики и выполнении выпускной квалификационной работы.

1.3. ЦЕЛИ И ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

Целью изучения дисциплины «Основы проектирования одежды в виртуальной среде» является:

- углубление навыков работы в программе 3 Д моделирования одежды;
- Освоение настроек аватаров на индивидуальные /стандартные фигуры;
- углубление навыков в создании сложных многослойных луков.
- углубление вопросов «Одевания» реальных людей.

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

Результатом обучения по учебной дисциплине «Основы проектирования одежды в виртуальной среде» является овладение обучающимися знаниями, умениями, навыками и опытом деятельности, характеризующими процесс формирования компетенций и обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения учебной дисциплины.

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

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
<p>ОПК-3</p> <p>Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании костюма и текстиля, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (текстиль, товары народного потребления промышленные образцы и коллекции костюмов и текстиля и пр.); выдвигать и реализовывать креативные идеи; брать на себя всю полноту профессиональной ответственности</p>	<p>ИД-ОПК-3.1</p> <p>Использование набора полученных в результате исследования научно-обоснованных решений при проектировании текстиля и товары народного потребления, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека</p>
<p>ОПК – 5</p> <p>Способен осуществлять педагогическую деятельность по программам профессионального образования и дополнительного профессионального образования</p>	<p>ИД-ОПК-5.1;</p> <p>Анализ методик и подходов к педагогической деятельности по программам профессионального образования и дополнительного профессионального образования в области дизайна</p> <p>ИД-ОПК-5.2</p> <p>Осуществление педагогической деятельности по программам профессионального образования и дополнительного профессионального образования</p>
<p>ПК-4</p> <p>Способен выполнять комплекс проектных работ от начальной до завершающей стадий в виртуальной среде</p>	<p>; ИД-ПК-4.1 Применение 2Д для проектирования и моделирования одежды различного назначения и видов в различных выбранных ассортиментных группах</p>

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ/МОДУЛЯ

Общая трудоёмкость учебной дисциплины/модуля по учебному плану составляет:

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