

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

### 3D проектирование в дизайне аксессуаров

Уровень образования	бакалавриат	
Направление подготовки	54.03.03	Дизайн
Профиль	Дизайн костюма	
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	4 года	
Форма обучения	Очная	

Учебная дисциплина «3D проектирование в дизайне аксессуаров» изучается в шестом и седьмом семестрах.

Курсовая работа/Курсовой проект - не предусмотрены

#### 1.1. Форма промежуточной аттестации-

- шестой семестр - зачет
- седьмой семестр - экзамен

#### 1.2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина относится к части, формируемой участниками образовательных отношений

Целями изучения дисциплины «3D проектирование в дизайне аксессуаров» являются:

- Освоение основных принципов и техник 3D проектирования в дизайне аксессуаров;
- Приобретение навыков использования специализированного программного обеспечения для создания 3D моделей костюмов;
- Развитие творческого и креативного мышления в процессе проектирования и создания 3D моделей костюмов;

Целью курса является формирование у студентов знаний, умений и навыков квалифицированно использовать структуры исторического костюма, исторических стилей в развитии костюма. Способен к развитию ключевых навыков, которыми должен овладеть студент для готовности к проведению самостоятельной поисковой коммуникативной, информационной работы в различных областях, которые станут частью ВКР.

Основными задачами дисциплины являются: адаптация студентов к условиям обучения по программе бакалавриата и требованиям, предъявляемым к студентам бакалаврам; понимание логики построения собственной траектории обучения;

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

## 1.3. 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	ИД-ПК-1.3 Представление результатов проекта заказчику.
набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	ИД-ПК-1.4 Применение современного оборудования, инструментов и программного обеспечения

## 1.4. Общая трудоёмкость учебной дисциплины по учебному плану составляет:

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