

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 25.06.2024 17:30:14
Уникальный программный ключ:
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Макетирование

Уровень образования	бакалавриат	
Направление подготовки	50.03.02	Изящные искусства
Направленность (профиль)	Художник по костюму кино и телевидения	
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	4 года	
Форма(-ы) обучения	очная	

1. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

Учебная дисциплина «**Макетирование**» изучается в 5,6,7 и 8 семестрах по очной форме обучения.

1.1. Курсовая работа/Курсовой проект – не предусмотрен.

1.2. Форма промежуточной аттестации:

Пятый семестр	- зачет
Шестой семестр	- зачет
Седьмой семестр	- зачет
Восьмой семестр	- экзамен

1.3. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина «**Макетирование**» относится к части программы, формируемой участниками образовательных отношений (элективные дисциплины).

Изучение дисциплины опирается на результаты освоения образовательной программы предыдущего уровня.

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

- Мастерство художника по костюму;
- Компьютерное проектирование;
- 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 «**Макетирование**» являются:

- иметь навыки применения средств конструирования для решения профессиональных задач;
- ознакомиться с основными технологическими операциями при макетировании;
- научиться строить алгоритмы;
- ознакомиться со стандартным программным обеспечением профессиональной деятельности;
- получить практические навыки использования макетирования для - проектирования рисунков, орнамента, формы и элементов костюма.
- научиться описывать постановку и решение задач прикладных исследований;

- научиться методами решения прикладных задач;
- иметь представление о функциональных возможностях и основных областях применения макетирования в костюме кино и телевидения;
- уметь применять средства информационных технологий для составления прогнозов изменений моды и конструкции косюма;
- уметь применять средства компьютерной графики для решения специальной композиции.
- 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-3 Способен создавать концептуальную и художественно-графическую работу в экспериментальных творческих проектах	ИД-ПК-3.1 Использование современных технологий и методов в индивидуальном швейном производстве, обеспечивая высокое качество пошива и соответствие стандартам индустрии кино и телевидения	– ориентируется в перечне технологий и материалов для создания костюма и модных аксессуаров, а также в способах их сочетаний и соединений между собой. – создает концептуальную и художественно-графическую работу в экспериментальных творческих проектах
	ИД-ПК-3.3 Разработка конструкции костюмов, с учетом особенностей телосложения актеров, технологических требований и функциональных аспектов для обеспечения удобства, маневренности и эстетичности в процессе съемок	– осуществляет конструкторско-техническую разработку экспериментальных творческих проектов – создает сценические коллекции и/или аксессуаров костюма в авторском стиле

3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоёмкость учебной дисциплины по учебному плану составляет:

по очной форме обучения –	14	з.е.	504	час.
---------------------------	----	------	-----	------