

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 14.06.2024 17:16:34  
Уникальный программный ключ:  
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

1

## АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### Техника и технология в искусстве костюма

---

Уровень образования	магистратура
Направление подготовки	54.04.03 Искусство костюма и текстиля
Направленность (профиль)/	Цифровая мода
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	2 года
Форма(-ы) обучения	очная

Учебная дисциплина «Техника и технологии в искусстве костюма» изучается в первом семестре.

Курсовая работа не предусмотрена

1.1. Форма промежуточной аттестации:

Экзамен в первом семестре

1.2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина «Техника и технологии в искусстве костюма» относится к обязательной части программы.

Результаты обучения по учебной дисциплине «Техника и технологии в искусстве костюма», используются при изучении следующих дисциплин и прохождения практик:

- Методов цифрового моделирования;
- Принципов устойчивости в проектировании костюма;
- Основах проектирования одежды в виртуальной среде;
- Производственная практика. Научно исследовательская работа 1,2,3,4
- Научно-технический семинар 1,2,3,4
- И при прохождении учебной, проектной и преддипломной практик.

Результаты освоения учебной дисциплины «Техника и технологии в искусстве костюма» в дальнейшем будут использованы при прохождении производственной практики и выполнении выпускной квалификационной работы.

1.3. Целью изучения дисциплины «Техника и технологии в искусстве костюма» является:

- Владение современными цифровыми плоттерами для сублимационной и пигментной печати;
- Освоение техники и технологии цифровой антропометрии;
- Владение техникой трехмерного моделирования объектов;
- Основы пользования режущими плоттерами и лазерными граверами;
- Техника создания цифрового аватара (двойника) человека;

- Знание современных технологий трехмерной печати. Основы пользования 3Д-принтерами технологии послойного наплавления материала (FDM);
- формирование у обучающихся компетенций, установленных образовательной программой в соответствии с ФГОС ВО по данной дисциплине;
- освоение вопросов применения техники и технологий в проектной деятельности;

Результатом обучения по учебной дисциплине «Техника и технологии в искусстве костюма» является овладение обучающимися знаниями, умениями, навыками и опытом деятельности, характеризующими процесс формирования компетенций и обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения учебной дисциплины.

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

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
ОПК-2 Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию, выполнять отдельные виды работ при проведении научных исследований с применением современных научных методов; приобретать и использовать в практической деятельности новые знания и умения; участвовать в научно-практических конференциях; готовить доклады и сообщения	ИД-ОПК-2.1 Сбор, анализ и обобщение результатов научных исследований
	ИД-ОПК-2.2 Использование на практике умений и навыков организации научно-исследовательских и проектных работ
ПК-4 Способен выполнять комплекс проектных работ от начальной до завершающей стадий в виртуальной среде	ИД-ПК-4.2 Применение 3Д проектирования и моделирования одежды различного назначения и видов в различных выбранных ассортиментных группах. Реализация виртуальной примерки в 3Д среде

Общая трудоёмкость учебной дисциплины/модуля по учебному плану составляет:

по очной форме обучения –	4	<b>з.е.</b>	128	<b>час.</b>
---------------------------	---	-------------	-----	-------------