

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

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Моушн-дизайн цифровых коллекций

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 «Моушн-дизайн цифровых коллекций» изучается в третьем семестре.

Курсовая работа/Курсовой проект – не предусмотрен

1.1. Форма промежуточной аттестации

экзамен в третьем семестре

1.2. Место учебной дисциплины (модуля) в структуре ОПОП

Место учебной дисциплины/учебного модуля в структуре ОПОП

Учебная дисциплина «Моушн-дизайн цифровых коллекций» относится к обязательной части программы.

Результаты обучения по учебной дисциплине «Моушн-дизайн цифровых коллекций» используются при изучении следующих дисциплин и прохождения практик:

- производственная практика. проектная практика.
- Производственная практика. Преддипломная практика.

Результаты освоения учебной дисциплины «Моушн-дизайн цифровых коллекций» в дальнейшем будут использованы при прохождении производственной практики и выполнении выпускной квалификационной работы.

1.3 ЦЕЛИ И ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

Целью изучения дисциплины «Моушн-дизайн цифровых коллекций» являются:

- Освоение способов создания цифрового аватара (двойника) человека;
- Освоение методов антроподинамических исследований человека;
- Освоение способов создания видеоряда цифровой коллекции одежды;
- Изучение основ пользования VFX-эффектами;
- формирование у обучающихся компетенций, установленных образовательной программой в соответствии с ФГОС ВО по данной дисциплине;
- Основы проектной деятельности;

Результатом обучения по учебной дисциплине «Моушн-дизайн цифровых коллекций» является овладение обучающимися знаниями, умениями, навыками и опытом деятельности, характеризующими процесс формирования компетенций и обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения учебной дисциплины.

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

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
<p>ОПК 4 Способен организовывать, проводить и участвовать в художественных выставках, конкурсах, фестивалях; разрабатывать и реализовывать инновационные художественно-творческие мероприятия, презентации, инсталляции; проявлять творческую инициатив</p>	<p>ИД-ОПК-4.1 Разработка и реализация инновационных художественно-творческих мероприятий, презентаций, инсталляций</p>
<p>ПК -1 Способен определять цели и требования заказчика, планировать разработки моделей/коллекций на основе применения системного подход</p>	<p>ИД-ПК-1.1. Прогнозирование модных тенденций и направления их развития в одежде. Постановка и решение задач с позиций системного подхода. Сбор, обработка и систематизация информации для достижения поставленных целей и задач</p>
<p>ПК-2 Способен организовывать проектирование, определение дизайнерских функций, целей и задач проекта и этапов его реализации, работу с рисками и управление ими</p>	<p>ИД-ПК-2.1 Определение комплекса дизайнерских функций и содержательное наполнение каждой из них. Создание новых методов, процессов художественного проектирования одежды. Презентация и организация показов и выставок в виртуальной среде</p> <p>ИД-ПК-2.2 Разработка и реализация мероприятия, направленных на улучшение творческого процесса. Консультации по вопросам создания дизайна одежды</p>

Общая трудоёмкость учебной дисциплины/модуля по учебному плану составляет:

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