

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 28.06.2024 10:12:14  
Уникальный программный ключ:  
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed95b82479

## АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### **Компьютерное конструирование аксессуаров костюма**

Уровень образования	бакалавриат	
Направление подготовки	54.03.03	Искусство костюма и текстиля
Направленность (профиль)	Искусство костюма и моды	
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	4 года	
Форма(-ы) обучения	очная	

Учебная дисциплина «**Компьютерное конструирование аксессуаров костюма**» изучается в 5,6 и 7 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

1.3. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина «**Компьютерное конструирование аксессуаров костюма**» относится к части программы, формируемой участниками образовательных отношений (элективные дисциплины 3).

Изучение дисциплины опирается на результаты освоения образовательной программы предыдущего уровня.

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

- Разработка презентации проекта;
- 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 «**Компьютерное конструирование аксессуаров костюма**» являются:

- изучение перечня технологий, актуальных в области искусства костюма и моды и модных аксессуаров костюма, изучение соответствующего инструментария для выполнения таких работ;
- формирование навыков выполнения технологических приемов при изготовлении различных ассортиментных видов костюма и аксессуаров;
- овладение способами сочетания художественных образов и графических средств их раскрытия;
- формирование навыков художественно-графического и колористического решения костюма и аксессуаров;

- 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 использовать различные материалы, фактурные решения формы, техники и технологии, а также вариации их комбинации в авторских арт-объектах и творческих проектах	ИД-ПК-3.4 Использование цифровых технологий для конструирования, моделирования при создании авторского проекта	<ul style="list-style-type: none"> <li>– создает образцы костюма по авторскому проекту из различных материалов с применением традиционных и современных технологий</li> <li>– составляет технологическую карту изделия с подробным разъяснением конструкции изделия, процесса его изготовления, последовательности технологических процессов при изготовлении</li> </ul>
ПК-6 Способен применять в профессиональной деятельности знания по производству в индустрии моды	ИД-ПК-6.3 Составление комплектов технической документации на изготовление изделий (описание и зарисовка модели/технический эскиз, особенности изготовления, спецификация, конструкция и раскладка лекал, последовательность технологической обработки)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– знает принципы работы основных инструментальных средств информационных систем и систем автоматизированного проектирования</li> </ul>

### 3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоёмкость учебной дисциплины по учебному плану составляет:

по очной форме обучения –	7	з.е.	252	час.
---------------------------	---	------	-----	------