

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 07.06.2024 12:54:25
Уникальный идентификатор документа:
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Цифровые технологии в проектировании интерьеров и средовых текстильных объектов

Уровень образования	магистратура
Направление подготовки	54.04.03 Искусство костюма и текстиля
Направленность (профиль)	Декоративный текстиль в дизайне средовых объектов
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	2 года
Форма обучения	очная

Учебная дисциплина «Цифровые технологии в проектировании интерьеров и средовых текстильных объектов» изучается в третьем семестре.

Курсовая работа/курсовой проект – не предусмотрены.

1.1. Форма промежуточной аттестации:

третий семестр - экзамен

1.2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина «Цифровые технологии в проектировании интерьеров и средовых текстильных объектов» относится к обязательной части программы.

1.3. Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целями изучения дисциплины «Цифровые технологии в проектировании интерьеров и средовых текстильных объектов» являются:

–ознакомление с цифровыми технологиями в проектировании современных интерьеров и средовых текстильных объектов в дизайн-проектировании средовых объектов;

–анализ и классификация цифровых технологий в проектировании интерьеров и средовых текстильных объектов;

–изучение цифровых технологий в проектировании интерьеров и средовых текстильных объектов, удовлетворяющих эстетические и духовные потребности человека;

–формирование у обучающихся компетенции, установленной образовательной программой в соответствии с ФГОС ВО по данной дисциплине.

Формируемые компетенции и индикаторы достижения компетенций:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
ОПК-3 Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании костюма и текстиля, удовлетворяющих	ИД-ОПК-3.2 Предложение вариантов композиционных, цветографических, эргономических решений, макетирование и моделирование

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
утилитарные и эстетические потребности человека (текстиль, товары народного потребления промышленные образцы и коллекции костюмов и текстиля и пр.); выдвигать и реализовывать креативные идеи; брать на себя всю полноту профессиональной ответственности	
ПК-2 Способен проводить концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов	ИД-ПК-2.2 Анализ информации, необходимой для работы над дизайн-проектом интерьерной среды и коллекциями декоративного средового текстиля с учетом свойств используемых материалов и технологий. Проведение презентации дизайн-проектов
	ИД-ПК-2.3 Применение методов организации творческого процесса художника-дизайнера интерьера и текстиля
ПК-3 Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования	ИД-ПК-3.1 Анализ тенденций и направлений в сфере средового дизайна. Осуществление мониторинга существующих аналогов проектируемых объектов и систем. Изучение потребностей и предпочтений целевой аудитории проектируемых объектов и систем
	ИД-ПК-3.2 Подбор и использование информации по теме проектного исследования. Выявление и прогноз будущих тенденций в сфере интерьерной среды. Проведение сравнительного анализа аналогов проектируемых объектов и систем

Общая трудоёмкость учебной дисциплины по учебному плану составляет:

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