

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«Выполнение проекта в материале»

по направлению/специальности 54.03.01 «Дизайн»

1. Цели и задачи освоения дисциплины

Дисциплина «Выполнение проекта в материале» предназначена студентов, обучающихся по направлению «Дизайн», профилю «Дизайн костюма» очно-заочной формы обучения. Изучение дисциплины формирует у студентов креативный подход к профессиональной деятельности по созданию произведений дизайна в соответствии со специализацией в качестве дизайнера практикующего как индивидуально, так и в составе творческого коллектива.

Цели освоения дисциплины:

- подготовка студента к профессиональной деятельности;
- развитие самостоятельного аналитического подхода для создания технических эскизов, разработки конструкторско-техническую документацию в соответствии с авторским творческим замыслом.

Задачи освоения дисциплины:

- развитие профессиональных знаний, полученных в процессе обучения. Отбор, окончательная отработка и создание технических эскизов, с помощью которых создаются новые модели одежды, с учетом эстетических и качественных показателей;
- развитие знаний, с помощью которых создаются новые образцы промышленной продукции, эстетического качества и конкурентоспособность которых обеспечивается процессом дизайн-проектирования, с включением теоретических и других аспектов; воспитание социального зрелого студента, имеющего представление о практическом создании продуктов дизайна;
- превращение эскизов в выкройки и лекала;
- разработка стратегии изготовления моделей с учетом их специфики;
- обучение учащихся правильно подходить к выбору конструкции, форм и методов обработки соответствующего материала, конструкции и отделки изделия.
- подбор аксессуаров, обуви и украшений для выражения выбранного образа;
- формирование навыков разработки стиля прически и макияжа.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

«Выполнение проекта в материале» - дисциплина по выбору вариативной части учебного плана (Б1.В.ДВ.04.01).

До изучения данной дисциплины студент должен освоить содержание предшествующих дисциплин с формированием соответствующих компетенций (или их части): «Основы производственного мастерства», «Компьютерное обеспечение проектирования в дизайне костюма», «Макетирование в дизайне костюма», «Спецскульптура», «Конструирование в дизайне костюма», «Художественное

конструирование».

Дисциплина «Выполнение проекта в материале» изучается с дисциплиной «Выполнение проекта в материале».

Предшествует прохождению «Преддипломной практики», «Проектно-технологической практики», а так же подготовке к сдаче и сдаче государственного экзамена, подготовке к процедуре защиты и защите выпускной квалификационной работы.

3. Требования к результатам освоения дисциплины

№ п/п	Индекс компетенции	Содержание компетенции (или ее части)	В результате изучения учебной дисциплины обучающиеся должны:		
			знать	уметь	владеть
1.	ПК-2	Конструирование безопасных, удобных, функциональных, практичных и эстетичных моделей/коллекций одежды и аксессуаров	<p>Знать базовые основы конструкции и способы их трансформации;</p> <p>прогрессивные методы, инструментальной и технологии конструирования и анализа конструкций при создании новых моделей/коллекций одежды</p> <p>- Знать принципы и методы конфекционирования материалов с учетом особенностей проектирования, изготовления и условий эксплуатации и моделей/коллекций одежды и</p>	<p>Уметь разрабатывать конструкции моделей/коллекций одежды и аксессуаров по эскизам как базовых моделей, так и моделей, выполненных по авторскому проекту и индивидуальным меркам</p> <p>- Уметь выбирать оптимальные конструктивные и композиционные решения для создания безопасной, удобной, функциональной, практичной и эстетичной одежды</p> <p>- Уметь создавать, проектировать и манипулировать шаблонами конструирования одежды;</p>	<p>Владеть навыками разработки конструкции модели одежды, построения внешних и внутренних деталей моделей одежды</p> <p>- Владеть навыками подбора соответствующей базовой основы изделия, уточнения или изменения основы и переноса на нее модельных особенностей ; проверки правильности и разработанности конструкции; анализа конструкции изделия на технологичность</p>

			аксессуаров	соединять в целостной структуре и гармоничной форме все необходимые свойства и требования, предъявляемые к проектируемой модели/коллекции одежды	- Владеть разнообразными изобразительными и техническими приемами и средствами, графическими и компьютерными программами и автоматизированными программами проектирования
--	--	--	-------------	--	---

4. Общая трудоемкость дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных единицы (108 часа)

5. Образовательные технологии

В ходе освоения дисциплины при проведении аудиторных занятий используются следующие образовательные технологии: технологии проблемного, развивающего, дифференцированного и активного обучения в рамках проведения практических занятий.

При организации самостоятельной работы используются следующие образовательные технологии: технологии проблемного, развивающего, дифференцированного и активного обучения в рамках проработки учебного материала с использованием ресурсов учебно-методического и информационного обеспечения дисциплины; выполнения контрольного задания и подготовки к зачету и экзамену.

6. Контроль успеваемости

Программой дисциплины предусмотрены следующие виды текущего контроля: контрольное задание

Промежуточная аттестация проводится в форме: зачет