

# АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ «Макетирование в дизайне костюма»

---

**по направлению/специальности 54.03.01 «Дизайн»**

## **1. Цели и задачи освоения дисциплины**

Цели освоения дисциплины:

- формирование объемно-пространственного мышления, ориентированного на экспериментальное творчество;
- в процессе обучения у студентов необходимо составить представление об объемном формообразовании как совокупности творческих средств для художественного проектирования костюма.

Задачи освоения дисциплины:

- развить логику формообразования объектов природы и искусственной среды, с помощью которых студент способен создать новые образцы промышленной продукции, эстетические качества и конкурентоспособность которых обеспечивается процессом дизайн-проектирования, с включением теоретических, инженерно-технических, творческих и других аспектов;
- освоить практические навыки изготовления изделий в различных техниках из различных материалов.

## **1. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО**

«Макетирование в дизайне одежды» - дисциплина по выбору вариативной части учебного плана (Б1.В.1.ДВ.02.01).

Дисциплина «Макетирование в дизайне одежды» изучается со следующими дисциплинами: «Компьютерное обеспечение проектирования в дизайне костюма», «Спецкультура».

Дисциплина «Макетирование в дизайне одежды» предшествует изучению дисциплин и дальнейшему формированию соответствующих компетенций: «Основы производственного мастерства», «Выполнение проекта в материале», «Конструирование в дизайне костюма», «Художественное проектирование», «Технология изготовления костюма», «Архитектоника костюма», «Рекламно-информационное обеспечение проектирования».

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.

## **2. Требования к результатам освоения дисциплины**

3. №	Индекс компетенции	Содержание компетенции (или ее части)	В результате изучения учебной дисциплины обучающиеся должны:		
			знать	уметь	владеть

1.	ПК-2	<p>Конструирование безопасных, удобных, функциональных, практических и эстетичных моделей/коллекций одежды и аксессуаров</p>	<p>Знать базовые основы конструкции и способы их трансформации;  прогрессивные методы, инструментарий и технологии конструирования и анализа конструкций при создании новых моделей/коллекций одежды  - Знать принципы и методы конфекционирования материалов с учетом особенностей проектирования, изготовления и условий эксплуатации и моделей/коллекций одежды и аксессуаров</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  - Уметь выбирать оптимальные конструктивные и композиционные решения для создания безопасной, удобной, функциональной, практичной и эстетичной одежды  - Уметь создавать, проектировать и манипулировать шаблонами конструирования одежды; соединять в целостной структуре и гармоничной форме все необходимые свойства и требования, предъявляемые к проектируемой модели/коллекции</p>	<p>Владеть навыками разработки конструкции модели одежды, построения внешних и внутренних деталей моделей одежды  - 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  - Владеть разнообразными изобразительными и техническими приемами и средствами, графическими и компьютерными программами</p>
----	------	--	--	--	---

				кции одежды	и автоматизированными программами проектирования
2.	ПК-3	Изготовление и апробация экспериментальных моделей (опытных образцов) одежды и аксессуаров	Знать правила подготовки и проведения примерки и устранения дефектов моделей/коллекций одежды и аксессуаров - Знать технологии кроя деталей, пошива, формования, соединения деталей, обработки и отделки одежды из различных материалов; критерии оценки опытных образцов одежды	Уметь разрабатывать опытный образец модели; осуществлять экономную раскладку деталей модели на материалах - Уметь находить и устранять конструктивные и технологические дефекты	Владеть навыками создания образцов моделей/коллекций детской одежды, обуви и аксессуаров для показов, просмотров, обзоров и презентаций из фактических материалов

#### 4. Общая трудоемкость дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 5 зачетных единиц (180 часов)

#### 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; подготовки к курсовым работам, экзамену.

## **6. Контроль успеваемости**

Программой дисциплины предусмотрены следующие виды текущего контроля:  
контрольное задание

Промежуточная аттестация проводится в форме: курсовая работа, экзамен