

Аннотация дисциплины

|   |   |
|---|---|
| Дисциплина<br>(Модуль)                  | Основы проектной и компьютерной графики в дизайне костюма.  |
| Реализуемые компетенции                 | ОК-7; ОПК-5; ОПК-7; ПК-2; ПК-4; ПК-6; ПК-9; ПК-10.  |
| Результаты освоения дисциплины (модуля) | <p><b>Знать:</b> историческую роль и место профессии в обществе; соотносит свою профессию с другими сферами деятельности современного общества;<br/>Шифр: З (ОК-7) - 5</p> <p><b>Уметь:</b> понимает ценность профессиональной деятельности; - распознаёт уровни профессиональной компетентности;<br/>Шифр: У (ОК-7) - 5</p> <p><b>Владеть:</b> формулирует мотивы повышения уровня профессионального мастерства;<br/>Шифр: В (ОК-7) - 5</p> <p><b>Знать:</b> теоретико-методологические основы разработки современных методов диагностирования достижений обучающихся и теоретические основы преподавания художественных и проектных дисциплин (модулей);<br/>Шифр: З (ОПК-5) - 2</p> <p><b>Уметь:</b> применять современные методы диагностирования достижений обучающихся в образовательном процессе; методы, приемы обучения в соответствии с поставленными целями; осуществлять выбор содержания образования;<br/>Шифр: У (ОПК-5) - 2</p> <p><b>Владеть:</b> некоторыми способами диагностирования достижений обучающихся в образовательном процессе; педагогическими приемами, методами при преподавании художественных и проектных дисциплин (модулей);<br/>Шифр: В (ОПК-5) - 2</p> <p><b>Знать:</b> современные технические средства в области компьютерных технологий; способы эксплуатации и работы с компьютерным оборудованием различной конфигурации; теоретические и практические особенности эксплуатации компьютерных технологий в проектной и научной деятельности дизайнера;<br/>Шифр: З (ОПК-7) - 3</p> <p><b>Уметь:</b> использовать современные технические средства для презентации творческой и научной деятельности; обрабатывать творческие работы современными технологиями компьютерных программ; пользоваться приборами и современным дизайн оборудованием для решения творческих задач;<br/>Шифр: У (ОПК-7) - 3</p> <p><b>Владеть:</b> навыками работы на современном компьютерном оборудовании; информацией о современном техническом обеспечении дизайн деятельности, стремиться к саморазвитию; знаниями и умениями работы на современном оборудовании в области компьютерных технологий в дизайне костюма;<br/>Шифр: В (ОПК-7) - 3</p> <p><b>Знать:</b> инструменты графического векторного редактора, приемы геометрических фигур; разнообразные преобразования объектов; приемы создания проектных композиций из базовых фигур;<br/>Шифр: З (ПК-2) - 2</p> |

**Уметь:** выбрать наиболее оптимальные инструменты графического векторного редактора, для получения результата исходя из конкретной дизайнерской задачи;

Шифр: У (ПК-2) - 2

**Владеть:** навыками создания и редактирования, использовать приемы работы с цветом и текстом; владеть рисунком, использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта;

Шифр: В (ПК-2) - 2

**Знать:** методы исследования творческого исполнения реализации конкретных дизайнерских решений;

Шифр: З (ПК-4) - 2

**Уметь:** анализировать художественно-творческие задачи и предложить их решение, подходы к выполнению дизайн - проекта, художественно-творческие задачи;

Шифр: У (ПК-4) - 2

**Владеть:** методиками необходимых методов исследования и творческого исполнения дизайн – проекта;

Шифр: В (ПК-4) - 2

**Знать:** методы и средства сбора, обработки, хранения, передачи и накопления информации для целей проектирования в дизайне костюма; основы компьютерного дизайна в проектировании костюма; приемы построения и анализа изображений в дизайне костюма;

Шифр: З (ПК-6) - 3

**Уметь:** обрабатывать и анализировать информацию с применением программных средств; создавать различные типы и категории изображений; применять новые информационные технологии для решения профессиональных задач, в том числе применять методы геометрического моделирования в компьютерном дизайне; представлять (актуализировать) информационно-технологические знания и использовать информацию в профессионально-предметной области, которую можно актуализировать с помощью ПК;

Шифр: У (ПК-6) - 3

**Владеть:** навыками работы с растровыми редакторами для целей моделирования процессов, объектов и систем для решения профессиональных задач; навыками работы с векторными редакторами для целей моделирования процессов, объектов и систем для решения профессиональных задач; навыками использования комплекса современных информационных технологий для решения профессиональных задач;

Шифр: В (ПК-6) - 3

**Знать:** основы системного понимания художественно-творческого дизайнерского проектирования; спецификацию требований к дизайн - проекту;

Шифр: З (ПК-9) - 2

**Уметь:** синтезировать набор возможных решений задач к выполнению дизайн - проекта, разработать проектную идею, составлять подробную спецификацию требований к проекту; экономически рассчитать дизайн-проект;

Шифр: У (ПК-9) - 2

**Владеть:** различными методиками выполнения дизайн - проекта, навыками разработки проектной идеи; экономическими расчетами для

|  |  |
|--|--|
|  | <p>реализации проекта;<br/>         Шифр: В (ПК-9) - 2<br/> <b>Знать:</b> особенности информационного дизайна и сферы применения в дизайне информационных технологий; характерные функциональные особенности основных растровых и векторных графических редакторов; теоретические основы компьютерной графики и информационного дизайна; аппаратное и программное обеспечение персонального компьютера для графических работ в области дизайна; основные прикладные программы, используемые в деятельности дизайнера;<br/>         Шифр: З (ПК-10) - 2<br/> <b>Уметь:</b> создавать дизайнерские проекты средствами компьютерной графики; понимать и правильно использовать в своей профессиональной деятельности современную компьютерную терминологию в области дизайна и компьютерной графики; рационально организовать труд на персональном компьютере;<br/>         Шифр: У (ПК-10) - 2<br/> <b>Владеть:</b> создавать дизайнерские проекты средствами компьютерной графики; понимать и правильно использовать в своей профессиональной деятельности современную компьютерную терминологию в области дизайна и компьютерной графики; рационально организовать труд на персональном компьютере.<br/>         Шифр: В (ПК-10) - 2</p> |
| Трудоемкость, з.е./час.                | 4/144  |
| Формы отчетности (в т.ч. по семестрам) | Экзамен – 3 семестр  |