

Аннотация дисциплины

Дисциплина (Модуль)	Выполнение проекта в материале
Реализуемые компетенции	ОК-10; ОПК-6; ПК-2; ПК-3; ПК-7
Результаты освоения дисциплины (модуля)	<p><b>Знать:</b> основные виды и способы дизайн – проектирования в области дизайна костюма, понятие ассортимента, функции и классификации одежды; Шифр: 3 (ОК-10) - 9</p> <p><b>Знать:</b> основные понятия и методы компьютерного проектирования форм и элементов одежды; Шифр: 3 (ОПК-6) - 2</p> <p><b>Знать:</b> дизайн – проектирование в области дизайна костюма, способы обработки материалов и технологию изготовления костюма; основы конструирования массового производства и по индивидуальным заказам, расчетно-графические методы базовых и модельных конструкций, организацию рационального нормирования расхода материалов и раскроя; Шифр: 3 (ПК-2) - 3</p> <p><b>Знать:</b> этапы развития моды и основные закономерности дизайн – проектирования в области дизайна костюма, принципы организации дизайн - проектирования; закономерности формообразования и трансформации силуэта с использованием средств гармонизации костюма; Шифр: 3 (ПК-3) - 4</p> <p><b>Знать:</b> основные закономерности дизайн – проектирования костюма в материале, формообразования и трансформации силуэта с использованием средств гармонизации костюма; Шифр: 3 (ПК-7) - 3</p> <p><b>Уметь:</b> проектировать различные единичные изделия, комплекты и ансамбли, концептуальные коллекции с учетом типов и особенностей гармонизаций структуры; сформулировать замысел и воплотить его в творческой композиции любой сложности; профессионально обращаться с тканью, свободно выразить свой замысел в материале; Шифр: У (ОК-10) - 9</p> <p><b>Уметь:</b> использовать программные средства компьютерной графики для создания элементов графического дизайна, создания графических проектов; формулировать мысли, ставить и решать конструктивные задачи, анализировать форму модели по эскизу; Шифр: У (ОПК-6) - 2</p> <p><b>Уметь:</b> формулировать поэтапное выполнение проекта в материале; ставить и решать задачи технического и художественного характера; проводить анализ моделей и окончательную отработку технических изделий, методы обработки и оборудование; составлять спецификацию, расход материалов; составлять технологическую последовательность изготовления изделий; Шифр: У (ПК-2) - 3</p> <p><b>Уметь:</b> выбирать наиболее рациональные способы обработки узлов и</p>

	<p>деталей одежды с учетом технологических свойств текстильных материалов; оформлять художественную композицию творческого замысла и конструктивно-технологическую документацию на проектируемое изделие в соответствии с ЕСКД; подбирать дополнения и аксессуары для создания, завершенного образа;</p> <p>Шифр: У (ПК-3) - 4</p> <p><b>Уметь:</b> находить и использовать информацию, необходимую для ориентирования в проектировании костюма, выбирать материал, методы обработки и оборудование; составлять спецификацию расхода материалов;</p> <p>Шифр: У (ПК-7) - 3</p> <p><b>Владеть:</b> выполнением композиций различных видов в материале; профессиональными знаниями, умениями и навыками создания художественно-эстетической грамотной композиции;</p> <p>Шифр: В (ОК-10) - 9</p> <p><b>Владеть:</b> профессиональными навыками создания завершенного модного образа;</p> <p>терминологией, применяемой в проектировании одежды;</p> <p>Шифр: В (ПК-2) - 3</p> <p><b>Владеть:</b> профессиональными знаниями о методах и технологических процессах современного изготовления одежды; методами организации презентации выполненного дизайн - проекта;</p> <p>Шифр: В (ПК-3) - 4</p> <p><b>Владеть:</b> умениями и навыками анализа основных этапов проектирования в материале.</p> <p>Шифр: В (ПК-7) - 3</p>
Трудоемкость, з.е. /час.	6/216
Формы отчетности (в т.ч. по семестрам)	Зачет- 6семестр Экзамен- 7семестр