

**Частное образовательное учреждение высшего образования
«Международный Институт Дизайна и Сервиса»
(ЧОУВО МИДиС)**

**Аннотации рабочих программ дисциплин
по основной профессиональной образовательной программе
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль) Дизайн костюма**

Б1.Б.1. История

1. Цель дисциплины

Формирование комплексного представления о культурно-историческом своеобразии России, ее месте в мировой и европейской цивилизации, а также систематизированных знаний об основных закономерностях и особенностях всемирно-исторического процесса с акцентом на изучение отечественной истории; введение в круг исторических проблем, связанных с областью будущей профессиональной деятельности.

Наряду с образовательными, ставятся и воспитательные цели: формирование у студентов патриотических чувств, интереса к истории и культуре своей страны, толерантности и уважительного отношения к духовным ценностям народов России.

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- формирование представления о месте и роли России в современном мире;
- формирование системы основных понятий, используемых для анализа важнейших событий российского прошлого;
- формирование умения обосновывать и аргументировать свое мнение, анализировать исторические проблемы, устанавливать причинно-следственные связи;
- ознакомление с ключевыми событиями и процессами в истории России в контексте мировой истории, периодизацией, альтернативами и тенденциями общественного развития в различные периоды прошлого;
- ознакомление студентов с методами исторического исследования;
- формирование навыков самостоятельной работы, организации исследовательской работы, в том числе самостоятельного изучения источников и научной литературы; использования технологий получения и обновления знаний по истории России и мира, в том числе использования электронных ресурсов.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «История» относится к дисциплинам базовой части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн костюма.

Для изучения данной учебной дисциплины необходимы знания, умения и компетенции, приобретенные обучающимися в средней общеобразовательной школе и предшествующей дисциплиной «Философия». Учебная дисциплина входит в систему теоретических курсов, изучающих основные законы развития общества

Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной: «История искусств», «Эстетика».

4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины «История» направлен на формирование следующих компетенций:

№ п/п	Шифр компетенции	Наименование компетенции	Планируемые результаты изучения учебной дисциплины
1.	ОК-2	способность анализировать основные этапы и закономерности исторического развития общества для формирования гражданской позиции	<i>знать:</i> - особенности основных этапов исторического развития общества, основные понятия и закономерности развития; - основные этапы, ключевые события и процессы отечественной истории; выдающихся деятелей отечественной и мировой истории;
			<i>уметь:</i> - проводить исторический анализ событий; соотносить общие исторические процессы и отдельные факты; - выявлять существенные черты исторических процессов, явлений и событий; - осуществлять поиск информации, анализ данных; - представлять результаты аналитической и исследовательской работы в виде статьи, реферата, аналитического обзора, научного диспута и др.;
			<i>владеть:</i> - навыками работы с научно-методической литературой, отбора и систематизации культурно-исторических фактов и событий; - приемами исторического анализа и исследования: работа с исторической картой, научно-методической литературой; - навыками ведения дискуссии, диалога.
2.	ОК-6	способность работать в команде, толерантно воспринимая социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия	<i>знать:</i> - особенности проявления систем ценностей в различных культурах; - основные понятия и закономерности развития социальных, этнических, конфессиональных различий;
			<i>уметь:</i> - работать в коллективе, толерантно воспринимать различия представителей разных культур;
			<i>владеть:</i> - навыками взаимодействия с командой; методами оценки социокультурной среды.

Б1.Б.2. Философия

1. Цель дисциплины

Формирование комплексного представления о философском мировоззрении, расширение персональной идентичности посредством приобщения к опыту философского мышления, освоение интеллектуальных инструментов философского уровня, с помощью которых можно вырабатывать собственное (индивидуальное) объяснение действительности и явлений культуры.

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- усвоение знаний о предмете, структуре, функциях философии, о ее становлении, основных направлениях, школах и этапах ее исторического развития;
- выработка навыков к самостоятельному анализу смысла и сути проблем.
- формирование способности применять на практике знания об онтологии, гносеологии, аксиологии и других направлений философской мысли;
- усвоение знаний, составляющих содержание социальной философии и выработка способности применять эти знания на практике в профессиональной деятельности.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Философия» относится к дисциплинам базовой части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн костюма.

Для изучения данной учебной дисциплины необходимы знания, умения и компетенции, приобретенные обучающимися в средней общеобразовательной школе. Учебная дисциплина входит в систему теоретических курсов, изучающих основные законы развития общества.

Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной: «Культурология», «Эстетика».

4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины «Философия» направлен на формирование следующих компетенций:

№ п/п	Шифр компетенции	Наименование компетенции	Планируемые результаты изучения учебной дисциплины
1.	ОК-1	способность использовать основы философских знаний для формирования мировоззренческой позиции	<i>знать:</i> - основные философские понятия и категории, закономерности развития природы, общества и мышления;
			<i>уметь:</i> - грамотно выражать свою мировоззренческую позицию; - применять понятийно- и категориальный аппарат и основные законы философии в профессиональной деятельности; - применять методы и средства познания для интеллектуального развития, повышения культурного уровня, профессиональной компетентности;
			<i>владеть:</i> - навыками философского мышления для выработки системного, целостного взгляда на проблемы общества; - навыками логичной публичной речи, аргументации, ведения дискуссии.
	ОПК-7	способность осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий	<i>знать:</i> - основные источники информации; - информационные, компьютерные и сетевые технологии;
			<i>уметь:</i> - осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных;
			<i>владеть:</i> - навыками представления информации в

			требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий.
--	--	--	---

Б1.Б.3. Иностранный язык

1. Цель дисциплины

Формирование и развитие билингвистической коммуникативной компетенции (речевой, социально-культурной и языковой), повышение коммуникативной компетентности и культуры речи студентов в повседневном общении. Повышение исходного уровня владения иностранным языком, достигнутого на предыдущей ступени образования, и овладение студентами необходимым и достаточным уровнем иноязычной коммуникативной компетенции, которая позволит пользоваться иностранным языком в различных областях деятельности.

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- формирование социокультурной компетенции и поведенческих стереотипов, необходимых для успешной адаптации выпускников на рынке труда;
- развитие у студентов умения самостоятельно приобретать знания для осуществления бытовой коммуникации на иностранном языке;
- повышение уровня учебной автономии, способности к самообразованию, к работе с мультимедийными программами, электронными словарями, иноязычными ресурсами сети Интернет;
- развитие когнитивных и исследовательских умений, расширение кругозора и повышение информационной культуры студентов;
- формирование представления об основах межкультурной коммуникации, воспитание толерантности и уважения к духовным ценностям разных стран и народов;
- формирование способности применять на практике весь спектр приобретенных знаний и навыков.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Иностранный язык» относится к дисциплинам базовой части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн костюма.

Для изучения данной учебной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, приобретенные в средней общеобразовательной школе.

Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной: «История».

4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины «Иностранный язык» направлен на формирование следующих компетенций:

№ п/п	Шифр компетенции	Наименование компетенции	Планируемые результаты изучения учебной дисциплины
1.	ОК-5	способность к коммуникации в устной и письменной формах на русском и иностранном языках для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия	<i>знать:</i> - языковые уровни и нормы правильного использования систем языка в общении; - специфику устной и письменной речи, функциональных стилей, правила продуцирования текстов разных деловых жанров;

			<i>уметь:</i> - обобщать, анализировать и воспринимать информацию; - применять информацию справочной литературы и словарей в построении речи, создании текстов; - оценивать свою и чужую речь в соответствии с языковыми, коммуникативными и этическими нормами; <i>владеть:</i> - приемами делового общения в устной и письменной формах на русском и иностранном языках; - навыками ведения дискуссии, публичного выступления, аргументации своей позиции.
--	--	--	---

Б1.Б.4. Безопасность жизнедеятельности

1. Цель дисциплины

Формирование системы знаний о безопасности жизнедеятельности человека в непрерывном взаимодействии со средой обитания и его защите от негативных воздействий антропогенного, естественного, социального и техногенного происхождения.

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- освоение знаний о научно-теоретических подходах и нормативно-правовой основе обеспечения безопасности жизнедеятельности по защите человека от негативного влияния природных, техногенных и социальных факторов среды обитания;
- формирование умения безопасного поведения человека в условиях опасных и чрезвычайных ситуаций мирного и военного времени;
- освоение знаний о принципах обеспечения и реализации национальной безопасности в формировании обороноспособности РФ, определяющие основы военной службы и способы защиты населения от оружия массового поражения;
- освоение основ медицинских знаний, здорового образа жизни и формирование умения оказывать первую помощь пострадавшим;

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Безопасность жизнедеятельности» относится к дисциплинам базовой части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн костюма.

Для изучения данной учебной дисциплины необходимы знания, умения и компетенции, приобретенные обучающимися в средней общеобразовательной школе и предшествующей дисциплиной «Философия».

Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной: «Культурология», «История».

4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины «Безопасность жизнедеятельности» направлен на формирование следующих компетенций:

№ п/п	Шифр компетенции	Наименование компетенции	Планируемые результаты изучения учебной дисциплины
1.	ОК-4	способность использовать основы правовых знаний в различных сферах деятельности	<i>знать:</i> - основы правовых знаний; - основные законодательные акты; <i>уметь:</i> - применять нормативно-правовые документы, в том числе действующие в области проектирования и инноваций; <i>владеть:</i> - технологиями поиска, анализа и применения нормативных правовых документов; - использовать основы правовых знаний в различных сферах деятельности.
2.	ОК-9	способность использовать приемы оказания первой помощи, методы защиты в условиях чрезвычайных ситуаций	<i>знать:</i> - приемы оказания первой помощи; - методы защиты в условиях чрезвычайных ситуаций; <i>уметь:</i> - применять приемы оказания первой помощи; - применять методы защиты в условиях чрезвычайных ситуаций; <i>владеть:</i> - навыками оказания первой помощи.
3.	ОК-11	готовность действовать в нестандартных ситуациях, нести социальную и этическую ответственность за принятые решения	<i>знать:</i> - последовательность действий в стандартных ситуациях; - методы и средства организационно-управленческих решений в нестандартных ситуациях; <i>уметь:</i> - логически грамотно выражать свои мысли; критически оценивать принятые решения; применять инструментальный и системный подход в решении задач; - принимать решения в нестандартных ситуациях; - нести социальную и этическую ответственность за принятые решения; <i>владеть:</i> - навыками анализа социальной и этической ответственности за принятые решения; - подходами к оценке действий в нестандартных ситуациях.

Б1.Б.5. Физическая культура

1. Цель дисциплины

Формирование физической культуры личности, способности направленного использования разнообразных средств физической культуры и спорта для сохранения и укрепления здоровья, психофизической подготовки и самоподготовки к будущей профессиональной деятельности.

Наряду с образовательными, ставятся и воспитательные цели: формирование у студентов положительных черт характера, нравственных основ личности, воспитание волевых качеств, толерантности и патриотических чувств.

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- усвоение знаний о занятиях физической культурой, их роли и значении в формировании здорового образа жизни и социальных ориентаций;
- использовать физкультурно-спортивную деятельность для развития физических качеств и способностей, совершенствования функциональных возможностей организма, укрепление индивидуального здоровья, достижения жизненных и профессиональных целей;
- формирование способности вести здоровый образ и стиль жизни, составлять комплексы физических упражнений для самостоятельных занятий и вести дневник самоконтроля.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Физическая культура» относится к дисциплинам базовой части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн костюма.

Для изучения данной учебной дисциплины необходимы знания, умения и компетенции, приобретенные обучающимися в средней общеобразовательной школе.

Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной: «Элективные курсы по физической культуре и спорту».

4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины «Физическая культура» направлен на формирование следующих компетенций:

№ п/п	Шифр компетенции	Наименование компетенции	Планируемые результаты изучения учебной дисциплины
1.	ОК-8	способностью использовать методы и средства физической культуры для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности	<i>знать:</i> - методы и средства физической культуры;
			<i>уметь:</i> - использовать методы и средства физической культуры для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности;
			<i>владеть:</i> - системой методов и средств физической культуры для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности.

Б1.Б.6. История искусств

1. Цель дисциплины

Раскрыть роль искусства в истории мировой и отечественной культуры, продемонстрировать исторические, национальные и стилевые особенности; рассмотреть искусство как феномен культуры, сформировавшийся в результате взаимодействия разнообразных факторов.

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- Рассмотреть основные этапы и художественные достижения в истории искусства.
- Описание важнейших процессов стили и формообразования в различные культурно-исторические периоды.
- Выявление особенностей и динамики развития различных видов и жанров искусства.
- Ознакомление с важнейшими памятниками архитектуры, изобразительного искусства и особенностями творчества их авторов.
- Выявление своеобразия национальных традиций и художественных школ в системе общеевропейских стилистических тенденций и направлений.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «История искусств» относится к дисциплинам базовой части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн костюма.

Для изучения данной учебной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые предшествующими дисциплинами: «История», «Философия», «Эстетика».

Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной: «Конструирование костюма».

4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины «История искусств» направлен на формирование следующих компетенций:

№ п/п	Шифр компетенции	Наименование компетенции	Планируемые результаты изучения учебной дисциплины
1.	ОК-7	способность к самоорганизации и самообразованию	<i>знать:</i> - средства развития достоинств и устранения недостатков; - возможные сферы и направления саморазвития и профессиональной реализации, пути использования творческого потенциала; <i>уметь:</i> - оценивать свои достоинства; - брать на себя ответственность за результат выполнения заданий; - организовывать свое время; - выделять и характеризовать проблемы собственного развития, формулировать цели профессионального и личностного развития, оценивать свои творческие возможности; <i>владеть:</i> - навыками самостоятельного освоения знаний; - основными приёмами планирования и реализации необходимых видов деятельности; - навыками самооценки профессиональной деятельности; подходами к совершенствованию творческого потенциала.

2.	ОПК-6	способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	<i>знать:</i> - информационные процессы и информационно-коммуникационные технологии, системы, ресурсы и технологии; - рынок программных средств информационных технологий в дизайне; - основные требования информационной безопасности; <i>уметь:</i> - решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры; - ориентироваться в терминах и определениях; - выбирать и рационально использовать конкретные информационные и библиографические технологии в практике; <i>владеть:</i> - навыками поиска необходимой информации в библиотечном фонде, справочной литературе или в сети Интернет по тематике решения проблемной задачи; - навыками решения стандартных задач профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.
----	-------	--	--

Б1.Б.7. Академический рисунок

1. Цель дисциплины

Владеть достаточно высоким уровнем умений, навыков реалистического рисования, глубоко и ясно представлять себе процесс формирования художественного образа, являющегося специфической формой отражения объективной действительности в творческом проектировании любого дизайн-объект.

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- усвоение знаний об основах строения конструкций и пространств, пластической анатомии человека, методов приложения приёмов графики к задачам дизайн-проектирования;
- освоение технологии и техники рисунка; использование различных графических материалов;
- формирование навыков самостоятельной работы, самоорганизации и организации выполнения сложных заданий;
- усвоение комплекса знаний, составляющих содержание академического рисунка и выработка способности применять эти знания на практике в профессиональной деятельности.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Академический рисунок» относится к дисциплинам базовой части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн костюма.

Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной: «Специальная графика», «Специальный рисунок», «Проектирование в дизайне костюма»

4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины «Академический рисунок» направлен на формирование следующих компетенций:

№ п/п	Шифр компетенции	Наименование компетенции	Планируемые результаты изучения учебной дисциплины
1.	ОК-10	способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу	<i>Знать:</i> - формы и типы мышления; - особенности абстрактного мышления; - основы логики; - нормы критического подхода, - формы анализа и восприятия информации; <i>Уметь:</i> - описывать и анализировать процессы окружающего мира; - делать выводы на основании нескольких суждений; <i>Владеть:</i> - навыками абстрактного мышления, навыком анализа причинно-следственных связей и синтеза; - способностью к восприятию, обобщению и анализу информации, постановке цели и выбору путей её достижения; стремлением к личностному и профессиональному саморазвитию.
2.	ОПК-1	способность владеть рисунком, умение использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка	<i>Знать:</i> - технологию и технику рисунка; - основы строения конструкций и пространств; - пластическую анатомию человека; - методы приложения приемов графики к задачам дизайн - проектирования; - объемно-пространственные и эмоционально-психологические основы изобразительной информации в рисунке; - графические материалы, их свойства и возможности; - порядок анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; - методы формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования объектов; <i>уметь:</i> - использовать рисунок в практике составления композиции и перерабатывать

			их в направлении проектирования дизайн-объекта; - грамотно рисовать с натуры, по памяти, по представлению, по воображению, различными графическими материалами; - пользоваться графическими техниками и композиционными приемами при проектировании дизайн-объектов; - использовать рисунок как средство познания при изучении, наблюдении, исследовании окружающего мира; - изображать объекты предметного мира, пространство и человеческую фигуру на основе знания их строения и конструкции; - грамотно рисовать с натуры объекты реальной действительности, анализировать и выявлять формообразующие, конструктивные, декоративные, стилевые, формальные, пластические, ритмические и иные качества и закономерности; - использовать различные графические материалы и технические приемы рисования; <i>Владеть:</i> - навыками линейно-конструктивного построения; - принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка; - методами изобразительного языка академического рисунка; - приемами выполнения работ в графическом материале; - пространственным и аналитическим мышлением; - навыками работы графическими материалами; - рисунком и умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта; - навыками ведения анализа структуры, конструкции, формы натуральных объектов.
--	--	--	---

Б1.Б.8. Академическая живопись

1. Цель дисциплины

Формирование у студентов живописной культуры, живописного объемно-пространственного мышления, понимания законов организации изобразительной плоскости; навыков и умений практического использования приобретенных знаний; развитие творческих способностей на основе познания различных уровней художественно-живописного языка; высоких эстетических потребностей и повышение культуры восприятия.

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать следующие задачи:

- осознание студентами места дисциплины в системе дизайн-образования;
- формирование у студентов понимания значения классической живописи, особенно русской старой и современной школы искусства.
- развития у студентов умения и навыков живописными средствами отражать реалистические объекты действительности;
- развитие у студентов навыков живописными средствами стилистической интерпретации по заданным признакам;
- развитие творческих способностей студентов в области живописи;
- подготовка студентов к самостоятельной творческой работе;

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Академическая живопись» относится к дисциплинам базовой части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн костюма.

Для изучения данной учебной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые дисциплинами: «Цветоведение и колористика», «Академический рисунок».

Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной: «Цвет в костюме», «Специальная графика», «Специальный рисунок», «Проектирование в дизайне костюма».

4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины «Академическая живопись» направлен на формирование следующих компетенций:

№ п/п	Шифр компетенции	Наименование компетенции	Планируемые результаты изучения учебной дисциплины
1.	ОПК-2	владение основами академической живописи, приемами работы с цветом и цветовыми композициями	Знать: - технологию и технику академической живописи, основы строения конструкций и пространств, методы приложения приемов в живописи к задачам дизайн - проектирования; - технологию и технику живописи; - объемно-пространственные и эмоционально-психологические основы изобразительной информации; - теорию и методы работы с живописными материалами, их свойства и возможности; - порядок анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; - методы формирования вариантов цветовых композиций для решения задач дизайнерского проектирования объектов; теоретические и методологические основы, этапы развития живописи, современного состояния изобразительного искусства; Уметь: - ориентироваться в вопросах развития современного искусства; анализировать структуры, конструкции, формы натуральных объектов; - решать в живописи композиционные задачи от размещения изображения на листе бумаги до композиционного построения по воображению;

			- изображать ту или иную форму с натуры, творчески преобразовывать ее, анализировать и выявлять пластико-ритмические, цветовые, декоративные, стилевые и иные качества и закономерности; - использовать различные изобразительные материалы и технические приёмы (акварель, гуашь, пастель, темпера и т.п.); - правильно оценивать значение классического наследия, русской старой и современной школы искусства;
			<i>Владеть:</i> - методом реалистического искусства; навыками реалистического и абстрактного отображения окружающей действительности живописными средствами; - методами изображения объектов в объеме; приемами работы с цветом и цветовыми композициями.

Б1.Б.9. Академическая скульптура и пластическое моделирование

1. Цель дисциплины

Формирование у студентов объемно-пространственного мышления; формирование у студентов навыков и умений практического использования приобретенных знаний в практической профессиональной деятельности; развитие творческих способностей на основе познания различных уровней пластического языка.

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- понимание студентами места дисциплины в системе дизайн-образования;
- развитие творческих способностей в области академической скульптуры и пластического моделирования;
- подготовка к самостоятельной творческой работе;
- обеспечение развития у студентов умения и навыков реалистического отображения и пластического переосмысления окружающей действительности скульптурными средствами;
- формирования навыков стилистической, пластической интерпретации в системе заданных условий;
- обеспечение понимания студентами значения классического наследия русской и мировой современной школы скульптуры.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Академическая скульптура и пластическое моделирование» относится к дисциплинам базовой части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн костюма.

Для изучения данной учебной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые предшествующими дисциплинами: «Академический рисунок».

Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной: «Макетирование костюма», «Моделирование костюма».

4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины «Академическая скульптура и пластическое моделирование» направлен на формирование следующих компетенций:

№ п/п	Шифр компетенции	Наименование компетенции	Планируемые результаты изучения учебной дисциплины
1.	ОК-10	способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу	<i>Знать:</i> - формы и типы мышления; - особенности абстрактного мышления; - основы логики; - нормы критического подхода, - формы анализа и восприятия информации; <i>Уметь:</i> - описывать и анализировать процессы окружающего мира; - делать выводы на основании нескольких суждений; <i>Владеть:</i> - навыками абстрактного мышления, навыком анализа причинно-следственных связей и синтеза; - способностью к восприятию, обобщению и анализу информации, постановке цели и выбору путей её достижения; - стремлением к личностному и профессиональному саморазвитию.
2.	ОПК-3	способность обладать начальными профессиональными навыками скульптора, приемами работы в макетировании и моделировании	<i>Знать:</i> - закономерности художественного творчества; - технику работы в материалах; - методы приложения средств и приемов в скульптуре к задачам дизайн-проектирования; - объемно-пространственные и эмоционально-психологические основы скульптурной пластики; - приемы работы в макетировании и моделировании; <i>Уметь:</i> - решать практические проектно-исследовательские задачи средствами макетирования; - применять в процессе макетирования разнообразные технологии и материалы; - решать практические проектно-исследовательские задачи средствами моделирования; - применять знание в творческих задачах; - создавать пластическое и стилистическое единство в проектах; - выявлять пластико-ритмическое, декоративные, стилевые и другие качества и закономерности;

			<i>Владеть:</i> - приемами работы в макетировании и моделировании; - методами изобразительного языка академической скульптуры; - ведением анализа структуры, конструкции, формы натуральных объектов; - изображением объектов в объеме; - объемно-пространственными и эмоционально-психологическими основами скульптурной пластики.
--	--	--	--

Б1.Б.10. Пропедевтика

1. Цель дисциплины

Вооружить студента знаниями о закономерностях зрительного восприятия формы, об основных элементах изобразительного языка в дизайне, о композиции как средстве приведения элементов формы в гармоничное целое, привить профессиональные навыки работы с плоскостью и объемно-пространственной формой, выработать чувство меры в поисках художественной выразительности проектируемого изделия и развитие индивидуальных творческих возможностей.

Развитие у студентов образно-пространственного мышления, способности выражать творческий замысел с помощью условного языка графических средств, а также умения самостоятельно превращать теоретические знания в метод профессионального творчества.

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- решать проектно-художественные задачи, опираясь на законы, принципы, методы и средства художественно-композиционного формообразования искусственных систем;
- решать практические вопросы композиционного характера;
- выражать и обосновывать свои позиции по вопросам, касающимся художественно-композиционного формообразования в дизайне;
- использовать разнообразные изобразительные и технические средства и приемы при выполнении дизайн – проектов;
- выражать и обосновывать свои позиции по вопросам, касающимся художественно-композиционного формообразования в дизайне;
- целостно, системно-организованно и профессионально-ориентированно воссоздавать в своем сознании сложные явления действительности и затем их преобразовывать в макетах.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Пропедевтика» относится к дисциплинам базовой части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн костюма.

Для изучения данной учебной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые предшествующими дисциплинами: «Академический рисунок», «Академическая живопись».

Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной: «Академическая скульптура и пластическое моделирование», «Проектирование в дизайне костюма», «Конструирование костюма».

4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины «Пропедевтика» направлен на формирование следующих компетенций:

№ п/п	Шифр компетенции	Наименование компетенции	Планируемые результаты изучения учебной дисциплины
1.	ОК-7	способность к самоорганизации и самообразованию	<i>знать:</i> - средства развития достоинств и устранения недостатков; - возможные сферы и направления саморазвития и профессиональной реализации, пути использования творческого потенциала; <i>уметь:</i> - оценивать свои достоинства; - брать на себя ответственность за результат выполнения заданий; - организовывать свое время; - выделять и характеризовать проблемы собственного развития, формулировать цели профессионального и личностного развития, оценивать свои творческие возможности; <i>владеть:</i> - навыками самостоятельного освоения знаний; - основными приёмами планирования и реализации необходимых видов деятельности; - навыками самооценки профессиональной деятельности; подходами к совершенствованию творческого потенциала.
2.	ОПК-1	способность владеть рисунком, умение использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка	<i>знать:</i> - технологию и технику рисунка; - основы строения конструкций и пространств; - пластическую анатомию человека; - методы приложения приемов графики к задачам дизайн - проектирования; - объемно-пространственные и эмоционально-психологические основы изобразительной информации в рисунке; - графические материалы, их свойства и возможности; - порядок анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; - методы формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования объектов; <i>уметь:</i> - использовать рисунок в практике составления композиции и перерабатывать их в направлении проектирования дизайн-объекта; - грамотно рисовать с натуры, по памяти,

			по представлению, по воображению, различными графическими материалами; - пользоваться графическими техниками и композиционными приемами при проектировании дизайн-объектов; - использовать рисунок как средство познания при изучении, наблюдении, исследовании окружающего мира; - изображать объекты предметного мира, пространство и человеческую фигуру на основе знания их строения и конструкции; - грамотно рисовать с натуры объекты реальной действительности, анализировать и выявлять формообразующие, конструктивные, декоративные, стилевые, формальные, пластические, ритмические и иные качества и закономерности; - использовать различные графические материалы и технические приемы рисования; <i>владеть:</i> - навыками линейно-конструктивного построения; - принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка; - методами изобразительного языка академического рисунка; - приемами выполнения работ в графическом материале; - пространственным и аналитическим мышлением; - навыками работы графическими материалами; - рисунком и умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта; - навыками ведения анализа структуры, конструкции, формы натуральных объектов.
3.	ОПК-4	способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании	<i>Знать:</i> - основные законы шрифтовых композиций, типологию и методы построения шрифтовых знаков; - взаимозависимость параметров типографического оформления: рисунка и размера шрифта; - приемы организации элементов текста; - способы анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; - информационные процессы, системы, ресурсы и технологии; - системное и прикладное программное обеспечение информационных технологий, применяемые в дизайне;

			- графические пакеты компьютерных программ в дизайне; - принципы работы программы; - критерии выбора программы для решения поставленной задачи; основные способы и этапы построения изображения; <i>Уметь:</i> - создавать шрифтовые композиций на плоскости согласно поставленным задачам; - самостоятельно выбирать композиционные и технические средства для достижения оптимального композиционного и художественного решения; - самостоятельно выбирать и анализировать необходимый материал для выбранной темы; - выбирать и рационально использовать конкретные компьютерные технологии в практике; осуществлять обмен информации между различными программными средствами; - использовать существующие графические пакеты для разработки удобных графических приложений; решать проектно-художественные задачи, опираясь на компьютерные технологии в дизайне; <i>Владеть:</i> - методами анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; - способами определения спецификаций требований к дизайн-проекту, порядка их формирования; - методами формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования; - современной шрифтовой культурой; - композиционными и техническими средствами для достижения оптимального композиционного и художественного решения; - навыками самоорганизации и навыками самостоятельной работы; - навыками решения проектно-художественных задач, опираясь на компьютерные технологии в дизайне.
4.	ПК-3	способность учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств	<i>знать:</i> - законы формирования художественного образа средствами подбора материалов; - методы измерения параметров и свойств материалов; - области применения материалов; - характеристику материалов по стилям, назначению; - тенденции и перспективы развития

			материаловедения; - пути и направления решения задач проектирования в различных материалах с раскрытием образа объекта и его предназначения в сочетании с информативностью и выполнением поставленных требований; <i>уметь:</i> - уметь аргументировать предложения по выбору материалов в соответствии с поставленными задачами; - использовать информацию, полученную в ходе исследований; - ориентироваться в современных материалах и их конструктивных свойствах; - самостоятельно выбирать необходимый материал для решения тех или иных задач; <i>владеть:</i> - навыками самостоятельной работы при отборе того или иного материала с учетом его формообразующих свойств для выполнения дизайн-проекта; - навыками работы с материалами, применяемыми в дизайне; - навыками анализа тенденций и перспективы развития материаловедения.
5.	ПК-7	способность выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале	<i>знать:</i> - основные правила и принципы разработки технологических процессов изготовления продукции и объектов в сфере профессиональной деятельности; - различные подходы к решению композиционных задач при помощи макетирования; - технологии макетирования, применяемые в дизайне; - основные способы конструирования объектов дизайна; - прогрессивные методы обработки и современные материалы, используемые в дизайне; <i>уметь:</i> - применять различные способы обработки материалов; - грамотно работать с чертежами будущего объекта; - применять технологии проектирования объектов, соответствующих изделий, необходимых при создании промышленных объектов; - реализовать художественный замысел в практической деятельности; - осуществлять поиск и анализировать информацию, необходимую для решения проектных задач; использовать свойства и пластику материала при проектировании

			формы объекта; - осуществлять выбор средств и приемов макетирования.
			<i>владеть:</i> - навыками выполнения эталонных образцов объекта <i>дизайна</i> или его отдельных элементов в макете, материале.

Б1.Б.11. Основы производственного мастерства

1. Цель дисциплины

Формирование у студентов общекультурных, общепрофессиональных и профессиональных компетенций и их реализация в практической деятельности. Вооружение студентов знаниями основ конструирования и технологии изготовления и декорирования одежды

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- формирование способностей к самостоятельному анализу и поиску информации, необходимой для решения проектных задач;
- выработка навыков осуществлять выбор средств и методов технологической обработки деталей швейных изделий, способов декорирования, приемов и метода конструирования объектов проектирования.
- овладение навыками работы с различным материалом.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Основы производственного мастерства» относится к дисциплинам базовой части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн костюма.

Для изучения данной учебной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые предшествующими дисциплинами: «Материаловедение».

Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной: «Проектирование в дизайне костюма», «Выполнение проекта в материале», «Компьютерное проектирование в дизайне одежды».

4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины «Основы производственного мастерства» направлен на формирование следующих компетенций:

№ п/п	Шифр компетенции	Наименование компетенции	Планируемые результаты изучения учебной дисциплины
1.	ОК-3	способность использовать основы экономических знаний в различных сферах деятельности	<i>Знать:</i> - основы экономических знаний; <i>Уметь:</i> - выполнять расчеты экономических показателей; <i>Владеть:</i> - навыками применения основ экономических знаний в различных сферах деятельности; - навыками самостоятельного овладения новыми знаниями.
2.	ОК-7	способностью к самоорганизации и	<i>знать:</i> - средства развития достоинств и

		самообразованию	устранения недостатков; - возможные сферы и направления саморазвития и профессиональной реализации, пути использования творческого потенциала; <i>уметь:</i> - оценивать свои достоинства; - брать на себя ответственность за результат выполнения заданий; - организовывать свое время; - выделять и характеризовать проблемы собственного развития, формулировать цели профессионального и личностного развития, оценивать свои творческие возможности; <i>владеть:</i> - навыками самостоятельного освоения знаний; - основными приёмами планирования и реализации необходимых видов деятельности; - навыками самооценки профессиональной деятельности; подходами к совершенствованию творческого потенциала.
3.	ОПК-4	способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании	<i>Знать:</i> - основные законы шрифтовых композиций, типологию и методы построения шрифтовых знаков; - взаимозависимость параметров типографического оформления: рисунка и размера шрифта; - приемы организации элементов текста; - способы анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; - информационные процессы, системы, ресурсы и технологии; - системное и прикладное программное обеспечение информационных технологий, применяемые в дизайне; - графические пакеты компьютерных программ в дизайне; - принципы работы программы; - критерии выбора программы для решения поставленной задачи; основные способы и этапы построения изображения; <i>Уметь:</i> - создавать шрифтовые композиций на плоскости согласно поставленным задачам; - самостоятельно выбирать композиционные и технические средства для достижения оптимального композиционного и художественного решения; - самостоятельно выбирать и

			анализировать необходимый материал для выбранной темы; - выбирать и рационально использовать конкретные компьютерные технологии в практике; осуществлять обмен информации между различными программными средствами; - использовать существующие графические пакеты для разработки удобных графических приложений; решать проектно-художественные задачи, опираясь на компьютерные технологии в дизайне; <i>Владеть:</i> - методами анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; - способами определения спецификаций требований к дизайн-проекту, порядка их формирования; - методами формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования; - современной шрифтовой культурой; - композиционными и техническими средствами для достижения оптимального композиционного и художественного решения; - навыками самоорганизации и навыками самостоятельной работы; - навыками решения проектно-художественных задач, опираясь на компьютерные технологии в дизайне.
4..	ОПК-5	способностью реализовывать педагогические навыки при преподавании художественных и проектных дисциплин (модулей)	<i>знать:</i> - методические основы учебного процесса дизайн-проектирования; - педагогические технологии, основные методы, приемы и средства художественного и дизайнерского образования; <i>уметь:</i> - пользоваться нормативными документами, определяющими требования при планировании учебного процесса; - организовывать и проводить различного уровня учебные и внеучебные мероприятия; - осуществлять подбор необходимой научно-методической, искусствоведческой литературы; <i>владеть:</i> - приемами и способами презентации проектных концепций в учебном и реальном проектировании; - педагогическими методами, средствами; - способами осмысления и критического анализа научной информации.
5.	ПК-1	способность владеть	<i>знать:</i>

		рисунком и приемами работы, с обоснованием, художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями	- технологию и технику рисунка; - основы строения конструкций и пространств; - методы приложения приемов графики к задачам дизайн - проектирования; - объемно-пространственные и эмоционально-психологические основы изобразительной информации в рисунке; - графические материалы, их свойства и возможности; - порядок анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; - систему технологий макетирования и моделирования, применяемых в дизайне; - методы формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования объектов средствами макетирования и моделирования; <i>уметь:</i> - грамотно рисовать с натуры, по памяти, по представлению, по воображению, различными графическими материалами; - использовать рисунок как средство познания при изучении, наблюдении, исследовании окружающего мира; - использовать рисунок для составления композиции; - пользоваться графическими техниками и композиционными приемами при проектировании дизайн-объектов; - использовать различные графические материалы и технические приемы рисования; - применять различные макетные технологии; <i>владеть:</i> - навыками работы с макетными материалами; - навыками линейно-конструктивного построения; - принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка; - рисунком и приемами работы с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями; - способностью к пространственному аналитическому мышлению.
6.	ПК-2	способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к	<i>знать:</i> - этапы разработки и реализации проектных идей; - основные закономерности и способы развития проектной мысли в соответствии с выдвигаемыми потребителем

		решению дизайнерской задачи	требованиями; - критически относиться к выбору средств художественного конструирования и проектирования; - законы формирования художественного образа основанного на концептуальном, творческом подходе; - различные виды изобразительного искусства и способы проектной графики; <i>уметь:</i> - проводить дизайн-исследования и обрабатывать полученную информацию; - презентовать основную концепцию проектной идеи и уметь аргументировать значимость темы; - производить предпроектный и проектный анализ, создавать дизайн-концепцию основанную на концептуальном, творческом подходе; - выражать свои замыслы и идеи графическим методом с применением различных проектно-художественных техник; - оформлять проектные материалы средствами языка дизайна; - формировать, прогнозировать, обосновывать свои идеи и замыслы при реализации их на проектном уровне с установкой на концептуализацию формотворческой деятельности; - использовать полученную информацию для креативного мышления и освоения новых технологий; <i>владеть:</i> - навыками профессионального представления дизайн – проектирования объектов различной степени сложности; - навыками обоснования проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи
7.	ПК-6	способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	<i>знать:</i> - основные современные технологии и методы, требуемые при реализации дизайн-проекта; - современные проектные методы; - возможности компьютера как инструмента проектирования; - информационные технологии в различных сферах дизайн-деятельности; <i>уметь:</i> - применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике; - использовать информационные технологии в реализации дизайн-проекта; <i>владеть:</i>

			- информационными технологиями в дизайне; - навыками применения современных технологий, требуемых при реализации дизайн-проекта на практике; - навыками работы с носителями информации, распределенными базами данных, с информацией в глобальных компьютерных сетях.
8.	ПК-8	способность разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологий изготовления: выполнять технические чертежи, разрабатывать технологическую карту исполнения дизайн-проекта	<i>знать:</i> - основные методы владения необходимыми профессиональными навыками и приемами классических техник художественного конструирования и проектирования; - основные правила и принципы разработки технологических процессов изготовления продукции и объектов в сфере профессиональной деятельности; - систему технологий макетирования, применяемых в дизайне; - основные способы конструирования объектов дизайна; - прогрессивные методы обработки и современные материалы, используемые в дизайне; - технологию выполнения технических чертежей; - состав комплектов документации, формируемых по дизайн-проекту для его последующей реализации; <i>уметь:</i> - разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологий изготовления: выполнять технические чертежи, разрабатывать технологическую карту исполнения дизайн-проекта; - применять технологии проектирования объектов, соответствующих изделий, необходимых при создании объектов; <i>владеть:</i> - навыками разработки конструкции изделия с учетом технологий изготовления; навыками выполнения технических чертежей, разработки технологической карты исполнения дизайн-проекта.

Б1.Б.12. Русский язык и культура речи

1. Цель дисциплины

Повышение уровня практического владения современным русским литературным языком у специалистов в разных сферах функционирования русского языка, в письменной и устной его разновидностях.

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

– продуцирование связных, правильно построенных монологических текстов на разные темы в соответствии с коммуникативными намерениями говорящего и ситуацией общения;

– участие в диалогических и полилогических ситуациях общения, установление речевого контакта, обмен информацией с другими членами языкового коллектива, связанными с говорящим различными социальными отношениями.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Русский язык и культура речи» относится к дисциплинам базовой части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн костюма.

Для изучения данной учебной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые предшествующими дисциплинами: «Правоведение».

Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной: «Эстетика».

4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины «Русский язык и культура речи» направлен на формирование следующих компетенций:

№ п/п	Шифр компетенции	Наименование компетенции	Планируемые результаты изучения учебной дисциплины
1.	ОК-5	способность к коммуникации в устной и письменной формах на русском и иностранном языках для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия	<i>знать:</i> - языковые уровни и нормы правильного использования систем языка в общении; - специфику устной и письменной речи, функциональных стилей, правила продуцирования текстов разных деловых жанров; <i>уметь:</i> - обобщать, анализировать и воспринимать информацию; - применять информацию справочной литературы и словарей в построении речи, создании текстов; - оценивать свою и чужую речь в соответствии с языковыми, коммуникативными и этическими нормами; <i>владеть:</i> - приемами делового общения в устной и письменной формах на русском и иностранном языках; - навыками ведения дискуссии, публичного выступления, аргументации своей позиции.

Б1.Б.13. Правоведение

1. Цель дисциплины

Формирование правовой культуры студента, осознание основных черт и принципов построения современного российского законодательства, знание основных прав, свобод и обязанностей российских граждан.

2. Задачи дисциплины

В ходе усвоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- сформировать у студентов понимание системы и структуры права, предмета и метода правового регулирования его основных и комплексных отраслей;

- привить им четкие знания об основных понятиях и терминах российского права, а также об источниках российского права и их юридической силе;
- привить студентам навыки анализа нормативно - правовых актов;
- научить их разрешать возникающие в практической деятельности юридические вопросы, непосредственно связанные с будущей специальностью.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Правоведение» относится к дисциплинам базовой части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн костюма.

Для изучения данной учебной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые предшествующими дисциплинами в средней и общеобразовательной школе.

Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной: «Маркетинг и реклама в дизайне», «Проектирование в дизайне костюма», производственная практика.

4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины (модуля) «Правоведение» направлен на формирование следующих компетенций:

№ п/п	Шифр компетенции	Наименование компетенции	Планируемые результаты изучения учебной дисциплины
1.	ОК-4	Способность использовать основы правовых знаний в различных видах деятельности	<i>знать:</i> - основы правовых знаний; - основные законодательные акты; <i>уметь:</i> - применять нормативно-правовые документы, в том числе действующие в области проектирования и инноваций; <i>владеть:</i> - технологиями поиска, анализа и применения нормативных правовых документов; - использовать основы правовых знаний в различных сферах деятельности;

Б1.Б.14 Информатика

1. Цель дисциплины

Овладение студентами содержанием дисциплины «Информатика» в соответствии с требованиями Федерального Государственного образовательного стандарта высшего профессионального образования. Формирование у студентов умений практического использования приобретённых знаний. Формирование у студентов представлений о роли компьютера в системе средств обучения и реализации современных технологий обучения на основе средств телекоммуникаций. Формирование у студентов умений практического использования приобретённых знаний.

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- усвоение ключевых понятий дисциплины;
- изучение современного состояния уровня и направлений развития компьютерных технологий и программных средств;

- формирование знаний об основах современных информационных технологий переработки информации;
- усвоение знаний о системе локальных и глобальных компьютерных сетях, с умением использовать сетевые средства поиска и обмена информацией.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Информатика» относится к дисциплинам базовой части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн костюма.

Для изучения данной учебной дисциплины необходимы знания, умения и компетенции, приобретенные обучающимися в средней общеобразовательной школе.

Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной: «Информационные технологии в дизайне», «Компьютерные технологии в дизайне».

4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины «Информатика» направлен на формирование следующих компетенций:

№ п/п	Шифр компетенции	Наименование компетенции	Планируемые результаты изучения учебной дисциплины
1.	ОПК-6	способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	<i>знать:</i> - информационные процессы и информационно-коммуникационные технологии, системы, ресурсы и технологии; - рынок программных средств информационных технологий в дизайне; - основные требования информационной безопасности; <i>уметь:</i> - решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры; - ориентироваться в терминах и определениях; - выбирать и рационально использовать конкретные информационные и библиографические технологии в практике; <i>владеть:</i> - навыками поиска необходимой информации в библиотечном фонде, справочной литературе или в сети Интернет по тематике решения проблемной задачи; - навыками решения стандартных задач профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.
2	ОПК-7	способность осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из	<i>знать:</i> - основные источники информации; - информационные, компьютерные и

		различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий	сетевые технологии;
			<i>уметь:</i> - осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных;
			<i>владеть:</i> - навыками представления информации в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий.

Б1.Б.15. Эстетика

1. Цель дисциплины

Формирование у студентов культуры эстетического мышления и чувственного познания; понимания взаимосвязи различных типов культур с эстетическими категориями и представлениями о мире и человеке, отраженными в образцах мирового искусства.

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- усвоение знаний о предмете, структуре, функциях эстетики, о становлении основных эстетических направлений (школ);
- выработка навыков к самостоятельному анализу эстетических категорий;
- усвоение наиболее значимых категории, понятий и фактов, составляющих содержание эстетики;
- усвоение закономерностей развития эстетической проблематики в науке и перспективы развития эстетики в современной культуре;

формирование и использование методов эстетической оценки, как для произведений искусства, так и для предметов повседневной культуры.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Эстетика» относится к дисциплинам базовой части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн костюма.

Для изучения данной учебной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые предшествующими дисциплинами: «Философия», «История».

Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной: «Культурология».

4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины «Эстетика» направлен на формирование следующих компетенций:

№ п/п	Шифр компетенции	Наименование компетенции	Планируемые результаты изучения учебной дисциплины
1.	ОК-7	способность к самоорганизации и самообразованию	<i>знать:</i> - средства развития достоинств и устранения недостатков; - возможные сферы и направления саморазвития и профессиональной реализации, пути использования творческого потенциала;
			<i>уметь:</i> - оценивать свои достоинства; - брать на себя ответственность за результат выполнения заданий;

			- организовывать свое время; - выделять и характеризовать проблемы собственного развития, формулировать цели профессионального и личностного развития, оценивать свои творческие возможности;
			<i>владеть:</i> - навыками самостоятельного освоения знаний; - основными приёмами планирования и реализации необходимых видов деятельности; - навыками самооценки профессиональной деятельности; подходами к совершенствованию творческого потенциала.
2.	ОПК-7	способность осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий	<i>знать:</i> - основные источники информации; - информационные, компьютерные и сетевые технологии; <i>уметь:</i> - осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных; <i>владеть:</i> - навыками представления информации в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий.

Б1.Б.16. Культурология

1. Цель дисциплины

Изучение культуры как феномена, основных этапов и особенностей ее исторического развития; анализ процесса осмысления культуры в культурологии как комплексной гуманитарной дисциплины, изучающей сущность, закономерности, человеческое значение и способы постижения культуры.

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- Ознакомление с базовыми понятиями культурологии.
- Определение места и роли истории мировой культуры в гуманитарном знании.
- Привитие знаний и навыков рассуждения о проблемах локальных и мировых цивилизаций. Сравнительный анализ моделей типологии культур.
- Обучение ориентироваться в тех связях, которые обеспечивают историческую и культурную преемственность.
- Определение места отечественной культуры в мировых исторических процессах.
- Формирование представлений о социокультурной динамике, типологии и классификации культур, внутри- и межкультурных коммуникациях.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Культурология» относится к дисциплинам базовой части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн костюма.

Для изучения данной учебной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые предшествующими дисциплинами: «История», «Философия», «Эстетика».

Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной: «История искусств».

4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины «Культурология» направлен на формирование следующих компетенций:

№ п/п	Шифр компетенции	Наименование компетенции	Планируемые результаты изучения учебной дисциплины
1.	ОК-1	способность использовать основы философских знаний для формирования мировоззренческой позиции	<i>знать:</i> - основные философские понятия и категории, закономерности развития природы, общества и мышления;
			<i>уметь:</i> - грамотно выражать свою мировоззренческую позицию; - применять понятийно- и категориальный аппарат и основные законы философии в профессиональной деятельности; - применять методы и средства познания для интеллектуального развития, повышения культурного уровня, профессиональной компетентности;
			<i>владеть:</i> - навыками философского мышления для выработки системного, целостного взгляда на проблемы общества; - навыками логичной публичной речи, аргументации, ведения дискуссии.
2.	ОК-6	способность работать в команде, толерантно воспринимая социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия	<i>знать:</i> - особенности проявления систем ценностей в различных культурах; - основные понятия и закономерности развития социальных, этнических, конфессиональных различий;
			<i>уметь:</i> - работать в коллективе, толерантно воспринимать различия представителей разных культур;
			<i>владеть:</i> - навыками взаимодействия с командой; - методами оценки социокультурной среды.

Б1.В.ОД.1. История дизайна, науки и техники

1.Цель дисциплины

вооружить студентов знаниями, отвечающими современному уровню развития дизайна, современной науки и технологии, давая логически обоснованную структуру истории дизайна, науки и техники, углубить понимание студентами содержания и характера производительных сил общества на всех этапах его развития.

2. Задачи дисциплины

- усвоение знаний о различных методиках проектирования в истории дизайна;

- усвоение знаний об этапах становления истории дизайна как науки, ее научных школах, направлений, концепций;
- изучение истории мирового дизайна, науки и техники и исторического развития дизайна в России;
- усвоение ключевых понятий и терминологий;
- формирование знаний о современных тенденциях развития проектной и художественной культур;
- формирование навыков исторического и библиографического анализа в контексте изучения дисциплины;
- изучение исторических принципов формообразования в дизайне, уметь анализировать творческий почерк проектировщиков, изобретателей, и уметь обосновать собственные авторские концепции проектной работы;

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «История дизайна, науки и техники» относится к обязательным дисциплинам вариативной части основной профессиональной образовательной программы по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн костюма.

Для изучения данной учебной дисциплины необходимы знания, умения и компетенции, приобретенные обучающимися по дисциплинам: «История», «История искусств», «Основы производственного мастерства», «Проектирование в дизайне костюма», «Компьютерные технологии в дизайне».

Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной: «Проектирование в дизайне костюма», «Преддипломная практика», «Государственная итоговая аттестация».

4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины «История дизайна, науки и техники» направлен на формирование следующих компетенций:

№ п/п	Шифр компетенции	Наименование компетенции	Планируемые результаты изучения учебной дисциплины
1.	ОК-2	способностью анализировать основные этапы и закономерности исторического развития общества для формирования гражданской позиции	<i>знать:</i> - особенности основных этапов исторического развития общества, основные понятия и закономерности развития; - основные этапы, ключевые события и процессы отечественной истории; выдающихся деятелей отечественной и мировой истории; <i>уметь:</i> - проводить исторический анализ событий; соотносить общие исторические процессы и отдельные факты; - выявлять существенные черты исторических процессов, явлений и событий; - осуществлять поиск информации, анализ данных; - представлять результаты аналитической и исследовательской работы в виде статьи, реферата, аналитического обзора, научного диспута и др.; <i>владеть:</i> - навыками работы с научно-методической

			литературой, отбора и систематизации культурно-исторических фактов и событий; - приемами исторического анализа и исследования: работа с исторической картой, научно-методической литературой; - навыками ведения дискуссии, диалога.
2.	ОК-7	способностью к самоорганизации и самообразованию	<i>знать:</i> - средства развития достоинств и устранения недостатков; - возможные сферы и направления саморазвития и профессиональной реализации, пути использования творческого потенциала; <i>уметь:</i> - оценивать свои достоинства; - брать на себя ответственность за результат выполнения заданий; - организовывать свое время; - выделять и характеризовать проблемы собственного развития, формулировать цели профессионального и личностного развития, оценивать свои творческие возможности; <i>владеть:</i> - навыками самостоятельного освоения знаний; - основными приемами планирования и реализации необходимых видов деятельности; - навыками самооценки профессиональной деятельности; подходами к совершенствованию творческого потенциала.
3.	ОПК-7	способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий	<i>знать:</i> - основные источники информации; - информационные, компьютерные и сетевые технологии; <i>уметь:</i> - осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных; <i>владеть:</i> - навыками представления информации в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий.
4.	ПК-2	способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	<i>знать:</i> - этапы разработки и реализации проектных идей; - основные закономерности и способы развития проектной мысли в соответствии с выдвигаемыми потребителями требованиями; - критически относиться к выбору средств художественного конструирования и проектирования;

			- законы формирования художественного образа основанного на концептуальном, творческом подходе; - различные виды изобразительного искусства и способы проектной графики;
			<i>уметь:</i> - проводить дизайн-исследования и обрабатывать полученную информацию; - презентовать основную концепцию проектной идеи и уметь аргументировать значимость темы; - производить предпроектный и проектный анализ, создавать дизайн-концепцию основанную на концептуальном, творческом подходе; - выражать свои замыслы и идеи графическим методом с применением различных проектно-художественных техник; - оформлять проектные материалы средствами языка дизайна; - формировать, прогнозировать, обосновывать свои идеи и замыслы при реализации их на проектном уровне с установкой на концептуализацию формотворческой деятельности; - использовать полученную информацию для креативного мышления и освоения новых технологий;
			<i>владеть:</i> - навыками профессионального представления дизайн – проектирования объектов различной степени сложности; - навыками обоснования проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи

Б1.В.ОД.2. Цветоведение и колористика

1. Цель дисциплины

В соответствии с квалификационными требованиями, предъявляемыми к выпускнику по направлению 54.03.01 Дизайн объектами профессиональной деятельности его являются предметы, графические произведения в области средового, дизайна, одежды, текстиля, произведений рекламы в их творческо-практическом аспекте. В связи с этим студент должен понимать, что цвет важен не только и не столько в виде отдельных произведений монументально-декоративного искусства, а прежде всего как система архитектурной полихромии. Знать, что цвет и форма сосуществуют в рамках четких закономерностей, проявляющихся в объемно-пространственной композиции. Определенная объемно-пространственная форма предполагает определенный тип полихромии и наоборот.

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- ознакомление студентов с основными закономерностями цветовой композиции;

- привитие им профессиональных навыков работы с цветом в сочетании с любой формой и любым пространством.
- выработка у них «глобального» цветового мышления и развитие индивидуальных;
- раскрытие творческих возможностей каждого.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Цветоведение и колористика» относится к обязательным дисциплинам вариативной части основной профессиональной образовательной программы по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн костюма.

Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной: «История», «Культурология», «Эстетика».

4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины «Цветоведение и колористика» направлен на формирование следующих компетенций:

№ п/п	Шифр компетенции	Наименование компетенции	Планируемые результаты изучения учебной дисциплины
1.	ОПК-2	владение основами академической живописи, приемами работы с цветом и цветовыми композициями	<i>знать:</i> - технологию и технику академической живописи, основы строения конструкций и пространств, методы приложения приемов в живописи к задачам дизайн - проектирования; - технологию и технику живописи; - объемно-пространственные и эмоционально-психологические основы изобразительной информации; - теорию и методы работы с живописными материалами, их свойства и возможности; - порядок анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; - методы формирования вариантов цветовых композиций для решения задач дизайнерского проектирования объектов; - теоретические и методологические основы, этапы развития живописи, современного состояния изобразительного искусства; <i>уметь:</i> - ориентироваться в вопросах развития современного искусства; анализировать структуры, конструкции, формы натуральных объектов; - решать в живописи композиционные задачи от

			размещения изображения на листе бумаги до композиционного построения по воображению; - изображать ту или иную форму с натуры, творчески преобразовывать ее, анализировать и выявлять пластико-ритмические, цветовые, декоративные, стилевые и иные качества и закономерности; - использовать различные изобразительные материалы и технические приёмы (акварель, гуашь, пастель, темпера и т.п.); - правильно оценивать значение классического наследия, русской старой и современной школы искусства; <i>владеть:</i> - методом реалистического искусства; навыками реалистического и абстрактного отображения окружающей действительности живописными средствами; - методами изображения объектов в объеме; - приемами работы с цветом и цветовыми композициями.
2.	ПК-1	способность владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием, художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями	<i>знать:</i> - технологию и технику рисунка; - основы строения конструкций и пространств; - методы приложения приемов графики к задачам дизайн - проектирования; - объемно-пространственные и эмоционально-психологические основы изобразительной информации в рисунке; - графические материалы, их свойства и возможности; - порядок анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; - систему технологий макетирования и моделирования, применяемых в дизайне; - методы формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования объектов средствами макетирования и моделирования; <i>уметь:</i> - грамотно рисовать с натуры, по памяти, по представлению, по воображению, различными

			графическими материалами; - использовать рисунок как средство познания при изучении, наблюдении, исследовании окружающего мира; - использовать рисунок для составления композиции; - пользоваться графическими техниками и композиционными приемами при проектировании дизайн-объектов; - использовать различные графические материалы и технические приемы рисования; применять различные макетные технологии; <i>владеть:</i> - навыками работы с макетными материалами; - навыками линейно-конструктивного построения; - принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка; - рисунком и приемами работы с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями; - способностью к пространственному аналитическому мышлению.
--	--	--	--

Б1.В.ОД.3. Информационные технологии в дизайне

1. Цель дисциплины

Формирование у студентов теоретических и практических навыков в области программных продуктов, предназначенных для применения в дизайне. Научиться оценивать и применять технические возможности программных средств, компьютерной техники и периферийных устройств, а также ресурсы технической базы при выполнении учебных заданий по другим учебным дисциплинам.

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать следующие задачи:

- усвоение знаний об информационных процессах, системах, ресурсах и технологиях;
- изучение основных терминов и понятий компьютерной графики, стандартных типов графических файлов;
- усвоение знаний о системном и прикладном программном обеспечении информационных технологий;
- изучение принципов работы программ и основ построения изображения;
- усвоение знаний об эволюции графических стандартов, их классификация;
- изучение специальных критериев выбора программы для решения поставленной задачи

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Информационные технологии в дизайне» относится к обязательным дисциплинам вариативной части основной профессиональной образовательной программы по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн костюма.

Для изучения данной учебной дисциплины необходимы знания, умения и компетенции, приобретенные обучающимися по дисциплине: «Информатика».

Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной: «Проектирование в дизайне костюма», «Компьютерные технологии в дизайне», «Основы графики в дизайне».

4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины «Информационные технологии в дизайне» направлен на формирование следующих компетенций:

№ п/п	Шифр компетенции	Наименование компетенции	Планируемые результаты изучения учебной дисциплины
1.	ОК-7	способность к самоорганизации и самообразованию	<i>знать:</i> - средства развития достоинств и устранения недостатков; - возможные сферы и направления саморазвития и профессиональной реализации, пути использования творческого потенциала;
			<i>уметь:</i> - оценивать свои достоинства; - брать на себя ответственность за результат выполнения заданий; - организовывать свое время; - выделять и характеризовать проблемы собственного развития, формулировать цели профессионального и личностного развития, оценивать свои творческие возможности;
			<i>владеть:</i> - навыками самостоятельного освоения знаний; - основными приёмами планирования и реализации необходимых видов деятельности; - навыками самооценки профессиональной деятельности; подходами к совершенствованию творческого потенциала.
2.	ОПК-6	способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	<i>знать:</i> - информационные процессы и информационно-коммуникационные технологии, системы, ресурсы и технологии; - рынок программных средств информационных технологий в дизайне; - основные требования информационной безопасности;
			<i>уметь:</i>

			- решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры; - ориентироваться в терминах и определениях; - выбирать и рационально использовать конкретные информационные и библиографические технологии в практике; <i>владеть:</i> - навыками поиска необходимой информации в библиотечном фонде, справочной литературе или в сети Интернет по тематике решения проблемной задачи; - навыками решения стандартных задач профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.
3.	ПК-6	способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	<i>знать:</i> - основные современные технологии и методы, требуемые при реализации дизайн-проекта; - современные проектные методы; - возможности компьютера как инструмента проектирования; - информационные технологии в различных сферах дизайн-деятельности; <i>уметь:</i> - применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике; - использовать информационные технологии в реализации дизайн-проекта; <i>владеть:</i> - информационными технологиями в дизайне; - навыками применения современных технологий, требуемых при реализации дизайн-проекта на практике; - навыками работы с носителями информации, распределенными базами данных, с информацией в глобальных компьютерных сетях.

Б1.В.ОД.4. Техничко-экономические расчеты и сметы

1. Цель дисциплины

Изучение теоретических и практических основ технико-экономического обоснования проектов, формирование практических навыков расчетов, принятие управленческих решений.

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- изучение приемов и методов технико-экономического обоснования проектов
- формирование способности проводить технико-экономические расчеты и сметы проекта;
- овладение навыками работы с различным материалом.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Техничко-экономические расчеты и сметы» относится к обязательным дисциплинам вариативной части основной профессиональной образовательной программы по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн костюма.

Для изучения данной учебной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые предшествующими дисциплинами: основы производственного мастерства, «Проектирование в дизайне костюма», «Материаловедение», «Технология изготовления костюма», «Конструирование костюма», «Выполнение проекта в материале», «Проектирование в дизайне костюма».

Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной: выполнение ВКР.

4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины «Техничко-экономические расчеты и сметы» направлен на формирование следующих компетенций:

№ п/п	Шифр компетенции	Наименование компетенции	Планируемые результаты изучения учебной дисциплины
1.	ОК-3	способность использовать основы экономических знаний в различных сферах деятельности	<i>знать:</i> - основы экономических знаний;
			<i>уметь:</i> - выполнять расчеты экономических показателей;
			<i>владеть:</i> - навыками применения основ экономических знаний в различных сферах деятельности; - навыками самостоятельного овладения новыми знаниями.
2.	ПК-8	способность разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологий изготовления: выполнять технические чертежи, разрабатывать технологическую карту исполнения дизайн-проекта	<i>Знать:</i> - основные методы владения необходимыми профессиональными навыками и приемами классических техник художественного конструирования и проектирования; - основные правила и принципы разработки технологических процессов изготовления продукции и объектов в сфере профессиональной деятельности; - систему технологий макетирования, применяемых в дизайне; - основные способы конструирования

			объектов дизайна; - прогрессивные методы обработки и современные материалы, используемые в дизайне; - технологию выполнения технических чертежей; - состав комплектов документации, формируемых по дизайн-проекту для его последующей реализации;
			<i>Уметь:</i> - разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологий изготовления: выполнять технические чертежи, разрабатывать технологическую карту исполнения дизайн-проекта; - применять технологии проектирования объектов, соответствующих изделий, необходимых при создании объектов;
			<i>Владеть:</i> - навыками разработки конструкции изделия с учетом технологий изготовления; - навыками выполнения технических чертежей, разработки технологической карты исполнения дизайн-проекта.

Б1.В.ОД.5. Маркетинг и реклама в дизайне

1. Цель дисциплины

Формирование знаний отвечающих, современному уровню развития управления в сфере проектирования, создание структурных представлений в области маркетинга и рекламы в профессиональной деятельности.

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать следующие задачи:

- усвоение знаний о видах, специфике и месте рекламы и маркетинга в дизайн;
- усвоение ключевых законов, понятий:
- формирование представлений о современных тенденциях развития маркетинга в дизайне и условиях ее функционирования;
- изучение рынка товаров и услуг в сфере художественной культуры, а также спроса на услуги и виды маркетинга;
- изучение основных различий и сходств, а также функции бренда и товарного знака;
- изучение условий стратегии позиционирования торговой марки на рынке;
- изучение «механизмов» создания бренда и фирменного стиля и его составляющих;
- формирование понятий об основных способах продвижения продукции и услуг; основные правила регистрации товарных знаков.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Маркетинг и реклама в дизайне» относится к обязательным дисциплинам вариативной части основной профессиональной образовательной программы по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн костюма.

Для изучения данной учебной дисциплины необходимы знания, умения и компетенции, приобретенные обучающимися по дисциплинам: «Конструирование костюма», «Технология изготовления костюма».

Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной: «Преддипломная практика», «Государственная итоговая аттестация».

4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины «Маркетинг и реклама в дизайне» направлен на формирование следующих компетенций:

№ п/п	Шифр компетенции	Наименование компетенции	Планируемые результаты изучения учебной дисциплины
1.	ОК-7	способность к самоорганизации и самообразованию	<i>знать:</i> - средства развития достоинств и устранения недостатков; - возможные сферы и направления саморазвития и профессиональной реализации, пути использования творческого потенциала; <i>уметь:</i> - оценивать свои достоинства; - брать на себя ответственность за результат выполнения заданий; - организовывать свое время; - выделять и характеризовать проблемы собственного развития, формулировать цели профессионального и личностного развития, оценивать свои творческие возможности; <i>владеть:</i> - навыками самостоятельного освоения знаний; - основными приёмами планирования и реализации необходимых видов деятельности; - навыками самооценки профессиональной деятельности; подходами к совершенствованию творческого потенциала.
2.	ОПК-6	способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	<i>знать:</i> - информационные процессы и информационно-коммуникационные технологии, системы, ресурсы и технологии; - рынок программных средств информационных технологий в дизайне; - основные требования информационной безопасности; <i>уметь:</i> - решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры; - ориентироваться в терминах и определениях; выбирать и рационально использовать конкретные информационные и библиографические технологии в практике; <i>владеть:</i> - навыками поиска необходимой информации в библиотечном фонде, справочной литературе или в сети Интернет по тематике решения

			проблемной задачи; - навыками решения стандартных задач профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.
3.	ПК-4	способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	<i>знать:</i> - этапы разработки и реализации проектных идей; - основные методы дизайн-проектирования (аналитические, композиционные, графические); - критически относиться к выбору средств художественного конструирования и проектирования; - возможности композиции как средства передачи художественных и эмоциональных особенностей, обладающей четкой стилистической характеристикой; - состав требований к дизайн-проекту, порядок их формирования; - современные проектные методы, - методы формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования объектов; <i>уметь:</i> - анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта; - составлять техническое задание к дизайн-проекту; - находить адекватные и оригинальные решения поставленных композиционно-проектных задач, пользоваться графическими приемами для фиксации результатов предпроектного и проектного исследования; <i>владеть:</i> - культурой проектного мышления; способностью к обобщению, анализу, восприятию информации, постановке целей и задач, выбору путей её достижения; - методикой анализа объектов дизайн – проектирования и определения требований к дизайн-проекту; - методами дизайн – проектирования; алгоритмом аналитической работы с аналогами. способностью синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта.

Б1.В.ОД.6. История костюма и кроя

1. Цель дисциплины

овладение студентами содержания дисциплины «История костюма и кроя» в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта высшего образования, как основы для дальнейшего изучения дисциплин специализации

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- формирование способностей осуществлять выбор средств и приемов моделирования;
- выработка навыков к самостоятельному анализу и поиску информации, необходимой для решения проектных задач;
- формирование навыков работы с материалом, используя его пластические свойства, и зрительные иллюзии при проектировании формы костюма;

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «История костюма и кроя» относится к обязательным дисциплинам вариативной части основной профессиональной образовательной программы по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн костюма.

Для изучения данной учебной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые предшествующими дисциплинами: «Проектирование в дизайне костюма», «Конструирование костюма», «Материаловедение», «Макетирование костюма».

Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной: «Выполнение проекта в материале», «Компьютерное проектирование в дизайне одежды».

4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины "История костюма и кроя" направлен на формирование следующих компетенций:

Шифр компетенции	Наименование компетенции	Планируемые результаты изучения учебной дисциплины
Общекультурные		
ОК-1	способность использовать основы философских знаний для формирования мировоззренческой позиции	<i>знать:</i> - основные философские понятия и категории, закономерности развития природы, общества и мышления;
		<i>уметь:</i> - грамотно выражать свою мировоззренческую позицию; - применять понятийно- и категориальный аппарат и основные законы философии в профессиональной деятельности; - применять методы и средства познания для интеллектуального развития, повышения культурного уровня, профессиональной компетентности;
		<i>владеть:</i> - навыками философского мышления для выработки системного, целостного взгляда на проблемы общества; - навыками логичной публичной речи, аргументации, ведения дискуссии.
ОК-2	способность анализировать основные этапы и	<i>знать:</i> - особенности основных этапов

	закономерности исторического развития общества для формирования гражданской позиции	исторического развития общества, основные понятия и закономерности развития; - основные этапы, ключевые события и процессы отечественной истории; выдающихся деятелей отечественной и мировой истории; <i>уметь:</i> - проводить исторический анализ событий; соотносить общие исторические процессы и отдельные факты; - выявлять существенные черты исторических процессов, явлений и событий; - осуществлять поиск информации, анализ данных; - представлять результаты аналитической и исследовательской работы в виде статьи, реферата, аналитического обзора, научного диспута и др.; <i>владеть:</i> - навыками работы с научно-методической литературой, отбора и систематизации культурно-исторических фактов и событий; - приемами исторического анализа и исследования: работа с исторической картой, научно-методической литературой; - навыками ведения дискуссии, диалога.
ОПК-6	способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	<i>знать:</i> - информационные процессы и информационно-коммуникационные технологии, системы, ресурсы и технологии; - рынок программных средств информационных технологий в дизайне; - основные требования информационной безопасности; <i>уметь:</i> - решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры; - ориентироваться в терминах и определениях; - выбирать и рационально использовать конкретные информационные и библиографические технологии в практике; <i>владеть:</i> - навыками поиска необходимой информации в библиотечном фонде, справочной литературе или в сети Интернет по тематике решения проблемной задачи; - навыками решения стандартных задач профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.

ПК-2	способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	<i>знать:</i> - этапы разработки и реализации проектных идей; - основные закономерности и способы развития проектной мысли в соответствии с выдвигаемыми потребителем требованиями; - критически относиться к выбору средств художественного конструирования и проектирования; - законы формирования художественного образа основанного на концептуальном, творческом подходе; - различные виды изобразительного искусства и способы проектной графики; <i>уметь:</i> - проводить дизайн-исследования и обрабатывать полученную информацию; - презентовать основную концепцию проектной идеи и уметь аргументировать значимость темы; - производить предпроектный и проектный анализ, создавать дизайн-концепцию основанную на концептуальном, творческом подходе; - выражать свои замыслы и идеи графическим методом с применением различных проектно-художественных техник; - оформлять проектные материалы средствами языка дизайна; - формировать, прогнозировать, обосновывать свои идеи и замыслы при реализации их на проектном уровне с установкой на концептуализацию формотворческой деятельности; - использовать полученную информацию для креативного мышления и освоения новых технологий; <i>владеть:</i> - навыками профессионального представления дизайн – проектирования объектов различной степени сложности; - навыками обоснования проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи.
------	--	---

Б1.В.ОД.7. История моды XX века

1. Цель дисциплины

Вооружить студентов знаниями, дающими системные представления об истории моды XX века. Формирование представления о предмете и методах изучения истории моды, как вида искусства, как историческое наследие во взаимосвязи с другими дисциплинами в процессе творческого освоения художественной мировой культуры. Формирование представлений об этапах исторического развития моды, его основных стилях и видах.

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- подготовка к самостоятельной и творческой работе;
- развитие творческих способностей студентов в области изучения моды.
- определение стилистических и технических особенностей исполнения;
- анализ разнообразных исторических направлений моды.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «История моды XX века» относится к обязательным дисциплинам вариативной части основной профессиональной образовательной программы по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн костюма.

Для изучения данной учебной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые предшествующими дисциплинами: «Академический рисунок», «Академическая живопись», Цветоведение и колористика», «Пропедевтика», «История орнамента», «Основы производственного мастерства», «Технология изготовления костюма», «Проектный практикум».

Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной: «История искусств».

4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины «История моды XX века» направлен на формирование следующих компетенций:

№ п/п	Шифр компетенции	Наименование компетенции	Планируемые результаты изучения учебной дисциплины
1.	ОК-7	способность к самоорганизации и самообразованию	<i>знать:</i> - средства развития достоинств и устранения недостатков; - возможные сферы и направления саморазвития и профессиональной реализации, пути использования творческого потенциала; <i>уметь:</i> - оценивать свои достоинства; - брать на себя ответственность за результат выполнения заданий; - организовывать свое время; - выделять и характеризовать проблемы собственного развития, формулировать цели профессионального и личностного развития, оценивать свои творческие возможности; <i>владеть:</i> - навыками самостоятельного освоения знаний; - основными приёмами планирования и реализации необходимых видов деятельности; - навыками самооценки профессиональной деятельности; подходами к совершенствованию творческого потенциала.
2.	ОПК-6	способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе	<i>знать:</i> - информационные процессы и информационно-коммуникационные технологии, системы, ресурсы и технологии;

		информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	- рынок программных средств информационных технологий в дизайне; - основные требования информационной безопасности; <i>уметь:</i> - решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры; - ориентироваться в терминах и определениях; - выбирать и рационально использовать конкретные информационные и библиографические технологии в практике; <i>владеть:</i> - навыками поиска необходимой информации в библиотечном фонде, справочной литературе или в сети Интернет по тематике решения проблемной задачи; - навыками решения стандартных задач профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.
3.	ОПК-7	способность осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий	<i>знать:</i> - основные источники информации; - информационные, компьютерные и сетевые технологии; <i>уметь:</i> - осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных; <i>владеть:</i> - навыками представления информации в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий.
4.	ПК-2	способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	<i>знать:</i> - этапы разработки и реализации проектных идей; - основные закономерности и способы развития проектной мысли в соответствии с выдвигаемыми потребителем требованиями; - критически относиться к выбору средств художественного конструирования и проектирования; - законы формирования художественного образа основанного на концептуальном, творческом подходе; - различные виды изобразительного искусства и способы проектной графики; <i>уметь:</i> - проводить дизайн-исследования и обрабатывать полученную информацию;

			- презентовать основную концепцию проектной идеи и уметь аргументировать значимость темы; - производить предпроектный и проектный анализ, создавать дизайн-концепцию основанную на концептуальном, творческом подходе; - выражать свои замыслы и идеи графическим методом с применением различных проектно-художественных техник; - оформлять проектные материалы средствами языка дизайна; - формировать, прогнозировать, обосновывать свои идеи и замыслы при реализации их на проектном уровне с установкой на концептуализацию формотворческой деятельности; - использовать полученную информацию для креативного мышления и освоения новых технологий;
			<i>владеть:</i> - навыками профессионального представления дизайн – проектирования объектов различной степени сложности; - навыками обоснования проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи.

Б1.В.ОД.8. Основы графики в дизайне

1. Цель дисциплины

Формирование графической культуры, как особой формы эстетического и творческого мышления, формирование и базовых знаний в области графического дизайна для применения их в проектной профессиональной деятельности.

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать следующие задачи:

- усвоение знаний о простых формообразующих элементах плоскости и объема, изобразительных принципах организации этих элементов в ограниченном двухмерном пространстве;
- изучение основных принципов стилизации изобразительных форм;
- усвоение закономерностей композиционного взаимодействия и соподчинения изобразительных знаков и шрифта в графической композиции;
- изучение основных принципов гармонизации графической композиций;
- формирование практических навыков интегрирования разнохарактерных элементов (изобразительные знаки и шрифт) в одной двухмерной плоскости графической композиции;
- практическое изучение различных графических техник и использование их в системе проектирования различных объектов дизайна;

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Основы графики в дизайне» относится к обязательным дисциплинам вариативной части основной профессиональной образовательной программы по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн костюма.

Для изучения данной учебной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые предшествующими дисциплинами: «Академический рисунок», «Академическая живопись», «Цветоведение и колористика». «Информационные технологии в дизайне», «Пропедевтика».

Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной: «Проектирование в дизайне костюма», «Преддипломная практика», «Государственная итоговая аттестация».

4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины «Основы графики в дизайне» направлен на формирование следующих компетенций:

№ п/п	Шифр компетенции	Наименование компетенции	Планируемые результаты изучения учебной дисциплины
1.	ОК-10	способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу	<i>знать:</i> - формы и типы мышления; - особенности абстрактного мышления; - основы логики; - нормы критического подхода, - формы анализа и восприятия информации;
			<i>уметь:</i> - описывать и анализировать процессы окружающего мира; - делать выводы на основании нескольких суждений;
			<i>владеть:</i> - навыками абстрактного мышления, навыком анализа причинно - следственных связей и синтеза; - способностью к восприятию, обобщению и анализу информации, постановке цели и выбору путей её достижения; стремлением к личностному и профессиональному саморазвитию.
2.	ОПК-1	способность владеть рисунком, умение использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка	<i>знать:</i> - технологию и технику рисунка; - основы строения конструкций и пространств; - пластическую анатомию человека; - методы приложения приемов графики к задачам дизайн - проектирования; - объемно-пространственные и эмоционально-психологические основы изобразительной информации в рисунке; - графические материалы, их свойства и возможности; - порядок анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту;

			- методы формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования объектов. <i>уметь:</i> - использовать рисунок в практике составления композиции и перерабатывать их в направлении проектирования дизайн-объекта; - грамотно рисовать с натуры, по памяти, по представлению, по воображению, различными графическими материалами; - пользоваться графическими техниками и композиционными приемами при проектировании дизайн-объектов; - использовать рисунок как средство познания при изучении, наблюдении, исследовании окружающего мира; - изображать объекты предметного мира, пространство и человеческую фигуру на основе знания их строения и конструкции; - грамотно рисовать с натуры объекты реальной действительности, анализировать и выявлять формообразующие, конструктивные, декоративные, стилевые, формальные, пластические, ритмические и иные качества и закономерности; использовать различные графические материалы и технические приемы рисования; <i>владеть:</i> - навыками линейно-конструктивного построения; - принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка; - методами изобразительного языка академического рисунка; - приемами выполнения работ в графическом материале; - пространственным и аналитическим мышлением; - навыками работы графическими материалами; - рисунком и умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта; навыками ведения анализа структуры, конструкции, формы натуральных объектов.
3.	ОПК-4	способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании	<i>знать:</i> - основные законы шрифтовых композиций, типологию и методы построения шрифтовых знаков; - взаимозависимость параметров типографического оформления: рисунка и размера шрифта;

			- приемы организации элементов текста; - способы анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; - информационные процессы, системы, ресурсы и технологии; - системное и прикладное программное обеспечение информационных технологий, применяемые в дизайне; - графические пакеты компьютерных программ в дизайне; - принципы работы программы; - критерии выбора программы для решения поставленной задачи; основные способы и этапы построения изображения;
			<i>уметь:</i> - создавать шрифтовые композиций на плоскости согласно поставленным задачам; - самостоятельно выбирать композиционные и технические средства для достижения оптимального композиционного и художественного решения; - самостоятельно выбирать и анализировать необходимый материал для выбранной темы; - выбирать и рационально использовать конкретные компьютерные технологии в практике; осуществлять обмен информации между различными программными средствами; использовать существующие графические пакеты для разработки удобных графических приложений; решать проектно-художественные задачи, опираясь на компьютерные технологии в дизайне;
			<i>владеть:</i> - методами анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; - способами определения спецификаций требований к дизайн-проекту, порядка их формирования; - методами формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования; - современной шрифтовой культурой; - композиционными и техническими средствами для достижения оптимального композиционного и художественного решения; - навыками самоорганизации и навыками самостоятельной работы; навыками решения проектно-художественных задач, опираясь на компьютерные технологии в дизайне.

4.	ПК-1	способность владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием, художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями	<i>знать:</i> - технологию и технику рисунка; - основы строения конструкций и пространств; - методы приложения приемов графики к задачам дизайн - проектирования; - объемно-пространственные и эмоционально-психологические основы изобразительной информации в рисунке; - графические материалы, их свойства и возможности; - порядок анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; - систему технологий макетирования и моделирования, применяемых в дизайне; - методы формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования объектов средствами макетирования и моделирования; <i>уметь:</i> - грамотно рисовать с натуры, по памяти, по представлению, по воображению, различными графическими материалами; - использовать рисунок как средство познания при изучении, наблюдении, исследовании окружающего мира; - использовать рисунок для составления композиции; - пользоваться графическими техниками и композиционными приемами при проектировании дизайн-объектов; - использовать различные графические материалы и технические приемы рисования; применять различные макетные технологии; <i>владеть:</i> - навыками работы с макетными материалами; - навыками линейно-конструктивного построения; - принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка; - рисунком и приемами работы с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями; - способностью к пространственному аналитическому мышлению.
----	------	---	---

Б1.В.ОД.9. Материаловедение

1. Цель дисциплины

Овладение студентами содержания дисциплины «Материаловедение» в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования, как основы для дальнейшего изучения дисциплин специализации

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- формирование способностей осуществлять выбор средств и приемов моделирования;
- выработка навыков к самостоятельному анализу и поиску информации, необходимой для решения проектных задач;
- формирование навыков работы с материалом, используя его пластические свойства, и зрительные иллюзии при проектировании формы костюма;

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Материаловедение» относится к обязательным дисциплинам вариативной части основной профессиональной образовательной программы по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн костюма.

Для изучения данной учебной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые предшествующими дисциплинами: «Академическая скульптура и пластическое моделирование», «Технический рисунок», «Информационные технологии в дизайне».

Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной: «Выполнение проекта в материале», «Компьютерное проектирование в дизайне одежды».

4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины "Материаловедение" направлен на формирование следующих компетенций:

Коды компетенций по ФГОС	Компетенции	Планируемые результаты
Общекультурные		
ОК-7	способность к самоорганизации и самообразованию	<i>знать:</i> - средства развития достоинств и устранения недостатков; - возможные сферы и направления саморазвития и профессиональной реализации, пути использования творческого потенциала;
		<i>уметь:</i> - оценивать свои достоинства; - брать на себя ответственность за результат выполнения заданий; - организовывать свое время; - выделять и характеризовать проблемы собственного развития, формулировать цели профессионального и личностного развития, оценивать свои творческие возможности;
		<i>владеть:</i> - навыками самостоятельного освоения знаний; - основными приёмами планирования и реализации необходимых видов деятельности;

		- навыками самооценки профессиональной деятельности; подходами к совершенствованию творческого потенциала.
ПК-3	способность учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств	<i>знать:</i> - законы формирования художественного образа средствами подбора материалов; - методы измерения параметров и свойств материалов; - области применения материалов; - характеристику материалов по стилям, назначению; - тенденции и перспективы развития материаловедения; - пути и направления решения задач проектирования в различных материалах с раскрытием образа объекта и его предназначения в сочетании с информативностью и выполнением поставленных требований; <i>уметь:</i> - уметь аргументировать предложения по выбору материалов в соответствии с поставленными задачами; - использовать информацию, полученную в ходе исследований; - ориентироваться в современных материалах и их конструктивных свойствах; - самостоятельно выбирать необходимый материал для решения тех или иных задач; <i>владеть:</i> - навыками самостоятельной работы при отборе того или иного материала с учетом его формообразующих свойств для выполнения дизайн-проекта; - навыками работы с материалами, применяемыми в дизайне; - навыками анализа тенденций и перспективы развития материаловедения.
ПК-6	способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	<i>знать:</i> - основные современные технологии и методы, требуемые при реализации дизайн-проекта - современные проектные методы; - возможности компьютера как инструмента проектирования; - информационные технологии в различных сферах дизайн-деятельности; <i>уметь:</i> - применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике; - использовать информационные технологии в реализации дизайн-проекта; <i>владеть:</i> - информационными технологиями в дизайне; - навыками применения современных

		технологий, требуемых при реализации дизайн-проекта на практике; - навыками работы с носителями информации, распределенными базами данных, с информацией в глобальных компьютерных сетях.
--	--	--

Б1.В.ОД.10. Технология изготовления костюма

1. Цель дисциплины

Вооружение студентов знаниями основ технологии изготовления одежды, видов и свойств соединений. Привитие профессиональных навыков технологической обработки узлов и деталей одежды различных видов.

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- формирование способностей к самостоятельному анализу и поиску информации, необходимой для решения проектных задач, выбору метода технологической обработки;
- формирование навыков технологической обработки узлов и деталей одежды;
- приобретение навыков работы с материалом, технологической обработки женской одежды.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Технология изготовления костюма» относится к обязательным дисциплинам вариативной части основной профессиональной образовательной программы по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн костюма.

Для изучения данной учебной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые предшествующими дисциплинами: «Материаловедение», «Проектирование в дизайне костюма».

Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной: «Конструирование костюма», «Моделирование костюма», «Выполнение проекта в материале», «Проектирование в дизайне костюма».

4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины «Технология изготовления костюма» направлен на формирование следующих компетенций:

№ п/п	Шифр компетенции	Наименование компетенции	Планируемые результаты изучения учебной дисциплины
1.	ОК-9	способность использовать приемы оказания первой помощи, методы защиты в условиях чрезвычайных ситуаций	<i>знать:</i> - приемы оказания первой помощи; - методы защиты в условиях чрезвычайных ситуаций; <i>уметь:</i> - применять приемы оказания первой помощи; - применять методы защиты в условиях чрезвычайных ситуаций; <i>владеть:</i> - навыками оказания первой помощи.
	ПК-8	способность разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологий изготовления; выполнять	<i>знать:</i> - основные методы владения необходимыми профессиональными навыками и приемами классических техник

		технические чертежи, разрабатывать технологическую карту исполнения дизайн-проекта	художественного конструирования и проектирования; - основные правила и принципы разработки технологических процессов изготовления продукции и объектов в сфере профессиональной деятельности; - систему технологий макетирования, применяемых в дизайне; - основные способы конструирования объектов дизайна; - прогрессивные методы обработки и современные материалы, используемые в дизайне; - технологию выполнения технических чертежей; - состав комплектов документации, формируемых по дизайн-проекту для его последующей реализации; <i>уметь:</i> - разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологий изготовления: выполнять технические чертежи, разрабатывать технологическую карту исполнения дизайн-проекта; - применять технологии проектирования объектов, соответствующих изделий, необходимых при создании объектов; <i>владеть:</i> - навыками разработки конструкции изделия с учетом технологий изготовления; - навыками выполнения технических чертежей, разработки технологической карты исполнения дизайн-проекта.
--	--	---	---

Б1.В.ОД.11. Конструирование костюма

1. Цель дисциплины

Вооружение студентов знаниями основ и методов конструирования одежды, привитие профессиональных навыков в проектировании швейных изделий и их конструктивно-декоративного решения, способности реализовывать разрабатываемые проекты.

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- формирование способностей к самостоятельному анализу и поиску информации, необходимой для решения проектных задач; выбор способа конструирования по перспективным методикам;
- наработка навыков построения базовых и модельных конструкций поясной и плечевой одежды по перспективным методикам конструирования одежды; выработка навыков построения;
- приобретение навыков работы с клиентом, практической реализации разрабатываемых проектов.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Конструирование костюма» относится к обязательным дисциплинам вариативной части основной профессиональной образовательной

программы по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн костюма.

Для изучения данной учебной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые предшествующими дисциплинами: «Материаловедение», «Технология изготовления костюма», «Проектирование в дизайне костюма».

Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной: «Моделирование костюма», «Технико-экономические расчеты и сметы».

4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины «Конструирование костюма» направлен на формирование следующих компетенций:

№ п/п	Шифр компетенции	Наименование компетенции	Планируемые результаты изучения учебной дисциплины
1.	ОПК-3	способность обладать начальными профессиональными навыками скульптора, приемами работы в макетировании и моделировании	<i>знать:</i> - закономерности художественного творчества; - технику работы в материалах; - методы приложения средств и приемов в скульптуре к задачам дизайн-проектирования; - объемно-пространственные и эмоционально-психологические основы скульптурной пластики; - приемы работы в макетировании и моделировании; <i>уметь:</i> - решать практические проектно-исследовательские задачи средствами макетирования; - применять в процессе макетирования разнообразные технологии и материалы; - решать практические проектно-исследовательские задачи средствами моделирования; - применять знание в творческих задачах; - создавать пластическое и стилистическое единство в проектах; - выявлять пластико-ритмическое, декоративные, стилевые и другие качества и закономерности; <i>владеть:</i> - приемами работы в макетировании и моделировании; - методами изобразительного языка академической скульптуры; - ведением анализа структуры, конструкции, формы натуральных объектов; - изображением объектов в объеме; - объемно-пространственными и эмоционально-психологическими основами скульптурной пластики.
	ПК-5	способность конструировать предметы, товары, промышленные	<i>знать:</i> - основные методы и приемы художественного конструирования и

		образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды	проектирования продукции и объектов в сфере профессиональной деятельности; - принципы и закономерности формообразования;
			<i>уметь:</i> - грамотно работать с чертежами будущего объекта; - применять технологии проектирования объектов, соответствующих изделий, необходимых при создании графических объектов; - ориентироваться в современных материалах и их конструктивных свойствах; - самостоятельно выбирать необходимый материал для решения тех или иных конструкторских задач;
			<i>владеть:</i> - навыками конструирования объектов дизайна (предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды).

Б1.В.ОД.12. Проектный практикум

1. Цель дисциплины

Овладение навыками проектной работы.

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- усвоение знаний о технологии разработки проекта и получения эффективного результата проекта;
- выработка навыков к формированию проектной документации;
- формирование способности применять на практике знания об оформлении и защите результатов проектов;
- усвоение знаний о методах и инструментах проектной деятельности.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Проектный практикум» относится к обязательным дисциплинам вариативной части основной профессиональной образовательной программы по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн костюма.

Для изучения данной учебной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые предшествующими дисциплинами: «Основы профессионального развития».

Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной: «Информационные технологии в дизайне», «Проектирование в дизайне костюма».

4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины «Проектный практикум» направлен на формирование следующих компетенций:

Коды компетенций по ФГОС	Компетенции	Планируемые результаты
ОК-6	способность работать в команде, толерантно	<i>знать:</i> - особенности проявления систем ценностей в

	воспринимаемая социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия	различных культурах; - основные понятия и закономерности развития социальных, этнических, конфессиональных различий; <i>уметь:</i> - работать в коллективе, толерантно воспринимать различия представителей разных культур; <i>владеть:</i> - навыками взаимодействия с командой; - методами оценки социокультурной среды.
ОК-7	способность к самоорганизации и самообразованию	<i>знать:</i> - средства развития достоинств и устранения недостатков; - возможные сферы и направления саморазвития и профессиональной реализации, пути использования творческого потенциала; <i>уметь:</i> - оценивать свои достоинства; - брать на себя ответственность за результат выполнения заданий; - организовывать свое время; - выделять и характеризовать проблемы собственного развития, формулировать цели профессионального и личностного развития, оценивать свои творческие возможности; <i>владеть:</i> - навыками самостоятельного освоения знаний; - основными приемами планирования и реализации необходимых видов деятельности; - навыками самооценки профессиональной деятельности; подходами к совершенствованию творческого потенциала.
ОК-10	способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу	<i>Знать:</i> - формы и типы мышления; - особенности абстрактного мышления; - основы логики; - нормы критического подхода, формы анализа и восприятия информации; <i>Уметь:</i> - описывать и анализировать процессы окружающего мира; - делать выводы на основании нескольких суждений; <i>Владеть:</i> - навыками абстрактного мышления, навыком анализа причинно - следственных связей и синтеза; - способностью к восприятию, обобщению и анализу информации, постановке цели и выбору путей её достижения; стремлением к личностному и профессиональному саморазвитию.
ОПК-1	способность владеть рисунком, умение использовать рисунки в практике составления	<i>знать:</i> - технологию и технику рисунка; - основы строения конструкций и пространств; - пластическую анатомию человека;

	композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка	- методы приложения приемов графики к задачам дизайн - проектирования; - объемно-пространственные и эмоционально-психологические основы изобразительной информации в рисунке; - графические материалы, их свойства и возможности; - порядок анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; - методы формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования объектов; <i>уметь:</i> - использовать рисунок в практике составления композиции и перерабатывать их в направлении проектирования дизайн-объекта; - грамотно рисовать с натуры, по памяти, по представлению, по воображению, различными графическими материалами; - пользоваться графическими техниками и композиционными приемами при проектировании дизайн-объектов; - использовать рисунок как средство познания при изучении, наблюдении, исследовании окружающего мира; - изображать объекты предметного мира, пространство и человеческую фигуру на основе знания их строения и конструкции; - грамотно рисовать с натуры объекты реальной действительности, анализировать и выявлять формообразующие, конструктивные, декоративные, стилевые, формальные, пластические, ритмические и иные качества и закономерности; - использовать различные графические материалы и технические приемы рисования; <i>владеть:</i> - навыками линейно-конструктивного построения; - принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка; - методами изобразительного языка академического рисунка; - приемами выполнения работ в графическом материале; - пространственным и аналитическим мышлением; - навыками работы графическими материалами; - рисунком и умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта; - навыками ведения анализа структуры, конструкции, формы натуральных объектов.
ОПК-2	владение основами академической живописи, приемами работы с цветом и	<i>знать:</i> - технологию и технику академической живописи, основы строения конструкций и

	цветовыми композициями	пространств, методы приложения приемов в живописи к задачам дизайн - проектирования; - технологию и технику живописи; - объемно-пространственные и эмоционально-психологические основы изобразительной информации; - теорию и методы работы с живописными материалами, их свойства и возможности; - порядок анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; - методы формирования вариантов цветовых композиций для решения задач дизайнерского проектирования объектов; - теоретические и методологические основы, этапы развития живописи, современного состояния изобразительного искусства; <i>уметь:</i> - ориентироваться в вопросах развития современного искусства; анализировать структуры, конструкции, формы натуральных объектов; - решать в живописи композиционные задачи от размещения изображения на листе бумаги до композиционного построения по воображению; - изображать ту или иную форму с натуры, творчески преобразовывать ее, анализировать и выявлять пластико-ритмические, цветовые, декоративные, стилевые и иные качества и закономерности; - использовать различные изобразительные материалы и технические приёмы (акварель, гуашь, пастель, темпера и т.п.); - правильно оценивать значение классического наследия, русской старой и современной школы искусства; <i>владеть:</i> - методом реалистического искусства; навыками реалистического и абстрактного отображения окружающей действительности живописными средствами; - методами изображения объектов в объеме; - приемами работы с цветом и цветовыми композициями.
ОПК-3	способность обладать начальными профессиональными навыками скульптора, приемами работы в макетировании и моделировании	<i>знать:</i> - закономерности художественного творчества; - технику работы в материалах; - методы приложения средств и приемов в скульптуре к задачам дизайн-проектирования; - объемно-пространственные и эмоционально-психологические основы скульптурной пластики; - приемы работы в макетировании и моделировании; <i>уметь:</i> - решать практические проектно-исследовательские задачи средствами макетирования;

		- применять в процессе макетирования разнообразные технологии и материалы; - решать практические проектно-исследовательские задачи средствами моделирования; - применять знание в творческих задачах; - создавать пластическое и стилистическое единство в проектах; - выявлять пластико-ритмическое, декоративные, стилевые и другие качества и закономерности; <i>владеть:</i> - приемами работы в макетировании и моделировании; - методами изобразительного языка академической скульптуры; - ведением анализа структуры, конструкции, формы натуральных объектов; - изображением объектов в объеме; - объемно-пространственными и эмоционально-психологическими основами скульптурной пластики.
ОПК-4	способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании	<i>знать:</i> - основные законы шрифтовых композиций, типологию и методы построения шрифтовых знаков; - взаимозависимость параметров типографического оформления: рисунка и размера шрифта; - приемы организации элементов текста; - способы анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; - информационные процессы, системы, ресурсы и технологии; - системное и прикладное программное обеспечение информационных технологий, применяемые в дизайне; - графические пакеты компьютерных программ в дизайне; - принципы работы программы; - критерии выбора программы для решения поставленной задачи; основные способы и этапы построения изображения; <i>уметь:</i> - создавать шрифтовые композиции на плоскости согласно поставленным задачам; - самостоятельно выбирать композиционные и технические средства для достижения оптимального композиционного и художественного решения; - самостоятельно выбирать и анализировать необходимый материал для выбранной темы; - выбирать и рационально использовать конкретные компьютерные технологии в практике; осуществлять обмен информации между различными программными средствами; - использовать существующие графические

		пакеты для разработки удобных графических приложений; решать проектно-художественные задачи, опираясь на компьютерные технологии в дизайне; <i>владеть:</i> - методами анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; - способами определения спецификаций требований к дизайн-проекту, порядка их формирования; - методами формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования; - современной шрифтовой культурой; - композиционными и техническими средствами для достижения оптимального композиционного и художественного решения; - навыками самоорганизации и навыками самостоятельной работы; - навыками решения проектно-художественных задач, опираясь на компьютерные технологии в дизайне.
ОПК-5	способность реализовывать педагогические навыки при преподавании художественных и проектных дисциплин (модулей)	<i>знать:</i> - методические основы учебного процесса дизайн-проектирования; - педагогические технологии, основные методы, приемы и средства художественного и дизайнерского образования; <i>уметь:</i> - пользоваться нормативными документами, определяющими требования при планировании учебного процесса; - организовывать и проводить различного уровня учебные и внеучебные мероприятия; - осуществлять подбор необходимой научно-методической, искусствоведческой литературы; <i>владеть:</i> - приемами и способами презентации проектных концепций в учебном и реальном проектировании; - педагогическими методами, средствами; - способами осмысления и критического анализа научной информации.
ОПК-6	способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	<i>знать:</i> - информационные процессы и информационно-коммуникационные технологии, системы, ресурсы и технологии; - рынок программных средств информационных технологий в дизайне; - основные требования информационной безопасности; <i>уметь:</i> - решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры; - ориентироваться в терминах и определениях; - выбирать и рационально использовать

		конкретные информационные и библиографические технологии в практике; <i>владеть:</i> - навыками поиска необходимой информации в библиотечном фонде, справочной литературе или в сети Интернет по тематике решения проблемной задачи; - навыками решения стандартных задач профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.
ОПК-7	способность осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий	<i>знать:</i> - основные источники информации; - информационные, компьютерные и сетевые технологии; <i>уметь:</i> - осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных; <i>владеть:</i> - навыками представления информации в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий.
ПК-1	способность владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием, художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями	<i>знать:</i> - технологию и технику рисунка; - основы строения конструкций и пространств; - методы приложения приемов графики к задачам дизайн - проектирования; - объемно-пространственные и эмоционально-психологические основы изобразительной информации в рисунке; - графические материалы, их свойства и возможности; - порядок анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; - систему технологий макетирования и моделирования, применяемых в дизайне; - методы формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования объектов средствами макетирования и моделирования; <i>уметь:</i> - грамотно рисовать с натуры, по памяти, по представлению, по воображению, различными графическими материалами; - использовать рисунок как средство познания при изучении, наблюдении, исследовании окружающего мира; - использовать рисунок для составления композиции; - пользоваться графическими техниками и композиционными приемами при проектировании дизайн-объектов;

		- использовать различные графические материалы и технические приемы рисования; - применять различные макетные технологии; <i>владеть:</i> - навыками работы с макетными материалами; - навыками линейно-конструктивного построения; - принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка; - рисунком и приемами работы с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями; - способностью к пространственному аналитическому мышлению.
ПК-2	способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	<i>знать:</i> - этапы разработки и реализации проектных идей; - основные закономерности и способы развития проектной мысли в соответствии с выдвигаемыми потребителем требованиями; - критически относиться к выбору средств художественного конструирования и проектирования; - законы формирования художественного образа основанного на концептуальном, творческом подходе; - различные виды изобразительного искусства и способы проектной графики; <i>уметь:</i> - проводить дизайн-исследования и обрабатывать полученную информацию; - презентовать основную концепцию проектной идеи и уметь аргументировать значимость темы; - производить предпроектный и проектный анализ, создавать дизайн-концепцию основанную на концептуальном, творческом подходе; - выражать свои замыслы и идеи графическим методом с применением различных проектно-художественных техник; - оформлять проектные материалы средствами языка дизайна; - формировать, прогнозировать, обосновывать свои идеи и замыслы при реализации их на проектном уровне с установкой на концептуализацию формотворческой деятельности; - использовать полученную информацию для креативного мышления и освоения новых технологий; <i>владеть:</i> - навыками профессионального представления дизайн – проектирования объектов различной степени сложности; - навыками обоснования проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи.

ПК-3	способность учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств	<i>знать:</i> - законы формирования художественного образа средствами подбора материалов; - методы измерения параметров и свойств материалов; - области применения материалов; - характеристику материалов по стилям, назначению; - тенденции и перспективы развития материаловедения; - пути и направления решения задач проектирования в различных материалах с раскрытием образа объекта и его предназначения в сочетании с информативностью и выполнением поставленных требований; <i>уметь:</i> - уметь аргументировать предложения по выбору материалов в соответствии с поставленными задачами; - использовать информацию, полученную в ходе исследований; - ориентироваться в современных материалах и их конструктивных свойствах; - самостоятельно выбирать необходимый материал для решения тех или иных задач; <i>владеть:</i> - навыками самостоятельной работы при отборе того или иного материала с учетом его формообразующих свойств для выполнения дизайн-проекта; - навыками работы с материалами, применяемыми в дизайне; - навыками анализа тенденций и перспективы развития материаловедения.
ПК-4	способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	<i>знать:</i> - этапы разработки и реализации проектных идей; - основные методы дизайн-проектирования (аналитические, композиционные, графические); - критически относиться к выбору средств художественного конструирования и проектирования; - возможности композиции как средства передачи художественных и эмоциональных особенностей, обладающей четкой стилистической характеристикой; - состав требований к дизайн-проекту, порядок их формирования; - современные проектные методы; - методы формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования объектов; <i>уметь:</i> - анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта; - составлять техническое задание к дизайн-

		проекту; - находить адекватные и оригинальные решения поставленных композиционно-проектных задач, пользоваться графическими приемами для фиксирования результатов предпроектного и проектного исследования; <i>владеть:</i> - культурой проектного мышления; способностью к обобщению, анализу, восприятию информации, постановке целей и задач, выбору путей её достижения; - методикой анализа объектов дизайн – проектирования и определения требований к дизайн-проекту; - методами дизайн – проектирования; алгоритмом аналитической работы с аналогами. - способностью синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта.
ПК-5	способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды	<i>знать:</i> - основные методы и приемы художественного конструирования и проектирования продукции и объектов в сфере профессиональной деятельности; - принципы и закономерности формообразования; <i>уметь:</i> - грамотно работать с чертежами будущего объекта; - применять технологии проектирования объектов, соответствующих изделий, необходимых при создании графических объектов; - ориентироваться в современных материалах и их конструктивных свойствах; - самостоятельно выбирать необходимый материал для решения тех или иных конструкторских задач; <i>владеть:</i> - навыками конструирования объектов дизайна (предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды).
ПК-6	способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	<i>знать:</i> - основные современные технологии и методы, требуемые при реализации дизайн-проекта - современные проектные методы; - возможности компьютера как инструмента проектирования; - информационные технологии в различных сферах дизайн-деятельности; <i>уметь:</i> - применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике; - использовать информационные технологии в реализации дизайн-проекта; <i>владеть:</i> - информационными технологиями в дизайне;

		- навыками применения современных технологий, требуемых при реализации дизайн-проекта на практике; - навыками работы с носителями информации, распределенными базами данных, с информацией в глобальных компьютерных сетях.
ПК-7	способность выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале	<i>знать:</i> - основные правила и принципы разработки технологических процессов изготовления продукции и объектов в сфере профессиональной деятельности; - различные подходы к решению композиционных задач при помощи макетирования; - технологии макетирования, применяемые в дизайне; - основные способы конструирования объектов дизайна; - прогрессивные методы обработки и современные материалы, используемые в дизайне; <i>уметь:</i> - применять различные способы обработки материалов; - грамотно работать с чертежами будущего объекта; - применять технологии проектирования объектов, соответствующих изделий, необходимых при создании промышленных объектов; - реализовать художественный замысел в практической деятельности; - осуществлять поиск и анализировать информацию, необходимую для решения проектных задач; использовать свойства и пластику материала при проектировании формы объекта; - осуществлять выбор средств и приемов макетирования. <i>владеть:</i> - навыками выполнения эталонных образцов объекта дизайна или его отдельных элементов в макете, материале.
ПК-8	способность разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологий изготовления: выполнять технические чертежи, разрабатывать технологическую карту исполнения дизайн-проекта	<i>знать:</i> - основные методы владения необходимыми профессиональными навыками и приемами классических техник художественного конструирования и проектирования; - основные правила и принципы разработки технологических процессов изготовления продукции и объектов в сфере профессиональной деятельности; - систему технологий макетирования, применяемых в дизайне; - основные способы конструирования объектов дизайна; - прогрессивные методы обработки и

		современные материалы, используемые в дизайне; - технологию выполнения технических чертежей; - состав комплектов документации, формируемых по дизайн-проекту для его последующей реализации;
		<i>уметь:</i> - разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологий изготовления: выполнять технические чертежи, разрабатывать технологическую карту исполнения дизайн-проекта; - применять технологии проектирования объектов, соответствующих изделий, необходимых при создании объектов;
		<i>владеть:</i> - навыками разработки конструкции изделия с учетом технологий изготовления; - навыками выполнения технических чертежей, разработки технологической карты исполнения дизайн-проекта.

Б1.В.ОД.13. Технический рисунок

1. Цель дисциплины

изучение основ начертательной геометрии: ортогональные и аксонометрические проекции, линейную перспективу, построение теней. Обучение владению языком чертежа, выполнение и чтение чертежей и других изображений проектируемых объектов. Развитие пространственного воображения, навыков правильного логического мышления, совершенствует способность по плоскому изображению мысленно создавать представления о форме предмета. Развитие пространственного представления и воображения, конструктивно-геометрического мышления, способности к анализу и синтезу пространственных форм и отношений на основе графических моделей пространства, практически реализуемых в виде чертежей конкретных пространственных объектов и зависимостей

2. Задачи дисциплины

- изучение понятий и методов начертательной геометрии и теории теней;
- овладение методами изображения пространственных форм на плоскости: ортогональных и аксонометрических проекций, перспективы, построения теней;
- усвоение способов графического решения различных геометрических задач: на взаимное пересечение геометрических фигур, на определение натуральной величины плоских геометрических фигур;
- изучение теоретических основ построения изображений пространственных форм на плоскости; элементов теории теней; перспективных проекций; приемов выполнения технических рисунков; основных положения ЕСКД (Единой Системы Конструкторской Документации); правил оформления чертежей (форматы, масштабы, линии, шрифты); видов изображений и условности, применяемые при их выполнении;
- усвоение основ технических измерений и общих правил выполнения чертежей;

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Технический рисунок» относится к обязательным дисциплинам вариативной части основной профессиональной образовательной программы по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн костюма.

Для изучения данной учебной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые предшествующими дисциплинами: «Информационные технологии в дизайне»

Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной: «Проектирование в дизайне костюма»

4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины «Технический рисунок» направлен на формирование следующих компетенций:

Коды компетенции по ФГОС	Компетенции	Планируемые результаты изучения учебной дисциплины
Общекультурные		
ОПК-1	способность владеть рисунком, умение использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка	<i>знать:</i> - технологию и технику рисунка; - основы строения конструкций и пространств; - пластическую анатомию человека; - методы приложения приемов графики к задачам дизайн-проектирования; - объемно-пространственные и эмоционально-психологические основы изобразительной информации в рисунке; - графические материалы, их свойства и возможности; - порядок анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; - методы формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования объектов. <i>уметь:</i> - использовать рисунок в практике составления композиции и перерабатывать их в направлении проектирования дизайн-объекта; - грамотно рисовать с натуры, по памяти, по представлению, по воображению, различными графическими материалами; - пользоваться графическими техниками и композиционными приемами при проектировании дизайн-объектов; - использовать рисунок как средство познания при изучении, наблюдении, исследовании окружающего мира; - изображать объекты предметного мира, пространства и человеческую фигуру на основе знания их строения и конструкции; - грамотно рисовать с натуры объекты реальной действительности, анализировать и выявлять формообразующие, конструктивные, декоративные, стилевые, формальные, пластические, ритмические и иные качества и закономерности; - использовать различные графические материалы и технические приемы рисования; <i>владеть:</i> - навыками линейно-конструктивного построения; - принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка; - методами изобразительного языка академического

		рисунка; - приемами выполнения работ в графическом материале; - пространственным и аналитическим мышлением; - навыками работы графическими материалами; - рисунком и умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта; - навыками ведения анализа структуры, конструкции, формы натуральных объектов.
ПК-8	способность разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологий изготовления; выполнять технические чертежи, разрабатывать технологическую карту исполнения дизайн-проекта	<i>знать:</i> - основные методы владения необходимыми профессиональными навыками и приемами классических техник художественного конструирования и проектирования; - основные правила и принципы разработки технологических процессов изготовления продукции и объектов в сфере профессиональной деятельности; - систему технологий макетирования, применяемых в дизайне; - основные способы конструирования объектов дизайна; - прогрессивные методы обработки и современные материалы, используемые в дизайне; - технологию выполнения технических чертежей; - состав комплектов документации, формируемых по дизайн-проекту для его последующей реализации; <i>уметь:</i> - разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологий изготовления: выполнять технические чертежи, разрабатывать технологическую карту исполнения дизайн-проекта; - применять технологии проектирования объектов, соответствующих изделий, необходимых при создании объектов; <i>владеть:</i> - навыками разработки конструкции изделия с учетом технологий изготовления; - навыками выполнения технических чертежей, разработки технологической карты исполнения дизайн-проекта.

Б1.В.ОД.14. Проектирование в дизайне костюма

1. Цель дисциплины

Овладение студентами теоретическими знаниями и практическими навыками проектирования одежды различных ассортиментных групп в различных художественных системах. Дисциплина «Проектирование в дизайне костюма» нацелена на формирование профессиональных навыков художников-проектировщиков одежды, отвечающих современному уровню развития моды и проектной культуры в целом, давая логически обоснованную систему профессионально-практических навыков и знаний.

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- формирование способностей к самостоятельному анализу и поиску информации, необходимой для решения проектных задач, выбору метода технологической обработки;

- анализировать и определять требования к дизайн-проекту; составлять подробную спецификацию требований к дизайн-проекту; синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта; научно обосновывать свои предложения;
- владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта; владеть принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка; современной шрифтовой культурой; приёмами работы с цветом и цветовыми композициями;
- разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; возможные приёмы гармонизации форм, структур, комплексов и систем; комплекс функциональных, композиционных решений;
- способность к конструированию предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, способность подготовить полный набор документации по дизайн-проекту для его реализации, осуществлять основные экономические расчёты проекта;
- разбираться в функциях и задачах учреждений и организаций, фирмах, структурных подразделениях, занимающихся вопросами дизайна; готовность пользоваться нормативными документами на практике.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Проектирование в дизайне костюма» относится к обязательным дисциплинам вариативной части основной профессиональной образовательной программы по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн костюма.

Для изучения данной учебной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые предшествующими дисциплиной: «Пропедевтика», «Цветоведение и колористика», «Информационные технологии в дизайне», «Академический рисунок», «Академическая живопись».

Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной: «Цвет в костюме», «Конструирование костюма», «Моделирование костюма», «Технико-экономические расчеты и сметы», «Маркетинг и реклама в дизайне», «Выполнение проекта в материале».

4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины «Проектирование» направлен на формирование следующих компетенций:

№ п/п	Шифр компетенции	Наименование компетенции	Планируемые результаты изучения учебной дисциплины
1.	ОК-3.	способность использовать основы экономических знаний в различных сферах деятельности	<i>знать:</i> - основы экономических знаний; <i>уметь:</i> - выполнять расчеты экономических показателей; <i>владеть:</i> - навыками применения основ экономических знаний в различных сферах деятельности; - навыками самостоятельного овладения новыми знаниями.
2	ОПК-4	способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании	<i>знать:</i> - основные законы шрифтовых композиций, типологию и методы построения шрифтовых знаков; - взаимозависимость параметров

			типографического оформления: рисунка и размера шрифта; - приемы организации элементов текста; - способы анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; - информационные процессы, системы, ресурсы и технологии; - системное и прикладное программное обеспечение информационных технологий, применяемые в дизайне; - графические пакеты компьютерных программ в дизайне; - принципы работы программы; - критерии выбора программы для решения поставленной задачи; основные способы и этапы построения изображения; <i>уметь:</i> - создавать шрифтовые композиции на плоскости согласно поставленным задачам; - самостоятельно выбирать композиционные и технические средства для достижения оптимального композиционного и художественного решения; - самостоятельно выбирать и анализировать необходимый материал для выбранной темы; - выбирать и рационально использовать конкретные компьютерные технологии в практике; осуществлять обмен информации между различными программными средствами; - использовать существующие графические пакеты для разработки удобных графических приложений; решать проектно-художественные задачи, опираясь на компьютерные технологии в дизайне; <i>владеть:</i> - методами анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; - способами определения спецификаций требований к дизайн-проекту, порядка их формирования; - методами формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования; - современной шрифтовой культурой; - композиционными и техническими средствами для достижения оптимального композиционного и художественного решения; - навыками самоорганизации и навыками самостоятельной работы; - навыками решения проектно-художественных задач, опираясь на
--	--	--	--

			компьютерные технологии в дизайне.
3.	ПК-3.	способность учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств	<i>знать:</i> - законы формирования художественного образа средствами подбора материалов; - методы измерения параметров и свойств материалов; - области применения материалов; - характеристику материалов по стилям, назначению; - тенденции и перспективы развития материаловедения; - пути и направления решения задач проектирования в различных материалах с раскрытием образа объекта и его предназначения в сочетании с информативностью и выполнением поставленных требований; <i>уметь:</i> - уметь аргументировать предложения по выбору материалов в соответствии с поставленными задачами; - использовать информацию, полученную в ходе исследований; - ориентироваться в современных материалах и их конструктивных свойствах; - самостоятельно выбирать необходимый материал для решения тех или иных задач; <i>владеть:</i> - навыками самостоятельной работы при отборе того или иного материала с учетом его формообразующих свойств для выполнения дизайн-проекта; - навыками работы с материалами, применяемыми в дизайне; - навыками анализа тенденций и перспективы развития материаловедения.
4.	ПК-4	способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	<i>знать:</i> - этапы разработки и реализации проектных идей; - основные методы дизайн-проектирования (аналитические, композиционные, графические); - критически относиться к выбору средств художественного конструирования и проектирования; - возможности композиции как средства передачи художественных и эмоциональных особенностей, обладающей четкой стилистической характеристикой; - состав требований к дизайн-проекту, порядок их формирования; - современные проектные методы, - методы формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования объектов; <i>уметь:</i>

			- анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта; - составлять техническое задание к дизайн-проекту; находить адекватные и оригинальные решения поставленных композиционно-проектных задач, пользоваться графическими приемами для фиксации результатов предпроектного и проектного исследования; <i>владеть:</i> - культурой проектного мышления; способностью к обобщению, анализу, восприятию информации, постановке целей и задач, выбору путей её достижения; - методикой анализа объектов дизайн – проектирования и определения требований к дизайн-проекту; - методами дизайн – проектирования; алгоритмом аналитической работы с аналогами. - способностью синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта.
5.	ПК-5.	способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды	<i>знать:</i> - основные методы и приемы художественного конструирования и проектирования продукции и объектов в сфере профессиональной деятельности; - принципы и закономерности формообразования; <i>уметь:</i> - грамотно работать с чертежами будущего объекта; - применять технологии проектирования объектов, соответствующих изделий, необходимых при создании графических объектов; - ориентироваться в современных материалах и их конструктивных свойствах; - самостоятельно выбирать необходимый материал для решения тех или иных конструкторских задач; <i>владеть:</i> навыками конструирования объектов дизайна (предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды).
6.	ПК-6.	способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	<i>знать:</i> - основные современные технологии и методы, требуемые при реализации дизайн-проекта - современные проектные методы;

			- возможности компьютера как инструмента проектирования; - информационные технологии в различных сферах дизайн-деятельности;
			<i>уметь:</i> - применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике; - использовать информационные технологии в реализации дизайн-проекта;
			<i>владеть:</i> - информационными технологиями в дизайне; - навыками применения современных технологий, требуемых при реализации дизайн-проекта на практике; - навыками работы с носителями информации, распределенными базами данных, с информацией в глобальных компьютерных сетях.

Элективные курсы по физической культуре и спорту

1. Цель дисциплины

Формирование физической культуры личности, способности направленного использования разнообразных средств физической культуры и спорта для сохранения и укрепления здоровья, психофизической подготовки и самоподготовки к будущей профессиональной деятельности.

Наряду с образовательными, ставятся и воспитательные цели: формирование у студентов положительных черт характера, нравственных основ личности, воспитание волевых качеств, толерантности и патриотических чувств.

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- усвоение знаний о занятиях физической культурой, их роли и значении в формировании здорового образа жизни и социальных ориентаций;
- использовать физкультурно-спортивную деятельность для развития физических качеств и способностей, совершенствования функциональных возможностей организма, укрепление индивидуального здоровья, достижения жизненных и профессиональных целей;
- формирование способности вести здоровый образ и стиль жизни, составлять комплексы физических упражнений для самостоятельных занятий и вести дневник самоконтроля.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Элективные курсы по физической культуре и спорту» относится к дисциплинам вариативной части основной профессиональной образовательной программы по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн костюма.

Для изучения данной учебной дисциплины необходимы знания, умения и компетенции, приобретенные обучающимися в средней общеобразовательной школе.

Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной: «Физическая культура».

4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины «Элективные курсы по физической культуре и спорту» направлен на формирование следующих компетенций:

№ п/п	Шифр компетенции	Наименование компетенции	Планируемые результаты изучения учебной дисциплины
1.	ОК-8	способностью использовать методы и средства физической культуры для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности	<i>знать:</i> - методы и средства физической культуры; <i>уметь:</i> - использовать методы и средства физической культуры для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности; <i>владеть:</i> - системой методов и средств физической культуры для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности.

Б1.В.ДВ.1.1. Основы профессионального развития

1. Цель дисциплины

Овладение студентами компетенциями и навыками, позволяющими им быть мульти-специалистами. Освоение студентами дополнительных профессий.

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- усвоение знаний, концепций и теорий выбранного курса;
- выработка навыков применять изученные технологии для решения практических задач;
- формирование способности применять на практике знания, методов и инструментов для решения практических задач.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Основы профессионального развития» относится к дисциплинам по выбору вариативной части основной профессиональной образовательной программы по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн костюма.

Для изучения данной учебной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые предшествующими дисциплинами: «Философия», «Правоведение».

Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной: «Проектирование в дизайне костюма».

4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины «Основы профессионального развития» направлен на формирование следующих компетенций:

Коды компетенций по ФГОС	Компетенции	Планируемые результаты
Общекультурные		
ОК-7	способность к самоорганизации и самообразованию	<i>знать:</i> - средства развития достоинств и устранения недостатков; - возможные сферы и направления саморазвития и профессиональной реализации, пути использования творческого потенциала; <i>уметь:</i> - оценивать свои достоинства; - брать на себя ответственность за результат выполнения заданий; - организовывать свое время; - выделять и характеризовать проблемы собственного развития, формулировать цели профессионального и личностного развития, оценивать свои творческие возможности; <i>владеть:</i> - навыками самостоятельного освоения знаний; - основными приёмами планирования и реализации необходимых видов деятельности; - навыками самооценки профессиональной деятельности; подходами к совершенствованию творческого потенциала.
ОПК-6	способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	<i>знать:</i> - информационные процессы и информационно-коммуникационные технологии, системы, ресурсы и технологии; - рынок программных средств информационных технологий в дизайне; - основные требования информационной безопасности; <i>уметь:</i> - решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры; - ориентироваться в терминах и определениях; - выбирать и рационально использовать конкретные информационные и библиографические технологии в практике; <i>владеть:</i> - навыками поиска необходимой информации в библиотечном фонде, справочной литературе или в сети Интернет по тематике решения проблемной задачи; - навыками решения стандартных задач профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.

ПК-1	способность владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием, художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями	<i>знать:</i> - технологию и технику рисунка; - основы строения конструкций и пространств; - методы приложения приемов графики к задачам дизайн - проектирования; - объемно-пространственные и эмоционально-психологические основы изобразительной информации в рисунке; - графические материалы, их свойства и возможности; - порядок анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; - систему технологий макетирования и моделирования, применяемых в дизайне; - методы формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования объектов средствами макетирования и моделирования; <i>уметь:</i> - грамотно рисовать с натуры, по памяти, по представлению, по воображению, различными графическими материалами; - использовать рисунок как средство познания при изучении, наблюдении, исследовании окружающего мира; - использовать рисунок для составления композиции; - пользоваться графическими техниками и композиционными приемами при проектировании дизайн-объектов; - использовать различные графические материалы и технические приемы рисования; - применять различные макетные технологии; <i>владеть:</i> - навыками работы с макетными материалами; - навыками линейно-конструктивного построения; - принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка; - рисунком и приемами работы с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями; - способностью к пространственному аналитическому мышлению.
ПК-4	способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	<i>знать:</i> - этапы разработки и реализации проектных идей; - основные методы дизайн-проектирования (аналитические, композиционные, графические); - критически относиться к выбору средств художественного конструирования и проектирования; - возможности композиции как средства передачи художественных и эмоциональных особенностей, обладающей четкой

		стилистической характеристикой; - состав требований к дизайн-проекту, порядок их формирования; - современные проектные методы, - методы формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования объектов; <i>уметь:</i> - анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта; - составлять техническое задание к дизайн-проекту; - находить адекватные и оригинальные решения поставленных композиционно-проектных задач, пользоваться графическими приемами для фиксации результатов предпроектного и проектного исследования; <i>владеть:</i> - культурой проектного мышления; способностью к обобщению, анализу, восприятию информации, постановке целей и задач, выбору путей её достижения; - методикой анализа объектов дизайн – проектирования и определения требований к дизайн-проекту; - методами дизайн – проектирования; алгоритмом аналитической работы с аналогами. способностью синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта.
--	--	---

Б1.В.ДВ.1.2. Мультимедийные технологии в дизайне

1. Цель дисциплины

освоение студентами технологий создания анимационных роликов для баннеров, интерактива сайтов, вставки звуковых эффектов, для различных публикаций в Интернете, а также разработок flash-презентаций высокого качества; работа со звуковыми и видео редакторами; изучение технологий создания мультимедиа продуктов и основ звуко и видеомонтажа.

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать следующие задачи:

- усвоение знаний о базовых элементах мультимедиа;
- усвоение знаний о комплекс требований к характеристикам аппаратных и инструментальных средств мультимедиа;
- изучение этапов разработки проекта мультимедиа, инструментальные средства авторских систем мультимедиа;
- усвоение знаний о ключевых фактах, понятиях и терминологии;
- формирование практических навыков по работе в технологии мультимедиа для создания, обработки и компоновки стандартных форматов файлов текстовой, графической, звуковой, видео информации;
- практическое изучение методов анимации;

- выработка навыков по созданию мультимедиа-приложений для профессиональной деятельности на примерах разработки статических и динамических сценариях индивидуальных мультимедиа-проектов.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Мультимедийные технологии в дизайне» относится к дисциплинам по выбору вариативной части основной профессиональной образовательной программы по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн костюма.

Для изучения данной учебной дисциплины необходимы знания, умения и компетенции, приобретенные обучающимися по дисциплинам «Информатика».

Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной: «Преддипломная практика», «Государственная итоговая аттестация».

4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины «Мультимедийные технологии в дизайне» направлен на формирование следующих компетенций:

№ п/п	Шифр компетенции	Наименование компетенции	Планируемые результаты изучения учебной дисциплины
1.	ОК-7	способностью к самоорганизации и самообразованию	<i>знать:</i> - средства развития достоинств и устранения недостатков; - возможные сферы и направления саморазвития и профессиональной реализации, пути использования творческого потенциала; <i>уметь:</i> - оценивать свои достоинства; - брать на себя ответственность за результат выполнения заданий; - организовывать свое время; - выделять и характеризовать проблемы собственного развития, формулировать цели профессионального и личностного развития, оценивать свои творческие возможности; <i>владеть:</i> - навыками самостоятельного освоения знаний; - основными приёмами планирования и реализации необходимых видов деятельности; - навыками самооценки профессиональной деятельности; подходами к совершенствованию творческого потенциала.
2.	ОПК-6	способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных	<i>знать:</i> - информационные процессы и информационно-коммуникационные технологии, системы, ресурсы и технологии; - рынок программных средств информационных технологий в дизайне; - основные требования информационной безопасности;

		технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	<i>уметь:</i> - решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры; - ориентироваться в терминах и определениях; - выбирать и рационально использовать конкретные информационные и библиографические технологии в практике; <i>владеть:</i> - навыками поиска необходимой информации в библиотечном фонде, справочной литературе или в сети Интернет по тематике решения проблемной задачи; - навыками решения стандартных задач профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.
3.	ПК-1	способность владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием, художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями	<i>знать:</i> - технологию и технику рисунка; - основы строения конструкций и пространств; - методы приложения приемов графики к задачам дизайн - проектирования; - объемно-пространственные и эмоционально-психологические основы изобразительной информации в рисунке; - графические материалы, их свойства и возможности; - порядок анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; - систему технологий макетирования и моделирования, применяемых в дизайне; - методы формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования объектов средствами макетирования и моделирования; <i>уметь:</i> - грамотно рисовать с натуры, по памяти, по представлению, по воображению, различными графическими материалами; - использовать рисунок как средство познания при изучении, наблюдении, исследовании окружающего мира; - использовать рисунок для составления композиции; - пользоваться графическими техниками и композиционными приемами при проектировании дизайн-объектов; - использовать различные графические материалы и технические приемы

			рисования; - применять различные макетные технологии;
			<i>владеть:</i> - навыками работы с макетными материалами; - навыками линейно-конструктивного построения; - принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка; - рисунком и приемами работы с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями; - способностью к пространственному аналитическому мышлению.
4.	ПК-4	способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	<i>знать:</i> - этапы разработки и реализации проектных идей; - основные методы дизайн-проектирования (аналитические, композиционные, графические); - критически относиться к выбору средств художественного конструирования и проектирования; - возможности композиции как средства передачи художественных и эмоциональных особенностей, обладающей четкой стилистической характеристикой; - состав требований к дизайн-проекту, порядок их формирования; - современные проектные методы, - методы формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования объектов;
			<i>уметь:</i> - анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта; - составлять техническое задание к дизайн-проекту; - находить адекватные и оригинальные решения поставленных композиционно-проектных задач, пользоваться графическими приемами для фиксации результатов предпроектного и проектного исследования;
			<i>владеть:</i> - культурой проектного мышления; способностью к обобщению, анализу, восприятию информации, постановке целей и задач, выбору путей её достижения; - методикой анализа объектов дизайн – проектирования и определения требований

			к дизайн-проекту; - методами дизайн – проектирования; алгоритмом аналитической работы с аналогами. способностью синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта.
--	--	--	---

Б1.В.ДВ.2.1. Цвет в костюме

1. Цель дисциплины

Заключается в формировании у студента цветовой культуры, проектного мышления; в формировании навыков и умений практического использования знаний цветопроектирования костюма. Преподавание дисциплины предполагает решение следующих задач: согласование цветового облика костюма с его формой, конструктивным решением, свойствами материала; согласование цветового решения костюма с индивидуальностью потребителя; ранжирование тенденций модной цветовой гаммы по сезонам; создание выразительного образа костюма по принципу системной цельности

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- Владение теорией и практикой изучаемого предмета;
- формирование навыков согласования цветового облика костюма с его формой, конструктивным решением, свойствами материала;
- развитие творческих возможностей, креативного мышления;
- основные способы и методы макетирования в одежде;
- использование навыка ранжирования тенденций модной цветовой гаммы по сезонам;

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Цвет в костюме» относится к дисциплинам по выбору вариативной части основной профессиональной образовательной программы по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн костюма.

Для изучения данной учебной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые предшествующими дисциплинами: «Цветоведение и колористика».

Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной: «Выполнение проекта в материале», «Компьютерное проектирование в дизайне одежды».

4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины «Цвет в костюме» направлен на формирование следующих компетенций:

№ п/п	Шифр компетенции	Наименование компетенции	Планируемые результаты изучения учебной дисциплины
1.	ОК-10	способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу	<i>знать:</i> - формы и типы мышления; - особенности абстрактного мышления; - основы логики; - нормы критического подхода, - формы анализа и восприятия информации; <i>уметь:</i> - описывать и анализировать процессы окружающего мира; - делать выводы на основании нескольких

			суждений; <i>владеть:</i> - навыками абстрактного мышления, навыком анализа причинно - следственных связей и синтеза; - способностью к восприятию, обобщению и анализу информации, постановке цели и выбору путей её достижения; стремлением к личностному и профессиональному саморазвитию.
2.	ОПК-1	способность владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка	<i>знать:</i> - технологию и технику рисунка; - основы строения конструкций и пространств; - пластическую анатомию человека; - методы приложения приемов графики к задачам дизайн - проектирования; - объемно-пространственные и эмоционально-психологические основы изобразительной информации в рисунке; - графические материалы, их свойства и возможности; - порядок анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; - методы формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования объектов. <i>уметь:</i> - использовать рисунок в практике составления композиции и перерабатывать их в направлении проектирования дизайн-объекта; - грамотно рисовать с натуры, по памяти, по представлению, по воображению, различными графическими материалами; - пользоваться графическими техниками и композиционными приемами при проектировании дизайн-объектов; - использовать рисунок как средство познания при изучении, наблюдении, исследовании окружающего мира; - изображать объекты предметного мира, пространство и человеческую фигуру на основе знания их строения и конструкции; - грамотно рисовать с натуры объекты реальной действительности, анализировать и выявлять формообразующие, конструктивные, декоративные, стилевые, формальные, пластические, ритмические и иные качества и закономерности; - использовать различные графические материалы и технические приемы рисования; <i>владеть:</i> - навыками линейно-конструктивного

			построения; - принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка; - методами изобразительного языка академического рисунка; - приемами выполнения работ в графическом материале; - пространственным и аналитическим мышлением; - навыками работы графическими материалами; - рисунком и умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта; - навыками ведения анализа структуры, конструкции, формы натуральных объектов.
3.	ОПК-2	владением основами академической живописи, приемами работы с цветом и цветовыми композициями	<i>знать:</i> - технологию и технику академической живописи, основы строения конструкций и пространств, методы приложения приемов в живописи к задачам дизайн - проектирования; - технологию и технику живописи; - объемно-пространственные и эмоционально-психологические основы изобразительной информации; - теорию и методы работы с живописными материалами, их свойства и возможности; - порядок анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; - методы формирования вариантов цветовых композиций для решения задач дизайнерского проектирования объектов; - теоретические и методологические основы, этапы развития живописи, современного состояния изобразительного искусства; <i>уметь:</i> - ориентироваться в вопросах развития современного искусства; анализировать структуры, конструкции, формы натуральных объектов; - решать в живописи композиционные задачи от размещения изображения на листе бумаги до композиционного построения по воображению; - изображать ту или иную форму с натуры, творчески преобразовывать ее, анализировать и выявлять пластико-ритмические, цветовые, декоративные, стилевые и иные качества и закономерности; - использовать различные

			изобразительные материалы и технические приёмы (акварель, гуашь, пастель, темпера и т.п.); - правильно оценивать значение классического наследия, русской старой и современной школы искусства; <i>владеть:</i> - методом реалистического искусства; навыками реалистического и абстрактного отображения окружающей действительности живописными средствами; - методами изображения объектов в объеме; - приемами работы с цветом и цветовыми композициями.
4.	ПК-1	способность владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием, художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями	<i>знать:</i> - технологию и технику рисунка; - основы строения конструкций и пространств; - методы приложения приемов графики к задачам дизайн - проектирования; - объемно-пространственные и эмоционально-психологические основы изобразительной информации в рисунке; - графические материалы, их свойства и возможности; - порядок анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; - систему технологий макетирования и моделирования, применяемых в дизайне; - методы формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования объектов средствами макетирования и моделирования; <i>уметь:</i> - грамотно рисовать с натуры, по памяти, по представлению, по воображению, различными графическими материалами; - использовать рисунок как средство познания при изучении, наблюдении, исследовании окружающего мира; - использовать рисунок для составления композиции; - пользоваться графическими техниками и композиционными приемами при проектировании дизайн-объектов; - использовать различные графические материалы и технические приемы рисования; применять различные макетные технологии; <i>владеть:</i> - навыками работы с макетными материалами; - навыками линейно-конструктивного

			построения; - принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка; - рисунком и приемами работы с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями; - способностью к пространственному аналитическому мышлению.
--	--	--	--

Б1.В.ДВ.2.2. Специальная графика

1. Цель дисциплины

Формирование знаний о специальных методах применения искусства графики в профессиональной области и умении использовать их при создании художественных эскизов и рекламной подачи материалов.

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать следующие задачи:

- усвоение знаний об истории возникновения графики как самостоятельного вида искусства;
- усвоение знаний об основных принципах построения плоскостных композиций;
- изучение основных графических техник и специальных приемов в исполнении оригинальных работ;
- изучение возможных областей применения «ручных» техник в дизайне;
- формирование практических навыков по анализу и интерпретации творческих аналогов отечественной и зарубежной практики в подобной профессиональной деятельности, выявлять тенденции изменения и развития;

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Специальная графика» относится к дисциплинам по выбору вариативной части основной профессиональной образовательной программы по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн костюма.

Для изучения данной учебной дисциплины необходимы знания, умения и компетенции, приобретенные обучающимися по дисциплинам: «Академическая живопись», «Основы графики в дизайне»

Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной: «Проектирование в дизайне костюма», «Преддипломная практика», «Государственная итоговая аттестация».

4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины «Специальная графика» направлен на формирование следующих компетенций:

№ п/п	Шифр компетенции	Наименование компетенции	Планируемые результаты изучения учебной дисциплины
1.	ОК-10	способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу	<i>знать:</i> - формы и типы мышления; - особенности абстрактного мышления; - основы логики; - нормы критического подхода, - формы анализа и восприятия информации; <i>уметь:</i> - описывать и анализировать процессы

			окружающего мира; - делать выводы на основании нескольких суждений; <i>владеть:</i> - навыками абстрактного мышления, навыком анализа причинно - следственных связей и синтеза; - способностью к восприятию, обобщению и анализу информации, постановке цели и выбору путей её достижения; стремлением к личностному и профессиональному саморазвитию.
2.	ОПК-1	способность владеть рисунком, умение использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка	<i>знать:</i> - технологию и технику рисунка; - основы строения конструкций и пространств; - пластическую анатомию человека; - методы приложения приемов графики к задачам дизайн - проектирования; - объемно-пространственные и эмоционально-психологические основы изобразительной информации в рисунке; - графические материалы, их свойства и возможности; - порядок анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; - методы формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования объектов. <i>уметь:</i> - использовать рисунок в практике составления композиции и перерабатывать их в направлении проектирования дизайн-объекта; - грамотно рисовать с натуры, по памяти, по представлению, по воображению, различными графическими материалами; - пользоваться графическими техниками и композиционными приемами при проектировании дизайн-объектов; - использовать рисунок как средство познания при изучении, наблюдении, исследовании окружающего мира; - изображать объекты предметного мира, пространство и человеческую фигуру на основе знания их строения и конструкции; - грамотно рисовать с натуры объекты реальной действительности, анализировать и выявлять формообразующие, конструктивные, декоративные, стилевые, формальные, пластические, ритмические и иные качества и закономерности; - использовать различные графические материалы и технические приемы рисования;

			<i>владеть:</i> - навыками линейно-конструктивного построения; - принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка; - методами изобразительного языка академического рисунка; - приемами выполнения работ в графическом материале; - пространственным и аналитическим мышлением; - навыками работы графическими материалами; - рисунком и умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта; - навыками ведения анализа структуры, конструкции, формы натуральных объектов.
3.	ОПК-2	владение основами академической живописи, приемами работы с цветом и цветовыми композициями	<i>знать:</i> - технологию и технику академической живописи, основы строения конструкций и пространств, методы приложения приемов в живописи к задачам дизайн - проектирования; - технологию и технику живописи; - объемно-пространственные и эмоционально-психологические основы изобразительной информации; - теорию и методы работы с живописными материалами, их свойства и возможности; - порядок анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; - методы формирования вариантов цветовых композиций для решения задач дизайнерского проектирования объектов; - теоретические и методологические основы, этапы развития живописи, современного состояния изобразительного искусства; <i>уметь:</i> - ориентироваться в вопросах развития современного искусства; анализировать структуры, конструкции, формы натуральных объектов; - решать в живописи композиционные задачи от размещения изображения на листе бумаги до композиционного построения по воображению; - изображать ту или иную форму с натуры, творчески преобразовывать ее, анализировать и выявлять пластико-ритмические, цветовые, декоративные, стилевые и иные качества и

			закономерности; - использовать различные изобразительные материалы и технические приёмы (акварель, гуашь, пастель, темпера и т.п.); - правильно оценивать значение классического наследия, русской старой и современной школы искусства; <i>владеть:</i> - методом реалистического искусства; навыками реалистического и абстрактного отображения окружающей действительности живописными средствами; - методами изображения объектов в объеме; - приемами работы с цветом и цветовыми композициями.
4.	ПК-1	способность владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием, художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями	<i>знать:</i> - технологию и технику рисунка; - основы строения конструкций и пространств; - методы приложения приемов графики к задачам дизайн - проектирования; - объемно-пространственные и эмоционально-психологические основы изобразительной информации в рисунке; - графические материалы, их свойства и возможности; - порядок анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; - систему технологий макетирования и моделирования, применяемых в дизайне; - методы формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования объектов средствами макетирования и моделирования; <i>уметь:</i> - грамотно рисовать с натуры, по памяти, по представлению, по воображению, различными графическими материалами; - использовать рисунок как средство познания при изучении, наблюдении, исследовании окружающего мира; - использовать рисунок для составления композиции; - пользоваться графическими техниками и композиционными приемами при проектировании дизайн-объектов; - использовать различные графические материалы и технические приемы рисования; применять различные макетные технологии; <i>владеть:</i> - навыками работы с макетными материалами;

			- навыками линейно-конструктивного построения; - принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка; - рисунком и приемами работы с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями; - способностью к пространственному аналитическому мышлению.
--	--	--	---

Б1.В.ДВ.3.1. Компьютерное проектирование в дизайне одежды

1. Цель дисциплины

Вооружить студентов знаниями, отвечающими современному уровню развития компьютерных технологий, ознакомление студентов с основными графическими редакторами, используемыми в дизайне, привитие профессиональных навыков работы с плоскостной и объемно-пространственной формой, выработка чувства меры, в поисках художественной выразительности создаваемого изображения объекта и развитие индивидуальных творческих возможностей. Приобретение профессиональных навыков построения чертежей конструкций одежды в системах автоматизированного проектирования, создания деталей кроя, выполнения градации лекал.

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- формирование способностей к самостоятельному анализу и поиску информации, необходимой для решения проектных задач;
- решение технологических задач при помощи инструментов графических компьютерных программ;
- решение проектно-художественные задач, опираясь на компьютерные технологии в дизайне;
- применение основных видов компьютерной графики, направлений, концепций при решении поставленных задач;
- демонстрировать креативность мышления;
- определять типологию объектов компьютерного графического дизайна;
- ориентироваться в терминах и определениях;
- навыками самоорганизации и навыками самостоятельной работы.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Компьютерное проектирование в дизайне одежды» относится к дисциплинам по выбору вариативной части основной профессиональной образовательной программы по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн костюма.

Для изучения данной учебной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые предшествующими дисциплинами: «Проектирование в дизайне костюма», «Материаловедение», «Компьютерные технологии в дизайне», «Информационные технологии в дизайне».

Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной: «Выполнение проекта в материале», «Маркетинг и реклама в дизайне», «Проектирование в дизайне костюма».

4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины «Компьютерное проектирование в дизайне одежды» направлен на формирование следующих компетенций:

№ п/п	Шифр компетенции	Наименование компетенции	Планируемые результаты изучения учебной дисциплины
1.	ОК-7	способностью к самоорганизации и самообразованию	<i>знать:</i> - средства развития достоинств и устранения недостатков; - возможные сферы и направления саморазвития и профессиональной реализации, пути использования творческого потенциала; <i>уметь:</i> - оценивать свои достоинства; - брать на себя ответственность за результат выполнения заданий; - организовывать свое время; - выделять и характеризовать проблемы собственного развития, формулировать цели профессионального и личностного развития, оценивать свои творческие возможности; <i>владеть:</i> - навыками самостоятельного освоения знаний; - основными приёмами планирования и реализации необходимых видов деятельности; - навыками самооценки профессиональной деятельности; подходами к совершенствованию творческого потенциала.
2.	ОПК-7	способность осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий	<i>знать:</i> - основные источники информации; - информационные, компьютерные и сетевые технологии; <i>уметь:</i> - осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных; <i>владеть:</i> - навыками представления информации в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий.
3	ПК-6	способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	<i>знать:</i> - основные современные технологии и методы, требуемые при реализации дизайн-проекта; - современные проектные методы; - возможности компьютера как инструмента проектирования; - информационные технологии в различных сферах дизайн-деятельности;

			<i>уметь:</i> - применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике; - использовать информационные технологии в реализации дизайн-проекта; <i>владеть:</i> - информационными технологиями в дизайне; - навыками применения современных технологий, требуемых при реализации дизайн-проекта на практике; - навыками работы с носителями информации, распределенными базами данных, с информацией в глобальных компьютерных сетях.
--	--	--	---

Б1.В.ДВ.3.2. Современные проектные технологии

1. Цель дисциплины

Вооружить студентов знаниями, отвечающими, современному уровню развития современных проектных технологий в сфере проектирования, расширение кругозора студентов в профессиональной деятельности.

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- пользоваться различными источниками информации (книги, журналы, базы данных на компьютерных носителях);
- формировать, прогнозировать, обосновывать свои идеи и замыслы при реализации их на проектном уровне с установкой на концептуализацию формотворческой деятельности.
- обладать навыками работы профессионального представления дизайн – проектирования объектов различной степени сложности; методикой анализа объектов дизайн – проектирования; методами дизайн – проектирования.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Современные проектные технологии» относится к дисциплинам по выбору вариативной части основной профессиональной образовательной программы по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн костюма.

Для изучения данной учебной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые предшествующими дисциплинами: «Проектирование в дизайне костюма», «Конструирование костюма».

Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной: «Выполнение проекта в материале», «Компьютерное проектирование в дизайне одежды».

4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины «Современные проектные технологии» направлен на формирование следующих компетенций:

№ п/п	Шифр компетенции	Наименование компетенции	Планируемые результаты изучения учебной дисциплины
1.	ОК-7	способностью к самоорганизации и самообразованию	<i>знать:</i> - средства развития достоинств и устранения недостатков;

			- возможные сферы и направления саморазвития и профессиональной реализации, пути использования творческого потенциала; <i>уметь:</i> - оценивать свои достоинства; - брать на себя ответственность за результат выполнения заданий; - организовывать свое время; - выделять и характеризовать проблемы собственного развития, формулировать цели профессионального и личностного развития, оценивать свои творческие возможности; <i>владеть:</i> - навыками самостоятельного освоения знаний; - основными приёмами планирования и реализации необходимых видов деятельности; - навыками самооценки профессиональной деятельности; подходами к совершенствованию творческого потенциала.
2.	ОПК-7	способность осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий	<i>знать:</i> - основные источники информации; - информационные, компьютерные и сетевые технологии; <i>уметь:</i> - осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных; <i>владеть:</i> - навыками представления информации в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий.
3	ПК-6	способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	<i>знать:</i> - основные современные технологии и методы, требуемые при реализации дизайн-проекта; - современные проектные методы; - возможности компьютера как инструмента проектирования; - информационные технологии в различных сферах дизайн-деятельности; <i>уметь:</i> - применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике; - использовать информационные технологии в реализации дизайн-проекта; <i>владеть:</i> - информационными технологиями в дизайне; - навыками применения современных

			технологий, требуемых при реализации дизайн-проекта на практике; - навыками работы с носителями информации, распределенными базами данных, с информацией в глобальных компьютерных сетях.
--	--	--	--

Б1.В.ДВ.4.1. Макетирование костюма

1. Цель дисциплины

Вооружение студентов знаниями основ и приемов макетирования в одежде, ознакомление с закономерностями композиции костюма, привитие профессиональных навыков для создания современных моделей одежды в соответствии с основами композиции, направлением моды, свойствами материалов, условиями производства, развитие индивидуальных творческих возможностей.

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- выработка способности к самостоятельному анализу, поиску аналогов, информации, необходимых для решения проектных задач;
- формирование навыков работы с материалом по формообразованию костюма;
- развитие творческих возможностей, креативного мышления;
- различные подходы к решению композиционных задач при помощи макетирования;
- основные законы композиции и приемы применения их при решении поставленных задач;
- основные способы и методы макетирования в одежде;
- основные приемы формообразования костюма, принципы формирования стилистического образа проектируемого объекта;
- анализировать композиционное решение формы и средства формообразования;
- использовать свойства и пластику материала при проектировании формы костюма;
- осуществлять выбор средств и приемов макетирования костюма.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Макетирование костюма» относится к дисциплинам по выбору вариативной части основной профессиональной образовательной программы по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн костюма.

Для изучения данной учебной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые предшествующими дисциплинами: «Проектирование в дизайне костюма», «Конструирование костюма», «Материаловедение».

Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной: «Моделирование костюма», «Выполнение проекта в материале», «Компьютерное проектирование в дизайне одежды».

4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины "Моделирование костюма" направлен на формирование следующих компетенций:

№ п/п	Шифр компетенции	Наименование компетенции	Планируемые результаты изучения учебной дисциплины
1.	ПК-1	способность владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием,	<i>знать:</i> - технологию и технику рисунка; - основы строения конструкций и

		художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями	пространств; - методы приложения приемов графики к задачам дизайн - проектирования; - объемно-пространственные и эмоционально-психологические основы изобразительной информации в рисунке; - графические материалы, их свойства и возможности; - порядок анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; - систему технологий макетирования и моделирования, применяемых в дизайне; - методы формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования объектов средствами макетирования и моделирования; <i>уметь:</i> - грамотно рисовать с натуры, по памяти, по представлению, по воображению, различными графическими материалами; - использовать рисунок как средство познания при изучении, наблюдении, исследовании окружающего мира; - использовать рисунок для составления композиции; - пользоваться графическими техниками и композиционными приемами при проектировании дизайн-объектов; - использовать различные графические материалы и технические приемы рисования; - применять различные макетные технологии; <i>владеть:</i> - навыками работы с макетными материалами; - навыками линейно-конструктивного построения; - принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка; - рисунком и приемами работы с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями; - способностью к пространственному аналитическому мышлению.
--	--	--	---

Б1.В.ДВ.4.2. Специальный рисунок

1. Цель дисциплины

Формирование знаний о специальных методах применения рисунка в профессиональной области и умении исполнять их при создании композиции и художественных образов.

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- Владение основными принципами стилизации натурального изображения;
- выражать художественную специфику применения графических средств выразительности;
- использовать методику интерпретации различных видов ручной и компьютерной графики;
- обладать навыками самостоятельной работы, самоорганизации и организации презентации выполненной работы.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Специальный рисунок» относится к дисциплинам по выбору вариативной части основной профессиональной образовательной программы по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн костюма.

Для изучения данной учебной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые предшествующими дисциплинами: «Академический рисунок», «Академическая живопись».

Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной: «Проектирование в дизайне костюма».

4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины «Специальный рисунок» направлен на формирование следующих компетенций:

№ п/п	Шифр компетенции	Наименование компетенции	Планируемые результаты изучения учебной дисциплины
1	ПК-1	способность владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием, художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями	знать: - технологию и технику рисунка; - основы строения конструкций и пространств; - методы приложения приемов графики к задачам дизайн - проектирования; - объемно-пространственные и эмоционально-психологические основы изобразительной информации в рисунке; - графические материалы, их свойства и возможности; - порядок анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; - систему технологий макетирования и моделирования, применяемых в дизайне; - методы формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования объектов средствами макетирования и моделирования; уметь: - грамотно рисовать с натуры, по памяти, по представлению, по воображению, различными графическими материалами; - использовать рисунок как средство познания при изучении, наблюдении, исследовании окружающего мира; - использовать рисунок для составления композиции;

			- пользоваться графическими техниками и композиционными приемами при проектировании дизайн-объектов; - использовать различные графические материалы и технические приемы рисования; - применять различные макетные технологии;
			<i>владеть:</i> - навыками работы с макетными материалами; - навыками линейно-конструктивного построения; - принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка; - рисунком и приемами работы с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями; - способностью к пространственному аналитическому мышлению.

Б1.В.ДВ.5.1. Моделирование костюма

1. Цель дисциплины

Вооружение студентов знаниями основ и приемов моделирования в одежде, ознакомление с закономерностями композиции костюма, привитие профессиональных навыков для создания современных моделей одежды в соответствии с основами композиции, направлением моды, свойствами материалов, условиями производства, развитие индивидуальных творческих возможностей

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- формирование способностей осуществлять выбор средств и приемов моделирования;
- выработка навыков к самостоятельному анализу и поиску информации, необходимой для решения проектных задач;
- формирование навыков работы с материалом, используя его пластические свойства, и зрительные иллюзии при проектировании формы костюма;

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Моделирование костюма» относится к дисциплинам по выбору вариативной части основной профессиональной образовательной программы по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн костюма.

Для изучения данной учебной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые предшествующими дисциплинами: «Проектирование в дизайне костюма», «Конструирование костюма», «Материаловедение», «Макетирование костюма».

Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной: «Выполнение проекта в материале», «Компьютерное проектирование в дизайне одежды».

4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины "Моделирование костюма" направлен на формирование следующих компетенций:

№ п/п	Шифр компетенции	Наименование компетенции	Планируемые результаты изучения учебной дисциплины
1.	ПК-2	способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	<i>знать:</i> - этапы разработки и реализации проектных идей; - основные закономерности и способы развития проектной мысли в соответствии с выдвигаемыми потребителем требованиями; - критически относиться к выбору средств художественного конструирования и проектирования; - законы формирования художественного образа основанного на концептуальном, творческом подходе; - различные виды изобразительного искусства и способы проектной графики; <i>уметь:</i> - проводить дизайн-исследования и обрабатывать полученную информацию; - презентовать основную концепцию проектной идеи и уметь аргументировать значимость темы; - производить предпроектный и проектный анализ, создавать дизайн-концепцию основанную на концептуальном, творческом подходе; - выражать свои замыслы и идеи графическим методом с применением различных проектно-художественных техник; - оформлять проектные материалы средствами языка дизайна; - формировать, прогнозировать, обосновывать свои идеи и замыслы при реализации их на проектном уровне с установкой на концептуализацию формотворческой деятельности; - использовать полученную информацию для креативного мышления и освоения новых технологий; <i>владеть:</i> - навыками профессионального представления дизайн – проектирования объектов различной степени сложности; - навыками обоснования проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи
	ПК-3	способность учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств	<i>знать:</i> - законы формирования художественного образа средствами подбора материалов; - методы измерения параметров и свойств материалов; - области применения материалов; - характеристику материалов по стилям,

			назначению; - тенденции и перспективы развития материаловедения; - пути и направления решения задач проектирования в различных материалах с раскрытием образа объекта и его предназначения в сочетании с информативностью и выполнением поставленных требований; <i>уметь:</i> - уметь аргументировать предложения по выбору материалов в соответствии с поставленными задачами; - использовать информацию, полученную в ходе исследований; - ориентироваться в современных материалах и их конструктивных свойствах; - самостоятельно выбирать необходимый материал для решения тех или иных задач; <i>владеть:</i> - навыками самостоятельной работы при отборе того или иного материала с учетом его формообразующих свойств для выполнения дизайн-проекта; - навыками работы с материалами, применяемыми в дизайне; - навыками анализа тенденций и перспективы развития материаловедения.
	ПК-7	способность выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале	<i>знать:</i> - основные правила и принципы разработки технологических процессов изготовления продукции и объектов в сфере профессиональной деятельности; - различные подходы к решению композиционных задач при помощи макетирования; - технологии макетирования, применяемые в дизайне; - основные способы конструирования объектов дизайна; - прогрессивные методы обработки и современные материалы, используемые в дизайне; <i>уметь:</i> - применять различные способы обработки материалов; - грамотно работать с чертежами будущего объекта; - применять технологии проектирования объектов, соответствующих изделий, необходимых при создании промышленных объектов; - реализовать художественный замысел в практической деятельности; - осуществлять поиск и анализировать

			информацию, необходимую для решения проектных задач; использовать свойства и пластику материала при проектировании формы объекта; - осуществлять выбор средств и приемов макетирования;
			<i>владеть:</i> - навыками выполнения эталонных образцов объекта дизайна или его отдельных элементов в макете, материале.

Б1.В.ДВ.5.2. Дизайн и рекламные технологии

1. Цель дисциплины

овладение студентами содержания дисциплины "Дизайн и рекламные технологии" в соответствии с требованиями Государственного образовательного стандарта высшего профессионального образования, как основы для дальнейшего изучения дисциплин специализации. Вооружить студентов знаниями, отвечающими современному уровню развития дизайна рекламы, дать представление о языке рекламы, показать, как, с помощью визуальных средств рекламы сформировать положительный образ товара или услуги и обосновать мотивацию его приобретения. Особенность изучаемой дисциплины состоит в том, что она позволяет соединить продуманный и профессионально исполненный дизайн и точный расчет максимального воздействия на потребителя.

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- формирование способностей к самостоятельному анализу и поиску информации, необходимой для решения проектных задач;
- демонстрировать креативность мышления;
- определять типологию объектов компьютерного графического дизайна;
- ориентироваться в терминах и определениях;
- навыками самоорганизации и навыками самостоятельной работы.
- формирование ассоциативных связей и лояльности к фирме или товару;
- применение архетипов человеческих образов в современных рекламных мирах;
- применять методы разработки и продвижения новых рекламных идей;
- учитывать особенности восприятия рекламы различными категориями потребителей;
- оценивать рекламу, используя в качестве инструментария художественно-выразительные средства, с помощью определенной системы критериев – содержательных и формальных;
- анализировать, опираясь на теоретическую базу, деятельность в сфере рекламы;
- решать проектно-художественные задачи, опираясь на знания, приобретенные в процессе изучения дисциплины «Дизайн и рекламные технологии»;
- выражать и обосновывать свои позиции по вопросам, касающимся дизайна реклама и рекламной деятельности;
- использовать опыта предыдущих поколений для решения задач, связанных с рекламой и графическим дизайном, в настоящее время;
- навыками выполнения графических работ, задание которых неразрывно связано с содержанием теоретического материала на данном этапе.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Дизайн и рекламные технологии» относится к дисциплинам по выбору вариативной части основной профессиональной образовательной программы по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн костюма.

Для изучения данной учебной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые предшествующими дисциплинами: «Проектирование в дизайне костюма», «Материаловедение», «Компьютерные технологии в дизайне».

Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной: «Проектирование в дизайне костюма», «Маркетинг и реклама в дизайне».

4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины «Дизайн и рекламные технологии» направлен на формирование следующих компетенций:

№ п/п	Шифр компетенции	Наименование компетенции	Планируемые результаты изучения учебной дисциплины
1.	ПК-2	способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	<i>знать:</i> - этапы разработки и реализации проектных идей; - основные закономерности и способы развития проектной мысли в соответствии с выдвигаемыми потребителем требованиями; - критически относиться к выбору средств художественного конструирования и проектирования; - законы формирования художественного образа основанного на концептуальном, творческом подходе; - различные виды изобразительного искусства и способы проектной графики; <i>уметь:</i> - проводить дизайн-исследования и обрабатывать полученную информацию; - презентовать основную концепцию проектной идеи и уметь аргументировать значимость темы; - производить предпроектный и проектный анализ, создавать дизайн-концепцию основанную на концептуальном, творческом подходе; - выражать свои замыслы и идеи графическим методом с применением различных проектно-художественных техник; - оформлять проектные материалы средствами языка дизайна; - формировать, прогнозировать, обосновывать свои идеи и замыслы при реализации их на проектном уровне с установкой на концептуализацию формотворческой деятельности; - использовать полученную информацию для креативного мышления и освоения новых технологий; <i>владеть:</i> - навыками профессионального представления дизайн – проектирования объектов различной степени сложности;

			- навыками обоснования проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи
	ПК-3	способность учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств	<i>знать:</i> - законы формирования художественного образа средствами подбора материалов; - методы измерения параметров и свойств материалов; - области применения материалов; - характеристику материалов по стилям, назначению; - тенденции и перспективы развития материаловедения; - пути и направления решения задач проектирования в различных материалах с раскрытием образа объекта и его предназначения в сочетании с информативностью и выполнением поставленных требований; <i>уметь:</i> - уметь аргументировать предложения по выбору материалов в соответствии с поставленными задачами; - использовать информацию, полученную в ходе исследований; - ориентироваться в современных материалах и их конструктивных свойствах; - самостоятельно выбирать необходимый материал для решения тех или иных задач; <i>владеть:</i> - навыками самостоятельной работы при отборе того или иного материала с учетом его формообразующих свойств для выполнения дизайн-проекта; - навыками работы с материалами, применяемыми в дизайне; - навыками анализа тенденций и перспективы развития материаловедения.
	ПК-7	способность выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале	<i>знать:</i> - основные правила и принципы разработки технологических процессов изготовления продукции и объектов в сфере профессиональной деятельности; - различные подходы к решению композиционных задач при помощи макетирования; - технологии макетирования, применяемые в дизайне; - основные способы конструирования объектов дизайна; - прогрессивные методы обработки и современные материалы, используемые в дизайне; <i>уметь:</i> - применять различные способы обработки

			материалов; - грамотно работать с чертежами будущего объекта; - применять технологии проектирования объектов, соответствующих изделий, необходимых при создании промышленных объектов; - реализовать художественный замысел в практической деятельности; - осуществлять поиск и анализировать информацию, необходимую для решения проектных задач; использовать свойства и пластику материала при проектировании формы объекта; - осуществлять выбор средств и приемов макетирования;
			<i>владеть:</i> - навыками выполнения эталонных образцов объекта дизайна или его отдельных элементов в макете, материале.

Б1.В.ДВ.6.1. Компьютерные технологии в дизайне

1. Цель дисциплины

Овладение студентами теоретическими знаниями и практическими навыками в сфере компьютерных технологий графического дизайна. Дисциплина «Компьютерные технологии в дизайне» нацелена на изучение основ компьютерных технологий и развитие у студентов навыков компьютерного мышления, необходимых для создания, проектирования и выполнения графической части проекта, основанной на взаимодействии технологического и художественного проектирования, давая логически обоснованную систему профессионально-практических навыков и знаний.

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- выбор и рациональное использование конкретных компьютерных технологий в практике;
- обмен информации между различными программными средствами;
- использовать существующие графические пакеты для разработки удобных графических приложений;
- поиск необходимой информации в библиотечном фонде, справочной литературе или в сети Интернет по тематике решения проблемной задачи;
- определять типологию объектов компьютерного графического дизайна;
- решать проектно-художественные задачи, опираясь на компьютерные технологии в дизайне;
- выражать и обосновывать свои позиции по вопросам, касающимся отношения к историческому прошлому и настоящему в сфере компьютерной культуры.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Компьютерные технологии в дизайне» относится к дисциплинам по выбору вариативной части основной профессиональной образовательной программы по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн костюма.

Для изучения данной учебной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые предшествующими дисциплинами: «Пропедевтика», «Информационные технологии в дизайне».

Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной: «Проектирование в дизайне костюма», «Компьютерное проектирование в дизайне одежды».

4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины «Компьютерные технологии в дизайне» направлен на формирование следующих компетенций:

№ п/п	Шифр компетенции	Наименование компетенции	Планируемые результаты изучения учебной дисциплины
1.	ОК-10	способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу	<i>знать:</i> - формы и типы мышления; - особенности абстрактного мышления; - основы логики; - нормы критического подхода, - формы анализа и восприятия информации; <i>уметь:</i> - описывать и анализировать процессы окружающего мира; - делать выводы на основании нескольких суждений; <i>владеть:</i> - навыками абстрактного мышления, навыком анализа причинно - следственных связей и синтеза; - способностью к восприятию, обобщению и анализу информации, постановке цели и выбору путей её достижения; стремлением к личностному и профессиональному саморазвитию.
2.	ОПК-6.	способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	<i>знать:</i> - информационные процессы и информационно-коммуникационные технологии, системы, ресурсы и технологии; - рынок программных средств информационных технологий в дизайне; - основные требования информационной безопасности; <i>уметь:</i> - решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры; - ориентироваться в терминах и определениях; - выбирать и рационально использовать конкретные информационные и библиографические технологии в практике; <i>владеть:</i> - навыками поиска необходимой информации в библиотечном фонде, справочной литературе или в сети Интернет по тематике решения проблемной задачи; - навыками решения стандартных задач профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-

			коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.
3.	ПК-6.	способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	<i>знать:</i> - основные современные технологии и методы, требуемые при реализации дизайн-проекта - современные проектные методы; - возможности компьютера как инструмента проектирования; - информационные технологии в различных сферах дизайн-деятельности; <i>уметь:</i> - применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике; - использовать информационные технологии в реализации дизайн-проекта; <i>владеть:</i> - информационными технологиями в дизайне; - навыками применения современных технологий, требуемых при реализации дизайн-проекта на практике; - навыками работы с носителями информации, распределенными базами данных, с информацией в глобальных компьютерных сетях.

Б1.В.ДВ.6.2. История орнамента

1. Цель дисциплины

Вооружить студентов знаниями, дающими системные представления об истории орнамента. Формирование представления о предмете и методах изучения истории орнамента, как вида искусства, как историческое наследие во взаимосвязи с другими дисциплинами в процессе творческого освоения художественной мировой культуры. Формирование представлений об этапах исторического развития орнамента, его основных стилях и видах

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- подготовка к самостоятельной и творческой работе;
- развитие творческих способностей студентов в области изучения орнамента.
- определение стилистических и технических особенностей исполнения;
- анализ разнообразных исторических видов орнамента.
- использование образцов традиционных орнаментов народов мира при выполнении курсовых и дипломных проектов.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «История орнамента» относится к дисциплинам по выбору вариативной части основной профессиональной образовательной программы по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн костюма.

Для изучения данной учебной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые предшествующими дисциплинами: «Академический рисунок», «Академическая живопись», «Цветоведение и колористика», «Пропедевтика»

Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной: «История искусств», «Основы производственного мастерства», «Технология изготовления костюма», «Проектный практикум».

4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины «История орнамента» направлен на формирование следующих компетенций:

№ п/п	Шифр компетенции	Наименование компетенции	Планируемые результаты изучения учебной дисциплины
1.	ОК-10	способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу	<i>знать:</i> - формы и типы мышления; - особенности абстрактного мышления; - основы логики; - нормы критического подхода, - формы анализа и восприятия информации; <i>уметь:</i> - описывать и анализировать процессы окружающего мира; - делать выводы на основании нескольких суждений; <i>владеть:</i> - навыками абстрактного мышления, навыком анализа причинно - следственных связей и синтеза; - способностью к восприятию, обобщению и анализу информации, постановке цели и выбору путей её достижения; стремлением к личностному и профессиональному саморазвитию.
2.	ОПК-6.	способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	<i>знать:</i> - информационные процессы и информационно-коммуникационные технологии, системы, ресурсы и технологии; - рынок программных средств информационных технологий в дизайне; - основные требования информационной безопасности; <i>уметь:</i> - решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры; - ориентироваться в терминах и определениях; - выбирать и рационально использовать конкретные информационные и библиографические технологии в практике;

			<i>владеть:</i> - навыками поиска необходимой информации в библиотечном фонде, справочной литературе или в сети Интернет по тематике решения проблемной задачи; - навыками решения стандартных задач профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.
3.	ПК-6.	способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	<i>знать:</i> - основные современные технологии и методы, требуемые при реализации дизайн-проекта - современные проектные методы; - возможности компьютера как инструмента проектирования; - информационные технологии в различных сферах дизайн-деятельности;
			<i>уметь:</i> - применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике; - использовать информационные технологии в реализации дизайн-проекта;
			<i>владеть:</i> - информационными технологиями в дизайне; - навыками применения современных технологий, требуемых при реализации дизайн-проекта на практике; - навыками работы с носителями информации, распределенными базами данных, с информацией в глобальных компьютерных сетях.

Б1.В.ДВ.7.1. Выполнение проекта в материале

1. Цель дисциплины

Вооружение студентов знаниями основы художественно-промышленного производства; технологии изготовления одежды; основ макетирования, компьютерных технологий, методами эргономики и антропометрии. Приобретение студентами профессионально-значимых навыков (технологии обработки одежды, построения базовых и модельных конструкций), развитие индивидуальных творческих возможностей.

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- формирование способностей осуществлять выбор средств и приемов моделирования;
- выработка навыков к самостоятельному анализу и поиску информации, необходимой для решения проектных задач;
- формирование навыков работы с материалом, используя его пластические свойства, и зрительные иллюзии при проектировании формы костюма;

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Выполнение проекта в материале» относится к дисциплинам по выбору вариативной части основной профессиональной образовательной программы по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн костюма.

Для изучения данной учебной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые предшествующими дисциплинами: «Технология изготовления костюма», «Проектирование в дизайне костюма», «Конструирование костюма», «Материаловедение», «Макетирование костюма».

4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины "Выполнение проекта в материале" направлен на формирование следующих компетенций:

Коды компетенций по ФГОС	Компетенции	Планируемые результаты
Общепрофессиональные компетенции		
ОПК-1	способность владеть рисунком, умение использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка	<i>знать:</i> - технологию и технику рисунка; - основы строения конструкций и пространств; - пластическую анатомию человека; - методы приложения приемов графики к задачам дизайн - проектирования; - объемно-пространственные и эмоционально-психологические основы изобразительной информации в рисунке; - графические материалы, их свойства и возможности; - порядок анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; - методы формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования объектов; <i>уметь:</i> - использовать рисунок в практике составления композиции и перерабатывать их в направлении проектирования дизайн-объекта; - грамотно рисовать с натуры, по памяти, по представлению, по воображению, различными графическими материалами; - пользоваться графическими техниками и композиционными приемами при проектировании дизайн-объектов; - использовать рисунок как средство познания при изучении, наблюдении, исследовании окружающего мира; - изображать объекты предметного мира, пространство и человеческую фигуру на основе знания их строения и конструкции; - грамотно рисовать с натуры объекты реальной действительности, анализировать и выявлять формообразующие, конструктивные, декоративные, стилевые, формальные,

		пластические, ритмические и иные качества и закономерности; - использовать различные графические материалы и технические приемы рисования; <i>владеть:</i> - навыками линейно-конструктивного построения; - принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка; - методами изобразительного языка академического рисунка; - приемами выполнения работ в графическом материале; - пространственным и аналитическим мышлением; - навыками работы графическими материалами; - рисунком и умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта; - навыками ведения анализа структуры, конструкции, формы натуральных объектов.
ПК-4	способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	<i>знать:</i> - этапы разработки и реализации проектных идей; - основные методы дизайн-проектирования (аналитические, композиционные, графические); - критически относиться к выбору средств художественного конструирования и проектирования; - возможности композиции как средства передачи художественных и эмоциональных особенностей, обладающей четкой стилистической характеристикой; - состав требований к дизайн-проекту, порядок их формирования; - современные проектные методы; - методы формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования объектов; <i>уметь:</i> - анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта; - составлять техническое задание к дизайн-проекту; - находить адекватные и оригинальные решения поставленных композиционно-проектных задач, пользоваться графическими приемами для фиксирования результатов предпроектного и проектного исследования; <i>владеть:</i> - культурой проектного мышления;

		способностью к обобщению, анализу, восприятию информации, постановке целей и задач, выбору путей её достижения; - методикой анализа объектов дизайн – проектирования и определения требований к дизайн-проекту; - методами дизайн – проектирования; алгоритмом аналитической работы с аналогами. - способностью синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта.
ПК-7	способность выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале	<i>знать:</i> - основные правила и принципы разработки технологических процессов изготовления продукции и объектов в сфере профессиональной деятельности; - различные подходы к решению композиционных задач при помощи макетирования; - технологии макетирования, применяемые в дизайне; - основные способы конструирования объектов дизайна; - прогрессивные методы обработки и современные материалы, используемые в дизайне; <i>уметь:</i> - применять различные способы обработки материалов; - грамотно работать с чертежами будущего объекта; - применять технологии проектирования объектов, соответствующих изделий, необходимых при создании промышленных объектов; - реализовать художественный замысел в практической деятельности; - осуществлять поиск и анализировать информацию, необходимую для решения проектных задач; использовать свойства и пластику материала при проектировании формы объекта; - осуществлять выбор средств и приемов макетирования. <i>владеть:</i> - навыками выполнения эталонных образцов объекта дизайна или его отдельных элементов в макете, материале.

Б1.В.ДВ.7.2. Выполнение творческих проектов

1. Цель дисциплины

Вооружение студентов знаниями основы художественно-промышленного производства; технологии изготовления творческих проектов; основ макетирования, компьютерных технологий, методами эргономики и антропометрии. Приобретение студентами профессионально-значимых навыков, развитие индивидуальных творческих возможностей.

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- освоение основ выполнения проектами;
- изучение подходов и методов планирования, организации и завершения процессов выполнения творческих проектов;
- овладение методологией управления творческими проектами;
- владение инструментарием управления проектами;
- ознакомление с информационными технологиями и выполнением творческих проектов.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Выполнение творческих проектов» относится к дисциплинам по выбору вариативной части основной профессиональной образовательной программы по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн костюма.

Для изучения данной учебной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые предшествующими дисциплинами: «Конструирование костюма», «Материаловедение», «Макетирование костюма».

Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной: «Компьютерное проектирование в дизайне одежды».

4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины " Выполнение творческих проектов " направлен на формирование следующих компетенций:

№ п/п	Шифр компетенции	Наименование компетенции	Планируемые результаты изучения учебной дисциплины
1.	ОПК-1	способность владеть рисунком, умение использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка	<i>знать:</i> - технологию и технику рисунка; - основы строения конструкций и пространств; - пластическую анатомию человека; - методы приложения приемов графики к задачам дизайн - проектирования; - объемно-пространственные и эмоционально-психологические основы изобразительной информации в рисунке; - графические материалы, их свойства и возможности; - порядок анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; - методы формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования объектов; <i>уметь:</i> - использовать рисунок в практике составления композиции и перерабатывать их в направлении проектирования дизайн-объекта; - грамотно рисовать с натуры, по памяти, по

			представлению, по воображению, различными графическими материалами; - пользоваться графическими техниками и композиционными приемами при проектировании дизайн-объектов; - использовать рисунок как средство познания при изучении, наблюдении, исследовании окружающего мира; - изображать объекты предметного мира, пространство и человеческую фигуру на основе знания их строения и конструкции; - грамотно рисовать с натуры объекты реальной действительности, анализировать и выявлять формообразующие, конструктивные, декоративные, стилевые, формальные, пластические, ритмические и иные качества и закономерности; - использовать различные графические материалы и технические приемы рисования; <i>владеть:</i> - навыками линейно-конструктивного построения; - принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка; - методами изобразительного языка академического рисунка; - приемами выполнения работ в графическом материале; - пространственным и аналитическим мышлением; - навыками работы графическими материалами; - рисунком и умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта; - навыками ведения анализа структуры, конструкции, формы натуральных объектов.
2.	ПК-4	способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	<i>знать:</i> - этапы разработки и реализации проектных идей; - основные методы дизайн-проектирования (аналитические, композиционные, графические); - критически относиться к выбору средств художественного конструирования и проектирования; - возможности композиции как средства передачи художественных и эмоциональных особенностей, обладающей четкой стилистической характеристикой; - состав требований к дизайн-проекту, порядок их формирования; - современные проектные методы; - методы формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования объектов; <i>уметь:</i> - анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению

			дизайн-проекта; - составлять техническое задание к дизайн-проекту; - находить адекватные и оригинальные решения поставленных композиционно-проектных задач, пользоваться графическими приемами для фиксации результатов предпроектного и проектного исследования; <i>владеть:</i> - культурой проектного мышления; способностью к обобщению, анализу, восприятию информации, постановке целей и задач, выбору путей её достижения; - методикой анализа объектов дизайн – проектирования и определения требований к дизайн-проекту; - методами дизайн – проектирования; алгоритмом аналитической работы с аналогами. способностью синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта.
3.	ПК-7	способность выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале	<i>знать:</i> - основные правила и принципы разработки технологических процессов изготовления продукции и объектов в сфере профессиональной деятельности; - различные подходы к решению композиционных задач при помощи макетирования; - технологии макетирования, применяемые в дизайне; - основные способы конструирования объектов дизайна; - прогрессивные методы обработки и современные материалы, используемые в дизайне; <i>уметь:</i> - применять различные способы обработки материалов; - грамотно работать с чертежами будущего объекта; - применять технологии проектирования объектов, соответствующих изделий, необходимых при создании промышленных объектов; - реализовать художественный замысел в практической деятельности; - осуществлять поиск и анализировать информацию, необходимую для решения проектных задач; использовать свойства и пластику материала при проектировании формы объекта; - осуществлять выбор средств и приемов макетирования. <i>владеть:</i> - навыками выполнения эталонных образцов объекта дизайна или его отдельных элементов в макете, материале.

ФТД.1. История домов моды XX века

1. Цель дисциплины

Вооружить студентов знаниями, дающими системные представления об истории домов моды XX века. Формирование представления о предмете и методах изучения истории моды, как вида искусства, как историческое наследие во взаимосвязи с другими дисциплинами в процессе творческого освоения художественной мировой культуры. Формирование представлений об этапах исторического развития моды, его основных стилях и видах.

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- подготовка к самостоятельной и творческой работе;
- развитие творческих способностей студентов в области изучения моды.
- определение стилистических и технических особенностей исполнения;
- анализ разнообразных исторических направлений моды.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «История домов моды XX века» относится к факультативам учебного плана по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн костюма.

Для изучения данной учебной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые предшествующими дисциплинами: «Академический рисунок», «Академическая живопись», Цветоведение и колористика», «Пропедевтика».

Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной: «История искусств», «История орнамента», «Основы производственного мастерства», «Технология изготовления костюма», «Проектный практикум».

4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины «История домов моды XX века» направлен на формирование следующих компетенций:

№ п/п	Шифр компетенции	Наименование компетенции	Планируемые результаты изучения учебной дисциплины
1.	ОК-2	способность анализировать основные этапы и закономерности исторического развития общества для формирования гражданской позиции	<i>знать:</i> - особенности основных этапов исторического развития общества, основные понятия и закономерности развития; - основные этапы, ключевые события и процессы отечественной истории; выдающихся деятелей отечественной и мировой истории; <i>уметь:</i> - проводить исторический анализ событий; соотносить общие исторические процессы и отдельные факты; - выявлять существенные черты исторических процессов, явлений и событий; - осуществлять поиск информации, анализ данных; - представлять результаты аналитической и исследовательской работы в виде статьи, реферата, аналитического обзора, научного диспута и др.;

			<i>владеть:</i> - навыками работы с научно-методической литературой, отбора и систематизации культурно-исторических фактов и событий; - приемами исторического анализа и исследования: работа с исторической картой, научно-методической литературой; - навыками ведения дискуссии, диалога.
2.	ОПК-6	способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	<i>знать:</i> - информационные процессы и информационно-коммуникационные технологии, системы, ресурсы и технологии; - рынок программных средств информационных технологий в дизайне; - основные требования информационной безопасности; <i>уметь:</i> - решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры; - ориентироваться в терминах и определениях; - выбирать и рационально использовать конкретные информационные и библиографические технологии в практике; <i>владеть:</i> - навыками поиска необходимой информации в библиотечном фонде, справочной литературе или в сети Интернет по тематике решения проблемной задачи; - навыками решения стандартных задач профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.
3.	ПК-2	способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	<i>знать:</i> - этапы разработки и реализации проектных идей; - основные закономерности и способы развития проектной мысли в соответствии с выдвигаемыми потребителем требованиями; - критически относиться к выбору средств художественного конструирования и проектирования; - законы формирования художественного образа основанного на концептуальном, творческом подходе; - различные виды изобразительного искусства и способы проектной графики; <i>уметь:</i> - проводить дизайн-исследования и обрабатывать полученную информацию; - презентовать основную концепцию

			проектной идеи и уметь аргументировать значимость темы; - производить предпроектный и проектный анализ, создавать дизайн-концепцию основанную на концептуальном, творческом подходе; - выражать свои замыслы и идеи графическим методом с применением различных проектно-художественных техник; - оформлять проектные материалы средствами языка дизайна; - формировать, прогнозировать, обосновывать свои идеи и замыслы при реализации их на проектном уровне с установкой на концептуализацию формотворческой деятельности; - использовать полученную информацию для креативного мышления и освоения новых технологий; <i>владеть:</i> - навыками профессионального представления дизайн – проектирования объектов различной степени сложности; - навыками обоснования проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи.
--	--	--	--

ФТД.2. Психологический самокоучинг

1. Цель дисциплины

Целью настоящего курса является узнать что такое самокоучинг, научиться применять полученные знания в жизни и возможно сделать свою жизнь более комфортной, сократив стрессы.

СамоКоучинг – это технология самостоятельной работы со своими мыслями, чувствами, внутренними установками для решения самых разных задач:

- определить с наилучшим вариантом решения жизненно-важного вопроса
- понять, чего хотим на самом деле, сформулировать свои цели
- разработать и реализовать план достижения намеченного

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- знать особенности функциональных процессов зданий различного назначения;
- знать что такое коучинг;
- знать как применять самокоучинг в жизни
- возможности ассоциативного и логического творческого мышления;
- уметь применить полученные знания;
- уметь правильно проводить самокоучинг;
- уметь разбираться теме

• владеть знаниями которые помогут при проведении самокоучинга, а так же знаниями которые развёрнуто помогут донести собеседнику правила поведения самокоучинга.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Психологический самокоучинг» относится к факультативам учебного плана по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн костюма.

Для изучения данной учебной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые предшествующими дисциплинами: «Основы профессионального развития».

Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной: «Основы производственного мастерства»

4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины «Психологический самокоучинг» направлен на формирование следующих компетенций:

№ п/п	Шифр компетенции	Наименование компетенции	Планируемые результаты изучения учебной дисциплины
1.	ОК-1	способность использовать основы философских знаний для формирования мировоззренческой позиции	<i>знать:</i> - основные философские понятия и категории, закономерности развития природы, общества и мышления; <i>уметь:</i> - грамотно выражать свою мировоззренческую позицию; - применять понятийно- и категориальный аппарат и основные законы философии в профессиональной деятельности; - применять методы и средства познания для интеллектуального развития, повышения культурного уровня, профессиональной компетентности; <i>владеть:</i> - навыками философского мышления для выработки системного, целостного взгляда на проблемы общества; - навыками логичной публичной речи, аргументации, ведения дискуссии.
2.	ОК-7	способность к самоорганизации и самообразованию	<i>знать:</i> - средства развития достоинств и устранения недостатков; - возможные сферы и направления саморазвития и профессиональной реализации, пути использования творческого потенциала; <i>уметь:</i> - оценивать свои достоинства; - брать на себя ответственность за результат выполнения заданий; - организовывать свое время; - выделять и характеризовать проблемы собственного развития, формулировать цели профессионального и личностного развития, оценивать свои творческие возможности; <i>владеть:</i> - навыками самостоятельного освоения знаний;

			- основными приёмами планирования и реализации необходимых видов деятельности; навыками самооценки профессиональной деятельности; подходами к совершенствованию творческого потенциала.
--	--	--	---

ФТД.3. Концепции и тенденции

1. Цель дисциплины

Целью изучения дисциплины «Концепции и тенденции», в соответствии с Государственным образовательным стандартом на специальность 54.03.01 Дизайн, является освоение современных тенденций новых образцов промышленной продукции и предметов культурно-бытового назначения на основе анализа основных закономерностей развития дизайна в исторических, теоретических, культурных, инженерно-технических, творческих и других аспектах.

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- профессионально подготовить специалистов – дизайнеров к выполнению практических работ по изготовлению современной одежды используя современные концепции.
- способствовать развитию творческого мышления студентов.
- уделить особое внимание новым задачам художественного проектирования одежды,
- ориентированных на формирование новых культурных образцов, создание новых вещей,
- удовлетворяющих материальные и духовные потребности человека.
- раскрыть суть модного феномена как социального и психологического явления.
- раскрыть основные тенденции современного дизайна одежды.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Концепции и тенденции» относится к факультативам учебного плана по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн костюма.

Для изучения данной учебной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые предшествующими дисциплинами: «Академический рисунок», «Академическая живопись», «Цветоведение и колористика», «Пропедевтика»

Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной: «История искусств», «История орнамента», «Основы производственного мастерства», «Технология изготовления костюма», «Проектный практикум».

4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины «Концепции и тенденции» направлен на формирование следующих компетенций:

№ п/п	Шифр компетенции	Наименование компетенции	Планируемые результаты изучения учебной дисциплины
1.	ОК-2	способность анализировать основные этапы и закономерности исторического развития общества для формирования	<i>знать:</i> - особенности основных этапов исторического развития общества, основные понятия и закономерности развития; - основные этапы, ключевые события и процессы отечественной истории; выдающихся

		гражданской позиции	деятелей отечественной и мировой истории; <i>уметь:</i> - проводить исторический анализ событий; соотносить общие исторические процессы и отдельные факты; - выявлять существенные черты исторических процессов, явлений и событий; - осуществлять поиск информации, анализ данных; - представлять результаты аналитической и исследовательской работы в виде статьи, реферата, аналитического обзора, научного диспута и др.; <i>владеть:</i> - навыками работы с научно-методической литературой, отбора и систематизации культурно-исторических фактов и событий; - приемами исторического анализа и исследования: работа с исторической картой, научно-методической литературой; - навыками ведения дискуссии, диалога.
2.	ОПК-6	способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	<i>знать:</i> - информационные процессы и информационно-коммуникационные технологии, системы, ресурсы и технологии; - рынок программных средств информационных технологий в дизайне; - основные требования информационной безопасности; <i>уметь:</i> - решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры; - ориентироваться в терминах и определениях; - выбирать и рационально использовать конкретные информационные и библиографические технологии в практике; <i>владеть:</i> - навыками поиска необходимой информации в библиотечном фонде, справочной литературе или в сети Интернет по тематике решения проблемной задачи; - навыками решения стандартных задач профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.
3.	ПК-4	способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к	<i>знать:</i> - этапы разработки и реализации проектных идей; - основные методы дизайн-проектирования (аналитические, композиционные, графические); - критически относиться к выбору средств художественного конструирования и

		выполнению дизайн-проекта	проектирования; - возможности композиции как средства передачи художественных и эмоциональных особенностей, обладающей четкой стилистической характеристикой; - состав требований к дизайн-проекту, порядок их формирования; - современные проектные методы, - методы формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования объектов; <i>уметь:</i> - анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта; - составлять техническое задание к дизайн-проекту; - находить адекватные и оригинальные решения поставленных композиционно-проектных задач, пользоваться графическими приемами для фиксирования результатов предпроектного и проектного исследования; <i>владеть:</i> - культурой проектного мышления; способностью к обобщению, анализу, восприятию информации, постановке целей и задач, выбору путей её достижения; - методикой анализа объектов дизайн – проектирования и определения требований к дизайн-проекту; - методами дизайн – проектирования; алгоритмом аналитической работы с аналогами; - способностью синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта.
--	--	---------------------------	--

ФТД.4. Архитектоника костюма

1. Цель дисциплины

Основная цель дисциплины: овладение студентами содержания дисциплины «Архитектоника костюма» в соответствии с требованиями Государственного образовательного стандарта высшего образования, как основы для дальнейшего изучения дисциплин специализации и развития логического мышления дизайнера. В основу дисциплины положено понятие «структурной формы» - элементарной пространственной структуры, рассматриваемые с точки зрения тектоники в процессе преобразований. При организации учебного процесса по дисциплине устанавливаются следующие цели ее преподавания:

- ознакомление с законами и средствами построения формы современного костюма.
- получение практических навыков по формированию гармоничных, выразительных и эргономичных швейных изделий, так и коллекций одежды в целом.
- воспитание эстетического вкуса и формирование навыков муляжного проектирования

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- обладать теоретическими знаниями и практическими умениями, необходимыми дизайнеру;
- уметь анализировать произведения в различных видах дизайна;
- обладать знаниями методов организации творческого процесса дизайнеров;
- иметь опыт реализации художественного замысла в практической деятельности;
- иметь навыки формообразования костюма различными способами и из различных материалов;
- иметь реальные представления о процессе художественно-промышленного производства;
- обладать мастерством создания костюма на основании изучения законов природы и искусства, через понимание красоты и гармонии;
- дать целостное представление о месте архитектоники в дизайне.
- грамотно овладеть теорией и практикой изучаемого предмета.
- приобретения навыков проекто-прогностического подхода в проектировании.
- развить пространственное мышление и чувства пластической гармонии объемных форм.
- развить чувство композиционной мере, выразительности, материала, технологии, пластики.
- формирование у будущих специалистов способности сознательно осуществлять синтез образного и логического материала, который нарабатывается на стадии предпроектных исследований.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Архитектоника костюма» относится к факультативам учебного плана по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн костюма.

Для изучения данной учебной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые предшествующими дисциплинами: «Материаловедение», «Основы графики в дизайне», «Основы профессионального развития».

Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной: «Основы производственного мастерства», «Компьютерное проектирование в дизайне одежды».

4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины «Архитектоника костюма» направлен на формирование следующих компетенций:

№ п/п	Шифр компетенции	Наименование компетенции	Планируемые результаты изучения учебной дисциплины
1.	ОПК-4	способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании	<i>знать:</i> - основные законы шрифтовых композиций, типологию и методы построения шрифтовых знаков; - взаимозависимость параметров типографического оформления: рисунка и размера шрифта; - приемы организации элементов текста; - способы анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; - информационные процессы, системы,

			ресурсы и технологии; - системное и прикладное программное обеспечение информационных технологий, применяемые в дизайне; - графические пакеты компьютерных программ в дизайне; - принципы работы программы; - критерии выбора программы для решения поставленной задачи; основные способы и этапы построения изображения; <i>уметь:</i> - создавать шрифтовые композиций на плоскости согласно поставленным задачам; - самостоятельно выбирать композиционные и технические средства для достижения оптимального композиционного и художественного решения; - самостоятельно выбирать и анализировать необходимый материал для выбранной темы; - выбирать и рационально использовать конкретные компьютерные технологии в практике; осуществлять обмен информации между различными программными средствами; - использовать существующие графические пакеты для разработки удобных графических приложений; решать проектно-художественные задачи, опираясь на компьютерные технологии в дизайне; <i>владеть:</i> - методами анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; - способами определения спецификаций требований к дизайн-проекту, порядка их формирования; - методами формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования; - современной шрифтовой культурой; - композиционными и техническими средствами для достижения оптимального композиционного и художественного решения; - навыками самоорганизации и навыками самостоятельной работы; - навыками решения проектно-художественных задач, опираясь на компьютерные технологии в дизайне.
2.	ПК-3	способность учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их	<i>знать:</i> - законы формирования художественного образа средствами подбора материалов; - методы измерения параметров и свойств материалов; - области применения материалов; - характеристику материалов по стилям,

		формообразующих свойств	назначению; - тенденции и перспективы развития материаловедения; - пути и направления решения задач проектирования в различных материалах с раскрытием образа объекта и его предназначения в сочетании с информативностью и выполнением поставленных требований; <i>уметь:</i> - уметь аргументировать предложения по выбору материалов в соответствии с поставленными задачами; - использовать информацию, полученную в ходе исследований; - ориентироваться в современных материалах и их конструктивных свойствах; - самостоятельно выбирать необходимый материал для решения тех или иных задач; <i>владеть:</i> - навыками самостоятельной работы при отборе того или иного материала с учетом его формообразующих свойств для выполнения дизайн-проекта; - навыками работы с материалами, применяемыми в дизайне; - навыками анализа тенденций и перспективы развития материаловедения.
--	--	-------------------------	---

ФТД.5. Маркетинг и брендинг в мире моды

1. Цель дисциплины

Формирование знаний, которые необходимы для понимания сущности брендинга и маркетинга, также овладение методиками управления брендом, навыками системного анализа оценки стоимости бренда и технологиями разработки бренда, выведения на рынок бренда, приобретение навыков решения практических управленческих маркетинговых задач на рынке услуг с учетом его особенностей.

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- изучение истории использования бренда, основных тенденций маркетинга и типов брендинга;
- особенностей процесса создания бренда;
- особенности современного маркетинга;
- формирование навыков проектированию и продвижению брендов;
- формирование умений управления брендами, технологиями и методиками построения продвижения их на рынке.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Маркетинг и брендинг в мире моды» относится к факультативам учебного плана по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн костюма.

Для изучения данной учебной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые предшествующими дисциплинами: «Макетирование костюма», «История костюма и кроя», «Конструирование костюма».

Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной: «Маркетинг и реклама в дизайне», «Моделирование костюма».

4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины «Маркетинг и брендинг в мире моды» направлен на формирование следующих компетенций:

№ п/п	Шифр компетенции	Наименование компетенции	Планируемые результаты изучения учебной дисциплины
1.	ОК-7	способность к самоорганизации и самообразованию	<i>знать:</i> - средства развития достоинств и устранения недостатков; - возможные сферы и направления саморазвития и профессиональной реализации, пути использования творческого потенциала; <i>уметь:</i> - оценивать свои достоинства; - брать на себя ответственность за результат выполнения заданий; - организовывать свое время; - выделять и характеризовать проблемы собственного развития, формулировать цели профессионального и личностного развития, оценивать свои творческие возможности; <i>владеть:</i> - навыками самостоятельного освоения знаний; - основными приёмами планирования и реализации необходимых видов деятельности; - навыками самооценки профессиональной деятельности; подходами к совершенствованию творческого потенциала.
2.	ОПК-6	способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	<i>знать:</i> - информационные процессы и информационно-коммуникационные технологии, системы, ресурсы и технологии; - рынок программных средств информационных технологий в дизайне; - основные требования информационной безопасности; <i>уметь:</i> - решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры; - ориентироваться в терминах и определениях; - выбирать и рационально использовать конкретные информационные и библиографические технологии в практике; <i>владеть:</i> - навыками поиска необходимой информации в библиотечном фонде, справочной литературе или в сети Интернет по тематике решения проблемной задачи; - навыками решения стандартных задач профессиональной деятельности на основе

			информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.
--	--	--	---

ФТД.6. Иллюстрация и скетчинг

1. Цель дисциплины

Формирование знаний о специальных методах применения рисунка и графики в профессиональной области и умении исполнять их при создании композиции и художественных образов, приобретение студентами знаний по вопросам иллюстрирования книги, формирование у студентов практических навыков, необходимых в профессиональной деятельности дизайнера-иллюстратора различных видов литературы.

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- использование источников исторической, социальной, культурной информации;
- анализ творческой аналогии отечественной и зарубежной практики в подобной профессиональной деятельности, выявление тенденций изменения и развития;
- выбор инструментальных средств для художественного воплощения творческой идеи, в соответствии с поставленной задачей;
- научить технологии и технике рисунка, основам строения конструкций и пространств, пластической анатомии человека;

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Иллюстрация и скетчинг» относится к факультативам учебного плана по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн костюма.

Для изучения данной учебной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые предшествующими дисциплинами: «Материаловедение», «Основы графики в дизайне», «Академическая живопись».

Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной: «История дизайна науки и техники», «Технико-экономические расчеты и системы», «Академический рисунок»

4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины «Иллюстрация и скетчинг» направлен на формирование следующих компетенций:

№ п/п	Шифр компетенции	Наименование компетенции	Планируемые результаты изучения учебной дисциплины
1	ОПК-2	владение основами академической живописи, приемами работы с цветом и цветовыми композициями	<i>знать:</i> - технологию и технику академической живописи, основы строения конструкций и пространств, методы приложения приемов в живописи к задачам дизайн - проектирования; - технологию и технику живописи; - объемно-пространственные и эмоционально-психологические основы изобразительной информации; - теорию и методы работы с живописными материалами, их свойства и возможности; - порядок анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к

			проекту; - методы формирования вариантов цветовых композиций для решения задач дизайнерского проектирования объектов; - теоретические и методологические основы, этапы развития живописи, современного состояния изобразительного искусства; <i>уметь:</i> - ориентироваться в вопросах развития современного искусства; анализировать структуры, конструкции, формы натуральных объектов; - решать в живописи композиционные задачи от размещения изображения на листе бумаги до композиционного построения по воображению; - изображать ту или иную форму с натуры, творчески преобразовывать ее, анализировать и выявлять пластико-ритмические, цветовые, декоративные, стилевые и иные качества и закономерности; - использовать различные изобразительные материалы и технические приёмы (акварель, гуашь, пастель, темпера и т.п.); - правильно оценивать значение классического наследия, русской старой и современной школы искусства; <i>владеть:</i> - методом реалистического искусства; навыками реалистического и абстрактного отображения окружающей действительности живописными средствами; - методами изображения объектов в объеме; - приемами работы с цветом и цветовыми композициями.
2	ПК-1	способность владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием, художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями	<i>знать:</i> - технологию и технику рисунка; - основы строения конструкций и пространств; - методы приложения приемов графики к задачам дизайн - проектирования; - объемно-пространственные и эмоционально-психологические основы изобразительной информации в рисунке; - графические материалы, их свойства и возможности; - порядок анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; - систему технологий макетирования и моделирования, применяемых в дизайне; - методы формирования вариантов

			решения задач дизайнерского проектирования объектов средствами макетирования и моделирования;
			<i>уметь:</i> - грамотно рисовать с натуры, по памяти, по представлению, по воображению, различными графическими материалами; - использовать рисунок как средство познания при изучении, наблюдении, исследовании окружающего мира; - использовать рисунок для составления композиции; - пользоваться графическими техниками и композиционными приемами при проектировании дизайн-объектов; - использовать различные графические материалы и технические приемы рисования; - применять различные макетные технологии;
			<i>владеть:</i> - навыками работы с макетными материалами; - навыками линейно-конструктивного построения; - принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка; - рисунком и приемами работы с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями; - способностью к пространственному аналитическому мышлению.
3	ПК-2	способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	<i>знать:</i> - этапы разработки и реализации проектных идей; - основные закономерности и способы развития проектной мысли в соответствии с выдвигаемыми потребителем требованиями; - критически относиться к выбору средств художественного конструирования и проектирования; - законы формирования художественного образа основанного на концептуальном, творческом подходе; - различные виды изобразительного искусства и способы проектной графики; <i>уметь:</i> - проводить дизайн-исследования и обрабатывать полученную информацию; - презентовать основную концепцию проектной идеи и уметь аргументировать значимость темы; - производить предпроектный и проектный

			анализ, создавать дизайн-концепцию основанную на концептуальном, творческом подходе; - выражать свои замыслы и идеи графическим методом с применением различных проектно-художественных техник; - оформлять проектные материалы средствами языка дизайна; - формировать, прогнозировать, обосновывать свои идеи и замыслы при реализации их на проектном уровне с установкой на концептуализацию формотворческой деятельности; - использовать полученную информацию для креативного мышления и освоения новых технологий; <i>владеть:</i> - навыками профессионального представления дизайн – проектирования объектов различной степени сложности; - навыками обоснования проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи
--	--	--	--

ФТД.7. Менеджмент в креативной индустрии

1. Цель дисциплины

Учебная программа раскрывает роль креативных индустрий в мировой экономике, социальном и культурном развитии. Мы живем в эпоху, когда искусство меняет городскую среду, решает социальные проблемы и двигает вперед бизнес-проекты. Творческий подход и нестандартная идея являются добавочной стоимостью успеха любого предприятия. Исполнительские и изобразительные искусства, медиа и мультимедиа, реклама, издательское дело становятся ключевым сектором инновационной экономики.

Обучение в рамках специализации позволяет соединить бизнес-навыки и культурные практики, дает возможность системного подхода к менеджменту и предпринимательству в областях, основой которых является творческая, интеллектуальная составляющая.

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- *организационно-управленческая деятельность*: разработка стратегий развития организаций и их отдельных подразделений;
- руководство подразделениями предприятий и организаций разных форм собственности, органов государственной и муниципальной власти;
- организация творческих коллективов (команд) для решения организационно-управленческих задач и руководство ими;
- *аналитическая деятельность*: поиск, анализ и оценка информации для подготовки и принятия управленческих решений;
- анализ существующих форм организации и процессов управления, разработка и обоснование предложений по их совершенствованию;
- проведение оценки эффективности проектов с учетом фактора неопределенности;

– научно-исследовательская деятельность: организация проведения научных исследований: определение заданий для групп и отдельных исполнителей, выбор инструментария исследований, анализ их результатов, сбор, обработка, анализ и систематизация информации по теме исследования, подготовка обзоров и отчетов по теме исследования;

– разработка моделей исследуемых процессов, явлений и объектов, относящихся к сфере профессиональной деятельности, оценка и интерпретация полученных результатов;

– выявление и формулирование актуальных научных проблем; подготовка обзоров, отчетов и научных публикаций;

– педагогическая деятельность: преподавание управленческих дисциплин и разработка соответствующих учебно-методических материалов в общеобразовательных и профессиональных организациях, в организациях дополнительного профессионального образования.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Менеджмент в креативной индустрии» относится к факультативам учебного плана по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн костюма.

Для изучения данной учебной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые предшествующими дисциплинами: «Макетирование костюма», «История костюма и кроя».

Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной: «Проектирование в дизайне костюма»

4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины «Менеджмент в креативной индустрии» направлен на формирование следующих компетенций:

№ п/п	Шифр компетенции	Наименование компетенции	Планируемые результаты изучения учебной дисциплины
1.	ОК-7	способность к самоорганизации и самообразованию	<i>знать:</i> - средства развития достоинств и устранения недостатков; - возможные сферы и направления саморазвития и профессиональной реализации, пути использования творческого потенциала; <i>уметь:</i> - оценивать свои достоинства; - брать на себя ответственность за результат выполнения заданий; - организовывать свое время; - выделять и характеризовать проблемы собственного развития, формулировать цели профессионального и личностного развития, оценивать свои творческие возможности; <i>владеть:</i> - навыками самостоятельного освоения знаний; - основными приёмами планирования и реализации необходимых видов деятельности; - навыками самооценки профессиональной деятельности; подходами к совершенствованию творческого потенциала.

2.	ОПК-6	способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	<i>знать:</i> - информационные процессы и информационно-коммуникационные технологии, системы, ресурсы и технологии; - рынок программных средств информационных технологий в дизайне; - основные требования информационной безопасности; <i>уметь:</i> - решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры; - ориентироваться в терминах и определениях; - выбирать и рационально использовать конкретные информационные и библиографические технологии в практике; <i>владеть:</i> - навыками поиска необходимой информации в библиотечном фонде, справочной литературе или в сети Интернет по тематике решения проблемной задачи; - навыками решения стандартных задач профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.
----	-------	---	---

ФТД.8. История фотографии моды и стиля

1. Цель дисциплины

Формирование у обучающихся представления об основных этапах развития европейской моды, начиная от первых сведений в древности до конца XXв.; о факторах природно-климатического, социально-экономического, культурно-исторического и политического характера, которые оказывали воздействие на видоизменения мужской и женской моде, о влияниях, которые испытывали ее формы, в разных странах Европы, и об источниках новаций в этой области, о начальном этапе формирования современной моды. Сформировать знания студентов об основных закономерностях композиционной организации фотографического изображения в дизайне, привитие профессиональных навыков работы с плоскостной и объемно-пространственной формой, формирование вкуса в поисках художественной выразительности фотографического изображения объекта, развитие индивидуальных творческих способностей студентов.

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- усвоение знаний об истории возникновения и становления искусства фотографии, а также о школах фотоискусства, направлениях;
- усвоение знаний об основных законах фотокомпозиции и приемах применения их при решении дизайнерских задач;
- изучение современных школ фотоискусства и тенденций использования фотографии в дизайне;
- изучение основных форм и жанров фотоискусства;

- изучение диапазона технологических выразительных средств фотоискусства и применения их в дизайн-проектах;
- формирование умения интеграции разнохарактерных элементов изображения в фотоколлажах в одной двухмерной плоскости композиции.
- пользоваться современной литературой по теории и истории фотографии;
- проводить анализ фотографического изображения на основе современной теории фотографии;
- проводить научные изыскания в области новейшей истории фотографии и визуального искусства;
- историю развития представлений о природе и выразительных возможностях фотографического изображения;
- современные концепции истории и теории фотографии;
- современные концепции с учетом развития цифровых технологий;
- развитие теоретического и исторического мышления на материале новейшей арт-фотографии в контексте художественной традиции 19- начала 21 века.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «История фотографии моды и стиля» относится к факультативам учебного плана по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн костюма.

Для изучения данной учебной дисциплины необходимы знания, умения и навыки, формируемые предшествующими дисциплинами: «История моды XX века», «История искусств», «История дизайна, науки и техники».

Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной: «Проектирование в дизайне костюма»

4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины «История фотографии моды и стиля» направлен на формирование следующих компетенций:

№ п/п	Шифр компетенции	Наименование компетенции	Планируемые результаты изучения учебной дисциплины
1.	ОК-2	способность анализировать основные этапы и закономерности исторического развития общества для формирования гражданской позиции	<i>знать:</i> - особенности основных этапов исторического развития общества, основные понятия и закономерности развития; - основные этапы, ключевые события и процессы отечественной истории; выдающихся деятелей отечественной и мировой истории; <i>уметь:</i> - проводить исторический анализ событий; соотносить общие исторические процессы и отдельные факты; - выявлять существенные черты исторических процессов, явлений и событий; - осуществлять поиск информации, анализ данных; - представлять результаты аналитической и исследовательской работы в виде статьи, реферата, аналитического обзора, научного диспута и др.;

			<i>владеть:</i> - навыками работы с научно-методической литературой, отбора и систематизации культурно-исторических фактов и событий; - приемами исторического анализа и исследования: работа с исторической картой, научно-методической литературой; - навыками ведения дискуссии, диалога.
2.	ОПК-7	способность осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий	<i>знать:</i> - основные источники информации; - информационные, компьютерные и сетевые технологии;
			<i>уметь:</i> - осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных;
			<i>владеть:</i> - навыками представления информации в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий.