

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 15.03.2024 11:04:06
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

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

Аннотации рабочих программ дисциплин
по основной профессиональной образовательной программе
по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль): Дизайн одежды и маркетинг в модной индустрии

История (история России, всеобщая 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 (история России, всеобщая история)» относится к дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии

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

Процесс изучения дисциплины «История (история России, всеобщая история)» направлен на формирование следующих компетенций:

УК-5. Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах.

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 обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии.

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

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

УК-5. Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах.

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 профессиональной деятельности, научной и практической работе, в общении с зарубежными партнерами, а также для дальнейшего самообразования.

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 и профессиональной 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;
- расширение словарного запаса и формирование терминологического аппарата на иностранном языке в пределах профессиональной сферы.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Иностранный язык» относится к дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе по

направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии

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:

УК-4. Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах)

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; развитие самостоятельности, инициативы, творческих способностей.

2. Задачи дисциплины

В ходе усвоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- усвоение 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.

- усвоение знаний о принципах обеспечения и реализации национальной безопасности в формировании обороноспособности РФ, определяющие основы военной службы и способы защиты населения от оружия массового поражения.

- усвоение основ медицинских знаний, здорового образа жизни и формирование умения оказывать первую (доврачебную) помощь пострадавшим.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Безопасность жизнедеятельности» относится к дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии

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:

УК-8. Способен создавать и поддерживать в повседневной жизни и в профессиональной деятельности безопасные условия жизнедеятельности для сохранения природной среды, обеспечения устойчивого развития общества, в том числе при угрозе и возникновении чрезвычайных ситуаций и военных конфликтов;

УК-9. Способен использовать базовые дефектологические знания в социальной и профессиональной сферах.

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 обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии.

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:

УК-4. Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах)

Цветоведение и колористика

1. Цель дисциплины

В соответствии с квалификационными требованиями, предъявляемыми к выпускнику направления «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;
- формирование профессиональных навыков работы с цветом в сочетании с любой формой и любым пространством.
- формирование «глобального» цветового мышления и развитие индивидуальных способностей цветовосприятия студентов;
- раскрытие индивидуальных творческих возможностей студентов.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Цветоведение и колористика» относится к дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии.

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:

ОПК-3. Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические

потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления).

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 обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии.

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

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

УК-2. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений;

УК-3. Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде;

ОПК-4 Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики.

1. Цель дисциплины

Формирование у студентов живописной культуры, логического 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 обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии.

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:

ОПК-3. Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления);

ОПК-7. Способен осуществлять педагогическую деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования.

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 обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии.

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:

ОПК-3. Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления);

ОПК-7. Способен осуществлять педагогическую деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования.

Информационные технологии в дизайне

1. Цель дисциплины

Формирование знаний о специфике современных технологий в дизайне и умений применять их в профессиональной деятельности.

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- усвоение знаний об основных информационных технологиях в дизайне и специфике решаемых ими задач;

- выработка умений применять информационные технологии в дизайне для решения профессиональных задач, выбирать подходящие технологии в зависимости от особенностей поставленной задачи;

- формирование навыков владения инструментами информационных технологий в дизайне при организации и осуществлении профессиональной деятельности.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Информационные технологии в дизайне» относится к дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии.

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:

ОПК-5. Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях;

ОПК-6. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности;

ОПК-7. Способен осуществлять педагогическую деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования.

Шрифт

1. Цель дисциплины

Развитие у студентов образно-пространственного мышления, формирование базы графических аналогов, а также 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:

- анализировать информацию, определять требования к дизайн-макету и обосновывать свои предложения;
- разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном подходе;
- владеть теоретическими знаниями о законах построения шрифта, истории, эстетики шрифта;
- применять общие законы композиции в дизайне шрифтов, печатных изданий и различных средств визуальной коммуникации.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Шрифт» относится к дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии.

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

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

ОПК-4. Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики.

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

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- технически грамотно читать конструкторские чертежи изделия или его частей;
- профессионально представлять графическими методами объекты проектирования;

- преобразовывать форму по заданным условиям при конструировании и моделировании изделий, отображать эти преобразования на чертеже;
- методы изображения пространственных форм на плоскости.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Технический рисунок» относится к дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии

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:

ОПК-4. Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики.

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 графических 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 дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии

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:

ОПК-3. Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические

потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления).

Скульптура и пластическое моделирование

1. Цель дисциплины

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

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- определение места дисциплины в системе общей художественной и эстетической подготовки;
- развитие творческих способностей в области скульптуры и пластического моделирования;
- подготовка к самостоятельной творческой работе;
- развитие умения и навыков реалистического отображения и пластического переосмысления окружающей действительности скульптурными средствами;
- понимание значение наследия классической и современной школы искусства.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Скульптура и пластическое моделирование» относится к дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии

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

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

ОПК-4. Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики.

Типографика

1. Цель дисциплины

Развитие у студентов образно-пространственного мышления, формирование базы графических аналогов, а также способности выражать творческий замысел с помощью условного языка графических средств, а также умения самостоятельно превращать теоретические знания в метод профессионального творчества. Изучение шрифтовых композиций как одного из выразительных средств графического дизайна, получение навыков работы над макетом шрифтового плаката, а также изучение особенностей конструктивного и художественного построения шрифтов.

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- анализировать информацию, определять требования к дизайн-макету и обосновывать свои предложения.
- разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном подходе и принципах композиции
- знать типологию шрифтовых знаков и приемы организации элементов текста;
- знать взаимозависимость параметров типографического оформления: рисунка и размера шрифта; внутрибуквенных, межбуквенных и межстрочных пробелов; отбивок частей текста (абзацев, групп абзацев, заголовков); длины строки, ширины и высоты полосы; размеров полей и т.п.;
- грамотно применять на практике различные начертания шрифта (прямое,

курсивное, капительное, жирное и др.), а также сочетать шрифты различного рисунка.

– композиционными и техническими средствами для достижения оптимального композиционного и художественного решения.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Типографика» относится к дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии

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

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

ОПК-4. Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики.

Маркетинг и реклама в дизайне

1. Цель дисциплины

Вооружить студентов знаниями, отвечающими, современному уровню развития управления в сфере проектирования, расширение кругозора студентов в области маркетинга и рекламы в профессиональной деятельности.

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- знать определения, виды, цели, специфику, место рекламы и маркетинга в дизайне;
- знать условия стратегии позиционирования торговой марки на рынке;
- знать механизмы создания бренда, понятия фирменного стиля и его составляющих;
- знать условия стратегии позиционирования торговой марки на рынке;
- уметь применять на практике основные способы продвижения продукции, услуг, имени;
- уметь решать проектно-художественные задачи в дизайне, опираясь на маркетинговые и рекламные принципы;
- анализировать современные бренды, торговые марки, рынки потребителей и продавцов в регионах
- уметь выражать и обосновывать свои позиции, опираясь на термины и определения.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Маркетинг и реклама в дизайне» относится к дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии

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:

УК-2. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений;

ОПК-8. Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации.

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 обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии

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:

УК-5. Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах

ОПК-1. Способен применять знания в области истории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна

и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода

ОПК-2. Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях

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 обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии

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

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

УК-5. Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах;

ОПК-1 Способен применять знания в области истории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода;

ОПК-8. Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации.

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

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- знать этапы истории мирового дизайна, науки и техники;

- знать различные подходы и методики проектирования в истории дизайна;

- уметь решать проектно-художественные задачи, опираясь на исторические принципы формообразования в дизайне;

- уметь выражать и обосновывать свои позиции по вопросам, касающимся отношения к историческому прошлому и настоящему в сфере проектной и художественной культуры.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «История дизайна, науки и техники» относится к дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии

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:

УК-1. Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач;

ОПК-1 Способен применять знания в области истории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и

техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода;

ОПК-2. Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях.

Защита интеллектуальной собственности и авторских прав

1. Цель дисциплины

Формирование у студентов представлений о сущности защиты интеллектуальной собственности и авторских прав на основе опыта и достижений юридической науки и практики.

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- формирование знаний о видах прав на результаты интеллектуальной деятельности и средства индивидуализации, объектах и субъектах прав, понятии и видах гражданско-правовых договоров, направленных на передачу исключительных прав, способах защиты личных неимущественных прав автора и исключительных прав, мерах ответственности в случае нарушения этих прав.

- формирование навыков дискутирования, отстаивания своей позиции, умения выражать свои мысли, обосновывать свои аргументы на практических занятиях и диспутах;

- формирование навыков анализа, обнаружения и сопоставления важнейших теорий в сфере интеллектуальных прав;

- формирование навыков применения методологии правовой науки в области интеллектуальных прав;

- формирование умений анализа современной судебной практики по проблемам права интеллектуальной собственности.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Защита интеллектуальной собственности и авторских прав» относится к дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии

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

Процесс изучения дисциплины «Защита интеллектуальной собственности и авторских прав» направлен на формирование следующих компетенций:

УК-1. Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач;

УК-10. Способен принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности;

УК-11. Способен формировать нетерпимое отношение к проявлениям экстремизма, терроризма, коррупционному поведению и противодействовать им в профессиональной деятельности;

Технико-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.

4. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Технико-экономические расчеты» относится к дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии

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

Процесс изучения дисциплины «Технико-экономические расчеты» направлен на формирование следующих компетенций:

УК-1. Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач;

УК-10. Способен принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности;

ОПК-4. Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики.

Средства исполнения дизайн-проектов

1. Цель дисциплины

Дать студентам базовые знания по художественной обработке различных материалов; научить практическим навыкам художественной обработки материалов;

- способствовать развитию творческого мышления, создав условия для выбора и специализации;
- обширно знакомить студентов с видами применяемых материалов и средств;
- большое количество часов уделять проектному макетированию, встроенному в дизайн-процесс.

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- современные тенденции развития графики и дизайна;
- области использования компьютерной графики;
- архитектуру основных аппаратных и программных средств работы с сетевыми технологиями;
- модели представления цвета;
- средства обработки изображений с использованием современных программных средств;
- способы извлечения знаний и способностью структурировать полученные знания в различных предметных областях;
- способы выбора и использования средств компьютерной графики для различных видов приложений;
- уметь составлять рекламные проспекты, буклеты;
- уметь выполнять тональную и цветовую коррекцию изображений с использованием программных средств точечной графики (PhotoShop и др.);
- уметь работать с современными операционными системами, текстовыми редакторами, электронными таблицами: GNU Image Manipulation Program,

- уметь работать с различными исходными материалами и источниками информации.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Средства исполнения дизайн-проектов» относится к дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии

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

Процесс изучения дисциплины «Средства исполнения дизайн-проектов» направлен на формирование следующих компетенций:

ОПК-3. Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления).

ОПК-4. Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики.

Пластическая анатомия

1. Цель дисциплины

Теоретическая и практическая подготовка студентов к решению творческих художественных задач на основе знаний о закономерностях строения и пластики тела человека, практических навыков и владения методами реалистического изображения тела человека.

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать следующие задачи:

1. применять способы изображения тела человека в различных ракурсах для решения
2. практических задач;
3. применять знания по пластической анатомии в практике художественно-проектной деятельности, макетировании и пластическом моделировании;
4. применять методы построения фигуры человека по законам линейной и воздушной перспективы;
5. передача формы и объема костной основы и мышечных массивов тела средствами графики;
6. развитие у студентов пространственного, композиционного и аналитического мышления.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Пластическая анатомия» относится к дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии

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

Процесс изучения дисциплины «Пластическая анатомия» направлен на формирование следующих компетенций:

ОПК-3. Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления).

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:

- работа с научной литературой, сбор и анализ данных в области материаловедения, производства материалов и применение их в научно-исследовательской работе;
- формирование знаний, умений и навыков по определению волокнистого состава материалов;
- умение применять материалы различных ассортиментных групп, подбирая пакеты материалов для изделий разного назначения;
- применение навыков работы с материалом, используя его пластические свойства, создавая формы современного костюма различных ассортиментных групп.
- применение основ проектирования, моделирования, конструирования объектов дизайна при работе с материалами для создания коллекций;
- владение методами дизайн-проектирования и техническими приемами для реализации разработанного проекта в материале.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Материаловедение» относится к дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии

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

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

ОПК-4. Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики.

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:

- проводит предпроектные дизайнерские исследования при создании детской одежды;
- оформляет результаты исследований и формирует предложения о направлениях работ по созданию моделей (коллекций) одежды;
- разрабатывает модные визуальные образы и коммерческие концепции дизайна одежды на основе модных тенденций с учетом требований заказчиков;
- подбирает и комбинирует цветовые гаммы, фактуры, формы, материалы, фурнитуру, аксессуары к моделям одежды;
- организует показы, просмотры, обзоры, презентации, выставки коллекции;
- разрабатывает художественно-конструкторские дизайн-проекты.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Проектирование в дизайне костюма» относится к дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии

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

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

ОПК-3. Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления).

ОПК-4. Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики;

ОПК-5. Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях;

ПК-1. Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования при создании детской одежды;

ПК-2. Способен конструировать элементы продукта с учетом эргономических требований;

ПК-3. Способен проектировать, разрабатывать визуальные образы и стили, новые конструктивные решения при создании моделей (коллекций) одежды;

ПК-4. Способен конструировать модели (коллекций) детской одежды и обуви, проводить испытания изготовленных образцов.

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 дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии

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:

- ОПК-4. Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики;
- ПК-2. Способен конструировать элементы продукта с учетом эргономических требований;
- ПК-4. Способен конструировать модели (коллекций) детской одежды и обуви, проводить испытания изготовленных образцов

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 дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии

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:

УК-5. Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах.

ОПК-1. Способен применять знания в области истории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода

ОПК-2. Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях.

Бизнес в индустрии моды

1. Цель дисциплины

Приобретение обучающимися теоретических знаний, практических умений и навыков в области предпринимательской деятельности применительно к fashion-индустрии.

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- рассмотрение особенностей предпринимательской деятельности в индустрии моды;
- обучение навыкам открытия бизнеса в индустрии моды;
- ознакомление с основными этапами разработки бизнес-плана компании в индустрии моды;
- приобретение навыков регистрации компании в индустрии моды;
- ознакомление с системой организации процесса создания модной коллекции;
- приобретение навыков продвижения брендов в индустрии моды.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Бизнес в индустрии моды» относится к дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии

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

Процесс изучения дисциплины «Бизнес в индустрии моды» направлен на формирование следующих компетенций:

УК-2. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений

УК-6. Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни

УК-10. Способен принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности

УК-11. Способен формировать нетерпимое отношение к коррупционному поведению

ОПК-5. Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях

ОПК-8. Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации

Специальный рисунок и графика

1. Цель дисциплины

Формирование знаний о специальных методах применения рисунка в профессиональной области и умении использовать их при создании композиций и художественных образов

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- ознакомление студентов с основными графическими техниками и приемами;
- умение использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта;
- раскрытие творческих возможностей каждого.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Специальный рисунок и графика» относится к дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии

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

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

ОПК-1. Способен применять знания в области истории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода

ОПК-3. Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления).

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 направления Дизайн.

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать следующие задачи:

- 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 дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе

высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии

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:

УК-5. Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах;

ОПК-1. Способен применять знания в области истории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода;

ОПК-2. Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу; участвовать в научно-практических конференциях

Физическая культура и спорт

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.

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 и спорт» относится к дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии

4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы
Процесс изучения дисциплины «Физическая культура и спорт» направлен на формирование следующих компетенций:

УК-7. Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности

Элективная дисциплина по физической культуре и спорту. Общая физическая подготовка

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 «Элективная дисциплина по физической культуре и спорту. Общая физическая подготовка» относится к элективным дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии

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

Процесс изучения дисциплины «Элективная дисциплина по физической культуре и спорту. Общая физическая подготовка» направлен на формирование следующих компетенций:

УК-7. Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности.

Элективная дисциплина по физической культуре и спорту. Плавание

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 «Элективная дисциплина по физической культуре и спорту. Плавание» относится к элективным дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии

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

Процесс изучения дисциплины «Элективная дисциплина по физической культуре и спорту. Плавание» направлен на формирование следующих компетенций:

УК-7. Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности.

Элективная дисциплина по физической культуре и спорту. Спортивные игры.

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 «Элективная дисциплина по физической культуре и спорту. Спортивные игры» относится к элективным дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии

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

Процесс изучения дисциплины «Элективная дисциплина по физической культуре и спорту. Спортивные игры» направлен на формирование следующих компетенций:

УК-7. Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности.

Элективная дисциплина по физической культуре и спорту. Фитнес.

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 «Элективная дисциплина по физической культуре и спорту. Фитнес» относится к элективным дисциплинам обязательной части учебного плана по основной профессиональной образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии

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

Процесс изучения дисциплины «Элективная дисциплина по физической культуре и спорту. Фитнес» направлен на формирование следующих компетенций:

УК-7. Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности.

Общая управленческая подготовка

1. Цель дисциплины

Освоение теоретических основ и получение практических навыков управления, развития значимых свойств личности, системного и критического мышления, профессионального самоопределения.

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- усвоение знаний о предмете, структуре, сущности управления в системе научных знаний и значимых для управления свойствах личности;
- изучение теории управленческой подготовки;
- изучение и тренировка в самоопределении и самоорганизации;
- выработка навыков аналитики, схематизации, рефлексии; понимания и управления своим поведением;
- выработка навыков коммуникации и командной работы, для эффективного управления поведением личностей, групп для повышения эффективности организации на основе теорий и систематического анализа факторов, влияющих на их поведение;
- развития свойств личности, системного и критического мышления, профессионального самоопределения, значимых для деятельности руководителя.
- формирование способности применять на практике знания принципов организационного поведения, концепций поведения личностей, содержания и процессов групповой динамики, навыков современных технологий организации коммуникационного процесса, предупреждения конфликтных ситуаций;
- тренировка в аналитике, схематизации и рефлексии;
- тренировка в коммуникации и командной работе;
- участие в проектной работе.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Общая управленческая подготовка» относится к дисциплинам части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии

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

Процесс изучения дисциплины «Общая управленческая подготовка» направлен на формирование следующих компетенций:

УК-1. Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач;

УК-3. Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде.

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 дисциплинам части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии

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:

УК-2. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений;

УК-3. Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде;

ПК-1. Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании детской одежды;

ПК-2. Способен конструировать элементы продукта с учетом эргономических требований;

ПК-3. Способен проектировать, разрабатывать визуальные образы и стили, новые конструктивные решения при создании моделей (коллекций) одежды;

ПК-4. Способен конструировать модели (коллекций) детской одежды и обуви, проводить испытания изготовленных образцов.

Разработка и управление продуктом на основе пользовательского опыта

1. Цель дисциплины

Овладение навыками проектно-исследовательской 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 качественных исследований пользовательского опыта, генерации идей, прототипирования и тестирования разрабатываемых продуктов;
- выработка навыков оформления результатов качественных исследований для использования при разработке продуктов в междисциплинарных командах;
- усвоение знаний о методах и инструментах проектной деятельности, включая методологии креативного мышления.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Разработка и управление продуктом на основе пользовательского опыта» относится к дисциплинам части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии

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

Процесс изучения дисциплины «Разработка и управление продуктом на основе пользовательского опыта» направлен на формирование следующих компетенций:

УК-1. Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач

УК-2. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений;

ПК-1. Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании детской одежды;

ПК-2. Способен конструировать элементы продукта с учетом эргономических требований;

ПК-3. Способен проектировать, разрабатывать визуальные образы и стили, новые конструктивные решения при создании моделей (коллекций) одежды;

ПК-4. Способен конструировать модели (коллекций) детской одежды и обуви, проводить испытания изготовленных образцов.

Фотографика

1. Цель дисциплины

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.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Фотографика» относится к элективным дисциплинам части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений основной профессиональной образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии.

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

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

ПК-1. Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании детской одежды;

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 элективным дисциплинам части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений основной профессиональной образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии.

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:

ПК-1. Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании детской одежды;

Компьютерные технологии в дизайне

1. Цель дисциплины

Изучение способов и методов создания дизайн - проектов на различных этапах проектирования объектов среды.

В процессе работы над изученным материалом студенты знакомятся с современной теорией композиции и проектирования, закономерностях процессов восприятия архитектурного пространства.

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- самостоятельно выбирать и использовать необходимые комплекты инструментов программ для решения возникшей проблемы;

- пользоваться и настраивать текстурные координаты;
- поиск в интернете и в дальнейшем использовать, загружать в программы: модели, материалы, текстуры и прочие файлы необходимые для работы с компьютерными программами.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Компьютерные технологии в дизайне» относится к элективным дисциплинам части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений основной профессиональной образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии.

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:

ПК-3. Способен проектировать, разрабатывать визуальные образы и стили, новые конструктивные решения при создании моделей (коллекций) одежды;

ПК-4. Способен конструировать модели (коллекций) детской одежды и обуви, проводить испытания изготовленных образцов.

Цифровые технологии в дизайне

1. Цель дисциплины

Всестороннее освоение компетенций (навыков, знаний умений), реализуемых дисциплиной «Цифровые проектные технологии», формирование высокой культуры исполнения дизайн –проектов средствами цифровых технологий;

2. Задачи дисциплины

- всестороннее и комплексное изучение компьютерных технологий, информационных систем, аппаратных средств и программных продуктов дизайн-проектирования;

- овладение методами создания индивидуальных настроек современного программного обеспечения; приемами автоматизации проектных процессов;

- овладение навыками художественно-технического редактирования макетов дизайн -проекта, их подготовки к производству и размещению в сети Интернет.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Цифровые технологии в дизайне» относится к элективным дисциплинам части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений основной профессиональной образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии.

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

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

ПК-3. Способен проектировать, разрабатывать визуальные образы и стили, новые конструктивные решения при создании моделей (коллекций) одежды;

ПК-4. Способен конструировать модели (коллекций) детской одежды и обуви, проводить испытания изготовленных образцов.

Основы проектирования в дизайне

1. Цель дисциплины

Овладение студентами теоретическими знаниями и практическими навыками проектирования одежды различных ассортиментных групп в различных художественных системах. Дисциплина «Основы проектирования в дизайне» 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:

- осуществлять самостоятельный анализ и поиск 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; приёмами работы с цветом и цветовыми композициями;
- разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи;
- конструировать промышленные образцы, коллекции, разрабатывать полный набор документации по дизайн-проекту для его реализации, осуществлять основные экономические расчёты проекта;
- уметь пользоваться нормативными документами на практике.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Основы проектирования в дизайне» относится к элективным дисциплинам части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений основной профессиональной образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии.

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

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

УК-2. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений;

ПК-1. Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования при создании детской одежды;

ПК-3. Способен проектировать, разрабатывать визуальные образы и стили, новые конструктивные решения при создании моделей (коллекций) одежды.

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 элективным дисциплинам части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений основной профессиональной образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии.

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:

УК-2. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений;

ПК-1. Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования при создании детской одежды;

ПК-3. Способен проектировать, разрабатывать визуальные образы и стили, новые конструктивные решения при создании моделей (коллекций) одежды.

Компьютерное проектирование в дизайне одежды

1. Цель дисциплины

Сформировать компетенции обучающегося в области применения информационных технологий и систем автоматизированного проектирования для решения задач проектирования изделий легкой промышленности.

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать следующие задачи:

- рассмотреть основные виды компьютерных графических систем, применяющихся в проектировании изделий легкой промышленности.

- продемонстрировать особенности функциональных возможностей и структуры различных программных продуктов в области проектирования одежды.

- раскрыть принципы выполнения основных этапов проектно-конструкторских работ с использованием комплекса средств автоматизации проектирования различных компьютерных графических систем.

- сформировать навыки выполнения основных операций проектирования одежды в компьютерных графических системах.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Компьютерное проектирование в дизайне одежды» относится к элективным дисциплинам части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений основной профессиональной образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии.

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:

УК-2. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений;

ПК-1. Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования при создании детской одежды;

ПК-3. Способен проектировать, разрабатывать визуальные образы и стили, новые конструктивные решения при создании моделей (коллекций) одежды;

ПК-4. Способен конструировать модели (коллекций) детской одежды и обуви, проводить испытания изготовленных образцов.

3d проект костюма

1. Цель дисциплины

Изучение технологии проектирования одежды в условиях, специализированных САПР. Формирование знаний по проблемам сквозной системы автоматизированного проектирования в производстве одежды. Выработка основ практических навыков реализации на ЭВМ графических, конструкторских и технологических задач проектирования, характерных для отрасли.

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать следующие задачи:

- построить базовую конструкцию изделия по любой методике конструирования
- выполнить необходимые приемы моделирования
- сделать размножение лекал на нужный диапазон типовых размеров и ростов
- построить лекала модели на индивидуальную фигуру по меркам клиента
- внести изменения в конструкцию и лекала
- сформировать документы для запуска в производство

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «3d проект костюма» относится к элективным дисциплинам части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений основной профессиональной образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии.

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

Процесс изучения дисциплины «3d проект костюма» направлен на формирование следующих компетенций:

УК-2. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений;

ПК-1. Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования при создании детской одежды;

ПК-3. Способен проектировать, разрабатывать визуальные образы и стили, новые конструктивные решения при создании моделей (коллекций) одежды;

ПК-4. Способен конструировать модели (коллекций) детской одежды и обуви, проводить испытания изготовленных образцов.

Технология изготовления костюма

1. Цель дисциплины

Изучение типов технологических процессов, состава и структуры технологической документации; изучение современных методов обработки изделий и оборудования. Научить анализировать и создавать новые приемы технологической обработки изготовления современной и качественной одежды.

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать следующие задачи:

- в результате теоретического изучения дисциплины студенты должны знать технологию изготовления швейных изделий, процессы подготовительно-раскройного производства, оборудование, применяемое при производстве одежды;
- типы технологических процессов швейных цехов и расчет технологических процессов;
- процесс составления схемы разделения труда и ее анализ с расчетом технико-экономических показателей

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Технология изготовления костюма» относится к элективным дисциплинам части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений основной профессиональной образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии.

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:

ПК-2. Способен конструировать элементы продукта с учетом эргономических требований

ПК-3. Способен проектировать, разрабатывать визуальные образы и стили, новые конструктивные решения при создании моделей (коллекций) одежды;

ПК-4. Способен конструировать модели (коллекций) детской одежды и обуви, проводить испытания изготовленных образцов.

Современные проектные технологии

1. Цель дисциплины

Изучение новых методов технологии изготовления изделий на конкретную фигуру из конкретных материалов;

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать следующие задачи:

- изучение основных параметров и режимов работы нового технологического оборудования для изготовления швейного изделия с учетом свойств конкретных материалов;
- изучение новейших методов технологической обработки изделий с учетом применяемых материалов и оборудования;
- получения навыков изготовления отдельных узлов, элементов и изделий, воспроизводимых художественный замысел дизайнера на новом оборудовании и из новых материалов.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Современные проектные технологии» относится к элективным дисциплинам части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений основной профессиональной образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии.

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:

ПК-2. Способен конструировать элементы продукта с учетом эргономических требований

ПК-3. Способен проектировать, разрабатывать визуальные образы и стили, новые конструктивные решения при создании моделей (коллекций) одежды;

ПК-4. Способен конструировать модели (коллекций) детской одежды и обуви, проводить испытания изготовленных образцов.

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 элективным дисциплинам части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений основной профессиональной образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии.

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

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

- ПК-1. Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования при создании детской одежды;
- ПК-3. Способен проектировать, разрабатывать визуальные образы и стили, новые конструктивные решения при создании моделей (коллекций) одежды;
- ПК-4. Способен конструировать модели (коллекций) детской одежды и обуви, проводить испытания изготовленных образцов.

Специальный рисунок

1. Цель дисциплины

Формирование знаний о специальных методах применения рисунка в профессиональной области и умения использовать их при создании композиций и художественных образов

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- ознакомление студентов с основными графическими техниками и приемами;

- умение использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта;
- раскрытие творческих возможностей каждого.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Специальный рисунок» относится к элективным дисциплинам части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений основной профессиональной образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии.

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:

ПК-1. Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования при создании детской одежды;

ПК-3. Способен проектировать, разрабатывать визуальные образы и стили, новые конструктивные решения при создании моделей (коллекций) одежды;

ПК-4. Способен конструировать модели (коллекций) детской одежды и обуви, проводить испытания изготовленных образцов.

Выполнение проекта в материале

1. Цель дисциплины

Целью изучения дисциплины «Выполнение проекта в материале» является приобретение бакалаврами практических навыков и методов проектной деятельности в дизайне костюма, освоение прогрессивных методов и средств выполнения проектных решений в материале.

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

Знакомство с инструментами, оборудованием, технологическими приспособлениями, применяемых при художественном оформлении костюма и выполнении проекта; изучение технологических приемов и их последовательности; знакомство с эстетическими и технологическими свойствами материалов; овладение практическими навыками выполнения технологических операций; изучение способов и создания окончательной обработки художественных и технических эскизов; формирование навыков подбора и создания аксессуаров для проектируемых коллекций, формирование художественного вкуса, фантазии и творчества.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Выполнение проекта в материале» относится к элективным дисциплинам части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений основной профессиональной образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии.

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:

УК-1. Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач;

УК-2. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений;

ПК-2. Способен конструировать элементы продукта с учетом эргономических требований

ПК-3. Способен проектировать, разрабатывать визуальные образы и стили, новые конструктивные решения при создании моделей (коллекций) одежды;

ПК-4. Способен конструировать модели (коллекций) детской одежды и обуви, проводить испытания изготовленных образцов.

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;
- овладение 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 элективным дисциплинам части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений основной профессиональной образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии.

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:

УК-1. Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач;

УК-2. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений;

ПК-2. Способен конструировать элементы продукта с учетом эргономических требований

ПК-3. Способен проектировать, разрабатывать визуальные образы и стили, новые конструктивные решения при создании моделей (коллекций) одежды;

ПК-4. Способен конструировать модели (коллекций) детской одежды и обуви, проводить испытания изготовленных образцов.

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 элективным дисциплинам части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений основной профессиональной образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии.

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:

ПК-3. Способен проектировать, разрабатывать визуальные образы и стили, новые конструктивные решения при создании моделей (коллекций) одежды;

ПК-4. Способен конструировать модели (коллекций) детской одежды и обуви, проводить испытания изготовленных образцов.

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 такие задачи как:

- 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 элективным дисциплинам части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений основной профессиональной образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии.

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:

ПК-3. Способен проектировать, разрабатывать визуальные образы и стили, новые конструктивные решения при создании моделей (коллекций) одежды;

ПК-4. Способен конструировать модели (коллекций) детской одежды и обуви, проводить испытания изготовленных образцов.

Моделирование костюма

1. Цель дисциплины

Разработка художественных проектов с учетом конструктивно-технологических параметров;

- принятие конкретного художественно-технологического решения при разработке изделий;
- разработка нового ассортимента изделий в составе авторского коллектива;
- создание модной силуэтной формы, покроя, нахождение модных пропорциональных соотношений частей и целого, предметное выражение художественного образа изделия.

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- освоение приемов конструктивного моделирования одежды;
- выполнение проектов по разработке базовых и модельных конструкций одежды;
- адаптация базовых конструкций для выполнения задач конструктивного моделирования для изделий различных объемно-силуэтных форм.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Моделирование костюма» относится к элективным дисциплинам части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений основной профессиональной образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии.

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:

ПК-2. Способен конструировать элементы продукта с учетом эргономических требований

ПК-3. Способен проектировать, разрабатывать визуальные образы и стили, новые конструктивные решения при создании моделей (коллекций) одежды;

ПК-4. Способен конструировать модели (коллекций) детской одежды и обуви, проводить испытания изготовленных образцов.

Дизайн и рекламные технологии

1. Цель дисциплины

Вооружить студентов знаниями, отвечающими современному уровню развития технологиям 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.

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;
- определять типологию объектов дизайна;
- 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;

– 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 элективным дисциплинам части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений основной профессиональной образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии.

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:

ПК-2. Способен конструировать элементы продукта с учетом эргономических требований

ПК-3. Способен проектировать, разрабатывать визуальные образы и стили, новые конструктивные решения при создании моделей (коллекций) одежды;

ПК-4. Способен конструировать модели (коллекций) детской одежды и обуви, проводить испытания изготовленных образцов.

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 дисциплинам учебного плана по основной профессиональной образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии.

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:

ПК-1. Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования при создании детской одежды;

ПК-3. Способен проектировать, разрабатывать визуальные образы и стили, новые конструктивные решения при создании моделей (коллекций) одежды.

Коммерческая и журнальная иллюстрация

1. Цель дисциплины

Формирование знаний о специальных методах применения иллюстративной графики 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:

- 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.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Коммерческая и журнальная иллюстрация» относится к факультативам дисциплинам учебного плана по основной профессиональной образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии

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

Процесс изучения дисциплины «Коммерческая и журнальная иллюстрация» направлен на формирование следующих компетенций:

ПК-1. Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования при создании детской одежды.

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 дисциплинам учебного плана по основной профессиональной образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии

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:

ПК-1. Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования при создании детской одежды;

ПК-3. Способен проектировать, разрабатывать визуальные образы и стили, новые конструктивные решения при создании моделей (коллекций) одежды.

Современная фэшн-иллюстрация

1. Цель дисциплины

Раскрыть истоки возникновения, определить особенности подачи иллюстрации мод на основе журналов мод.

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- раскрыть определение основных понятий и истоки возникновения иллюстраций мод;
- проанализировать источники по данной теме;
- охарактеризовать и проанализировать работы выдающихся мастеров модной иллюстрации;
- выявить техники, материалы и приемы выполнения;
- современной модной иллюстрации в гляцевых периодических изданиях;
- разработать лук - бук по данной теме.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Современная фэшн-иллюстрация» относится к факультативам дисциплинам учебного плана по основной профессиональной образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии

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

Процесс изучения дисциплины «Современная фэшн-иллюстрация» направлен на формирование следующих компетенций:

УК-1. Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач;

УК-2. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений;

ПК-1. Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования при создании детской одежды.

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 XX в.; 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 двумерной 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 дисциплинам учебного плана по основной профессиональной образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии

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:

ПК-1. Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования при создании детской одежды;

ПК-3. Способен проектировать, разрабатывать визуальные образы и стили, новые конструктивные решения при создании моделей (коллекций) одежды.

Дизайн-исследования

1. Цель дисциплины

Целью преподавания дисциплины является подготовка специалистов, владеющих знаниями и навыками в области дизайн – исследований. Теоретическое освоение курса предполагает изучение состояния и тенденций в данной сфере; структуры, направлений, методов и техник исследований, целей и задач исследования, методов обработки и обобщения результатов. Практическое освоение курса нацелено на приобретение навыков исследования с применением основных методов и техник, опыта интерпретации полученных данных, опыта формулирования рекомендаций для проектирования, опыта работы в группе. Поиск путей решения проблем и нужд пользователя для повышения потребительского качества продукта. Чтобы цель была достигнута, необходимо проанализировать все возможные и необходимые пути достижения этого качества. Дизайнер должен изучить объект со всех мыслимых сторон и сформировать свое к нему отношение через рассмотрение разных аспектов, в которых этот объект так или иначе себя проявляет.

2. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- понимание специфики дизайн - исследований, усвоение базисных знаний о сущности, видах и методах исследований;

- развитие конкретных навыков исследования, развитие навыков работы в команде, развитие навыков анализа и обобщения полученных в исследовании данных, а также оформления итоговых документов по различным видам и методам дизайн анализа.

- всестороннее изучение объекта с целью его преобразования (или создания нового) в соответствии с новыми техническими и технологическими возможностями, актуальными социальными и культурными задачами времени и жизненными потребностями.

- дизайн – всегда новое качество, или, по крайней мере, новый элемент в прежнем качестве.

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «Дизайн-исследования» относится к факультативам дисциплинам учебного плана по основной профессиональной образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии

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

Процесс изучения дисциплины «Дизайн-исследования» направлен на формирование следующих компетенций:

УК-1. Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач;

УК-2. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений;

ПК-1. Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования при создании детской одежды;

ПК-3. Способен проектировать, разрабатывать визуальные образы и стили, новые конструктивные решения при создании моделей (коллекций) одежды.

Концепции и тенденции моды

1. Цель дисциплины

Целью изучения дисциплины «Концепции и тенденции моды», в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 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 моды» относится к факультативам дисциплинам учебного плана по основной профессиональной образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн одежды и маркетинг модной индустрии

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

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

УК-1. Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач

ПК-1. Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования при создании детской одежды