

1.3.Аннотации рабочих программ дисциплин (модулей)

Блок 1 «Дисциплины (модули)»

Аннотация рабочей программы дисциплины Б1.О.1

«История (история России, всеобщая история)»

Дисциплина «История (история России, всеобщая история)» является частью первого блока программы бакалавриата 54.03.01 Дизайн профиль Дизайн костюма и относится к обязательной части программы.

Изучение данной дисциплины базируется на знании школьной программы по гуманитарным и общественным предметам: история, литература, обществоведение.

Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций выпускника:

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

УК-5.1. Находит и использует необходимую для саморазвития и взаимодействия с другими людьми информацию о культурных особенностях и традициях различных социальных групп;

УК-5.2. Учитывает при социальном и профессиональном общении историческое наследие и социокультурные традиции различных социальных групп, этносов и конфессий, включая мировые религии, философские и этические учения;

УК-5.3. Придерживается принципов недискриминационного поведения при личном и массовом общении в целях выполнения профессиональных задач и усиления социальной интеграции.

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с пониманием характера истории как науки и ее места в системе гуманитарных наук; формированием исторического мышления и сознания, способствующих социальному ориентированию в современной жизни. Студент учится ориентироваться в главных этапах истории России и мира и их хронологии; формирует представление о месте России в мировом сообществе, о ее взаимосвязях с Западом и Востоком, о ее вкладе в мировую цивилизацию, о специфических особенностях ее развития.

Дисциплина способствует осознанию студентом места профессиональной деятельности в культурно-историческом процессе.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 4 зачетные единицы, 144 часа, из них 56 часов контактной работы с преподавателем и 88 часов, отведенных на самостоятельную работу обучающегося. Преподавание дисциплины ведется на 1 курсе на 1 семестре продолжительностью 18 недель и предусматривает проведение учебных занятий следующих видов: занятия лекционного типа в форме проблемных лекций, лекций-дискуссий, занятий семинарского типа в форме практических занятий в форме семинара-заслушивания и обсуждения докладов с презентациями, семинаров-диспутов, самостоятельная работа обучающихся, групповые и индивидуальные консультации.

Программой предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости в форме тестирования, докладов, эссе и промежуточная аттестация в форме экзамена.

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих дисциплин:

- История искусства и дизайна.

Аннотация рабочей программы дисциплины Б1.О.2 «Философия»

Дисциплина «Философия» является частью первого блока программы бакалавриата 54.03.01 Дизайн профиль Дизайн костюма и относится к обязательной части программы.

Изучение данной дисциплины базируется на знании школьной программы по гуманитарным и общественным предметам: история, литература, обществоведение.

Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций выпускника:

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

УК-1.1. Анализирует задачу, выделяя ее базовые составляющие, определяет и ранжирует информацию, требуемую для решения поставленной задачи;

УК-1.2. Осуществляет поиск информации для решения поставленной задачи по различным типам запросов;

УК-1.3. Анализирует пути решения проблем мировоззренческого, нравственного и личностного характера на основе использования основных философских идей и категорий в их историческом развитии и социально-культурном контексте.

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

УК-5.1. Находит и использует необходимую для саморазвития и взаимодействия с другими людьми информацию о культурных особенностях и традициях различных социальных групп;

УК-5.2. Учитывает при социальном и профессиональном общении историческое наследие и социокультурные традиции различных социальных групп, этносов и конфессий, включая мировые религии, философские и этические учения;

УК-5.3. Придерживается принципов недискриминационного поведения при личном и массовом общении в целях выполнения профессиональных задач и усиления социальной интеграции.

Дисциплина «Философия» призвана способствовать созданию у студентов целостного системного представления о мире и месте человека в нем, а также формированию и развитию философского мировоззрения; развивать у студентов интерес к фундаментальным знаниям; стимулировать потребность к философским оценкам исторических событий и фактов действительности; усваивать идеи единства мирового историко-культурного процесса при одновременном признании многообразия его форм; выработать адекватную современным требованиям методологическую культуру, которая позволяет специалисту применять научные, технические и гуманитарные знания как единый системный комплекс; помочь понять философско-мировоззренческий смысл туристской деятельности и её место в жизни человека.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 4 зачетные единицы, 144 часа, из них 56 часов контактной работы с преподавателем и 88 часов, отведенных на самостоятельную работу обучающегося. Преподавание дисциплины ведется на 1 курсе на 1 семестре продолжительностью 18 недель и предусматривает проведение учебных занятий следующих видов: занятия лекционного типа, с демонстрацией видеоматериалов и презентацией, практические занятия в форме презентаций статей, решение ситуационных задач, выездных занятий в музеи, самостоятельная работа обучающихся, групповые и индивидуальные консультации.

Программой предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости в форме тестирования, докладов, презентаций и промежуточная аттестация в форме экзамена.

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих дисциплин:

- Безопасность жизнедеятельности.

Аннотация рабочей программы дисциплины Б1.О.3 «Иностранный язык»

Дисциплина «Иностранный язык» является частью первого блока программы бакалавриата 54.03.01 Дизайн профиль Дизайн костюма и относится к обязательной части программы.

Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций выпускника:

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

УК-4.1. Выбирает стиль общения на государственном языке Российской Федерации и иностранном языке в зависимости от цели и условий партнерства; адаптирует речь, стиль общения и язык жестов к ситуациям взаимодействия;

УК-4.2. Ведет диалог для сотрудничества в социальной и профессиональной сферах;

УК-4.3. Ведет деловую переписку на государственном языке Российской Федерации и иностранном языке с учетом особенностей стилистики официальных и неофициальных писем и социокультурных различий в формате корреспонденции.

Изучение данной дисциплины базируется на знании школьной программы по предмету: иностранный язык, литература.

Изучение дисциплины базируется на знании школьной программы по иностранному языку не ниже основного уровня - А2 («предпороговый уровень») до повышенного уровня - В1 («пороговый уровень») в соответствии с Общеввропейской системой уровней владения иностранным языком.

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, направленных на формирование и развитие лексических навыков: введение частотной тематической лексики по специальности, закрепление ее в диалогической и монологической речи; углубление знаний о вариативности языка и стилистических особенностях его функционирования; дальнейшее формирование и развитие грамматических навыков: тренировка языковых явлений, наиболее часто встречающихся в сфере деловой коммуникации; развитие умений выбора грамматических структур для оформления высказывания в соответствии с его видом и целями; повышение уровня лексико-грамматической корректности иноязычной речи; развитие навыков чтения текстов рекламного-справочного характера, а также деловой документации, соответственно изучаемой тематике; развитие аудиумений восприятия на слух иноязычной речи, звучащей в естественном темпе; овладение необходимым уровнем речевой культуры при ведении деловых переговоров; дальнейшее развитие языковой компетенции, под которой понимается способность использовать предлагаемые системно-морфологические образования и умение свободно оперировать языковыми средствами соответственно этике общения в сфере дизайна.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 9 зачетных единиц, 324 часа, из них 222 часа контактной работы с преподавателем и 102 часа, отведенных на самостоятельную работу обучающегося. Преподавание ведется на 1 и 2 курсах в 1, 2, 3 семестрах продолжительностью по 18 недель и предусматривает проведение учебных занятий следующих видов: занятия семинарского типа в форме практических занятий по формированию умений и навыков чтения, аудирования, говорения и письма, кейсов, круглых столов, ролевой игры, тренинга, самостоятельная работа обучающихся, групповые и индивидуальные консультации.

Программой предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости в форме тестирования, презентаций по темам, эссе, промежуточная аттестация в форме зачета (1 и 2 семестры) и экзамена (3 семестр).

Основные положения дисциплины должны быть использованы при изучении следующих дисциплин (модулей):

- История искусства и дизайна;
- Производственной (преддипломной) практики.

Аннотация рабочей программы дисциплины Б1.О.4 «Физическая культура и спорт»

Дисциплина «Физическая культура и спорт» является частью первого блока программы бакалавриата 54.03.01 Дизайн профиль Дизайн костюма и относится к

обязательной части программы.

Изучение данной дисциплины базируется на знании школьной программы по предмету: физическая культура.

Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций выпускника:

УК-7 – Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности в части:

УК-7.1. Поддерживает должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности и соблюдает нормы здорового образа жизни;

УК-7.2. Планирует свое рабочее и свободное время для оптимального сочетания физической и умственной нагрузки и обеспечения работоспособности;

УК-7.3. Соблюдает нормы здорового образа жизни в различных жизненных ситуациях и в профессиональной деятельности.

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с укреплением здоровья; овладением знаниями основ физической культуры и здорового образа жизни; достижением оптимального уровня физических и психологических качеств; умением использовать опыт физкультурно-спортивной деятельности для достижения жизненных и профессиональных целей.

Общая трудоемкость освоения модуля составляет 2 зачетные единицы, 72 часа контактной работы с преподавателем. Преподавание модуля ведется на 1 курсе на 1 семестре продолжительностью 18 недель; на 1 курсе на 2 семестре продолжительностью 18 недель и предусматривает проведение учебных занятий следующих видов: занятия лекционного типа в форме традиционных лекций, практические занятия в форме учебно-тренировочных занятий, групповые и индивидуальные консультации.

Программой предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости в форме тестирования и сдачи нормативов, и промежуточная аттестация в форме зачета (1 и 2 семестры).

Основные положения модуля должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих дисциплин:

- Безопасность жизнедеятельности;
- Элективные дисциплины по физической культуре и спорту.

Аннотация рабочей программы дисциплины Б1.О.5 «Право»

Дисциплина «Право» является частью первого блока программы бакалавриата 54.03.01 Дизайн профиль Дизайн костюма и относится к обязательной части программы.

Изучение данной дисциплины базируется на знании школьной программы по предмету: основы правоведения, история, обществоведение.

Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций выпускника:

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 в части:

УК-2.1. Определяет связи между поставленными задачами и ожидаемые результаты их решения, формулирует проблему, решение которой напрямую связано с достижением цели проекта;

УК-2.2. В рамках поставленных задач определяет имеющиеся ресурсы и ограничения, действующие правовые нормы;

УК-2.3. Оценивает решение поставленных задач в зоне своей ответственности в соответствии с запланированными результатами контроля, при необходимости корректирует способы решения задач.

УК-11 - Способен формировать нетерпимое отношение к коррупционному поведению в части:

УК-11.1. Анализирует действующие правовые нормы, обеспечивающие борьбу с коррупцией в различных областях жизнедеятельности, а также способы профилактики коррупции и формирования нетерпимого отношения к ней;

УК-11.2. Выявляет и дает оценку коррупционному поведению, содействует его пресечению;

УК-11.3. Соблюдает правила общественного взаимодействия на основе нетерпимого отношения к коррупции.

Содержание дисциплины связано с вопросами формирования правовой грамотности и правовой дисциплины студентов. Программой курса предусмотрено изучение следующих тем: Государство и право. Их роль в жизни общества. Норма права и нормативно-правовые акты. Основные правовые системы современности. Международное право как особая система права. Источники российского права. Закон и подзаконные акты. Система российского права. Отрасли права. Правонарушение и юридическая ответственность. Значение законности и правопорядка в современном обществе. Правовое государство. Конституция Российской Федерации – основной закон государства. Особенности федеративного устройства России. Система органов государственной власти в Российской Федерации. Понятие гражданского правоотношения. Физические и юридические лица. Право собственности. Обязательства в гражданском праве и ответственность за их нарушение. Наследственное право. Брачно-семейные отношения. Взаимные права и обязанности супругов, родителей и детей. Ответственность по семейному праву. Трудовой договор (контракт). Трудовая дисциплина и ответственность за ее нарушение. Административные правонарушения и административная ответственность. Понятие преступления. Уголовная ответственность за совершение преступлений. Экологическое право. Особенности правового регулирования будущей профессиональной деятельности. Правовые основы защиты государственной тайны. Законодательные и нормативно-правовые акты в области защиты информации и государственной тайны.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 4 зачетные единицы, 144 часа, из них 74 часа контактной работы с преподавателем и 70 часов, отведенных на самостоятельную работу обучающегося. Преподавание ведется на 1 курсе на 1 семестре продолжительностью 18 недель и предусматривает проведение учебных занятий следующих видов: занятия лекционного типа в виде традиционных лекций, проблемных лекций, лекций-дискуссий, обзорных лекций, занятия семинарского типа в виде семинаров в форме устного опроса, семинаров-диспутов, заслушивания и обсуждения докладов с презентациями, решения ситуационных задач, самостоятельная работа обучающихся, групповые и индивидуальные консультации.

Программой предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости в форме тестирования, решения ситуационных задач, докладов рефератов/эссе по темам курса, промежуточная аттестация в форме экзамена.

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих дисциплин:

- Основы организации проектной деятельности;
- Выполнении и защиты выпускной квалификационной работы.

Аннотация рабочей программы дисциплины Б1.О.6 «История искусства и дизайна»

Дисциплина «История искусства и дизайна» является частью первого блока программы бакалавриата 54.03.01 Дизайн профиль Дизайн костюма и относится к обязательной части программы.

Изучение данной дисциплины базируется на знании школьной программы по гуманитарным и общественным предметам: обществоведение, история, мировая художественная культура, на знаниях, умениях и навыках, полученных при изучении

дисциплин «История (история России, всеобщая история)», «Иностранный язык», учебной практики.

Перед изучением дисциплины студент должен обладать следующими компетенциями:

- владением культурой мышления, способностью ориентироваться в ценностях жизни и культуры;
- способностью к анализу социально и художественно - культурно значимых процессов и явлений, к ответственному участию в общественно-культурной жизни;
- наличием гражданской позиции, интегрированностью в современное общество, нацеленностью на его совершенствование на принципах гуманизма и художественной культуры;
- владением русским языком (в письменной и устной формах);
- способностью к социальному взаимодействию на основе принятых моральных и правовых норм, демонстрируя уважение к людям, толерантность к другим культурам, готовностью к поддержанию партнерских отношений;
- способностью к работе в коллективе.

Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций выпускника:

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

УК-5.1. Находит и использует необходимую для саморазвития и взаимодействия с другими людьми информацию о культурных особенностях и традициях различных социальных групп;

УК-5.2. Учитывает при социальном и профессиональном общении историческое наследие и социокультурные традиции различных социальных групп, этносов и конфессий, включая мировые религии, философские и этические учения;

УК-5.3. Придерживается принципов недискриминационного поведения при личном и массовом общении в целях выполнения профессиональных задач и усиления социальной интеграции.

ОПК-1 - Способен применять знания в области истории и теории 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 в части:

ОПК-1.1 – Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности.

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 в части:

ОПК-2.1 – Способен работать с научной литературой;

ОПК-2.2 – Способен собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований;

ОПК-2.3 – Способен оценивать полученную информацию;

ОПК-2.4 – Способен самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу;

ОПК-2.5 – Способен участвовать в научно-практических конференциях.

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

ОПК-8.1 – Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации.

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных со спецификой различных видов искусства, основными этапами в развитии мирового искусства и дизайна, стилями и направлениями в искусстве и дизайне.

Цель курса – изучение истории развития искусства и дизайна в связи с развитием общества и культуры, приобретение понимания закономерностей развития искусства и дизайна во взаимосвязи как сложных, многообразных, и вместе с тем целостных процессов, обусловленных разнообразными факторами, как особой инновационной и творческой деятельности.

Задачи курса –

- приобретение студентами знаний основных этапов истории искусства (Западной Европы, Востока, России) от древности до современности;
- показать связь развития искусства с социальным, экономическим и техническим развитием общества;
- дать представление о стилях в искусстве;
- показать специфику различных видов изобразительного искусства: архитектуры, скульптуры, живописи, графики;
- ознакомить студентов с разными точками зрения и концепциями в искусстве;
- познакомить со специальной терминологией;
- приобретение навыков критического осмысления явлений культуры, готовность к межкультурной коммуникации;
- сформировать у студентов способность творческого мышления, умения анализировать культурные события и факты;
- ознакомить студентов с основными стилистическими направлениями в дизайне, с отличительными особенностями дизайна разных стран, с творческими концепциями в дизайне.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 13 зачетных единиц, 468 часов, из них 214 часов контактной работы с преподавателем и 254 часа, отведенных на самостоятельную работу обучающихся. Преподавание дисциплины ведется на 1-3 курсах, 2-6 семестрах, предусматривает проведение учебных занятий следующих видов: лекции в форме презентаций, вводных, проблемных лекций и выездных занятий, практические занятия в форме докладов-презентаций, дискуссий, самостоятельная работа студента в форме самоподготовки к лекционным и практическим занятиям, работы с конспектом лекций подготовки реферата, доклада-презентации, групповые и индивидуальные консультации.

Программой предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости в форме тестирования и оценки активности студента на занятиях, подготовки реферата и докладов-презентаций, промежуточный контроль в форме зачета в 2-5 семестрах и экзамена в 6 семестре.

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих дисциплин:

- Проектирование в дизайне костюма;
- История костюма;
- Макетирование костюма;
- Художественное моделирование аксессуаров.

Аннотация рабочей программы дисциплины Б1.О.7 «Безопасность жизнедеятельности»

Дисциплина «Безопасность жизнедеятельности» является частью первого блока программы бакалавриата 54.03.01 Дизайн профиль Дизайн костюма и относится к обязательной части программы.

Изучение данной дисциплины базируется на знании школьной программы по предметам: основы безопасности жизнедеятельности, экология, а также дисциплин «Физическая культура и спорт», «Элективные дисциплины по физической культуре и спорту» ОПОП «Дизайн».

Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций выпускника:

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 в части:

УК-8.1. Анализирует факторы вредного влияния на жизнедеятельность элементов среды обитания;

УК-8.2. Идентифицирует опасные и вредные факторы в рамках осуществляемой деятельности;

УК-8.3 Готов выявлять и устранять проблемы, связанные с нарушениями техники безопасности на рабочем месте.

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с изучением правовых, нормативно-технических и организационных основ безопасности жизнедеятельности. Основные виды и характеристики опасностей в индустрии туризма и гостеприимства; информационная безопасность; санитарно-эпидемиологическая безопасность; пожарная безопасность; социальная и медицинская безопасность; обеспечение безопасности в процессе трудовой деятельности; экономический эффект защитных мероприятий. Изучение основных методов защиты производственного персонала и населения от возможных последствий аварий, катастроф, стихийных бедствий и чрезвычайных ситуаций (ЧС). Изучение основных способов оказания первой помощи.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 4 зачетные единицы, 144 часа, из них 38 часов контактной работы с преподавателем и 106 часов, отведенных на самостоятельную работу обучающихся. Преподавание дисциплины ведется на 1 курсе во 2 семестре продолжительностью 18 недель и предусматривает проведение учебных занятий следующих видов: занятия лекционного типа (16 часов), в форме вводной, традиционных лекций, лекции-диалога; занятия семинарского типа в форме практических занятий (18 часов) в форме выполнения и защиты лабораторного практикума, разбора конкретных ситуаций, семинаров в форме заслушиваний и обсуждений индивидуальных проектов с презентациями; выездные занятия на специализированные выставки (Охрана, безопасность и противопожарная защита; Комплексная безопасность), самостоятельная работа обучающихся (106 часов), групповые консультации и (или) индивидуальная работа обучающихся с преподавателем (2 часа), аттестационные испытания промежуточной аттестации (2 часа).

Самостоятельная работа обучающихся предусматривает следующие виды работ: ознакомление с литературой по дисциплине на сайте ЭБС znanium.com, составление терминологического словаря, проработка учебного материала, подготовка к лабораторному практикуму, составление анализа и разработка методов устранения вредных или опасных факторов окружающей среды, изучение приемов и способов оказания первой помощи при различных ситуациях, ознакомление с законами и нормативно-технической документацией, подготовка к тестированию, просмотр видеофильмов по темам лекционных занятий, решение имитационного задания, подготовка индивидуального проекта.

Программой предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости в форме тестирования, защиты практических работ, защиты индивидуального проекта и промежуточная аттестация в форме зачета (2 семестр).

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих дисциплин:

- Технологии деловых коммуникаций в профессиональной деятельности;
- Основы профессионального мастерства в дизайне костюма.

После завершения курса обучающийся совершенствует полученные знания, умения и навыки и использует в ходе государственной итоговой аттестации.

Аннотация рабочей программы дисциплины Б1.О.8 «Основы рисунка и пластической анатомии»

Дисциплина «Основы рисунка и пластической анатомии» является частью первого блока программы бакалавриата 54.03.01 Дизайн профиль Дизайн костюма и относится к обязательной части программы.

Изучение данной дисциплины базируется на знаниях, умениях и навыках, полученных при изучении дисциплин «Пропедевтика в дизайне костюма», прохождении учебных практик.

Дисциплина направлена на формирование общепрофессиональной компетенции выпускника:

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 в части:

ОПК-4.2 – Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики.

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с обще профессиональной и специальной подготовкой по дисциплине «Основы рисунка и пластической анатомии» и включает в себя разделы: основы академического рисунка, специального рисунка и графики. Дисциплина направлена на формирование общепрофессиональных компетенций выпускника для решения задач в соответствии с видами профессиональной деятельности; на овладение практическими навыками выполнения работ различных видов изобразительного искусства. Цель обучения рисунку не только ознакомить, но и закрепить на практике профессиональные знания в области изобразительной грамоты. Изучение законов передачи формы, её строения, конструкции и взаимосвязи с окружающей средой и пространством позволят повысить общую художественную культуру, развить художественный вкус, что в конечном итоге, будет способствовать успешному выполнению задач профессиональной компетенции, стоящих перед будущими бакалаврами - дизайнерами.

Программой предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости в форме выполнения творческого задания (контрольной аудиторной работы); просмотр выполненных работ по блокам (по 7-ой, 14-ой, 18-ой неделе) в соответствии с рабочей программой. Промежуточный контроль - экзаменационный просмотр выполненных творческих работ по окончании 1, 2, 3, 4, 5, 6 семестров.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 19 зачетных единиц, 684 часа, из них по очной форме 428 часов контактной работы с преподавателем и 256 часов, отведенных на самостоятельную работу обучающихся.

Преподавание дисциплины ведется в течение 6 семестров. Программой дисциплины предусмотрены занятия семинарского типа в форме практических занятий в виде выполнения практического задания, работы в группах, самостоятельная работа обучающихся, консультации.

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих дисциплин:

- Проектирование в дизайне костюма;
- Основы профессионального мастерства в дизайне костюма;
- Основы проектирования шрифта;

- Макетирование костюма;
- Художественное моделирование аксессуаров;
- Учебной практики.

Аннотация рабочей программы дисциплины Б1.О.9 «Основы живописи и цветной графики»

Дисциплина «Основы живописи и цветной графики» является частью первого блока программы бакалавриата 54.03.01 Дизайн профиль Дизайн костюма и относится к обязательной части программы.

Изучение данной дисциплины базируется на знаниях, умениях и навыках, полученных при изучении дисциплин «Основы рисунка и пластической анатомии», «Пропедевтика в дизайне костюма», «Основы цветоведения и проектной колористики», учебная практика.

Дисциплина направлена на формирование общепрофессиональной компетенции выпускника:

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 в части:

ОПК-4.2 – Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики.

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с общепрофессиональной подготовкой по дисциплине и имеет целью не только ознакомить с дисциплиной, но и закрепить на практике профессиональные знания в области изобразительной грамоты. Дисциплина включает в себя разделы, направленные на овладение основами академической живописи, основами декоративной живописи и цветной графики. Овладение методами передачи цветовой и предметной среды на плоскости, приемами различных техник живописи (акварель, гуашь, темпера, акрил), практическая работа с цветом и цветовыми композициями, все это позволит повысить общую художественную культуру, развить художественный вкус, и в конечном итоге, будет способствовать успешному овладению профессиональными компетенциями и решению задач, стоящих перед будущими бакалаврами - дизайнерами.

Программой предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости в форме выполнения творческого задания (контрольной аудиторной работы), просмотр выполненных работ по блоку (по 7-ой, 14-ой, 18-ой неделе) в соответствии с рабочей программой. Промежуточный контроль - экзаменационный просмотр выполненных творческих работ по окончании 1, 2, 3, 4, 5 и 6 семестров.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 18 зачетных единиц, 648 часа, из них по очной форме 428 часов контактной работы с преподавателем и 220 часов, отведенных на самостоятельную работу обучающихся.

Преподавание дисциплины ведется в течение 6 семестров.

Программой дисциплины предусмотрены занятия семинарского типа в форме практических занятий в виде выполнения практических заданий, работы в группах, самостоятельная работа студента. Лекционные занятия, лабораторные занятия, курсовые работы студентов не предусмотрены.

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих дисциплин:

- Проектирование в дизайне костюма;
- Основы профессионального мастерства в дизайне костюма;

- Основы проектирования шрифта;
- Макетирование костюма;
- Художественное моделирование аксессуаров;
- Учебной практики.

Аннотация рабочей программы дисциплины Б1.О.10 «Пластическое моделирование»

Дисциплина «Пластическое моделирование» является частью первого блока программы бакалавриата 54.03.01 Дизайн профиль Дизайн костюма и относится к обязательной части программы.

Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций выпускника:

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 в части:

ОПК-4.2 – Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики.

Основная цель курса - ознакомить студентов с приемами работы с объемно-пространственной композицией и формирование практических навыков работы с материалами, используемыми в современном пластическом искусстве для работы с объемной формой - пластилином, бумагой, пенокартоном, пластиком. Курс призван повысить общую художественную культуру студентов, развить их творческие способности, что позволяет им стать всесторонне образованными специалистами в области дизайна.

Задачи курса:

- изучить теоретические и практические основы создания скульптуры и пластического моделирования;
- овладеть принципами и методами создания разных типов скульптурных изображений: объемная скульптура, барельеф, горельеф и т.д.;
- научиться создавать модели из пластических материалов (глина, пластилин) по готовому образцу, чертежу, эскизу;
- овладеть способами и приемами стилизации, создания скульптуры и объемных моделей с учетом конкретных промышленных, дизайнерских требований;
- научиться использовать навыки практической работы по дисциплине, в целях последующего их использования при овладении их квалификационными требованиями, предъявляемыми к дизайнеру;
- сформировать профессиональные навыки работы на основе базовых принципов изобразительного искусства, используя творческий опыт мастеров отечественной и зарубежной скульптуры;
- научиться использовать теоретические знания при выполнении практических заданий.

В первом разделе курса происходит изучение общих законов композиции, а также специфики объемно-пространственной композиции.

Во втором разделе курса студенты получают навыки работы с пластилином знакомятся с приемами лепки как плоскостного рельефа, так и объемных композиций.

В третьем разделе курса студенты от натурной лепки переходят к созданию объемных абстрактных тематических композиций, создают объемно-пространственные композиции и инсталляции на заданную тему.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 7 зачетных единиц, 252 часа, из них 150 часов контактной работы с преподавателем и 102 часа, отведенных на самостоятельную работу обучающегося. Преподавание дисциплины ведется в течении 1, 2 и 3 семестров продолжительностью по 18 недель. Программой дисциплины предусмотрены занятия семинарского типа в виде практических занятий в форме выполнения практических заданий, работы в группах, самостоятельная работа студента в форме выполнения практических заданий.

Программой предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости в форме выполнения творческого задания (контрольной аудиторной работы), просмотр выполненных работ по блоку (по 7-ой, 14-ой, 18-ой неделе) в соответствии с рабочей программой. Промежуточный контроль - зачет с оценкой по окончании 1, 2 семестров, экзаменационный просмотр по итогам 3 семестра.

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих дисциплин:

- Проектирование в дизайне костюма;
- Основы профессионального мастерства в дизайне костюма;
- Художественное моделирование аксессуаров.

Аннотация рабочей программы дисциплины Б1.О.11 «Пропедевтика в дизайне костюма»

Дисциплина «Пропедевтика в дизайне костюма» является частью первого блока программы бакалавриата 54.03.01 Дизайн профиль Дизайн костюма и относится к обязательной части программы.

Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций выпускника:

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) в части:

ОПК-3.1 – Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики.

Вводный курс «Пропедевтика в дизайне костюма» дает студентам знание закономерностей творчества и выводит их к пониманию композиции как средства превращения вербальной идеи в художественный образ и визуализации его в определенном материале. Проблемы композиции, ее закономерности, приемы, средства выражения и гармонизации всегда были и остаются актуальными для дизайнеров. Курс «Пропедевтика в дизайне костюма» является основным связующим звеном, которое обеспечивает взаимосвязь художественно-проектных дисциплин направления «Дизайн», таких как «Основы рисунка и пластической анатомии», «Основы живописи и цветной графики», «Основы цветоведения и проектной колористики», «Проектирование в дизайне костюма» и др.

Целью курса «Пропедевтика в дизайне костюма» является освоение студентами основных законов гармонизации, приемов и средств художественного выражения композиции. Задача курса заключается в освоении представлений об основных принципах и закономерностях композиционного мастерства, привлечении каждого студента к самостоятельному и постоянному овладению знаниями основ композиции, как залогом успешной учебы и дальнейшей творческой деятельности, приобретение студентами навыков работы с графическими материалами, синтезирование творческой идеи в графическую форму, художественный образ, владение композиционными законами и умение грамотно построить композицию в соответствии с поставленной задачей, начиная

с изучения закономерностей композиции и развития ассоциативного мышления, знакомства с методами творческого процесса и заканчивая разработкой образного решения композиции. Содержание дисциплины охватывает круг общих вопросов, связанных с входением в профессию, со знаниями теории композиции, основами проектирования, возможностями овладения практическими навыками.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 6 зачетных единиц, 216 часов, из них 76 часов контактной работы с преподавателем и 140 часов, отведенных на самостоятельную работу обучающихся. Преподавание дисциплины ведется на 1 курсе на 1, 2 семестрах продолжительностью по 18 недель и предусматривает проведение учебных занятий следующих видов: занятия семинарского типа в виде практических занятий в форме работы в группах, выполнения практических занятий, самостоятельная работа обучающихся в форме самоподготовки к практическим занятиям по теме, выполнения практических заданий.

Программой предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости, промежуточная аттестация в форме зачета с оценкой в 1 семестре, экзаменационный просмотр во 2 семестре.

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих дисциплин:

- Основы рисунка и пластической анатомии;
- Основы живописи и цветной графики;
- Основы цветоведения и проектной колористики;
- Проектирование в дизайне костюма;
- Учебная практика.

Аннотация рабочей программы дисциплины Б1.О.12 «Информационные технологии в дизайне»

Дисциплина «Информационные технологии в дизайне» является частью первого блока программы бакалавриата 54.03.01 Дизайн профиль Дизайн костюма и относится к обязательной части программы.

Изучение данной дисциплины базируется на знании школьной программы по информатике, а также знаниях, умениях и навыках, полученных ранее при изучении дисциплин «Основы рисунка и пластической анатомии», «Проектирование в дизайне костюма», «Пропедевтика в дизайне костюма», «Основы цветоведения и проектной колористики».

Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций выпускника:

ОПК-6 - Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности в части:
ОПК-6.1 – Способен к использованию современных информационных технологий для решения задач профессиональной деятельности.

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с приобретением знаний и умений в области проектной графики с помощью современных графических пакетов CorelDRAW, Adobe Illustrator и получение необходимых навыков работы с двумерными объектами для осуществления прикладных задач художественно-проектной деятельности.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 часа. Преподавание дисциплины ведется на 1 курсе в 2 семестре продолжительностью 18 недель и предусматривает проведение учебных занятий следующих видов: занятия семинарского типа в виде практических занятий в форме выполнения практического задания по теме занятия, работы в группах, самостоятельная работа обучающихся, групповые и индивидуальные консультации.

Программой предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости в форме отчета аналитическими и проектными материалами по итогам освоения отдельных блоков, промежуточная аттестация в форме зачета с оценкой.

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих дисциплин:

- Компьютерные технологии в дизайне костюма;
- Проектирование в дизайне костюма;
- Основы профессионального мастерства в дизайне костюма;
- Основы проектирования шрифта;
- Основы организации проектной деятельности;

При прохождении производственной практики, производственной (преддипломной) практики и выполнении выпускной квалификационной работы.

Аннотация рабочей программы дисциплины Б1.О.13 «Проектирование в дизайне костюма»

Дисциплина «Проектирование в дизайне костюма» является частью первого блока программы бакалавриата 54.03.01 Дизайн профиль Дизайн костюма и относится к обязательной части программы.

Изучение данной дисциплины базируется на теоретических и практических знаниях, умениях и навыках, полученных студентами в процессе освоения дисциплин «Пропедевтика в дизайне костюма», «История искусства и дизайна», «Информационные технологии в дизайне», «Компьютерные технологии в дизайне костюма», «Основы рисунка и пластической анатомии», «Основы живописи и цветной графики», «Пластическое моделирование», «Основы цветоведения и проектной колористики», «Макетирование костюма», «История костюма», «Основы профессионального мастерства в дизайне костюма», «Основы проектирования шрифта», «Основы дизайна в туриндустрии», «Теория рекламы и моды», «Основы организации проектной деятельности», учебной и производственной практик.

Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций выпускника:

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

УК-3.1. Определяет свою роль в команде, исходя из стратегии сотрудничества для достижения поставленной цели;

УК-3.2. При реализации своей роли в команде учитывает особенности поведения других членов команды; соблюдает установленные нормы и правила командной работы, несет личную ответственность за общий результат;

УК-3.3. Анализирует возможные последствия личных действий и планирует свои действия для достижения заданного результата.

ОПК-1 - Способен применять знания в области истории и теории 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 в части:

ОПК-1.2 – Способен 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) в части:

ОПК-3.1 – Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики;

ОПК-3.2 – Способен разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи;

ОПК-3.3 – Способен 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 в части:

ОПК-4.1 – Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий, объекты ландшафтного дизайна.

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных со спецификой дизайн-проектирования в области дизайна костюма, проектированием одежды разных стилей, различного ассортимента и для разных групп потребителей.

Дисциплина «Проектирование в дизайне костюма» является главной дисциплиной в подготовке дизайнера и призвана формировать профессиональные компетенции, связанные со знаниями в области дизайнерского проектирования как специфического вида художественно-проектной деятельности.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 28 зачетных единиц, 1008 часов, из них 462 часа контактной работы с преподавателем, в том числе практическая подготовка 138 часов и 546 часов, отведенных на самостоятельную работу обучающихся. Преподавание дисциплины ведется на 1,2,3,4 курсах на 1,2,3,4,5,6,7,8 семестрах и предусматривает проведение учебных занятий следующих видов: занятия семинарского типа в виде практических занятий в виде разработки проекта, работы в группах и выполнения практических заданий, самостоятельная работа обучающихся, групповые и индивидуальные консультации.

Программой предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости в форме отчета аналитическими и проектными материалами по итогам освоения отдельных блоков, промежуточная аттестация в виде экзаменационного просмотра в 2, 3, 4, 5, 7,8 семестрах, зачета с оценкой в 1 и 6 семестрах.

Основные положения дисциплины используются при изучении следующих дисциплин:

- Основы профессионального мастерства в дизайне костюма;
- Макетирование костюма;
- Компьютерные технологии в дизайне костюма;
- Теория рекламы и моды;
- Художественное проектирование аксессуаров;
- Основы организации проектной деятельности;
- Основы дизайна в туриндустрии;
- Основы дизайна в выставочно-ярмарочной деятельности.

При выполнении выпускной квалификационной работы, прохождении производственной практики, производственной (преддипломной) практики.

Аннотация рабочей программы дисциплины Б1.О.14

«Основы профессионального мастерства в дизайне костюма»

Дисциплина «Основы профессионального мастерства в дизайне костюма» является частью первого блока программы бакалавриата 54.03.01 Дизайн профиль Дизайн костюма и относится к обязательной части программы.

Изучение данной дисциплины базируется на теоретических и практических знаниях, умениях и навыках, полученных студентами в процессе освоения дисциплин «Проектирование в графическом дизайне», «Информационные технологии в дизайне», «Компьютерные технологии в дизайне костюма», «Безопасность жизнедеятельности».

Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций выпускника:

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 в части:

ОПК-4.1 – Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий, объекты ландшафтного дизайна.

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с теоретическими и практическими основами роли и места материаловедения в производстве швейных изделий, особенностями производства современных и перспективных материалов, основами конфекционирования, с задачами конструирования швейных изделий и конструкторской подготовки их к изготовлению: изучаются методы конструирования базовых основ плечевых и поясных изделий различного ассортимента.

Цель курса

- освоение студентами основных методов технологической обработки узлов и деталей швейных изделий для практического воплощения творческих замыслов в реальные изделия и коллекции;

- формирование целостных представлений о взаимосвязях конструкции костюма с размерными признаками и особенностями телосложения фигуры человека, со свойствами материала; формирование системы теоретических знаний и практических навыков, необходимых для создания одежды различного ассортимента на высоком профессиональном уровне.

Задачи курса - в процессе обучения студенты должны получить, закрепить и развить знания о способах соединения деталей и обработки срезов деталей швейных изделий, о методах поузловой обработки деталей и узлов одежды, о схемах обработки и сборки изделий различных видов, о последовательности выполнения технологических операций при изготовлении различных видов одежды. Изучить основные задачи и методы конструирования костюма, освоить способы разработки основ плечевых и поясных женских, мужских и детских изделий, сформировать навыки конструирования одежды, обеспечивающей хорошую посадку, как на типовые фигуры, так и на фигуры с отклонением от типового телосложения, совершенствовать навыки приемов макетирования костюма, формировать навыки в области анализа качества посадки изделий на фигуре, приобрести понимание взаимосвязи проектируемой формы изделия с точностью его конструктивных элементов, свойствами материалов, размерами и пропорциями фигуры, ознакомиться с теоретическими основами материаловедения в производстве швейных изделий.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 15 зачетных единиц, 540 часов, из них 208 часов контактной работы с преподавателем, в том числе практическая подготовка 158 часов и 332 часа, отведенных на самостоятельную работу обучающихся. Преподавание дисциплины ведется на 2 курсе в 3,4 семестрах (продолжительность по 18 недель), 3 курсе на 5 (18 недель) и 6 семестрах (14 недель) и предусматривает проведение учебных занятий следующих видов: занятия лекционного типа в форме вводных, традиционных лекций, занятия семинарского типа в форме практических занятий в виде разработки проекта, выполнения практических заданий, работы в группах, самостоятельная работа обучающихся, групповые и индивидуальные консультации.

Программой предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости в форме оценки выполнения практических заданий, промежуточная аттестация в форме зачета с оценкой в 3, 4, 5 семестрах и экзамена в 6 семестре.

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих дисциплин:

- Проектирование в дизайне костюма;
- Макетирование костюма;
- Основы эргодизайна;
- Художественное моделирование аксессуаров;
- Авторский дизайн-проект.

При выполнении выпускной квалификационной работы, прохождении производственной практики, производственной (преддипломной) практики.

Аннотация рабочей программы дисциплины Б1.О.15

«Основы организации проектной деятельности»

Дисциплина «Основы организации проектной деятельности» является частью первого блока программы бакалавриата 54.03.01 Дизайн профиль Дизайн костюма и относится к обязательной части программы.

Изучение данной дисциплины базируется на теоретических и практических знаниях, умениях и навыках, полученных студентами в процессе освоения дисциплин «Право», «Проектирование в дизайне костюма».

Дисциплина направлена на формирование профессиональных компетенций выпускника:

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 в части:

УК-2.1. Определяет связи между поставленными задачами и ожидаемые результаты их решения, формулирует проблему, решение которой напрямую связано с достижением цели проекта;

УК-2.2. В рамках поставленных задач определяет имеющиеся ресурсы и ограничения, действующие правовые нормы;

УК-2.3. Оценивает решение поставленных задач в зоне своей ответственности в соответствии с запланированными результатами контроля, при необходимости корректирует способы решения задач.

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) в части:

ОПК-3.2 – Способен разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи.

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

ОПК-5.1 – Способен к организации, проведению и участию в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях.

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с теоретическими вопросами проектирования: основными принципами, лежащими в основе проектной деятельности, с направлениями и методами проектной деятельности в рамках профильного направления, методами индивидуального и группового проектирования, контроля и оценки результатов проекта.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 6 зачетных единиц, 216 часов, из них 80 часов контактной работы обучающихся и 136 часов, отведенных на самостоятельную работу обучающихся. Преподавание дисциплины ведется на 4 курсе в 7 и 8 семестрах продолжительностью 18 и 8 недель и предусматривает проведение учебных занятий следующих видов: занятия лекционного типа в форме вводных, традиционных и проблемных лекций и презентаций, занятия семинарского типа в виде практических занятий в форме обсуждения вопросов, выносимых на дискуссию, презентаций, самостоятельная работа обучающихся, групповые и индивидуальные консультации.

Программой предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости в форме отчета аналитическими и проектными материалами по итогам освоения отдельных блоков, промежуточная аттестация в форме зачета в 7 семестре и зачета с оценкой в 8 семестре.

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении дисциплины:

- Проектирование в дизайне костюма.

Дисциплина является предшествующей для выполнения выпускной квалификационной работы.

Аннотация рабочей программы дисциплины Б1.О.16 «Основы дизайн-образования»

Дисциплина «Основы дизайн-образования» является частью первого блока программы бакалавриата 54.03.01 Дизайн профиль Дизайн костюма и относится к обязательной части программы.

Изучение данной дисциплины базируется на теоретических и практических знаниях, умениях и навыках, полученных студентами в процессе освоения дисциплин «Основы цветоведения и проектной колористики», «Основы рисунка и пластической анатомии», «Основы живописи и цветной графики», «Пластическое моделирование», «Пропедевтика в дизайне костюма», «Проектирование в дизайне костюма», «Основы профессионального мастерства в дизайне костюма».

Дисциплина направлена на формирование профессиональных компетенций выпускника:

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

УК-6.1. Использует инструменты и методы управления временем при выполнении конкретных задач, проектов, при достижении поставленных целей;

УК-6.2. Определяет задачи саморазвития и профессионального роста, распределяет их на долго-, средне- и краткосрочные периоды с обоснованием актуальности и определением необходимых ресурсов для их выполнения;

УК-6.3. Определяет приоритеты собственной деятельности, личностного развития и профессионального роста.

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

ОПК-7.1 – Способен к осуществлению педагогической деятельности в сфере дошкольного, начального общего образования, профессионального образования в области дизайна.

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с освоением студентами основ дизайн – образования; концептуальными, методическими, технологическими материалами в области дизайна с целью последующего применения полученных знаний и умений в педагогической деятельности для школьников, учащихся средних специальных заведений, а также для учреждений дополнительного эстетического образования.

Цель курса – формирование у студентов профессиональных знаний, умений и навыков в области дизайн – образования для возможности впоследствии обучать основам дизайна школьников и учащихся средних специальных заведений в учебной и внеучебной работе.

Задачи курса – ознакомить студентов с основами дизайн – образования; сформировать умение анализировать разнообразные методические и практические материалы, альтернативные программы, концепции по дизайн – образованию; сформировать умение составлять данного рода материалы в соответствии с требованиями образовательного учреждения.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 4 зачетные единицы, 144 часа, из них 38 часов контактной работы с преподавателем и 106 часов, отведенных на самостоятельную работу обучающихся. Преподавание дисциплины ведется на 4 курсе в 7 семестре, предусматривает проведение учебных занятий следующих видов: лекционные занятия в форме проблемных лекций и презентаций, практические занятия в форме выполнения практических заданий, самостоятельная работа студента в форме изучения литературы и интернет-источников, выполнения практических заданий и докладов-презентаций, групповые и индивидуальные консультации.

Программой предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости в форме тестирования, защиты группового проекта в форме доклада - презентации по теме самостоятельной учебной программы по художественной или проектной дисциплине; промежуточный контроль в форме экзамена.

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении дисциплины:

- Проектирование в дизайне костюма.

Дисциплина является предшествующей для выполнения выпускной квалификационной работы.

Аннотация рабочей программы дисциплины Б1.О.17 «Основы цветоведения и проектной колористики»

Дисциплина «Основы цветоведения и проектной колористики» является частью первого блока программы бакалавриата 54.03.01 Дизайн профиль Дизайн костюма и относится к обязательной части программы.

Изучение данной дисциплины базируется на теоретических и практических знаниях, умениях и навыках, полученных студентами в процессе освоения дисциплин «Основы живописи и цветной графики», «Пропедевтика в дизайне костюма».

Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций выпускника:

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 в части:

ОПК-4.2 – Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики.

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с изучением теоретических проблем физики и химии цвета, проблем зрительного восприятия цвета, его психологического и эстетического воздействия на человека. Дисциплина направлена на формирование у выпускника грамотного цветового мышления, умение пользоваться цветом в сочетании с любой формой и любым пространством.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 часа, из них 38 часов контактной работы с преподавателем и 34 часа, отведенных на

самостоятельную работу обучающихся. Преподавание дисциплины ведется на 1 курсе во 2 семестре продолжительностью 18 недель и предусматривает проведение учебных занятий следующих видов: семинарские занятия в виде практических занятий в форме презентации, выполнения практических заданий, самостоятельная работа обучающихся в форме самоподготовки к практическим занятиям по теме, выполнения практического задания.

Программой предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости в форме просмотра работ, промежуточный контроль в форме зачета с оценкой.

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих дисциплин:

- Основы живописи и цветной графики;
 - Проектирование в дизайне костюма;
 - Основы организации проектной деятельности;
- Выполнение выпускной квалификационной работы.

Аннотация рабочей программы дисциплины Б1.О.18 «Основы проектирования шрифта»

Дисциплина «Основы проектирования шрифта» является частью первого блока программы бакалавриата 54.03.01 Дизайн профиль Дизайн костюма и относится к обязательной части программы.

Изучение данной дисциплины базируется на теоретических и практических знаниях, умениях и навыках, полученных студентами в процессе освоения дисциплин «Информационные технологии в дизайне», «Основы рисунка и пластической анатомии».

Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций выпускника:

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 в части:

ОПК-4.2 – Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики.

Дисциплина построена в форме вводных лекций и практических занятий и проводится в сопровождении соответствующего тематике методического материала (иллюстрированные альбомы, видео материалы).

Дисциплина направлена на формирование знаний и практических навыков студентов в грамотном использовании шрифта в различных ситуациях:

- ориентироваться в многообразии современных шрифтов;
- рассматривать шрифтовые элементы проекта не только с информативной, но и с художественно-эстетической и образно-смысловой точек зрения;
- владеть методами композиционных решений надписей;
- использовать взаимодействие шрифта и изображения для создания художественного образа в шрифтовых композициях.

Дисциплина ставит своей целью научить студентов ориентироваться в многообразии современных шрифтов и спецификой использования шрифтов в самых различных ситуациях, выявлению взаимодействия шрифта и изображения, образную информативность шрифтового решения, умению рассматривать шрифтовые элементы проекта не только с информативной, но и с художественно-эстетической и образно-смысловой точек зрения.

Задачи курса:

1. Овладение методами и правилами исполнения шрифтовых элементов.
2. Освоение методов композиционных решений надписей.
3. Создание художественного образа в шрифтовых композициях.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 4 зачетные единицы, 144 часа, из них 68 часов контактной работы с преподавателем и 76 часов, отведенных на самостоятельную работу обучающихся. Преподавание дисциплины ведется на 3 курсе на 5 и 6 семестрах и предусматривает проведение учебных занятий следующих видов: занятия лекционного типа в форме лекций традиционного типа и презентаций, занятия семинарского типа в виде практических занятий в форме выполнения практических заданий, составления терминологического словаря, презентации, самостоятельная работа обучающихся в форме самоподготовки к практическим занятиям, работы с конспектом лекций, выполнения практического задания, групповые и индивидуальные консультации.

Программой предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости в форме отчета проектными материалами по итогам освоения отдельных блоков, промежуточная аттестация в форме зачета с оценкой в 5 и в 6 семестрах.

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих дисциплин:

- Проектирование в дизайне костюма;
- Компьютерные технологии в дизайне костюма;
- Основы дизайна в туриндустрии;
- Основы дизайна в выставочно-ярмарочной деятельности;
- Основы организации проектной деятельности;
- Выполнении выпускной квалификационной работы.

Аннотация рабочей программы дисциплины Б1.О.19 «Компьютерные технологии в дизайне костюма»

Дисциплина «Компьютерные технологии в дизайне костюма» является частью первого блока программы бакалавриата 54.03.01 Дизайн профиль Дизайн костюма и относится к обязательной части программы.

Изучение данной дисциплины базируется на теоретических и практических знаниях, умениях и навыках, полученных студентами в процессе освоения дисциплин «Проектирование в дизайне костюма», «Информационные технологии в дизайне», «Основы профессионального мастерства в дизайне костюма».

Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций выпускника:

ОПК-6 - Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности в части:

ОПК-6.1 – Способен к использованию современных информационных технологий для решения задач профессиональной деятельности.

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанные с освоением студентами современных компьютерных технологий; возможностями и применения компьютерных технологий в дизайне костюма; освоении программных средств современных графических пакетов.

Цель курса – получение студентами теоретических знаний и практических навыков по использованию программ компьютерной графики для создания графических изображений различного типа.

Задачи курса – изучение основных современных программ компьютерной графики для создания, редактирования и воспроизведения графических изображений различных видов; выработка умения самостоятельного решения различных дизайнерских задач с использованием возможностей компьютерных технологий; изучение прикладных вопросов компьютерных технологий, возможностей их использования в процессе дизайнерской деятельности.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 8 зачетных единиц, 288 часов, из них 144 часа контактной работы с преподавателем и 144 часа, отведенных на самостоятельную работу обучающегося. Преподавание дисциплины ведется на 2 и 3 курсах, 3-6 семестрах, предусматривает проведение учебных занятий следующих видов: занятия семинарского типа в форме практических занятий в виде выполнения практических заданий, выполнении проекта, самостоятельная работа студента, групповые и индивидуальные консультации.

Программой предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости в форме тестирования и выполнения контрольных заданий, промежуточный контроль в форме зачета с оценкой в 3,4,5,6 семестрах.

Основные положения дисциплины могут быть использованы в дальнейшем при изучении следующих дисциплин:

- Проектирование в дизайне костюма;
- Основы профессионального мастерства в дизайне костюма;
- Основы организации проектной деятельности;
- Основы дизайна в туриндустрии;
- Основы дизайна в выставочно-ярмарочной деятельности;
- При выполнении выпускной квалификационной работы, прохождении производственной практики, производственной (преддипломной) практики.

Аннотация рабочей программы дисциплины Б1.О.20 «История костюма»

Дисциплина «История костюма» является частью первого блока программы бакалавриата 54.03.01 Дизайн профиль Дизайн костюма и относится к обязательной части программы.

Изучение данной дисциплины базируется на теоретических и практических знаниях, умениях и навыках, полученных студентами в процессе освоения дисциплин «История искусства и дизайна», «Макетирование костюма», «Проектирование в дизайне костюма», «Технический рисунок».

Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций выпускника:

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

УК-5.1. Находит и использует необходимую для саморазвития и взаимодействия с другими людьми информацию о культурных особенностях и традициях различных социальных групп;

УК-5.2. Учитывает при социальном и профессиональном общении историческое наследие и социокультурные традиции различных социальных групп, этносов и конфессий, включая мировые религии, философские и этические учения;

УК-5.3. Придерживается принципов недискриминационного поведения при личном и массовом общении в целях выполнения профессиональных задач и усиления социальной интеграции.

ОПК-1 – Способен применять знания в области истории и теории 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 в части:

ОПК-1.1 – Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности.

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 в части:

- ОПК-2.1 – Способен работать с научной литературой;
- ОПК-2.2 – Способен собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований;
- ОПК-2.3 – Способен оценивать полученную информацию;
- ОПК-2.4 – Способен самостоятельно проводить научно-исследовательскую работу;
- ОПК-2.5 – Способен участвовать в научно-практических конференциях.

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с развитием исторического и традиционного костюма, цикличностью процессов формообразования в костюме в связи с развитием общества и культуры. Дисциплина призвана формировать профессиональные компетенции, связанные как со знанием и пониманием логики развития костюма, как одной из областей материально-художественной культуры, так и с возможностями творческого применения исторического костюма в качестве творческого источника при проектировании современного костюма.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 9 зачетных единиц, 324 часов, из них 138 часа контактной работы с преподавателем и 186 часов, отведенных на самостоятельную работу обучающихся. Преподавание дисциплины ведется на 3 и 4 курсах, 5-7 семестрах, предусматривает проведение учебных занятий следующих видов: занятия лекционного типа в форме традиционных лекций и презентаций, занятия семинарского типа (практические занятия в форме выполнения практических заданий), самостоятельная работа обучающихся, групповые и индивидуальные консультации.

Программой предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости в форме оценки выполнения контрольных практических заданий, промежуточный контроль в форме зачета в 5-6 семестрах и экзамена в 7 семестре.

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих дисциплин: «Проектирование в дизайне костюма», «Теория рекламы и моды», «Художественное моделирование аксессуаров», а также для работы над выпускной квалификационной работой.

Аннотация рабочей программы дисциплины Б1.В.1 «Бизнес-планирование»

Дисциплина «Бизнес-планирование» является частью первого блока программы бакалавриата 54.03.01 Дизайн профиль Дизайн костюма и относится к части, формируемой участниками образовательных отношений.

Изучение данной дисциплины базируется на знании школьной программы по предмету: обществознание, математика, география.

Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций выпускника:

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

УК-10.1. Понимает базовые принципы функционирования экономики и экономического развития, цели и формы участия государства в экономике;

УК-10.2. Применяет методы экономического и финансового планирования для достижения текущих и долгосрочных финансовых целей;

УК-10.3. Использует финансовые инструменты для управления финансами, контролирует возможные экономические и финансовые риски.

Цель дисциплины: формирование у студентов базовых знаний о закономерностях и особенностях экономики и менеджмента управления организациями в сфере дизайнерской деятельности, создание условий для социализации личности на основе формирования научных представлений об экономике, менеджменте и маркетинге. В результате изучения дисциплины студент должен:

Знать:

- историю экономики и менеджмента в мире и в России; их иерархию; уровни; функции;
- современную систему менеджмента в России;
- структуру предприятий дизайна.

Уметь:

- анализировать и конструировать экономические аспекты процесса организации дизайнерской деятельности;
- осуществлять основные экономические расчеты проекта;

Владеть:

- понятийным аппаратом экономики и дизайн-менеджмента.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 3 зачетные единицы, 108 часов, из них 34 часа контактной работы с преподавателем и 74 часа, отведенных на самостоятельную работу обучающихся. Преподавание ведется на 4 курсе в 8 семестре и предусматривает проведение учебных занятий следующих видов: занятия лекционного типа в форме традиционных лекций, занятия семинарского типа в форме семинаров в форме дискуссий и обсуждения докладов, самостоятельная работа обучающихся, групповые и индивидуальные консультации.

Программой предусмотрены следующие виды контроля: текущая аттестация в форме письменного тестирования по итогам изучения отдельных блоков дисциплины; промежуточная аттестация в форме письменного тестирования в ходе зачета после 8 семестра.

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих дисциплин:

- Основы организации проектной деятельности;
- При выполнении выпускной квалификационной работы.

Аннотация рабочей программы дисциплины Б1.В.2

«Технологии деловых коммуникаций в профессиональной деятельности»

Дисциплина «Технологии деловых коммуникаций в профессиональной деятельности» является частью первого блока программы бакалавриата 54.03.01 Дизайн профиль Дизайн костюма и относится к части, формируемой участниками образовательных отношений.

Изучение данной дисциплины базируется на знании школьной программы по гуманитарным и общественным предметам: история, литература, обществоведение, на знаниях, умениях и навыках, полученных при изучении дисциплин «Иностранный язык», «Безопасность жизнедеятельности».

Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций выпускника:

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

УК-4.1. Выбирает стиль общения на государственном языке Российской Федерации и иностранном языке в зависимости от цели и условий партнерства; адаптирует речь, стиль общения и язык жестов к ситуациям взаимодействия;

УК-4.2. Ведет диалог для сотрудничества в социальной и профессиональной сферах;

УК-4.3. Ведет деловую переписку на государственном языке Российской Федерации и иностранном языке с учетом особенностей стилистики официальных и неофициальных писем и социокультурных различий в формате корреспонденции.

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

УК-9.1. Обладает представлениями о принципах недискриминационного взаимодействия при коммуникации в различных сферах жизнедеятельности, с учетом

социально-психологических особенностей лиц с ограниченными возможностями здоровья;

УК-9.2 Осуществляет профессиональную деятельность с инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья;

УК-9.3. Взаимодействует в социальной и профессиональной сферах с инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья.

Целью дисциплины «Технологии деловых коммуникаций в профессиональной деятельности» является формирование у студентов как теоретических знаний, так и практических умений и навыков в области профессионального общения, вытекающих из профиля подготовки бакалавра по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн.

Совместно с другими элементами общеобразовательной программы высшего образования дисциплина участвует в формировании профессионально ориентированной компетентной модели выпускника направления подготовки 54.03.01 Дизайн.

Задачи дисциплины - обучение студентов практическим навыкам ведения деловых бесед, переговоров, выступлений на бизнес-мероприятиях, составления деловых писем с учетом международной, межкультурной и межрелигиозной специфики; обучение правилам этики и этикета в профессиональном общении, правилам субординации при речевом общении с лицом более высокого положения; обучение техникам и приёмам эффективного общения в профессиональной деятельности (в том числе на международном, межкультурном и межрелигиозном уровнях; др.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 4 зачетные единицы, 144 часов, из них 76 часов контактной работы с преподавателем и 68 часов, отведенных на самостоятельную работу обучающихся. Преподавание дисциплины ведется на 1 курсе в 1 и 2 семестрах продолжительностью 18 недель и предусматривает проведение учебных занятий следующих видов: занятия лекционного типа в форме лекции с использованием мультимедийных средств; лекции-презентации, лекции-диалога, занятия семинарского типа в виде практических занятий в форме тренингов, ситуационно-ролевых игр, решения ситуационных задач, анализа деловых бесед, дискурс-анализа профессиональных речей, круглых столов, работы в группах, самостоятельная работа обучающихся, групповые и индивидуальные консультации.

Программой предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости в форме тестирования, тренинга, решению ситуационных задач, защиты группового проекта (круглого стола), промежуточная аттестация в форме зачета в 1 семестре и экзамена во 2 семестре.

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих дисциплин:

- производственная практика, производственной (преддипломной) практики.

Аннотация рабочей программы дисциплины Б1.В.3

«Авторский дизайн-проект»

Дисциплина «Авторский дизайн-проект» является частью первого блока программы бакалавриата 54.03.01 Дизайн профиль Дизайн костюма и относится к части, формируемой участниками образовательных отношений.

Изучение данной дисциплины базируется на теоретических и практических знаниях, умениях и навыках, полученных студентами в процессе освоения дисциплин «Макетирование костюма», «Проектирование в дизайне костюма», «Основы профессионального мастерства в дизайне костюма», «Компьютерные технологии в дизайне костюма».

Дисциплина направлена на формирование профессиональных компетенций выпускника:

ПК-1 – Способен к выполнению работ по проведению предпроектных дизайнерских исследований и созданию моделей/коллекций одежды; изучению

производственных и экономических требований, предъявляемых к дизайну одежды для реализации проекта заказчика; исследованию нужд, пожеланий и предпочтений потребителей, предъявляемых к дизайну одежды; анализируемому дизайн-трендов одежды в части:

ПК-1.1 – Способен к выполнению работ по проведению предпроектных дизайнерских исследований и созданию моделей/коллекций одежды;

ПК – 1.2 – Способен к изучению производственных и экономических требований, предъявляемых к дизайну одежды для реализации проекта заказчика;

ПК – 1.3 – Способен к исследованию нужд, пожеланий и предпочтений потребителей, предъявляемых к дизайну одежды;

ПК – 1.4 – Способен анализировать дизайн-трендов одежды.

ПК-2 – Способен к проектированию модного визуального образа и стиля новых сезонных, тематических, ролевых моделей/коллекций одежды; макетированию, моделированию вариантов дизайнерских решений в различных материалах и технологиях; изготовлению экспериментальных моделей (опытных образцов) одежды в части:

ПК-2.1 – Способен к проектированию модного визуального образа и стиля новых сезонных, тематических, ролевых моделей/коллекций одежды;

ПК-2.2 – Способен к макетированию, моделированию вариантов дизайнерских решений в различных материалах и технологиях;

ПК-2.3 – Способен к изготовлению экспериментальных моделей (опытных образцов) одежды.

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с практической реализацией креативных идей дизайнера костюма в реальные изделия и коллекции.

Цель курса: выполнение в материале коллекции, разработанной студентом в соответствии с требованиями современной моды, полное раскрытие творческого замысла, формирование системы теоретических знаний и практических навыков, необходимых для создания одежды различного ассортимента на высоком профессиональном уровне.

Задачи курса - в процессе обучения студенты должны получить, закрепить и развить знания о:

- тенденциях в современной моде
- выполнении технического эскиза
- правильном конструкторском решении
- точном выполнении коллекции в соответствии с эскизом
- последовательности выполнения технологических операций при изготовлении коллекции;
- изучение основных задач и методов конструирования костюма,
- освоение способов разработки основ плечевых и поясных женских, мужских и детских изделий,
- формирование навыков конструирования одежды, обеспечивающей хорошую посадку, как на типовые фигуры, так и на фигуры с отклонением от типового телосложения.
- совершенствование навыков приемов макетирования костюма,
- формирование навыков в области анализа качества посадки изделий на фигуре,
- приобретение понимания взаимосвязи проектируемой формы изделия с точностью его конструктивных элементов, свойствами материалов, размерами и пропорциями фигуры.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 6 зачетных единиц, 216 часов, из них 72 часа контактной работы с преподавателем, в том числе практическая подготовка 64 часа и 144 часа, отведенных на самостоятельную работу обучающихся. Преподавание дисциплины ведется на 4 курсе, 7-8 семестрах и предусматривает проведение учебных занятий следующих видов: занятия семинарского типа (практические занятия в форме выполнения практических заданий, разработки проекта), самостоятельная

работа обучающихся в форме самоподготовки к практическим занятиям: подготовки проектных и макетных материалов по теме задания, выполнения эскизных чертежей по теме задания, групповые и индивидуальные консультации.

Программой предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости в форме оценки выполнения контрольных практических заданий, промежуточный контроль в форме зачета с оценкой в 7 семестре и экзамена в 8 семестре.

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих дисциплин: проектирование в дизайне костюма, выполнении выпускной квалификационной работы.

Аннотация рабочей программы дисциплины Б1.В.4 «Макетирование костюма»

Дисциплина «Макетирование костюма» является частью первого блока программы бакалавриата 54.03.01 Дизайн профиль Дизайн костюма и относится к части, формируемой участниками образовательных отношений.

Изучение данной дисциплины базируется на теоретических и практических знаниях, умениях и навыках, полученных студентами в процессе освоения дисциплин «Пластическое моделирование», «История искусства и дизайна», учебной практики.

Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций выпускника:

ПК-2 – Способен к проектированию модного визуального образа и стиля новых сезонных, тематических, ролевых моделей/коллекций одежды; макетированию, моделированию вариантов дизайнерских решений в различных материалах и технологиях; изготовлению экспериментальных моделей (опытных образцов) одежды в части:

ПК-2.1 – Способен к проектированию модного визуального образа и стиля новых сезонных, тематических, ролевых моделей/коллекций одежды;

ПК-2.2 – Способен к макетированию, моделированию вариантов дизайнерских решений в различных материалах и технологиях;

ПК-2.3 – Способен к изготовлению экспериментальных моделей (опытных образцов) одежды.

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных со способами и методами макетирования костюма, методикой создания основ и моделирования частей костюма, способами формообразования костюма, творческого поиска формы костюма.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 7 зачетных единиц, 252 часов, из них 106 часов контактной работы с преподавателем и 146 часов, отведенных на самостоятельную работу обучающихся.

Преподавание дисциплины ведется на 2 и 3 курсах в 4, 5 и 6 семестрах и предусматривает проведение учебных занятий следующих видов: занятия семинарского типа в виде практических занятий в форме работы в группах, выполнения практических заданий, самостоятельная работа обучающихся в форме самоподготовки к практическим занятиям и подготовки практического задания, групповые и индивидуальные консультации.

Программой предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости в форме отчета проектными материалами по итогам освоения отдельных блоков, промежуточная аттестация в форме зачета с оценкой в 4,5 и 6 семестрах.

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих дисциплин: проектирование в дизайне костюма.

Аннотация рабочей программы дисциплины Б1.В.ДВ.1

«Элективные дисциплины по физической культуре и спорту»

Дисциплина «Элективные дисциплины по физической культуре и спорту» (общая физическая подготовка, легкая атлетика, волейбол, аэробика, адаптивная физкультура) является частью первого блока программы бакалавриата по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн профиль Дизайн костюма.

Изучение данной дисциплины базируется на знании школьной программы по предмету: физическая культура.

Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций выпускника:

УК-7 – Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности в части б

УК-7.1. Поддерживает должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности и соблюдает нормы здорового образа жизни;

УК-7.2. Планирует свое рабочее и свободное время для оптимального сочетания физической и умственной нагрузки и обеспечения работоспособности;

УК-7.3. Соблюдает нормы здорового образа жизни в различных жизненных ситуациях и в профессиональной деятельности.

Основные задачи физического воспитания студентов, отнесенных по состоянию здоровья к специальной медицинской группе, следующие: - укрепление здоровья, ликвидация или стойкая компенсация нарушений, вызванных заболеванием; улучшение физического развития; освоение жизненно важных двигательных умений, навыков и качеств; постепенная адаптация организма к воздействию физических нагрузок, расширение диапазона функциональных возможностей физиологических систем организма; закаливание и повышение сопротивляемости защитных сил организма; формирование волевых качеств личности и интереса к регулярным занятиям физическими упражнениями; воспитание сознательного и активного отношения к ценности здоровья и здоровому образу жизни; овладение комплексами упражнений, благоприятно воздействующих на состояние организма обучающегося с учетом имеющегося у него заболевания; обучение правилам подбора, выполнения и самостоятельного формирования комплекса упражнений утренней гигиенической гимнастики с учетом рекомендаций врача и педагога; обучение способам самоконтроля при физических нагрузках различного характера; соблюдение правил личной гигиены, рационального режима труда и отдыха, полноценного и рационального питания.

Общая трудоемкость составляет 328 часов контактной работы с преподавателем.

Преподавание дисциплины ведется на 1, 2 и 3 курсах и предусматривает проведение учебных занятий следующих видов: практические занятия в форме учебно-тренировочных занятий (для студентов, освобожденных от занятий физической культурой в форме сдачи: дневника самоконтроля, реферата, индивидуального проекта и тестирования); групповые и индивидуальные консультации.

Программой предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости в форме сдачи нормативов и промежуточная аттестация в форме зачета в 3,4,5,6 семестрах.

Основные положения модуля должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих дисциплин:

- Безопасность жизнедеятельности.

Аннотация рабочей программы дисциплины Б.1.В.ДВ.2.1 «Теория рекламы и моды»

Дисциплина «Теория рекламы и моды» является первой дисциплиной по выбору первого блока программы бакалавриата 54.03.01 Дизайн профиль Дизайн костюма и относится к части, формируемой участниками образовательных отношений.

Изучение данной дисциплины базируется на теоретических и практических знаниях, умениях и навыках, полученных студентами в процессе освоения дисциплин «Проектирование в дизайне костюма», «История искусства и дизайна», «История костюма».

Дисциплина направлена на формирование профессиональных компетенций выпускника:

ПК-1 – Способен к выполнению работ по проведению предпроектных дизайнерских исследований и созданию моделей/коллекций одежды; изучению производственных и экономических требований, предъявляемых к дизайну одежды для реализации проекта заказчика; исследованию нужд, пожеланий и предпочтений потребителей, предъявляемых к дизайну одежды; анализируванию дизайн-трендов одежды в части:

ПК-1.1 – Способен к выполнению работ по проведению предпроектных дизайнерских исследований и созданию моделей/коллекций одежды;

ПК – 1.2 – Способен к изучению производственных и экономических требований, предъявляемых к дизайну одежды для реализации проекта заказчика;

ПК – 1.3 – Способен к исследованию нужд, пожеланий и предпочтений потребителей, предъявляемых к дизайну одежды;

ПК – 1.4 – Способен анализировать дизайн-трендов одежды.

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с освоением студентами основных положений теории рекламы и важнейших факторов влияния на неё современных приемов дизайн - проектирования, ознакомлением учащихся с базовыми методиками оценки эффективности рекламы, рекламной акции и рекламной кампании; усвоение студентами необходимого объема знаний и практических навыков по художественному проектированию и производству эффективного рекламного продукта; овладение учащимися приемами оценки возможных результатов проектирования рекламы, последствий использования различных технологий монтажа и художественного оформления современной рекламной продукции; отработка правил выбора путей решения конкретных проблем, возникающих в практической деятельности при исполнении заказов рекламодателя, при проведении рекламных акций и кампаний или при организации участия в них разработчика рекламы, а также основные концепции происхождения моды как социального феномена, социально-психологическими и экономическими аспекты ее развития, закономерности функционирования.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 6 зачетных единиц, 216 часов. Преподавание дисциплины ведется на 4 курсе в 7 и 8 семестрах и предусматривает проведение учебных занятий следующих видов: занятия лекционного типа в форме вводных, традиционных и проблемных лекций и презентаций, занятия семинарского типа в виде практических занятий в форме обсуждения вопросов, выносимых на дискуссию, выступлений с реферативными докладами и их обсуждение, самостоятельная работа обучающихся, групповые и индивидуальные консультации.

Программой предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости в форме отчета аналитическими и проектными материалами по итогам освоения отдельных блоков, промежуточная аттестация в форме зачета в 7 семестре и зачета с оценкой в 8 семестре.

Основные положения дисциплины должны быть использованы при изучении дисциплин:

- Проектирование в дизайне костюма
- Основы организации проектной деятельности.

Дисциплина является предшествующей для выполнения выпускной квалификационной работы.

Аннотация рабочей программы дисциплины Б1.В.ДВ.2.2 «Основы эргодизайна»

Дисциплина «Основы эргодизайна» является второй дисциплиной по выбору первого блока программы бакалавриата 54.03.01 Дизайн профиль Дизайн костюма и относится к части, формируемой участниками образовательных отношений.

Изучение данной дисциплины базируется на теоретических и практических знаниях, умениях и навыках, полученных студентами в процессе освоения дисциплин

«Проектирование в дизайне костюма», «Основы профессионального мастерства в дизайне костюма».

Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций выпускника:

ПК-1 – Способен к выполнению работ по проведению предпроектных дизайнерских исследований и созданию моделей/коллекций одежды; изучению производственных и экономических требований, предъявляемых к дизайну одежды для реализации проекта заказчика; исследованию нужд, пожеланий и предпочтений потребителей, предъявляемых к дизайну одежды; анализируванию дизайн-трендов одежды в части:

ПК-1.1 – Способен к выполнению работ по проведению предпроектных дизайнерских исследований и созданию моделей/коллекций одежды;

ПК – 1.2 – Способен к изучению производственных и экономических требований, предъявляемых к дизайну одежды для реализации проекта заказчика;

ПК – 1.3 – Способен к исследованию нужд, пожеланий и предпочтений потребителей, предъявляемых к дизайну одежды;

ПК – 1.4 – Способен анализировать дизайн-трендов одежды.

Содержание дисциплины охватывает следующие вопросы: интеграция дизайна и эргономики, достигаемая в результате совместной деятельности представителей этих двух профессий, проектирование и совершенствование процессов (способов, алгоритмов, приёмов), а также тех характеристик средств и условий, которые непосредственно влияют на эффективность и качество деятельности и психофизиологическое состояние человека.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 6 зачетных единиц, 216 часов. Преподавание дисциплины ведется на 4 курсе в 7 и 8 семестрах и предусматривает проведение учебных занятий следующих видов: предусматривает проведение учебных занятий следующих видов: занятия лекционного типа в форме лекций традиционного типа и презентаций, занятия семинарского типа (практические занятия в форме выполнения практических заданий), самостоятельная работа обучающихся, групповые и индивидуальные консультации.

Программой предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости в форме отчета аналитическими и проектными материалами по итогам освоения отдельных блоков, промежуточная аттестация в форме зачета в 7 семестре и зачета с оценкой в 8 семестре.

Программой предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости в форме тестов и оценки выполнения контрольных практических заданий, промежуточный контроль в форме зачета с оценкой в 7 семестре и экзамена в 8 семестре.

Основные положения дисциплины должны быть использованы при изучении дисциплин:

- Проектирование в дизайне костюма;
- Основы организации проектной деятельности.

Дисциплина является предшествующей для выполнения выпускной квалификационной работы.

Аннотация рабочей программы дисциплины Б1.В.ДВ.3.1 «Основы дизайна в туриндустрии»

Дисциплина «Основы дизайна в туриндустрии» является первой дисциплиной по выбору первого блока программы бакалавриата 54.03.01 Дизайн профиль Дизайн костюма и относится к части, формируемой участниками образовательных отношений.

Изучение данной дисциплины базируется на теоретических и практических знаниях, умениях и навыках, полученных студентами в процессе освоения дисциплин «Проектирование в дизайне костюма», «Информационные технологии в дизайне», «Компьютерные технологии в дизайне костюма», «Основы профессионального мастерства в дизайне костюма», «Основы проектирования шрифта».

Дисциплина направлена на формирование профессиональных компетенций выпускника:

ПК-1 – Способен к выполнению работ по проведению предпроектных дизайнерских исследований и созданию моделей/коллекций одежды; изучению производственных и экономических требований, предъявляемых к дизайну одежды для реализации проекта заказчика; исследованию нужд, пожеланий и предпочтений потребителей, предъявляемых к дизайну одежды; анализируванию дизайн-трендов одежды в части:

ПК-1.1 – Способен к выполнению работ по проведению предпроектных дизайнерских исследований и созданию моделей/коллекций одежды;

ПК – 1.2 – Способен к изучению производственных и экономических требований, предъявляемых к дизайну одежды для реализации проекта заказчика;

ПК – 1.3 – Способен к исследованию нужд, пожеланий и предпочтений потребителей, предъявляемых к дизайну одежды;

ПК – 1.4 – Способен анализировать дизайн-трендов одежды.

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с изучением и пониманием значения и возможных областей применения дизайна в современной туриндустрии.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 5 зачетных единиц, 180 часов, из них 56 часов контактной работы с преподавателем и 124 часа, отведенных на самостоятельную работу обучающихся. Преподавание дисциплины ведется на 4 курсе, в 7 семестре, предусматривает проведение учебных занятий следующих видов: занятия лекционного типа в форме традиционных лекций и проблемных лекций, практические занятия в форме работы в группах, выполнения практических заданий, самостоятельная работа студента в форме самоподготовки к лекционным и практическим занятиям, выполнения практических заданий, подготовки реферата, групповые и индивидуальные консультации.

Программой предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости в форме тестирования и кейсов, промежуточный контроль в форме зачета с оценкой - аттестации итогового практического задания – аналитического реферата и проектной разработки на заданную тему.

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении дисциплины:

- Проектирование в дизайне костюма.

Дисциплина является предшествующей для производственной (преддипломной) практики, выполнения выпускной квалификационной работы.

Аннотация рабочей программы дисциплины Б1.В.ДВ.3.2 «Основы дизайна в выставочно-ярмарочной деятельности»

Дисциплина «Основы дизайна в выставочно-ярмарочной деятельности» является второй дисциплиной по выбору первого блока программы бакалавриата 54.03.01 Дизайн профиль Дизайн костюма и относится к части, формируемой участниками образовательных отношений.

Изучение данной дисциплины базируется на теоретических и практических знаниях, умениях и навыках, полученных студентами в процессе освоения дисциплин «Проектирование в дизайне костюма», «Информационные технологии в дизайне», «Компьютерные технологии в дизайне костюма», «Основы профессионального мастерства в дизайне костюма», «Основы проектирования шрифта».

Дисциплина направлена на формирование профессиональных компетенций выпускника:

ПК-1 – Способен к выполнению работ по проведению предпроектных дизайнерских исследований и созданию моделей/коллекций одежды; изучению

производственных и экономических требований, предъявляемых к дизайну одежды для реализации проекта заказчика; исследованию нужд, пожеланий и предпочтений потребителей, предъявляемых к дизайну одежды; анализируемому дизайн-трендов одежды в части:

ПК-1.1 – Способен к выполнению работ по проведению предпроектных дизайнерских исследований и созданию моделей/коллекций одежды;

ПК – 1.2 – Способен к изучению производственных и экономических требований, предъявляемых к дизайну одежды для реализации проекта заказчика;

ПК – 1.3 – Способен к исследованию нужд, пожеланий и предпочтений потребителей, предъявляемых к дизайну одежды;

ПК – 1.4 – Способен анализировать дизайн-трендов одежды.

Содержание дисциплины обеспечивает освоение студентами основ дизайна в области выставочно-ярмарочной деятельности, знакомит с базовыми положениями организации участия предприятий в выставках и ярмарках, дает необходимый объем теоретических знаний и практических навыков по проектированию и организации экспозиций. Дисциплина дает представление об истоках искусства экспонирования и истории зарождения и развития выставочно-ярмарочного дела; знакомит с выставочной терминологией, понятиями и определениями, приемами проектирования, технологиями монтажа и художественного оформления современных выставочных стендов. В задачи дисциплины также входит отработка типовых приемов и методов решения конкретных проблем, возникающих в практической деятельности при проведении выставочных мероприятий или при организации участия в них экспонентов.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 5 зачетных единиц, 180 часов, из них 56 часов контактной работы с преподавателем и 124 часа, отведенных на самостоятельную работу обучающихся. Преподавание дисциплины ведется на 4 курсе, в 7 семестре, предусматривает проведение учебных занятий следующих видов: занятия лекционного типа в форме традиционных лекций, занятия семинарского типа в форме практических занятий в виде работы в группах, выполнения практических заданий, разработки проекта, деловой игры, самостоятельная работа обучающихся в форме самоподготовки к лекционным и практическим занятиям, выполнения практических заданий, групповые и индивидуальные консультации.

Программой предусмотрены следующие виды контроля: текущая аттестация успеваемости в оценки выполнения практических заданий, промежуточная аттестация в форме зачета с оценкой - аттестации итогового практического задания – проектной разработки на заданную тему.

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении дисциплины:

- Проектирование в дизайне костюма.

Дисциплина является предшествующей для производственной (преддипломной) практики, выполнения выпускной квалификационной работы.

Аннотация рабочей программы дисциплины Б1.В.ДВ.4.1 «Фотографика»

Дисциплина «Фотографика» является первой дисциплиной по выбору первого блока программы бакалавриата 54.03.01 Дизайн профиль Дизайн костюма и относится к части, формируемой участниками образовательных отношений.

Изучение данной дисциплины базируется на знаниях, умениях и навыках, полученных при изучении дисциплин «История искусства и дизайна», «Проектирование в дизайне костюма», «Информационные технологии в дизайне», «Компьютерные технологии в дизайне костюма», «Основы профессионального мастерства в дизайне костюма», учебной практики.

Дисциплина направлена на формирование профессиональных компетенций выпускника:

ПК-2 – Способен к проектированию модного визуального образа и стиля новых сезонных, тематических, ролевых моделей/коллекций одежды; макетированию, моделированию вариантов дизайнерских решений в различных материалах и технологиях; изготовлению экспериментальных моделей (опытных образцов) одежды в части:

ПК-2.1 – Способен к проектированию модного визуального образа и стиля новых сезонных, тематических, ролевых моделей/коллекций одежды;

ПК-2.2 – Способен к макетированию, моделированию вариантов дизайнерских решений в различных материалах и технологиях.

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с освоением студентами использования фотографии в дизайне.

Задача курса:

- закрепление и развитие на практике профессиональных знаний в области теории фотографии и композиции;

- освоение навыков и приемов в решении изобразительных задач посредством фотографической съёмки;

- изучение проблем тональной (цветовой) гармонии, и умение передавать настроение и состояние в своих работах;

- освоение различных базовых методов анализа и редактирования изображения;

- изучение и практическое освоение различных приёмов работы со светом.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 5 зачетных единиц, 180 часов, из них 56 часов контактной работы с преподавателем и 124 часа, отведенных на самостоятельную работу обучающихся. Преподавание дисциплины ведется на 4 курсе, в 7 семестре, предусматривает проведение учебных занятий следующих видов: практические занятия в форме выполнения практических заданий, самостоятельная работа обучающихся в форме самоподготовки к практическим занятиям и выполнения практических заданий, групповые и индивидуальные консультации.

Программой предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости в форме отчета аналитическими и проектными материалами по итогам освоения отдельных блоков, промежуточная аттестация в форме зачета с оценкой.

Основные положения дисциплины должны быть использованы при изучении дисциплин:

- Проектирование в дизайне костюма;

- Основы организации проектной деятельности.

Дисциплина является предшествующей для выполнения выпускной квалификационной работы.

Аннотация рабочей программы дисциплины Б1.В.ДВ.4.2

«Художественное моделирование аксессуаров»

Дисциплина «Художественное моделирование аксессуаров» является второй дисциплиной по выбору первого блока программы бакалавриата 54.03.01 Дизайн профиль Дизайн костюма и относится к части, формируемой участниками образовательных отношений.

Изучение данной дисциплины базируется на знаниях, умениях и навыках, полученных при изучении дисциплин «История искусства и дизайна», «Проектирование в дизайне костюма», «Основы рисунка и пластической анатомии», «Основы живописи и цветной графики», учебной практики.

Дисциплина направлена на формирование профессиональных компетенций выпускника:

ПК-2 – Способен к проектированию модного визуального образа и стиля новых сезонных, тематических, ролевых моделей/коллекций одежды; макетированию,

моделированию вариантов дизайнерских решений в различных материалах и технологиях; изготовлению экспериментальных моделей (опытных образцов) одежды в части:

ПК-2.1 – Способен к проектированию модного визуального образа и стиля новых сезонных, тематических, ролевых моделей/коллекций одежды;

ПК-2.2 – Способен к макетированию, моделированию вариантов дизайнерских решений в различных материалах и технологиях.

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с проектированием и моделированием аксессуаров.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 5 зачетных единиц, 180 часов, из них 56 часов контактной работы с преподавателем и 124 часа, отведенных на самостоятельную работу обучающихся. Преподавание дисциплины ведется на 4 курсе, в 7 семестре, предусматривает проведение учебных занятий следующих видов: практические занятия в форме выполнения практических заданий: выполнение форэскизов по теме, выполнение эскизов интерьерного пространства по индивидуальной теме, выполнение серии графических работ по индивидуальной теме, выполнение объемных образцов, выполнение различных видов шрифтов, самостоятельная работа обучающихся, групповые и индивидуальные консультации.

Программой предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости в форме отчета аналитическими и проектными материалами по итогам освоения отдельных блоков, промежуточная аттестация в форме зачета с оценкой.

Основные положения дисциплины должны быть использованы при изучении дисциплин:

- Проектирование в дизайне костюма;
- Основы организации проектной деятельности.

Дисциплина является предшествующей для выполнения выпускной квалификационной работы.

Аннотация рабочей программы дисциплины Б1.В.ФТД.1 «Технология презентаций»

Дисциплина «Технология презентаций» является первой факультативной дисциплиной первого блока программы бакалавриата направления подготовки 54.03.01 «Дизайн» профиль Дизайн костюма и относится к части, формируемой участниками образовательных отношений.

Изучение данной дисциплины базируется на знании школьной программы по гуманитарным и техническим предметам: информатика, на знаниях, умениях и навыках, полученных при изучении дисциплин «Пропедевтика в дизайне костюма».

Дисциплина направлена на формирование профессиональных компетенций выпускника:

ПК-1 – Способен к выполнению работ по проведению предпроектных дизайнерских исследований и созданию моделей/коллекций одежды; изучению производственных и экономических требований, предъявляемых к дизайну одежды для реализации проекта заказчика; исследованию нужд, пожеланий и предпочтений потребителей, предъявляемых к дизайну одежды; анализируанию дизайн-трендов одежды в части:

ПК-1.1 – Способен к выполнению работ по проведению предпроектных дизайнерских исследований и созданию моделей/коллекций одежды;

ПК – 1.2 – Способен к изучению производственных и экономических требований, предъявляемых к дизайну одежды для реализации проекта заказчика;

ПК – 1.3 – Способен к исследованию нужд, пожеланий и предпочтений потребителей, предъявляемых к дизайну одежды;

ПК – 1.4 – Способен анализировать дизайн-трендов одежды.

ПК-2 – Способен к проектированию модного визуального образа и стиля новых сезонных, тематических, ролевых моделей/коллекций одежды; макетированию, моделированию вариантов дизайнерских решений в различных материалах и технологиях; изготовлению экспериментальных моделей (опытных образцов) одежды в части:

ПК-2.1 – Способен к проектированию модного визуального образа и стиля новых сезонных, тематических, ролевых моделей/коллекций одежды.

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с изучением и пониманием разработки презентаций, значения и возможных областей их применения в дизайне.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 часа, из них 38 часов контактной работы с преподавателем и 34 часа, отведенных на самостоятельную работу обучающихся. Преподавание дисциплины ведется на 1 курсе в 1 семестре продолжительностью 18 недель и предусматривает проведение практических занятий в форме выполнения практических заданий, работы в группах, разработки проекта и самостоятельной работы обучающихся, групповые и индивидуальные консультации.

Программой предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости в форме посещаемости, текущую аттестацию в форме оценки выполнения практических заданий по итогам изучения отдельных блоков дисциплины; промежуточная аттестация в форме зачета.

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих дисциплин:

- Проектирование в дизайне костюма;
- Основы профессионального мастерства в дизайне костюма;
- Основы организации проектной деятельности;
- Основы дизайна в туриндустрии.

Аннотация рабочей программы дисциплины Б1.В.ФТД.2 «Технический рисунок»

Дисциплина «Технический рисунок» является второй факультативной дисциплиной первого блока программы бакалавриата направления подготовки 54.03.01 «Дизайн» профиль Дизайн костюма и относится к части, формируемой участниками образовательных отношений.

Изучение данной дисциплины базируется на знании школьной программы по гуманитарным и техническим предметам: черчение, геометрия, на знаниях, умениях и навыках, полученных при изучении дисциплин «Основы рисунка и пластической анатомии».

Дисциплина направлена на формирование профессиональных компетенций выпускника:

ПК-1 – Способен к выполнению работ по проведению предпроектных дизайнерских исследований и созданию моделей/коллекций одежды; изучению производственных и экономических требований, предъявляемых к дизайну одежды для реализации проекта заказчика; исследованию нужд, пожеланий и предпочтений потребителей, предъявляемых к дизайну одежды; анализируванию дизайн-трендов одежды в части:

ПК-1.1 – Способен к выполнению работ по проведению предпроектных дизайнерских исследований и созданию моделей/коллекций одежды;

ПК – 1.2 – Способен к изучению производственных и экономических требований, предъявляемых к дизайну одежды для реализации проекта заказчика;

ПК – 1.3 – Способен к исследованию нужд, пожеланий и предпочтений потребителей, предъявляемых к дизайну одежды;

ПК – 1.4 – Способен анализировать дизайн-трендов одежды.

ПК-2 – Способен к проектированию модного визуального образа и стиля новых сезонных, тематических, ролевых моделей/коллекций одежды; макетированию, моделированию вариантов дизайнерских решений в различных материалах и технологиях; изготовлению экспериментальных моделей (опытных образцов) одежды в части:

ПК-2.1 – Способен к проектированию модного визуального образа и стиля новых сезонных, тематических, ролевых моделей/коллекций одежды.

Дисциплина ориентирует студентов на получение теоретических и практических знаний по овладению основными принципами проекционного черчения и проектирования; геометрическом построении плоских и объемных фигур. Ее изучение способствует решению основных типовых задач связанных с профессиональной деятельностью дизайнера. Знания, умения и навыки, приобретенные в результате изучения дисциплины, позволяют изображать не только существующие, но и проектируемые предметы, способствуют развитию пространственного воображения - умения человека мысленно представить форму, размеры, пропорции, положение в пространстве и другие свойства различных предметов, - без которого невозможна творческая дизайнерская деятельность.

В результате изучения дисциплины «Технический рисунок», студенты изучают:

- Закономерности построения пространственных объектов методом ортогонального проецирования;
- Методы геометрических основ аксонометрических проекции;
- Методы перспективных построений пространственных объектов и тел;
- Закономерности построения теней в аксонометрических и центральных проекциях.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 часа, из них 38 часов контактной работы с преподавателем и 34 часа, отведенных на самостоятельную работу обучающихся. Преподавание дисциплины ведется на 3 курсе в 5 семестре продолжительностью 18 недель и предусматривает проведение практических занятий в форме выполнения практических заданий, работы в группах, разработки проекта и самостоятельной работы обучающихся, групповые и индивидуальные консультации.

Программой предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости в форме посещаемости, текущую аттестацию в форме оценки выполнения практических заданий по итогам изучения отдельных блоков дисциплины; промежуточная аттестация в форме зачета.

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих дисциплин:

- Проектирование в дизайне костюма;
- Основы профессионального мастерства в дизайне костюма;
- Основы организации проектной деятельности;
- Основы дизайна в выставочно-ярмарочной деятельности.