АННОТАЦИЯ

дисциплины «Компьютерное проектирование костюма»

Объем трудоемкости: 3 зачетные единицы (108 часов, из них – 72 часа аудиторной нагрузки: лабораторные работы – 72часа; самостоятельная работа – 35,8 часа, ИКР – 0,2 часа, зачет).

Цель дисциплины:

В результате изучения дисциплины «Компьютерное проектирование костюма» студенты должны приобрести умения в работе с графическими программами, теоретические и практические навыки создания, редактирования, преобразования, пересылки, печати графических объектов. Так же ставится цель обучения бакалавров в области художественного проектирования костюма различным приемам и методам работы в графических программах разного уровня сложности для продуктивного обучения, саморазвития и совершенствования знаний

Задачи дисциплины:

– развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей путем освоения и использования методов графического проектирования в различных учебных дисциплинах.

– приобретение опыта использования графических программ в индивидуальной и коллективной проектной деятельности.

– дать студентам базовые знания в области графических программ их применения при различных условиях и задачах работы

– научить использовать современные и информационные технологии в сфере художественного проектирования изделий текстильной и лёгкой промышленности

– научить использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла

Место дисциплины в структуре ООП ВО

Дисциплина «Компьютерное проектирование костюма» относится к части Блока 1 "Дисциплины (модули)" учебного плана (дисциплина по выбору).

предшествующие дисциплины: Информационные технологии в искусстве костюма и текстиля; Иностранный язык; Живопись; Рисунок; Цветоведение.

последующие дисциплины: Реклама и презентация проекта; Муляжирование; Проектирование коллекций; Костюмографика; Художественное проектирование костюма.

Требования к уровню освоения дисциплины

Изучение данной учебной дисциплины направлено на формирование у обучающихся профессиональных компетенций ПК-7; ПК-18

№ п.п.	Индекс компетенции	Содержание компетенции (или её части)	В результате изучения учебной дисциплины обучающиеся должны		
			знать	**уметь**	**владеть**
1	ПК7	способностью использовать современные и информационные технологии в сфере художественного проектирования изделий	основные характеристики различных компьютерных программ и их инструментов, вариативность их использования в	самостоятельно определять правильность использования современных информационных технологии в конкретной работе по созда-	способность использовать современные информационные технологии при работе над

№ п.п.	Индекс компетенции	Содержание компетенции (или её части)	В результате изучения учебной дисциплины обучающиеся должны		
			знать	**уметь**	**владеть**
		текстильной и лёгкой промышленности	сфере художественного проектирования костюма, изделий текстильной и лёгкой промышленности	нию костюма, изделий текстильной и лёгкой промышленности.	созданием художественного проекта изделия
2	ПК18	готовностью использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла	виды и параметры компьютерных технологии необходимых в профессиональной деятельности, их вариативность и взаимозаменяемость при реализации творческого замысла.	Реализовывать творческий замысел с использованием компьютерных технологий на высоком уровне	навыками работы с графическими программами компьютерными технологиями, необходимыми для реализации творческого замысла

Основные разделы дисциплины:

№ раздела	Наименование разделов	Количество часов				
		Всего	Аудиторная работа			Внеаудиторная работа
			Л	ПЗ	ЛР	СРС
1	2	3	4	5	6	7
1.	Основы работы в программной среде CorelDRAW в проектировании костюма	54			36	18
2.	Основы работы в программной среде Photoshop в проектировании костюма	53,8			36	17,8
	Итого по дисциплине:	107,8			72	35,8

Курсовые работы: не предусмотрены

Форма проведения аттестации по дисциплине: зачет

Основная литература:

1 Гумерова, Г.Х. Основы компьютерной графики : учебное пособие / Г.Х. Гумерова ; Министерство образования и науки России, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Казанский национальный исследовательский технологический университет». - Казань : Издательство КНИТУ, 2013. - 87 с. : ил., табл. - Библиогр. в кн. - ISBN 978-5-7882-1459-7 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=258794.

2 Шпаков, П.С. Основы компьютерной графики : учебное пособие / П.С. Шпаков, Ю.Л. Юнаков, М.В. Шпакова ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Сибирский Федеральный университет. - Красноярск : Сибирский федеральный уни-

верситет, 2014. - 398 с. : табл., схем. - Библиогр. в кн.. - ISBN 978-5-7638-2838-2 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=364588

3 Селезнев, В. А. Компьютерная графика : учебник и практикум для академического бакалавриата / В. А. Селезнев, С. А. Дмитроченко. — 2-е изд., испр. и доп. — М. : Издательство Юрайт, 2017. — 228 с (Электронный ресурс библиотеки КубГУ) https://www.biblio-online.ru/book/9D7BE163-F862-4B3C-9E3A-B5A54292B74D

4. Изюмов, А.А. Компьютерные технологии в науке и образовании : учебное пособие / А.А. Изюмов, В.П. Коцубинский ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Томский Государственный Университет Систем Управления и Радиоэлектроники (ТУСУР). - Томск : Эль Контент, 2012. - 150 с. : ил.,табл., схем. - ISBN 978-5-4332-0024-1 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=208648

Автор (ы) РПД _ Обари Ф.М.
Ф.И.О.