

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1	Приобретение студентами практических навыков и методов работы с авторскими моделями, поиску и реализации нетиповых конструктивных и технологических решений
1.2	активизация творческой деятельности студентов
1.3	развитие навыков восприятия, представления и творческого мышления в поиске объемно- пространственных форм
1.4	развитие навыков выполнения авторских проектов в материале с различными свойствами и апробирования основных технических приёмов организации костюма сложной формы
1.5	поиск новых решений в дизайне костюма, развитие чувства стиля и гармонии, развитие профессиональных навыков, позволяющих создавать модели, отвечающие как уровню и технологии современного производства, так и ориентированные на перспективные культурные и технические тенденции

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

Цикл (раздел) ООП:	Б1.В.01
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Художественное проектирование костюма
2.1.2	Конструирование швейных изделий
2.1.3	Основы композиции
2.1.4	Технология швейных изделий
2.1.5	Пластическая анатомия
2.1.6	Материаловедение
2.2	Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Муляжирование
2.2.2	Художественное проектирование костюма
2.2.3	Компьютерная графика

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

ПК-2: Способен разрабатывать художественно-технические проекты швейных изделий и изделий декоративно-прикладного искусства индивидуального и интерьерного назначения

Знать:

основные закономерности и этапы выполнения художественного проекта;

Уметь:

адаптировать модные тенденции в коммерческие концепции дизайна одежды и новые образы к требованиям потребителей;

Владеть:

методикой сравнительного визуального, конструктивного и практического анализа дизайна одежды

ПК-3: Способен использовать информационные технологии при реализации творческого замысла**Знать:**

основные задачи и системы обработки информации при решении профессиональных задач;

Уметь:

применять компьютерные технологии при проектировании швейных и текстильных изделий

Владеть:

методологией разработки и анализом информационных потоков и информационных моделей;

ПК-1: Способен анализировать тенденции моды и изучать научно-техническую информацию отечественного и зарубежного опыта по тематике профессиональной деятельности**Знать:**

базовые знания по профессии в художественном проектировании

Уметь:

использовать теоретические и практические знания по дизайну, моде и стилю при изучении информации по тематике профессиональной деятельности

Владеть:

методами проектирования при разработке новых изделий текстильной и легкой промышленности

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

3.1	Знать:
основные закономерности и этапы выполнения художественного проекта;	
основные задачи и системы обработки информации при решении профессиональных задач;	
базовые знания по профессии в художественном проектировании	
3.2	Уметь:
адаптировать модные тенденции в коммерческие концепции дизайна одежды и новые образы к требованиям потребителей;	
применять компьютерные технологии при проектировании швейных и текстильных изделий	
использовать теоретические и практические знания по дизайну, моде и стилю при изучении информации по тематике профессиональной деятельности	
3.3	Владеть:
методикой сравнительного визуального, конструктивного и практического анализа дизайна одежды	
методологией разработки и анализом информационных потоков и информационных моделей;	
методами проектирования при разработке новых изделий текстильной и легкой промышленности	