



**1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

1.1	Сформировать представление об основных требованиях, предъявляемых к одежде, об основах размерной типологии населения, характеристике элементов конструкции швейных изделий; освоение способов построения чертежей деталей базовых и модельных конструкций
-----	---

**2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП**

Цикл (раздел) ООП:	Б1.В.01
<b>2.1</b>	<b>Требования к предварительной подготовке обучающегося:</b>
2.1.1	Материаловедение
2.1.2	Пластическая анатомия
2.1.3	Основы композиции
<b>2.2</b>	<b>Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:</b>
2.2.1	Технология швейных изделий
2.2.2	Выполнение проекта в материале
2.2.3	Муляжирование
2.2.4	Учебная практика: технологическая (проектно-технологическая) практика
2.2.5	Учебная практика: технологическая (проектно-технологическая) практика
2.2.6	Производственная практика: технологическая (проектно-технологическая) практика
2.2.7	Преддипломная практика
2.2.8	Художественное проектирование костюма

**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:**

методы разработки художественно-технических проектов швейных изделий и изделий декоративно-прикладного искусства индивидуального назначения;

**Уметь:**

разрабатывать художественно-технические проекты швейных изделий и изделий декоративно-прикладного искусства индивидуального назначения;

**Владеть:**

навыками создания художественно-технических проектов швейных изделий индивидуального назначения;

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

компьютерные технологии, используемые в художественном проектировании костюма;

**Уметь:**

применять компьютерные технологии при проектировании швейных и текстильных изделий

**Владеть:**

компьютерными технологиями, используемыми в процессе художественного проектирования костюма;

**В результате освоения дисциплины обучающийся должен**

<b>3.1</b>	<b>Знать:</b>
	методы разработки художественно-технических проектов швейных изделий и изделий декоративно-прикладного искусства индивидуального назначения;
	компьютерные технологии, используемые в художественном проектировании костюма;
<b>3.2</b>	<b>Уметь:</b>
	разрабатывать художественно-технические проекты швейных изделий и изделий декоративно-прикладного искусства индивидуального назначения;
	применять компьютерные технологии при проектировании швейных и текстильных изделий
<b>3.3</b>	<b>Владеть:</b>
	навыками создания художественно-технических проектов швейных изделий индивидуального назначения;
	компьютерными технологиями, используемыми в процессе художественного проектирования костюма;