

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное образовательное учреждение
высшего образования
«Северо-Осетинский государственный университет имени Коста Левановича
Хетагурова»

Аннотации рабочих программ учебных дисциплин
по направлению
29.03.05 «Конструирование изделий легкой промышленности»

Квалификация (степень)
Бакалавр

Аннотации рабочих программ блока 2 «Практики»

Аннотация рабочей программы

Б2.В.01(У) «Практика по получению первичных профессиональных умений и навыков»

Курс - 1; Семестр – 2

Общая трудоемкость 3 зач. ед (108 часа)

Форма контроля – отчет, защита отчета

1. Цели и задачи дисциплины:

Цель учебной практики – углубление, закрепление теоретической подготовки обучающихся и продолжение формирования у них компетенций в сфере профессиональной деятельности.

Задачами учебной практики являются:

закрепление и углубление студентами теоретических знаний, полученных при изучении дисциплин профессионального цикла; □ получение практических навыков проектирования и поэтапного изготовления швейных изделий из различных материалов с использованием необходимого технологического оборудования с последующим применением в профессиональной сфере по проектированию и изготовлению высокоэстетичных, эргономичных изделий для индивидуального и массового потребителя.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП:

«Практика по получению первичных профессиональных умений и навыков» относится к Блоку 2 «Практики».

3. Требования к результатам освоения дисциплины:

Дисциплина нацелена на формирование следующих компетенций:

- способностью работать в команде, толерантно воспринимая социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия (ОК-6);
- способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий (ОПК-7);
- способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта (ПК-4).

В результате изучения дисциплины студент должен:

Знать:

- требования, предъявляемые потребителями к одежде, аксессуарам и технические возможности предприятия для их изготовления;
- научно-техническую информацию, отечественном и зарубежном опыте;
- влияние параметров структуры материала на конструктивное, эстетическое восприятие изделий и их качество;
- технико- экономическую характеристику конструкций изделий;
- размерный ассортимент;
- основные положения о производственном и технологическом процессах, их структуре и характеристиках;
- основные этапы и методы технологических процессов производства швейных изделий;
- влияние требований эргономики и прогрессивной технологии производства изделий на разработку их конструкций;

Уметь:

- грамотно зарисовывать новый образец изделия, сохранив его образную характеристику и подчеркнув конструктивно-технологические особенности;
- прогнозировать свойства и качество готовых изделий по показателям свойств и качества материалов, входящих в пакет изделия;
- использовать структуру объектов швейного производства, их классификацию, структуру швейного предприятия, основные задачи его подразделений и применяемое

оборудование;

- использовать результаты антропометрических исследований размеров тела человека при проектировании одежды;

Владеть:

- практическими навыками в рисовании;
- средствами антропометрических исследований,
- основными принципами последовательного построения технологических процессов производства швейных изделий;
- методами определения показателей физико-механических свойств материалов и готовых изделий;
- навыками написания и оформления письменных работ, отчетов о проделанной работе.

Аннотация рабочей программы Б2.В.02(У) «Учебная творческая практика»

Курс - 2; Семестр – 4

Общая трудоемкость 6 зач. ед (216 часа)

Форма контроля – отчет, защита отчета

1. Цели и задачи дисциплины:

2. Место дисциплины в структуре ОПОП:

«Учебная творческая практика» относится к Блоку 2 «Практики».

3. Требования к результатам освоения дисциплины:

Дисциплина нацелена на формирование следующих компетенций:

- способностью владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка (ОПК-1);
- способностью владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями (ПК-1);
- способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта (ПК-4);
- способностью конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды (ПК-5);
- способностью выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале (ПК-7).

В результате изучения дисциплины студент должен:

Знать: основные этапы развития костюма и моды XX века в контексте развития дизайна в целом, его теоретических, исторических, культурных, инженерно-технических, творческих и др. аспектов; динамику становления и развития индустрии моды в XX веке; творческие концепции в дизайне костюма; крупнейших мастеров, особенности их творческих концепций и их роль в развитии моды и дизайна.

Уметь: самостоятельно подбирать и анализировать визуальную и текстовую информацию; ориентироваться в причинах эволюции моды и механизмах ее развития и распространения; выделять стилеобразующие элементы конкретного периода, дизайнера, страны, определять факторы влияния, исходя из визуальной информации; на основе полученных знаний прогнозировать тенденции и обосновывать свою точку зрения; классифицировать информацию; грамотно и логично излагать учебный материал, вести дискуссию, формулировать свое отношение к проблеме.

Владеть: профессиональной терминологией в области дизайна в целом и дизайна костюма; навыками самостоятельной работы с литературой и источниками в сети Интернет, работы с другими творческими источниками для подготовки к выступлениям на семинарах,

конференциях, для поиска информации в подготовке творческих работ; информацией об отдельных определениях, понятиях и терминах дисциплины, о творческих концепциях, модных стилях, периодах, направлениях; возможностями использования полученных знаний для оценки явлений моды и произведений искусства в контексте проектной деятельности; приемами публичных выступлений с научными докладами и сообщениями, навыками в области информационных технологий для создания презентаций выступлений и творческих работ.

Аннотация рабочей программы
Б2.В.03(П) «Практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности»

Курс - 3; Семестр – 6

Общая трудоемкость 3 зач. ед (108 часа)

Форма контроля – отчет, защита отчета

1. Цели и задачи дисциплины:

Цель практики: – углубление и закрепление знаний инженерного конструирования и технологии изготовления костюма, полученных при изучении дисциплин профессионального цикла.

Задачи практики:

- обеспечение возможности применения полученных в течение обучения навыков и знаний инженерного конструирования, и технологии изготовления костюма в практической деятельности;
- подготовка к целостному выполнению функций дизайнера при решении конкретной (проблемной) задачи;
- формирование способности по подготовке набора документации для изготовления швейного изделия, выбранного в качестве проектного;
- воспитание и развитие способности будущего дизайнера к работе над междисциплинарными проектами;
- планирование собственного учебного процесса, в том числе самостоятельной работы, во время прохождения практики.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП:

«Практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности» относится к Блоку 2 «Практики».

3. Требования к результатам освоения дисциплины:

Дисциплина нацелена на формирование следующих компетенций:

- способностью использовать основы правовых знаний в различных сферах деятельности (ОК-4);
- способностью использовать приемы оказания первой помощи, методы защиты в условиях чрезвычайных ситуаций (ОК-9);
- способностью обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи (ПК-2);
- способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта (ПК-4);
- способностью конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды (ПК-5);
- способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике (ПК-6).

В результате изучения дисциплины студент должен:

знать:

- методику дизайн-проектирования швейного изделия на конкретный тип фигуры;
- выбор конкретного изделия для изготовления на практике;

- корректировка базового комплекта лекал на фигуры не типового телосложения;
- технология изготовления швейного изделия на подкладке на конкретный тип фигуры;

уметь:

- выполнить анализ конкретной проблемной области изготовления модели швейного изделия на фигуру нетипового телосложения;
- ставить задачи; адаптировать к дизайнерской деятельности новые достижения инженерного конструирования и технологии изготовления костюма;
- разрабатывать предложения по совершенствованию разработки модели швейного изделия на фигуру нетипового телосложения;

владеть:

- методикой дизайн-проектирования швейного изделия на конкретный тип фигуры;
- навыками выполнения корректировки базового комплекта лекал на фигуры не типового телосложения;
- навыками планирования собственного учебного процесса, в том числе самостоятельной работы, во время прохождения практики;
- навыками по подготовке набора документации по изготовлению швейного изделия, выбранного в качестве проектного;
- подготовка и оформление отчета по практике.

**Аннотация рабочей программы
Б2.В.04(П) «Производственная творческая практика»**

Курс - 4; Семестр – 8

Общая трудоемкость 6 зач. ед (216 часа)

Форма контроля – отчет, защита отчета

1. Цели и задачи дисциплины:

- закрепление и углубление теоретических знаний и практических навыков, полученных при изучении дисциплин профессионального цикла учебного плана;
- приобретение опыта профессиональной (проектной, художественной, дизайнерской) деятельности с применением изученных технологий;
- изучение процесса художественной разработки и изготовления новых образцов одежды и фрагментов костюма;
- формирование навыков эскизирования, моделирования, презентации проектируемого авторского образа, стиля, идеи костюма;
- ознакомление с инновационными формами дизайнерской практики в современной системе индустрии моды: брендинг, мерчендайзинг, байинг, участие в профильных конкурсах, профессиональных показах мод. – сбор и анализ информации для курсового проектирования в области дизайна костюма.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП:

«Производственная творческая практика» относится к Блоку 2 «Практики».

3. Требования к результатам освоения дисциплины:

Дисциплина нацелена на формирование следующих компетенций:

- способностью работать в команде, толерантно воспринимая социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия (ОК-6);
- способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности (ОПК-6);
- способностью обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи (ПК-2);
- способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта (ПК-4);
- способностью конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной

среды (ПК-5);

- способностью разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологий изготовления: выполнять технические чертежи, разрабатывать технологическую карту исполнения дизайн-проекта (ПК-8).

В результате изучения дисциплины студент должен:

Знать:

- структуру организации предприятия индустрии моды, его особенности;
- основные этапы проектирования по разработке новых дизайнерских решений образцов одежды, коллекций, серий; основные функции дизайнера костюма, виды дизайнерских работ на предприятиях индустрии моды;
- основы художественно-промышленного производства; инженерного конструирования; технологии изготовления костюма;

Уметь:

- реализовать художественную идею проектируемого костюма в материале на заданную тему в условиях действующего предприятия индустрии моды»
- осуществлять подбор необходимых материалов и авторский надзор за изготовлением авторского образца, коллекции, серии;
- применять нормативно-правовую базу на практике;
- вести деловые переговоры и деловую переписку;
- проводить презентации дизайн-продукта;

Владеть:

- методами творческого процесса дизайнеров; выполнение поисковых эскизов, композиционных решений дизайн-объектов; создание художественного образа;
- практическими навыками различных видов изобразительного искусства и способов проектной графики, и рекламной мода-графики;
- практическими навыками выполнения управленческих функций в учреждениях, организациях, фирмах, структурных подразделениях, занимающихся разработкой дизайна костюма

**Аннотация рабочей программы
Б2.В.05(П) «Преддипломная практика»**

Курс - 4; Семестр – 8

Общая трудоемкость 3 зач. ед (108 часа)

Форма контроля – отчет, защита отчета

1. Цели и задачи дисциплины:

- приобретения опыта дизайнерской деятельности на предприятии и адаптация выпускника к реальным условиям современной индустрии моды.

Задачи дисциплины:

- приобретение практических навыков художественно-проектной деятельности дизайнера костюма на предприятии;
- сбор и анализ материала по теме бакалаврской работы.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП:

«Преддипломная практика» относится к Блоку 2 «Практики».

3. Требования к результатам освоения дисциплины:

Дисциплина нацелена на формирование следующих компетенций:

- способностью использовать основы экономических знаний в различных сферах деятельности (ОК-3);
- способностью работать в команде, толерантно воспринимая социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия (ОК-6);
- способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности (ОПК-6);
- способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с

использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий (ОПК-7);

- способностью владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями (ПК-1);
- способностью обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи (ПК-2);
- способностью учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств (ПК-3);
- способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта (ПК-4);
- способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике (ПК-6);
- способностью выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале (ПК-7);
- способностью разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологий изготовления: выполнять технические чертежи, разрабатывать технологическую карту исполнения дизайн-проекта (ПК-8).

В результате изучения дисциплины студент должен:

Знать:

- основные функции и должностные обязанности дизайнера на современном предприятии индустрии моды, обладать практическими навыками

Уметь:

- самостоятельно ставить и решать творческие задачи;
- выбирать ткани и другие используемые материалы в соответствии с художественными решениями и особенностями изготовления;
- пользоваться творческим источником;
- систематизировать и обрабатывать информацию о перспективном направлении мировой и отечественной моды;
- работать с различными типажными фигурами;
- идейно - новаторски решать художественные задачи в соответствии с профилем предприятия.

Владеть:

- графическими приемами моделирования новых видов одежды различных ассортиментных групп в соответствии с профилем предприятия, способами объемного формообразования модного костюма.