

# СОВРЕМЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ КОСТЮМА

## 1. Цель освоения дисциплины

Изучение технических средств художественного проектирования костюма, анализа моделей, основ композиции костюма, влияния декоративно-функциональных элементов композиции костюма на силуэт и формы костюма, классификации, а также формирование знаний и умений, необходимых для преподавания в общеобразовательной школе предметной области «Технология».

## 2. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина «Современные технологии в дизайне костюма» относится к вариативной части блока дисциплин и является дисциплиной по выбору.

Для освоения дисциплины «Современные технологии в дизайне костюма» обучающиеся используют знания, умения, способы деятельности и установки, сформированные в ходе изучения дисциплин «Методика обучения технологии и предпринимательству», «Гидравлика», «Графика», «Детали машин», «Дизайн помещений и интерьер дома», «Домашняя экономика», «История костюма и кроя», «История культуры питания», «Конструирование и моделирование швейных изделий», «Кулинарное оборудование», «Кулинарный практикум», «Культура организации досуга», «Культура поведения в семье», «Маркетинг в малом бизнесе», «Маркетинг образовательных услуг», «Материаловедение швейного производства», «Начертательная геометрия», «Организация и технология предприятий бытового обслуживания», «Основы гидродинамики», «Основы исследований в технологическом образовании», «Основы кулинарного карвинга», «Основы предпринимательской деятельности», «Основы термодинамики», «Основы физиологии и гигиены питания», «Предпринимательская деятельность в учреждениях образования», «Проектирование и разработка продукции общественного питания», «Рисунок и художественная композиция», «Рукоделие», «Специальное рисование», «Стандартизация, метрология и технические измерения», «Теоретическая механика», «Теория машин и механизмов, сопротивление материалов», «Теплотехника», «Технология легкой одежды», «Технология мучных кондитерских изделий», «Технология обработки швейных изделий», «Технология приготовления пищи», «Технология швейного производства», «Товароведение с основами микробиологии», «Швейное оборудование», «Швейный практикум», «Эстетика образа», прохождения практик «Практика по получению первичных профессиональных умений и навыков (технологическая)», «Практика по получению первичных умений и навыков научно-исследовательской деятельности», «Практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности».

## 3. Планируемые результаты обучения

В результате освоения дисциплины выпускник должен обладать следующими компетенциями:

– способностью использовать знания в области теории, практики и методики преподавания технологии, общетехнических дисциплин и предпринимательства для постановки и решения профессиональных задач (СК-1).

**В результате изучения дисциплины обучающийся должен:**

**знать**

- роль дизайнера в современном обществе;
- преимущество использования современных компьютерных технологий в продвижении моды;
- требования, предъявляемые к созданию портфолио со стороны работодателей;

**уметь**

- обосновывать выбор методов решения профессиональных задач в области дизайн-образования;
- выбирать рациональные способы решения творческих задач с использованием компьютерных технологий;
- использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности;
- осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития;

**владеть**

- навыками практической деятельности по изучаемому разделу;
- навыками работы профессиональных программах по решению задач проектирования новых моделей одежды.

**4. Общая трудоёмкость дисциплины и её распределение**

количество зачётных единиц – 3,  
общая трудоёмкость дисциплины в часах – 108 ч. (в т. ч. аудиторных часов – 60 ч., СРС – 48 ч.),  
распределение по семестрам – 8,  
форма и место отчётности – аттестация с оценкой (8 семестр).

**5. Краткое содержание дисциплины**

Научные и экономические аспекты дизайна.

Ознакомление с научными и экономическими проблемами, стоящими перед дизайнером в современном обществе, с проблемами дизайн – образования.

Компьютерные технологии в дизайне.

Изучение, освоение и использование современных компьютерных технологий в будущей профессиональной деятельности и продвижении моды.

Инновационный текстиль в дизайне.

Профессиональное мировоззрение, основные аспекты и категории моды, костюма, дизайна, профессиональной терминологии. Основы проведения устных и визуальных презентаций. Создание портфолио.

САПР одежды.

Теоретические основы компьютерного проектирования швейных изделий и основы САПР одежды. Проблемы, преимущества и пути развития.

**6. Разработчик**

Зубкова Наталья Ивановна, старший преподаватель кафедры технологии, туризма и сервиса ФГБОУ ВО "ВГСПУ".