

Паспорт и программа формирования компетенции

Направление 54.03.01 «Дизайн»
Профиль «Дизайн костюма»

1. Паспорт компетенции

1.1. Формулировка компетенции

Выпускник, освоивший основную профессиональную образовательную программу, должен обладать компетенцией:

ОПК-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
--------------	---

1.2. Место компетенции в совокупном ожидаемом результате обучения

Компетенция относится к блоку общепрофессиональных компетенций и является обязательной для всех выпускников в соответствии с требованиями ОПОП.

1.3. Структура компетенции

Структура компетенции в терминах «знать», «уметь», «владеть»

знать

- основные понятия информационных технологий и современные направления их развития, программные средства компьютерной графики, основы представления цвета, графические форматы и их структуру;
- основные понятия и методы компьютерного проектирования форм и элементов одежды;
- основные графические пакеты и приемы работы в них для достижения конкретной цели;
- костюмографический язык, его систему, структуру, функционирование и стилистику;

уметь

- решать стандартные задачи профессиональной деятельности, анализировать графические образы, использовать программные средства компьютерной графики для создания элементов графического дизайна, создания графических проектов;
- формулировать мысли, ставить и решать конструктивные задачи, анализировать форму модели по эскизу;
- использовать современные компьютерные технологии при выполнении эскизов и их реализации;
- правильно, логично, выразительно и уместно создавать костюмографические произведения в проектной деятельности; использовать традиционные и современные графические технологии для передачи образа костюма;

владеть

- способами обработки, хранении, анализа графической информации;
- профессиональными знаниями о методах и приемах компьютерного проектирования;
- способностью к творческому самовыражению при создании оригинальных и уникальных изделий.

1.4. Планируемые уровни сформированности компетенции

№ п/п	Уровни сформированности компетенции	Основные признаки уровня
1	Пороговый (базовый) уровень (обязательный по отношению ко всем выпускникам к моменту завершения ими обучения по ООП)	Знает основные методы и средства получения информации, возможности использования информационных технологий в профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности. Знает основы информационного мировоззрения. Знает, как использовать полученные знания для решения актуальных профессиональных задач, применять методы сбора и анализа данных. Знает основные навыки получения необходимой информации из различных типов источников.
2	Повышенный (продвинутый) уровень (превосходит «пороговый (базовый) уровень» по одному или нескольким существенным признакам)	Обладает системными знаниями основных методов и средств получения информации. Умеет использовать информационные технологии в профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности. Умеет использовать полученные знания для решения актуальных профессиональных задач, применять методы сбора и анализа данных. Обладает основными навыками получения необходимой информации из различных типов источников.
3	Высокий (превосходный) уровень (превосходит пороговый уровень по всем существенным признакам, предполагает максимально возможную выраженность компетенции)	Владеет основными методами и средствами получения информации, возможностью использования информационных технологий в профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности. Знать основы информационного мировоззрения. Знает, как использовать полученные знания для решения актуальных профессиональных задач, применяет методы сбора и анализа данных. Владеет основными навыками получения необходимой информации из различных типов источников.

2. Программа формирования компетенции

2.1. Содержание, формы и методы формирования компетенции

№ п/п	Наименование учебных дисциплин и практик	Содержание образования в терминах «знать», «уметь», «владеть»	Формы и методы
1	Компьютерная графика	знать: – основные понятия	лабораторные работы

		<p>информационных технологий и современные направления их развития, программные средства компьютерной графики, основы представления цвета, графические форматы и их структуру</p> <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – решать стандартные задачи профессиональной деятельности, анализировать графические образы, использовать программные средства компьютерной графики для создания элементов графического дизайна, создания графических проектов <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – способами обработки, хранении, анализа графической информации 	
2	Компьютерное проектирование в дизайне	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – основные понятия и методы компьютерного проектирования форм и элементов одежды – основные графические пакеты и приемы работы в них для достижения конкретной цели <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – формулировать мысли, ставить и решать конструктивные задачи, анализировать форму модели по эскизу – использовать современные компьютерные технологии при выполнении эскизов и их реализации <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – профессиональными знаниями о методах и приемах компьютерного проектирования 	лабораторные работы
3	Костюмографика	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – костюмографический язык, его систему, структуру, функционирование и стилистику <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – правильно, логично, выразительно и уместно создавать костюмографические произведения в проектной деятельности; использовать традиционные и современные графические технологии для передачи образа костюма 	лабораторные работы

		владеть: – способностью к творческому самовыражению при создании оригинальных и уникальных изделий	
--	--	---	--

2.2. Календарный график формирования компетенции

№ п/п	Наименование учебных дисциплин и практик	Семестры									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Компьютерная графика				+	+					
2	Компьютерное проектирование в дизайне						+	+			
3	Костюмографика						+	+			

2.3. Матрица оценки сформированности компетенции

№ п/п	Наименование учебных дисциплин и практик	Оценочные средства и формы оценки
1	Компьютерная графика	Итоговое собеседование на зачете.
2	Компьютерное проектирование в дизайне	Зачет.
3	Костюмографика	Выполнение лабораторных работ. Самостоятельная работа студентов. Итоговое собеседование на зачете.