

# 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:

<b>ОПК-7</b>	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
--------------	---

### 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**

- историю зарубежной культуры и искусств; классификацию видов искусств; тенденции развития современного мирового искусства; направления и теории в истории искусств; школы современного искусства;
- историю отечественной культуры и искусств; тенденции развития современного российского искусства; направления и теории в истории российского искусств; школы российского искусства;
- эволюцию основных элементов одежды и кроя, основные исторические этапы развития костюма, основные понятия и названия, связанные с историческими элементами одежды;
- основные понятия информационных технологий и современные направления их развития, программные средства компьютерной графики, основы представления цвета, графические форматы и их структуру;
- основы компьютерной графики, программные средства компьютерной графики, основы представления цвета, графические форматы и их структуру;
- основные понятия и методы компьютерного проектирования форм и элементов одежды;
- правила, приемы, алгоритм последовательности выполнения технического задания на основе компьютерного проектирования, приемы выполнения эскизов и чертежей в графических редакторах;
- основные графические пакеты и приемы работы в них для достижения конкретной цели;
- принципы разработки эскизов и модельной конструкции и формы в графических редакторах;
- костюмографический язык, его систему, структуру, функционирование и стилистику;
- основные приемы и методы дизайн-проектирования (комбинаторный, трансформация, модульное проектирование, метод деконструкции);
- теоретические принципы методов проектирования, анализирования и прогнозирования формы; основы проектных технологий и их применения в различных художественных и гуманитарных практиках;
- требования к выполнению рабочих (технических) эскизов и технической документации проектируемого изделия; основы художественно-промышленного производства,

конструирования; технологию изготовления продукции, костюма, принципы художественно-технического редактирования, макетирования, компьютерных технологий;

- основы художественно-промышленного производства; инженерного конструирования; технологию изготовления продукции, костюма, принципы художественно-технического редактирования, макетирования, компьютерных технологий;

### ***уметь***

- применять методы и средства познания на практике; научно анализировать проблемы гуманитарных процессов; использовать полученные знания в профессиональной деятельности;
- соотнести различные периоды и направления в развитии отечественного и зарубежного искусства, оценить их с учетом современного уровня исторического познания; умение самостоятельно готовить научные сообщения, рефераты, электронные презентации;
- грамотно использовать основные понятия, термины в оценке и описании костюмов различных эпох и направлений;
- решать стандартные задачи профессиональной деятельности, анализировать графические образы, использовать программные средства компьютерной графики для создания элементов графического дизайна, создания графических проектов;
- анализировать сложные графические образы, оценивать качество растровых, векторных изображений и шрифтов, использовать программные средства;
- формулировать мысли, ставить и решать конструктивные задачи, анализировать форму модели по эскизу;
- выполнять эскизы и рисунки модели в графическом редакторе, разрабатывать модельную конструкции формы костюма в графическом редакторе;
- использовать современные компьютерные технологии при выполнении эскизов и их реализации;
- пользоваться разными техническими методами и приемами компьютерного проектирования;
- правильно, логично, выразительно и уместно создавать костюмографические произведения в проектной деятельности; использовать традиционные и современные графические технологии для передачи образа костюма;
- применять методологические основы проектирования на практике;
- формулировать цели дизайн-проекта, определять критерии и показатели художественно-конструкторских предложений; анализировать исходную информацию для проектирования одежды, проводить технико-экономическое обоснование проектов; разрабатывать дизайн-проекты одежды с учетом потребительских и технико-экономических требований; разрабатывать рабочие эскизы, проектную, рабочую (техническую) документацию и оформлять законченные проектно-конструкторские разработки; использовать информационные технологии и системы автоматизированного проектирования при конструировании одежды;

### ***владеть***

- навыками работы с научно-методической литературой; навыками отбора и систематизации культурно-исторических фактов и событий;
- владение технологиями научного анализа, использования и обновления знаний по истории искусства России различных периодов в контексте всемирно-исторического процесса;
- способами обработки, хранения, анализа графической информации;
- способами обработки графической информации, коррекции, монтажа векторных и растровых изображений; композиционного анализа сложных графических образов, ввода вывода графической информации, настройки цвета;
- профессиональными знаниями о методах и приемах компьютерного проектирования;
- способностью к творческому самовыражению при создании оригинальных и уникальных изделий;
- умениями и навыками анализа основных этапов проектирования;
- навыками прогнозирования в сфере проектирования;
- методами оценки художественно-конструкторских предложений; практическими навыками

различных видов изобразительного искусства и способов проектной графики; навыками оформления отчетной документации.

#### 1.4. Планируемые уровни сформированности компетенции

№ п/п	Уровни сформированности компетенции	Основные признаки уровня
1	<b>Пороговый (базовый) уровень</b> (обязательный по отношению ко всем выпускникам к моменту завершения ими обучения по ООП)	Знает основные современные программные средства вычислительной техники, в том числе для подготовки конструкторско-технологической документации. Знает стандартные текстовые и графические программы для оформления работ, в том числе конструкторско-технологические. Понимает специфику оформления текстовой и графической документации.
2	<b>Повышенный (продвинутый) уровень</b> (превосходит «пороговый (базовый) уровень» по одному или нескольким существенным признакам)	Обладает системными знаниями основных современных программных средств вычислительной техники, в том числе для подготовки конструкторско-технологической документации. Умеет работать со стандартными текстовыми и графическими программами для оформления работ, в том числе конструкторско-технологическими, обладает навыками оформления текстовой и графической документации.
3	<b>Высокий (превосходный) уровень</b> (превосходит пороговый уровень по всем существенным признакам, предполагает максимально возможную выраженность компетенции)	Владеет основными современными программными средствами вычислительной техники, в том числе для подготовки конструкторско-технологической документации. Владеет стандартными текстовыми и графическими программами для оформления работ, в том числе конструкторско-технологическими, владеет навыками оформления текстовой и графической документации.

## 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	История искусств	знать: – историю зарубежной культуры и искусств; классификацию видов искусств; тенденции развития современного мирового искусства; направления и теории в истории искусств; школы современного искусства – историю отечественной культуры и искусств; тенденции развития современного российского искусства; направления и теории в истории	лекции, практические занятия, экзамен

		<p>русского искусства; школы русского искусства</p> <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– применять методы и средства познания на практике; научно анализировать проблемы гуманитарных процессов;</li> <li>использовать полученные знания в профессиональной деятельности</li> <li>– соотнести различные периоды и направления в развитии отечественного и зарубежного искусства, оценить их с учетом современного уровня исторического познания; умение самостоятельно готовить научные сообщения, рефераты, электронные презентации</li> </ul> <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– навыками работы с научно-методической литературой;</li> <li>навыками отбора и систематизации культурно-исторических фактов и событий</li> <li>– владение технологиями научного анализа, использования и обновления знаний по истории искусства России различных периодов в контексте всемирно-исторического процесса</li> </ul>	
2	История костюма и кроя	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– эволюцию основных элементов одежды и кроя, основные исторические этапы развития костюма, основные понятия и названия, связанные с историческими элементами одежды</li> </ul> <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– грамотно использовать основные понятия, термины в оценке и описании костюмов различных эпох и направлений</li> </ul> <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– навыками работы с научно-методической литературой;</li> <li>навыками отбора и систематизации культурно-исторических фактов и событий</li> </ul>	лекции, практические занятия
3	Компьютерная графика	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– основные понятия информационных технологий и современные направления их</li> </ul>	лабораторные работы

		<p>развития, программные средства компьютерной графики, основы представления цвета, графические форматы и их структуру</p> <p>– основы компьютерной графики, программные средства компьютерной графики, основы представления цвета, графические форматы и их структуру</p> <p>уметь:</p> <p>– решать стандартные задачи профессиональной деятельности, анализировать графические образы, использовать программные средства компьютерной графики для создания элементов графического дизайна, создания графических проектов</p> <p>– анализировать сложные графические образы, оценивать качество растровых, векторных изображений и шрифтов, использовать программные средства</p> <p>владеть:</p> <p>– способами обработки, хранения, анализа графической информации</p> <p>– способами обработки графической информации, коррекции, монтажа векторных и растровых изображений; композиционного анализа сложных графических образов, ввода вывода графической информации, настройки цвета</p>	
4	Компьютерное проектирование в дизайне	<p>знать:</p> <p>– основные понятия и методы компьютерного проектирования форм и элементов одежды</p> <p>– правила, приемы, алгоритм последовательности выполнения технического задания на основе компьютерного проектирования, приемы выполнения эскизов и чертежей в графических редакторах</p> <p>– основные графические пакеты и приемы работы в них для достижения конкретной цели</p> <p>– принципы разработки эскизов и</p>	лабораторные работы

		<p>модельной конструкции и формы в графических редакторах</p> <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– формулировать мысли, ставить и решать конструктивные задачи, анализировать форму модели по эскизу</li> <li>– выполнять эскизы и рисунки модели в графическом редакторе, разрабатывать модельную конструкции формы костюма в графическом редакторе</li> <li>– использовать современные компьютерные технологии при выполнении эскизов и их реализации</li> <li>– пользоваться разными техническими методами и приемами компьютерного проектирования</li> </ul> <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– профессиональными знаниями о методах и приемах компьютерного проектирования</li> <li>– способами обработки, хранения, анализа графической информации</li> </ul>	
5	Костюмографика	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– костюмографический язык, его систему, структуру, функционирование и стилистику</li> </ul> <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– правильно, логично, выразительно и уместно создавать костюмографические произведения в проектной деятельности; использовать традиционные и современные графические технологии для передачи образа костюма</li> </ul> <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– способностью к творческому самовыражению при создании оригинальных и уникальных изделий</li> </ul>	лабораторные работы
6	Основы теории и методологии дизайн-проектирования	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– основные приемы и методы дизайн-проектирования (комбинаторный, трансформация, модульное проектирование, метод деконструкции)</li> </ul> <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– применять методологические</li> </ul>	лекции, практические занятия

		<p>основы проектирования на практике</p> <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– умениями и навыками анализа основных этапов проектирования</li> </ul>	
7	Теоретические основы проектирования	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– теоретические принципы методов проектирования, анализирования и прогнозирования формы; основы проектных технологий и их применения в различных художественных и гуманитарных практиках</li> </ul> <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– применять методологические основы проектирования на практике</li> </ul> <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– навыками прогнозирования в сфере проектирования</li> </ul>	лекции, практические занятия
8	Преддипломная практика	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– требования к выполнению рабочих (технических) эскизов и технической документации проектируемого изделия; основы художественно-промышленного производства, конструирования; технологию изготовления продукции, костюма, принципы художественно-технического редактирования, макетирования, компьютерных технологий</li> <li>– основы художественно-промышленного производства; инженерного конструирования; технологию изготовления продукции, костюма, принципы художественно-технического редактирования, макетирования, компьютерных технологий</li> </ul> <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– формулировать цели дизайн-проекта, определять критерии и показатели художественно-конструкторских предложений; анализировать исходную информацию для проектирования одежды, проводить технико-экономическое обоснование проектов; разрабатывать дизайн-проекты одежды с учетом потребительских и технико-</li> </ul>	

		экономических требований; разрабатывать рабочие эскизы, проектную, рабочую (техническую) документацию и оформлять законченные проектно-конструкторские разработки; использовать информационные технологии и системы автоматизированного проектирования при конструировании одежды владеть: – методами оценки художественно-конструкторских предложений; практическими навыками различных видов изобразительного искусства и способов проектной графики; навыками оформления отчетной документации	
--	--	---	--

## 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	История искусств	+	+								
2	История костюма и кроя				+	+					
3	Компьютерная графика				+	+					
4	Компьютерное проектирование в дизайне						+	+			
5	Костюмографика						+	+			
6	Основы теории и методологии дизайн-проектирования		+								
7	Теоретические основы проектирования		+								
8	Преддипломная практика								+		

## 2.3. Матрица оценки сформированности компетенции

№ п/п	Наименование учебных дисциплин и практик	Оценочные средства и формы оценки
1	История искусств	Практические занятия. Самостоятельная работа студентов. Зачет. Экзамен.
2	История костюма и кроя	Выполнение практических работ. Самостоятельная работа студентов. Зачет.
3	Компьютерная графика	Выполнение лабораторных работ. Самостоятельная работа студентов. Итоговое

		собеседование на зачете.
4	Компьютерное проектирование в дизайне	Выполнение лабораторных работ. Самостоятельная работа студентов. Зачет.
5	Костюмографика	Выполнение лабораторных работ. Самостоятельная работа студентов. Итоговое собеседование на зачете.
6	Основы теории и методологии дизайн-проектирования	Выполнение практических работ. Самостоятельная работа студентов. Зачет.
7	Теоретические основы проектирования	Выполнение практических работ. Самостоятельная работа студентов. Зачет.
8	Преддипломная практика	Просмотр по разделам практики, обсуждение, индивидуальные консультации. Оформление портфолио по практике. Итоговый просмотр презентации.