**Аннотация к УМК дисциплины «Моделирование»**

* 1. **Цель дисциплины**

**В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь:**

- пользоваться средствами композиции: линия, штрих, пятно (тональное и цветовое), воздушная и цветовая перспектива;

- пользоваться статическими и динамическими формами предметов;

- пользоваться свойствами формы (конфигурация, величина, положение в пространстве, масса, фактура, цвет, светотень);

- осуществлять контроль качества исполнения проекта в материале;

- осуществлять самостоятельную художественно-проектную деятельность в области создания современной одежды различных ассортиментных и потребительских групп с учетом передовых достижений науки и технологии, а также эстетических норм оформления внешности, определяемых актуальными модными тенденциями;

- осуществлять конструкторско-технологическую реализацию проектной идеи в виде дизайнерского образца, выполненного с учетом условий современного производства модной одежды и аксессуаров;

- обладать высоким уровнем изобразительной культуры, способностью к созданию модной иллюстрации;

- провести презентации и рекламное продвижение проектной идеи, владеть средствами профессиональной коммуникации.

**В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать:**

-законы композиции, складывающиеся в процессе художественной практики эстетического познания действительности;

- закономерности композиции со свойствами пространственной формы материальных предметов;

- свойства различных цветов и цветовых гармоний.

**1.2. Место дисциплины в структуре ОПОП:**

Рабочая программа учебной дисциплины является частью основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности (специальностям) СПО 54.02.01 «Дизайн (по отраслям), специализация «Дизайн костюма».

Учебная дисциплина «Моделирование» входит в профессиональный цикл как общепрофессиональная дисциплина, индекс ОП.06, является вариативной частью.

**1.3. Требования к результатам освоения дисциплины:**

5.3. Дизайнер (углубленной подготовки), преподаватель должен обладать общими компетенциями, включающими в себя способность:

ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.

ОК 2. Организовывать собственную деятельность, определять методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.

ОК 3. Решать проблемы, оценивать риски и принимать решения в нестандартных ситуациях.

ОК 4. Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.

ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности.

ОК 6. Работать в коллективе, обеспечивать его сплочение, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.

ОК 7. Ставить цели, мотивировать деятельность подчиненных, организовывать и контролировать их работу с принятием на себя ответственности за результат выполнения заданий.

ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.

ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.

5.4. Дизайнер (углубленной подготовки), преподаватель должен обладать профессиональными компетенциями, соответствующими видам деятельности:

5.4.1. Творческая художественно-проектная деятельность.

ПК 1.1. Изображать человека и окружающую предметно-пространственную среду средствами академического рисунка и живописи.

ПК 1.2. Применять знания о закономерностях построения художественной формы и особенностях ее восприятия.

ПК 1.3. Проводить работу по целевому сбору, анализу исходных данных, подготовительного материала, выполнять необходимые предпроектные исследования.

ПК 1.4. Владеть основными принципами, методами и приемами работы над дизайн-проектом.

ПК 1.5. Владеть классическими изобразительными и техническими приемами, материалами и средствами проектной графики и макетирования.

ПК 1.6. Учитывать при проектировании особенности материалов, технологии изготовления, особенности современного производственного оборудования.

ПК 1.7. Использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла.

ПК 1.8. Находить художественные специфические средства, новые образно-пластические решения для каждой творческой задачи.

ПК 1.9. Осуществлять процесс дизайн-проектирования.

ПК 1.10. Разрабатывать техническое задание на дизайнерскую продукцию.

**1.4. Общая трудоемкость дисциплины**

Максимальной нагрузки обучающегося с учетом практики - 264 часа,

в том числе:

- обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося - 176 часов;

- лабораторных и практических занятий – 176 часов;

- самостоятельной работы – 88 часов.

Итоговая аттестация в форме дифференцированный зачет.

**1.5. Тематический план учебной дисциплины включает в себя следующие разделы:**

1.Моделирование и макетирование

2. Планирование и разработка портфолио коллекции

3. Моделирование различных видов одежды

4. Стили и направления в моделировании

1. **Учебно-методическая документация**

**2.1. Материалы**

**Раздел 1. Учебно-программный материал**

1. Рабочая учебная программа.
2. Календарно-тематический план.

**Раздел 2. Учебно-методический материал**

1. Методические рекомендации для студентов и преподавателей.
2. Методические рекомендации по организации самостоятельной работы студентов.

**Раздел 3. Учебно-практический материал**

1. Комплект контрольно-оценочных средств по учебной дисциплине).

**Раздел 4. Учебно-справочный материал**

1. Глоссарий.

**Раздел 5. Учебно-библиографический материал**

1. Основные источники.
2. Дополнительные источники.
3. Интернет-ресурсы.
4. Словари.
5. Справочные, научные материалы.
6. Электронные библиотеки, архивы, пособия.