

**Аннотация рабочей программы дисциплины
Графические редакторы в легкой промышленности
Б1.В.ДВ.12.01
Кафедра дизайна и технологии обработки материалов**

1.Цели и задачи дисциплины:

Цель дисциплины – формирование системы знаний о методах и приемах использования графических редакторов при создании моделей одежды, развитие технологических умений и творческих способностей студентов в области проектирования одежды.

Задачи дисциплины:

- изучение алгоритмов применения графических редакторов в проектировании одежды;
- развитие умений работы с графическими редакторами;
- развитие творческих способностей студентов в процессе выполнения проектных заданий.

2.Место дисциплины в структуре учебного плана:

Дисциплина «Графические редакторы в легкой промышленности» относится к дисциплинам по выбору вариативной части учебного плана.

Курс направлен на закрепление полученных ранее знаний в области работы с компьютером, а также их углубления и расширения для решения специальных практических задач.

3.Требования к результатам освоения дисциплины:

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:

- способность читать и составлять конструкторско-технологическую документацию, измерять параметры технологического процесса и продукта труда в том числе с использованием знаний об устройствах, машинах и правилах их эксплуатации (ПКВ-1);
- способность проектировать (в том числе с использованием компьютерных технологий) и изготавливать продукты труда, используя современные технологии обработки материалов, учитывая эксплуатационные и технологические свойства материалов и оборудования (ПКВ-2);
- готовность реализовывать образовательные программы по учебным предметам в соответствии с требованиями образовательных стандартов (ПК-1).

В результате изучения дисциплины студент должен:

знать:

- методику использования графических редакторов в дизайне и проектировании одежды;
- алгоритм работы в графических редакторах;
- возможности использования графических редакторов в учебной и внеучебной работе, в дополнительном технологическом образовании школьников.

уметь:

- организовать учебное и внеучебное занятие с использованием графических редакторов;
- разрабатывать конструкторско-технологическую документацию и готовый продукт труда с использованием графических редакторов;
- применять графические редакторы в разработке дизайна и проектировании одежды.

владеть:

- алгоритмом создания конструкторско-технологической документации и готового продукта труда с использованием графических редакторов;

- методикой применения графических редакторов в образовательном процессе;
- инструментами и технологией работы в графических редакторах.

4.Общая трудоемкость дисциплины: 3 з.е. (108 часов)

5.Дополнительная информация:

При освоении учебной дисциплины рекомендуется использование аудитории с мультимедийным обеспечением, компьютерные классы с доступом в сеть Интернет.

6. Виды и формы промежуточной аттестации: зачет.