

ПРИЛОЖЕНИЕ 2
к ОПОП-П по специальности
29.02.10 Конструирование, моделирование и
технология изготовления изделий
легкой промышленности (по видам)

Рабочая программа дисциплины
«ОПЦ.03 ПРИКЛАДНЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ПРОГРАММЫ В
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ»

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	2
1. Общая характеристика	3
1.1. Цель и место дисциплины в структуре образовательной программы.....	3
1.2. Планируемые результаты освоения дисциплины	3
2. Структура и содержание ДИСЦИПЛИНЫ.....	4
2.1. Трудоемкость освоения дисциплины	5
2.2. Содержание дисциплины.....	6
3. Условия реализации ДИСЦИПЛИНЫ.....	8
3.1. Материально-техническое обеспечение.....	8
3.2. Учебно-методическое обеспечение	8
4. Контроль и оценка результатов освоения ДИСЦИПЛИНЫ.....	8

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

«Прикладные компьютерные программы в профессиональной деятельности»

1.1. Цель и место дисциплины в структуре образовательной программы

Цель дисциплины «Прикладные компьютерные программы в профессиональной деятельности»: решение прикладных задач с использованием пакетов прикладных программ для рациональной организации профессиональной деятельности.

Дисциплина «Прикладные компьютерные программы в профессиональной деятельности» включена в обязательную и вариативную части общепрофессионального цикла образовательной программы, изучается в 4 семестре.

1.2. Планируемые результаты освоения дисциплины

Результаты освоения дисциплины соотносятся с планируемыми результатами освоения образовательной программы, представленными в матрице компетенций выпускника (п. 4.3ОПОП-П).

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Код ОК, ПК	Уметь	Знать	Владеть навыками
ОК.01	- распознать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте, анализировать и выделять ее составные части; - определять этапы решения задачи; - составлять план действия; - определять необходимые ресурсы; - владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах; -реализовывать составленный план; - оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника)	- актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить; - основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте; - алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях; - методы работы в профессиональной и смежных сферах; - порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности	-
ОК.02	- использовать современное программное обеспечение в профессиональной деятельности;	- формат оформления результатов поиска информации, -современные средства и устройства	-

	- использовать различные цифровые средства для решения профессиональных задач	информатизации, порядок их применения; -программное обеспечение в профессиональной деятельности в том числе цифровые средства	
ПК 1.1	- использовать векторные программы для рисования предметов одежды; - выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта, свойствами материалов, конструктивным решением изделий, целевой аудиторией	- графические программы, с помощью которых можно выполнять эскизы одежды, технические чертежи и разрезы технологических узлов;	-преобразования творческого источника в модель, коллекцию моделей.
ПК 1.2	- пользоваться базовыми приемами и средствами обработки изображений в программах (Photoshop, Adobe Illustrator), применяемых для фэшн-графики, программами обработки изображений и создания пиксельной графики	- элементы и принципы дизайна, а также ключевые направления фэшн-графики	-поиска творческих источников в разработке эскизов швейных изделий
ПК 1.4	- создавать мудборды, тренд-борды, дизайнерские концепции и доносить идеи до клиента, с применением компьютерной графики	- источники формирования модных трендов, тенденций моды в текстиле	-разработки коллажей для предоставления идей и концепций заказчику дизайна
ПК 2.1	- использовать размерную типологию, расчеты и методы построения базовых и модельных конструкций различных видов одежды	- принципы и методы построения чертежей базовых конструкций (в т.ч. различные методики конструирования; технологические прибавки на толщину пакета)	-разработки чертежей конструкций на типовые и индивидуальные фигуры, в том числе с применением системы автоматизированного проектирования (САПР)

1.3.Обоснование часов вариативной части ОПОП-П

№№ п/п	Дополнительные знания, умения, навыки (если указаны ПК)	№, наименование темы	Объем часов	Обоснование включения в рабочую программу
1.	Знать алгоритмы выполнения эскизов моделей. Уметь рисовать эскизы моделей для работодателя с использованием векторной графики.	Тема 1.1. Векторная графика	2	По запросу работодателя

	Иметь практические навыки выполнения эскизов моделей для предприятия			
2.	Знать алгоритм работы в программе Photoshop. Уметь создавать мудборды и трендборды по заданию работодателя. Иметь практические навыки работы в программе Photoshop	Тема 1.2. Рас- тровая графика и работа в про- грамме Photoshop	18	По запросу работода- теля
3.	Знать правила оформления презентаций. Уметь разрабатывать техниче- ское описание модели с иллюст- рациями на изготовление одеж- ды по заданию работодателя. Иметь практические навыки подготовки презентации по за- данной теме	Тема 1.3. Пре- зентации в ра- боте дизайнера	14	По запросу работода- теля

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Трудоемкость освоения дисциплины

Наименование составных частей дисциплины	Объем в часах	В т.ч. в форме практ. подготовки
Учебные занятия:	68	46
в т.ч.:		
теоретическое обучение	22	-
лабораторные занятия	46	46
Консультации	-	-
<i>Самостоятельная работа</i>	-	-
Промежуточная аттестация в форме – зачет	-	-
Всего	68	46

2.2. Содержание дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, практических и лабораторных занятий	Объем, ак. ч. / в том числе в форме практической подготовки, ак. ч.	Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы
Раздел 1. Графические программы и программное обеспечение		68/46	
Тема 1.1. Векторная графика	Содержание	36/26	ПК.1.1 ПК.1.2 ПК2.1 ОК.01 ОК.02
	1. Художники фэшн-графики и ключевые направления фэшн-графики.	2	
	2. Особенности векторной иллюстрации Illustrator. Интерфейс программы. Инструменты рисования. Точки, линии, кривые Безье, круги, окружности, эллипсы, многоугольники. Цвет и тип цветовой заливки областей, толщина и цвет линий.	2	
	3. Перемещение, трансформация, группировка. Режимы раскрашивания иллюстраций. Трассировка изображений. Кисти, форматы сохранения.	2	
	4. Функции поиска и аранжировки. Pathfinder и маски.	2	
	5. Работа с текстом в Adobe Illustrator.	2	
	В том числе лабораторных занятий	26/26	
	№ 1. Создание технических чертежей эскизов моделей. Рисование швов, срезов, кромок, пуговиц, молний.	8/8	
	№ 2. Представление драпировок и объемов. Создание эскизов моделей в цвете.	6/6	
	№ 3. Выполнение разрезов различных технологических узлов.	10/10	
	№ 4. Создание собственной библиотеки элементов (например, фурнитура).	1/1	
	№ 5. Создание конфекционной карты.	1/1	
Тема 1.2. Растровая графика и работа в программе Photoshop	Содержание	18/12	ПК.1.1 ПК.1.2 ПК.1.4
	1. Форматы растровых изображений. Достоинства и недостатки.	4	

	2. Photoshop. Рисование кистями. Слои. Настройка кистей, собственная кисть.		ОК.01 ОК.02
	3. Photoshop. Цветокоррекция рисунков. Эффекты и фильтры. Принты и смывки, обтравочные маски.	2	
	В том числе лабораторных занятий	12/12	
	№ 6. Узоры, заливки, изображение тканей.	4/4	
	№ 7. Синергия/взаимодействие графического программного обеспечения. Печать изображений.	6/6	
	№ 8. Компьютерное рисование /совмещения реального изображения с векторным отображением. Создание мудбордов и трендбордов.	2/2	
Тема 1.3. Презентации в работе дизайнера	Содержание	14/8	ПК.1.1 ПК.1.2 ПК.1.4 ОК.02 ОК.01
	1. Элементы презентации и их целевое использование	2	
	2. Правила оформления презентаций.	2	
	3. Power Point. Интерфейс программы. Типы презентаций.	2	
	В том числе лабораторных занятий	8/8	
	№ 9. Создание мудбордов и трендбордов, технического описания с иллюстрациями на изготовление предметов одежды.	8/8	
Промежуточная аттестация Зачет		-	
Всего		68/46	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Материально-техническое обеспечение

Лаборатория «Графический дизайн», оснащенная в соответствии с приложением 3 ОПОП-П.

3.2. Учебно-методическое обеспечение

3.2.1. Основные печатные и/или электронные издания

1. Компьютерное проектирование в дизайне одежды. Учебник для вузов. Стандарт третьего поколения. Бадмаева Елена Саналовна, Бухинник Владимир Владимирович, Елинер Лидия Валерьевна "Издательский дом ""Питер""", 15 Sept 2015.

2. Учебное пособие «Разработка эскизного проекта в графическом редакторе». А.В. Подмарева, О.Н. Пономарева. Челябинск, 2019. - ISBN 978-5-93162-256-9.

3. Шульдова, С. Г. Компьютерная графика: учебное пособие / С. Г. Шульдова. – Минск: РИПО, 2020. – 301 с.: ил., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=599804>. – Библиогр. в кн. – ISBN 978-985-503-987-8. – Текст: электронный.

3.2.2. Дополнительные источники

1. Ежемесячное иллюстрированное издание о модных трендах «NEXT LOOK» <https://next-look.com/>

2. Электронная книга. Технический рисунок одежды в ADOBE ILLUSTRATOR. Анна Рукавишникова https://fashion-craft.ru/book__ai..

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Результаты обучения	Показатели освоённости компетенций	Методы оценки
Знает: - актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить; - основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте; - алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях; - методы работы в профессиональной и смежных сферах; - порядок оценки результатов решения задач	Создает художественный эскиз в цвете. Выполняет технические рисунки моделей и разрезы технологических узлов одежды. Формирует трендборды и мудборды по интернет-источникам и модным печатным изданиям.	Экспертная оценка по результатам наблюдения за деятельностью обучающегося в процессе освоения учебной дисциплины (практические работы, итоговая аттестационная работа). Зачет

профессиональной деятельности		
формат оформления результатов поиска информации, современные средства и устройства информатизации - порядок их применения и программное обеспечение в профессиональной деятельности в том числе с использованием цифровых средств.	Особенности векторной и растровой графики Illustrator и Photoshop. Интерфейс программ. Инструменты рисования и трансформации/ преобразования изображений.	Оценка результатов тестирования. Устный опрос. Оценка результатов выполнения практических работ, итоговой аттестационной работы. Зачет
- графические программы, с помощью которых можно выполнять эскизы одежды, технические чертежи и разрезы технологических узлов	Особенности векторной и растровой графики Illustrator и Photoshop. Интерфейс программ. Инструменты рисования и трансформации/ преобразования изображений	Оценка результатов тестирования. Устный опрос. Оценка результатов выполнения практических работ, итоговой аттестационной работы. Зачет
- элементы и принципы дизайна, а также ключевые направления фэшн-графики	Излагает текущие модные тенденции, ссылается на стили фэшн-иллюстраторов, различает стиль их работ, копирует известные стили и создает свой оригинальный стиль (техника подачи эскиза) в изображении людей, предметов одежды, материалов и аксессуаров.	Оценка результатов тестирования. Экспертная оценка по результатам наблюдения за деятельностью обучающегося в процессе освоения учебной дисциплины (практические работы, итоговая аттестационная работа). Зачет
- источники формирования модных трендов, тенденций моды в текстиле	Формирует трендборды и мудборды по интернет-источникам и модным печатным изданиям.	Экспертная оценка по результатам наблюдения за деятельностью обучающегося в процессе освоения учебной дисциплины (практические работы, итоговая аттестационная работа). Зачет
- принципы и методы построения чертежей базовых конструкций (в т.ч. различные методики конструирования;	Знает принципы и методы построения чертежей базовых	Оценка результатов выполнения практических работ. Зачет

технологические прибавки на толщину пакета)		
Умеет: - распознать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте, анализировать и выделять ее составные части; - определять этапы решения задачи - составлять план действия - определять необходимые ресурсы - владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах -реализовывать составленный план - оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника)	Создает художественный эскиз в цвете. Выполняет технические рисунки моделей и разрезы технологических узлов одежды. Формирует трендборды и мудборды по интернет-источникам и модным печатным изданиям.	Экспертная оценка по результатам наблюдения за деятельностью обучающегося в процессе освоения учебной дисциплины (практические работы, итоговая аттестационная работа). Зачет
- использовать современное программное обеспечение в профессиональной деятельности; - использовать различные цифровые средства для решения профессиональных задач	Создает художественный эскиз в цвете. Выполняет технические рисунки моделей и разрезы технологических узлов одежды. Формирует трендборды и мудборды по интернет-источникам и модным печатным изданиям.	Экспертная оценка по результатам наблюдения за деятельностью обучающегося в процессе освоения учебной дисциплины (практические работы, итоговая аттестационная работа). Зачет
- использовать векторные программы для рисования предметов одежды; - выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта, свойствами материалов, конструктивным решением изделий, целевой аудиторией	Выполняет эскизы моделей ч/б или в цвете, демонстрирующие толщину, драпируемость, жёсткость материалов, фактуру. Обрабатывает фотографии	Оценка результатов выполнения практических работ, итоговой аттестационной работы. Зачет
- пользоваться базовыми приемами и средствами обработки изображений в программах (Photoshop, Adobe Illustrator), приме-	Выполняет плакаты, мудборды и трендборды в различных графических техниках, с соблюдением композиции и других элементов графического дизайна (масштаб.	Оценка результатов выполнения лабораторной работы и итоговой аттестационной работы. Зачет

няемых для фэшн-графики, программами обработки изображений и создания пиксельной графики; -- создавать мудборды, тренд-борды, дизайнерские концепции и доносить идеи до клиента, с применением компьютерной графики	пропорции, пространство и т.д.).	
- использовать размерную типологию, расчеты и методы построения базовых и модельных конструкций различных видов одежды	Выполняет расчеты и построение базовых и модельных конструкций различных видов одежды	Оценка результатов выполнения практических работ. Зачет