

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович Автономная некоммерческая организация высшего образования

Должность: ректор

«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»

Дата подписания: 27.01.2021 15:15:30

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114b196b486f14 Факультет дизайна и моды

Кафедра дизайна



## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины

### Б1.В.03 «ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ КОСТЮМА»

Для направления подготовки:

54.03.01 «Дизайн»

(уровень бакалавриата)

Программа прикладного бакалавриата

Вид профессиональной деятельности:

Проектная

Профиль:

Дизайн костюма

Форма обучения:

(очная, очно-заочная)

Москва – 2020

**Разработчик (и):** Дубоносова Елена Александровна - заведующая кафедрой дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», кандидат технических наук, доцент.

«20» января 2020 г.



/Е.А. Дубоносова /

Рабочая программа разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

СОГЛАСОВАНО:

И.о. декана факультета ФДМ \_\_\_\_\_



/ В.В. Самсонова /

(подпись)

Заведующая кафедрой  
разработчика РПД \_\_\_\_\_



/ Е.А. Дубоносова /

(подпись)

Протокол заседания кафедры №6 от «27» января 2020 г.

## СОДЕРЖАНИЕ

1. Наименование дисциплины (модуля) и ее место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы
3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся
4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических или астрономических часов и видов учебных занятий
5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)
6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)
7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)
8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» (далее - сеть «Интерне»), необходимых для освоения дисциплины (модуля)
9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)
10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)
11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

## 1. Наименование дисциплины (модуля) и ее место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина «Информационные технологии в дизайне костюма» относится к вариативной части блока Б1.В.03 основной профессиональной образовательной программы бакалавриата по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн». Преподавание дисциплины осуществляется на втором курсе в четвертом семестре. Дисциплина «Информационные технологии в дизайне костюма» является базовой составляющей в творческой подготовке дизайнера.

Для изучения дисциплины необходимы знания по предшествующей дисциплине «Технический рисунок».

Полученные знания, умения и навыки могут быть использованы студентами при освоении профессиональных дисциплин: «Проектирование костюма», «Выполнение проекта в материале», а также при выполнении выпускной квалификационной работы.

**Цель курса** – формирование у студентов теоретических знаний и практических навыков в области создания эскизов моделей одежды с использованием современных прикладных программ.

### **Задачи курса:**

- изучение программных средств, используемых в компьютерной графике;
- изучение возможностей программы Adobe Photoshop;
- изучение возможностей программы Adobe Illustrator;
- изучение основных функций программы Adobe Illustrator;
- овладение навыками создания эскизов моделей одежды с использованием программы Adobe Illustrator.

## 2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы.

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общекультурных (ОК), общепрофессиональных (ОПК) и профессиональных (ПК) компетенций, предусмотренных Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

Выпускник должен обладать следующими компетенциями:

*общекультурные* -

- способностью к самоорганизации и самообразованию (ОК-7).

*общепрофессиональные* -

- 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 (ОПК-7);

*профессиональные* -

- способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике (ПК-6).

Код и содержание компетенции	Результаты обучения (знания, умения, навыки и опыт деятельности)
<b>ОК-7</b> способность к самоорганизации и самообразованию	<u>Знать:</u> - обсуждать творческие способности, необходимые в профессии, востребованность профессии в обществе; <u>Уметь:</u> - сопоставлять свои возможности с требованиями к профессиональной деятельности; <u>Владеть:</u>

Код и содержание компетенции	Результаты обучения (знания, умения, навыки и опыт деятельности)
	- планировать свою будущую профессиональную деятельность.
<b>ОПК-7</b> способность 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	<u>Знать:</u> - перечислять и описывать методы, способы и средства получения, хранения, переработки информации; <u>Уметь:</u> - организовать меры по предотвращению потери информации; <u>Владеть:</u> - выполнять архивацию и конвертацию файлов.
<b>ПК-6</b> способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	<u>Знать:</u> - перечислять и описывать типологию композиционных средств и их взаимодействие, цвет и цветовую гармонию, приемы работы с цветом и цветовыми композициями; <u>Уметь:</u> - использовать методы изобразительного языка: академического рисунка, академической живописи, приемы колористики; - применять методы композиции; <u>Владеть:</u> - владеть техниками рисунка и живописи; - владеть приемами работы с цветом, методами композиции; - разрабатывать эскизы моделей, используя различные изобразительные методы; - разрабатывать серию фор-эскизов коллекции с применением компьютерных технологий.

**Формы контроля:**

- *текущий контроль успеваемости (ТКУ)* для проверки знаний, умений и навыков студентов проводится в форме проверки выполнения практических работ, учебной дискуссии, тестов
- *промежуточная аттестация (ПА)* – проводится в форме зачета с оценкой по окончании изучения курса – 4 семестр.

**3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся.**

В процессе преподавания дисциплины «Информационные технологии в дизайне костюма» используются классические методы обучения (лекции, практические работы), самостоятельная работа студентов.

В рамках данного курса используются такие активные формы работы, как:

**активные формы обучения:**

- практические занятия;

**интерактивные формы обучения:**

- лабораторный практикум.

Общая трудоемкость дисциплины «Информационные технологии в дизайне костюма» для всех форм обучения реализуемых в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» составляет 3 зачетных единицы (108 часов).

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц (по формам обучения)	
	Очная	Очно-заочная
<b>Аудиторные занятия (всего)</b>	72	36
В том числе:		
Лекции	36	18
Практические занятия	36	18
Тесты	х	х
Лабораторный практикум	х	х
<b>Самостоятельная работа (всего)</b>	36	72
Промежуточная аттестация, в том числе:		
Вид	Зачёт с оценкой-4 сем.	Зачёт с оценкой-4 сем.
Трудоемкость (час.)	-	-
<b>Общая трудоемкость ЗЕТ / часов</b>	3 ЗЕТ / 108 час.	3 ЗЕТ / 108 час.

**4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических или астрономических часов и видов учебных занятий.**

Наименование тем	Виды учебной деятельности, включая самостоятельную работу (в часах)				Код формируемых компетенций	Форма ТКУ Форма ПА	
	Лекции	Самостоятельная работа	Активные занятия				Интерактивные занятия
			Практические занятия	Тесты			
<b>Очная форма</b>							
<b>Первый этап формирования компетенции</b>							
<b>Тема 1.</b> Основы информационных технологий.	6	6				ОК-7 ОПК-7 ПК-6	
<b>Тема 2.</b> Системы счисления.	6	6				ОК-7 ОПК-7 ПК-6	

<b>Тема 3.</b> Основы алгоритмизации и программирования.	6	5				ОК-7 ОПК-7 ПК-6	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>			1				<i>Просмотр графических работ</i>
<b>Второй этап формирования компетенции</b>							
<b>Тема 4.</b> Общие сведения о пакетах прикладных программ для создания эскизов моделей одежды.	6	6			8	ОК-7 ОПК-7 ПК-6	
<b>Тема 5.</b> Изучение возможностей пакета растровой графики Adobe Photoshop для целей проектирования костюма.	6	6			8	ОК-7 ОПК-7 ПК-6	
<b>Тема 6.</b> Adobe Illustrator - прикладная программа для разработки эскизов швейных изделий.	6	6			18	ОК-7 ОПК-7 ПК-6	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>			1				<i>Устный опрос</i>
<b>Всего:</b>	<b>36</b>	<b>36</b>	<b>2</b>		<b>34</b>		
<b>Общая трудоемкость дисциплины (в часах)</b>	<b>108</b>						<b>Зачет с оценкой</b>
<b>Общая трудоемкость дисциплины (в зачетных единицах)</b>	<b>3</b>						
<b>Очно-заочная форма</b>							
<b>Первый этап формирования компетенции</b>							
<b>Тема 1.</b> Основы информационных технологий.	3	12				ОК-7 ОПК-7 ПК-6	
<b>Тема 2.</b> Системы счисления.	3	12				ОК-7 ОПК-7 ПК-6	
<b>Тема 3.</b> Основы алгоритмизации и программирования.	3	12				ОК-7 ОПК-7 ПК-6	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>			1				<i>Просмотр графических работ</i>
<b>Второй этап формирования компетенции</b>							
<b>Тема 4.</b> Общие сведения о пакетах прикладных программ для создания эскизов моделей одежды.	3	12			2	ОК-7 ОПК-7 ПК-6	
<b>Тема 5.</b> Изучение возможностей пакета растровой графики Adobe Photoshop для целей	3	12			4	ОК-7 ОПК-7 ПК-6	

проектирования костюма.							
<b>Тема 6.</b> Adobe Illustrator - прикладная программа для разработки эскизов швейных изделий.	3	11			10	ОК-7 ОПК-7 ПК-6	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>		1	1				<i>Устный опрос</i>
<b>Всего:</b>	<b>18</b>	<b>72</b>	<b>2</b>		<b>16</b>		
<b>Общая трудоемкость дисциплины (в часах)</b>	<b>108</b>						<b>Зачет с оценкой</b>
<b>Общая трудоемкость дисциплины (в зачетных единицах)</b>	<b>3</b>						

### Содержание тем учебной дисциплины

<b>Тема</b>	<b>Содержание</b>
<b>Тема 1.</b> Основы информационных технологий	Понятие информационных технологий (ИТ), основные составляющие ИТ, области применения ИТ. Оценка современного состояния и перспективных направлений развития информационных технологий. Основные характеристики и принцип новой ИТ. Инструментарий ИТ. Соотношение Информационных технологий и Информационных систем (ИС). Этапы развития информационных технологий. Информационные технологии в обучении. Проблемы и методология использования ИТ.
<b>Тема 2.</b> Системы счисления	Представление информации в ЭВМ. Системы счисления и формы представления чисел. Взаимопреобразование чисел в различных системах счисления. Кодирование информации.
<b>Тема 3.</b> Основы алгоритмизации и программирования	Понятие алгоритмизации и программирования. Понятие и классификация программ. Этапы жизненного цикла программного продукта. Классификация методов проектирования программного продукта. Этапы создания программного продукта. Составление технического задания на проектирование. Создание технического проекта, рабочей документации и рабочего проекта. Ввод в действие программного продукта. Структура программного продукта. Проектирование интерфейса пользователя с диалоговым режимом и графического интерфейса пользователя. Проектирование графического интерфейса пользователя. Метод нисходящего проектирования. Модульное программирование. Структурное программирование. Основы функционального программирования. Основы логического программирования. Основные понятия объектно-ориентированного проектирования. Принципы и методика объектно-ориентированного проектирования.
<b>Тема 4.</b> Общие сведения о пакетах прикладных	Направление развития и совершенствования выполнения графических работ прикладного характера



программ для создания эскизов моделей одежды.	для швейной отрасли при моделировании изделий легкой промышленности. Общие сведения о возможности применения пакетов прикладных программ для разработки эскизов швейных изделий
<b>Тема 5.</b> Изучение возможностей пакета растровой графики Adobe Photoshop для целей проектирования костюма	Интерфейс и основные возможности. Панель инструментов. Выделение областей и операции над ними. Заливки и работа с цветами. Работа с фильтрами. Текстовый редактор. Работа со слоями.
<b>Тема 6.</b> Adobe Illustrator - прикладная программа для разработки эскизов швейных изделий	Основные принципы создания эскизов в графическом редакторе Adobe Illustrator. Интерфейс программы Adobe Illustrator. Создание объектов на основе простейших примитивов с монотонной заливкой. Создание сложных объектов на основе кривой Безье со сложной заливкой. Группировка и комбинирование. Кривая Безье. Сложная заливка. Создание сложных объектов на основе кривой Безье с наложением на них эффектов. Порядок отображения объектов. Сетка и направляющие. Использование эффектов. Последовательность создания эскиза швейного изделия в графическом редакторе Adobe Illustrator. Создание слоя «форма» и «детали». Создание эскизов поясных изделий: юбки, брюк. Создание эскизов плечевых изделий: рубашки, жакета. Создание декоративных отделок и фурнитуры.

### Практические занятия

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
<b>Тема 5.</b> Изучение возможностей пакета растровой графики Adobe Photoshop для целей проектирования костюма	Практическая работа № 1. Интерфейс и основные возможности программы растровой графики Adobe Photoshop. Панель инструментов. Выделение областей и операции над ними. Заливки и работа с цветами. Работа с фильтрами. Текстовый редактор. Работа со слоями.	Контроль выполнения практической работы
<b>Тема 6.</b> Последовательность создания эскиза швейного изделия в графическом редакторе Adobe Illustrator	Практическая работа № 2. Интерфейс программы Adobe Illustrator. Создание объектов на основе простейших примитивов с монотонной заливкой	Контроль выполнения практической работы
	Практическая работа № 3. Создание сложных объектов на основе кривой Безье со сложной заливкой	Контроль выполнения практической работы
	Практическая работа № 4. Создание сложных объектов на основе кривой Безье с наложением на них эффектов	Контроль выполнения практической работы
	Практическая работа № 5. Создание эскизов поясных изделий: юбки, брюк	Контроль выполнения практической работы
	Практическая работа № 6. Создание эскизов плечевых изделий: рубашки, жакета	Контроль выполнения практической работы

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
	Практическая работа № 7. Создание эскиза швейного изделия по своему замыслу	Контроль выполнения практической работы

### **5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)**

Для обеспечения самостоятельной работы обучающихся в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» используются учебно-методические пособия разработанные преподавателями вуза, а также учебная литература по дисциплине «Информационные технологии в дизайне костюма», размещенная в электронной библиотечной системе biblioclub.ru.

1. Шпаков, П.С. Основы компьютерной графики: учебное пособие / П.С. Шпаков, Ю.Л. Юнаков, М.В. Шпакова ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Сибирский Федеральный университет. - Красноярск: Сибирский федеральный университет, 2014. - 398 с. : табл., схем. - Библиогр. в кн.. - ISBN 978-5-7638-2838-2; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=364588>.
2. Publish: дизайн, верстка, печать / учредитель и изд. Открытые системы; гл. ред. И. Терентьев - Москва : Открытые Системы, 2015. - № 9(180). - 76 с.: ил. - ISSN 1560-5183; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429415>.

## 6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)

### 6.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы

В учебной дисциплине компетенции ОК-7, ОПК- 7 и ПК-6 формируются в 4 семестре учебного года, на втором этапе освоения образовательной программы (ОПОП).

В рамках учебной дисциплины «Информационные технологии в дизайне костюма» выделяются два этапа формирования указанных компетенций в результате последовательного изучения содержательно связанных между собой разделов (тем) учебных занятий. Изучение каждого раздела (темы) предполагает формирование компонентов компетенций с использованием различных форм контактной (аудиторной) и самостоятельной работы:

Компоненты компетенции «знать» формируются преимущественно на занятиях лекционного типа и самостоятельной работы студентов с учебной литературой

Компоненты компетенции «уметь» и «владеть» формируются преимущественно на практических занятиях

Результат текущей аттестации обучающихся на этапах формирования компетенций показывает уровень освоения компетенций.

Таблица 6.1 Этапы и планируемые результаты освоения компетенций в процессе изучения учебной дисциплины

Компетенция по ФГОС ВО	Этапы в процессе освоения дисциплины	Компоненты компетенции, осваиваемые на каждом этапе		
		Знать	Уметь	Владеть
ОК-7 способность к самоорганизации и самообразованию	Этап 1: Темы: 1-3	обсуждать творческие способности, необходимые в профессии, востребованность профессии в обществе	сопоставлять свои возможности с требованиями к профессиональной деятельности	планировать свою будущую профессиональную деятельность
	Этап 2: Темы: 4-6			

Компетенция по ФГОС ВО	Этапы в процессе освоения дисциплины	Компоненты компетенции, осваиваемые на каждом этапе		
		Знать	Уметь	Владеть
<b>ОПК-7</b> способность 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	Этап 1: <b>Темы: 1-3</b>	перечислять и описывать методы, способы и средства получения, хранения, переработки информации	организовать меры по предотвращению потери информации	выполнять архивацию и конвертацию файлов
	Этап 2: <b>Темы: 4-6</b>			
<b>ПК-6</b> способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	Этап 1: <b>Темы: 1-3</b>	перечислять и описывать типологию композиционных средств и их взаимодействие, цвет и цветовую гармонию, приемы работы с цветом и цветовыми композициями	использовать методы изобразительного языка: академического рисунка, академической живописи, приемы колористики	владеть техниками рисунка и живописи; владеть приемами работы с цветом, методами композиции;
	Этап 2: <b>Темы: 4-6</b>		применять методы композиции	разрабатывать эскизы моделей, используя различные изобразительные методы; разрабатывать серию фор-эскизов коллекции с применением компьютерных технологий

Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования в процессе изучения учебной дисциплины представлены в таблице 6.2

Таблица 6.2 - Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования

Этапы	РЕЗУЛЬТАТ ОБУЧЕНИЯ <b>ОК-7, ОПК-7, ПК-6</b> (описание результатов представлено в таблице 1)	КРИТЕРИИ и ПОКАЗАТЕЛИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТА ОБУЧЕНИЯ по дисциплине (модулю)				Контрольные задания, для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций
		2 (неуд)	3 (уд)	4 (хор)	5 (отл)	
<b>1 этап</b>	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Просмотр графических работ
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	
<b>2 этап</b>	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Устный опрос
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	

**Изучение дисциплины заканчивается промежуточной аттестацией, проводимой в форме зачёта с оценкой.**

### **6.3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы**

#### **6.3.1. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 1 этап формирования компетенций**

##### ***Примерные графические работы:***

1. Создание сложных объектов на основе кривой Безье со сложной заливкой.
2. Создание сложных объектов на основе кривой Безье с наложением на них эффектов.
3. Создание эскизов поясных изделий: юбки, брюк.
4. Создание эскизов плечевых изделий: рубашки, жакета.

#### **6.3.2. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 2 этап формирования компетенций**

##### **Контрольные вопросы для устного опроса**

1. Понятие информационных технологий, основные составляющие ИТ, области применения ИТ.
2. Оценка современного состояния и перспективных направлений развития информационных технологий.
3. Основные характеристики и принцип новых информационных технологий.
4. Инструментарий информационных технологий.
5. Соотношение Информационных технологий и Информационных систем.
6. Этапы развития информационных технологий.
7. Информационные технологии в обучении.
8. Проблемы и методология использования информационных технологий.
9. Представление информации в ЭВМ.
10. Системы счисления и формы представления чисел.
11. Взаимопреобразование чисел в различных системах счисления.
12. Кодирование информации.
13. Понятие алгоритмизации и программирования.
14. Понятие алгоритмизации и программирования.
15. Понятие и классификация программ.
16. Этапы жизненного цикла программного продукта.
17. Классификация методов проектирования программного продукта.
18. Этапы создания программного продукта.
19. Составление технического задания на проектирование.
20. Создание технического проекта, рабочей документации и рабочего проекта.
21. Ввод в действие программного продукта.
22. Структура программного продукта.
23. Проектирование интерфейса пользователя с диалоговым режимом и графического интерфейса пользователя.
24. Проектирование графического интерфейса пользователя.
25. Метод нисходящего проектирования.
26. Модульное программирование.
27. Структурное программирование.
28. Основы функционального программирования.

29. Основы логического программирования.
30. Основные понятия объектно-ориентированного проектирования.
31. Принципы и методика объектно-ориентированного проектирования.
32. Интерфейс и основные возможности программы Adobe Illustrator.
33. Панель инструментов программы Adobe Illustrator.
34. Выделение областей и операции над ними в графическом редакторе Adobe Illustrator.
35. Заливки и работа с цветами в графическом редакторе Adobe Illustrator.
36. Работа с фильтрами в графическом редакторе Adobe Illustrator.
37. Текстовый редактор в графическом редакторе Adobe Illustrator.
38. Работа со слоями в графическом редакторе Adobe Illustrator.
39. Основные принципы создания эскизов в графическом редакторе Adobe Illustrator.
40. Интерфейс программы Adobe Illustrator.
41. Создание объектов на основе простейших примитивов с монотонной заливкой в графическом редакторе Adobe Illustrator.
42. Создание сложных объектов на основе кривой Безье со сложной заливкой.
43. Группировка и комбинирование в графическом редакторе Adobe Illustrator.
44. Кривая Безье.
45. Сложная заливка в графическом редакторе Adobe Illustrator.
46. Создание сложных объектов на основе кривой Безье с наложением на них эффектов в графическом редакторе Adobe Illustrator.
47. Порядок отображения объектов в графическом редакторе Adobe Illustrator.
48. Сетка и направляющие в графическом редакторе Adobe Illustrator.
49. Использование эффектов в графическом редакторе Adobe Illustrator.
50. Последовательность создания эскиза швейного изделия в графическом редакторе Adobe Illustrator.
51. Создание слоя «форма» и «детали» в графическом редакторе Adobe Illustrator.
52. Создание эскизов поясных изделий: юбки, брюк в графическом редакторе Adobe Illustrator.
53. Создание эскизов плечевых изделий: рубашки, жакета в графическом редакторе Adobe Illustrator.
54. Создание декоративных отделок и фурнитуры в графическом редакторе Adobe Illustrator.

***6.3.3. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности для проведения промежуточной аттестации***

**Вопросы к зачету с оценкой**

1. Какие программы компьютерной графики могут быть использованы для двумерного изображения элементов дизайна костюма?
2. Охарактеризуйте векторный формат изображения.
3. Каков принцип хранения и обработки изображения в растровой графике?
4. Выполнение, каких условий необходимо при составлении композиции художественных произведений?
5. Каковы признаки целостности композиции?
6. Что называется векторизацией?
7. Дайте определение понятия «пиксел».
8. Перечислите цветовые модели, используемые в компьютерной графике.
9. Дайте характеристику форматам графического изображения: GIF и JPG.
10. Какова особенность аддитивной цветовой модели RGB?
11. Инструменты группы Freehand.

12. Перечислите виды цветокоррекции изображения.
13. Какое разрешение имеет стандартное изображение?
14. Назовите основные элементы рабочего окна Photoshop.
15. Назовите основные элементы рабочего окна Adobe Illustrator.
16. Какие элементы содержит панель параметров инструмента Кисть?
17. Назовите функции палитры Навигатор.
18. Какими инструментами производится выделение области изображения?
19. При помощи каких команд создается Обзорный лист?
20. Как производится трансформация изображения?
21. Назовите инструменты копирования.
22. Какие инструменты применяются для корректировки фотографии?
23. Содержание панели опций инструмента Pen?
24. Как создать новый слой?
25. Как производится копирование слоев?
26. В каком диалоговом окне производится редактирование слоев?
27. Какие эффекты изображения можно получить с помощью фильтра Liquify (Исказить)?
28. Как создать контурное изображение по фотографии?
29. Как производится преобразование векторного изображения в растровое?
30. Для чего используется способ трассировки?
31. Как создать эффект акварельного рисунка?
32. Какие требования предъявляются к изображению условно-пропорциональной фигуре?
33. Какие стилистические тенденции преобладают в художественном изображении костюма?
34. Какие методы творчества применяются для проектирования костюма?
35. Назовите принципы гармонизации коллекции.
36. Что такое структура коллекции?
37. В чем состоит основное отличие принципов художественного проектирования при индивидуальном и массовом производстве одежды?
38. Какие требования предъявляются к техническому изображению костюма?
39. Назовите пропорциональные соотношения характерные для современной одежды.
40. Каковы художественные приемы изображения фактуры текстильного материала?

#### **6.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций**

Оценка знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности по дисциплине «Информационные технологии в дизайне костюма» проводится с целью определения уровня освоения предмета, включает

- текущий контроль (осуществление контроля за всеми видами аудиторной и внеаудиторной деятельности студента с целью получения первичной информации о ходе усвоения отдельных элементов содержания дисциплины);

- рубежный контроль – оценка результатов освоения дисциплины, степени сформированности компетенций на каждом из этапов освоения учебной дисциплины.

- промежуточная аттестация (оценивается уровень и качество подготовки по учебной дисциплине в целом). Промежуточная аттестация по Информационным технологиям в дизайне проводится в форме зачета с оценкой.

Для оценки качества подготовки студента по дисциплине в целом составляется рейтинг – интегральная оценка результатов всех видов деятельности студента, осуществляемых в процессе ее изучения, представляется в балльном исчислении.

Проработка конспекта лекций и учебной литературы осуществляется студентами в течение всего семестра, после изучения новой темы. Тематическим планом предусмотрен рубежный контроль в виде контрольных заданий и итоговая аттестация в виде экзамена. К



экзамену допускаются студенты, выполнившие все виды текущей аттестации – практические работы, задание для самостоятельной работы и контрольные опросы.

**Просмотр графических работ** (рубежный контроль 1 этап) представляет собой просмотр выполненных студентами практических работ в рамках изучаемой дисциплины. Для получения положительной оценки необходимо продемонстрировать знания и умение грамотного графического решения рядов эскизов, умение применять различные техники для подачи своей идеи, пользоваться компьютерными технологиями для презентации своих работ

Студентам сообщается оценка, которая заносится в соответствующую ведомость. Ведомость рубежного контроля предоставляется преподавателем в деканат факультета.

**Устный опрос** (рубежный контроль 2 этап) проводится в учебной аудитории.

При устном опросе студентам запрещается консультироваться с однокурсниками, использовать телефон, информацию на бумажных и других носителях. Студентам сообщается оценка, которая заносится в соответствующую ведомость. Ведомость рубежного контроля предоставляется преподавателем в деканат факультета.

**Зачет с оценкой - промежуточная аттестация (контроль по окончании изучения учебной дисциплины).** Промежуточная аттестация проводится в период зачетно-экзаменационной сессии в соответствии с расписанием. Обучающиеся заранее получают вопросы.

Студент на зачете отвечает на 3 вопроса.

При оценке ответа обучающегося на вопрос билета преподаватель руководствуется следующими критериями:

1. полнота и правильность ответа;
2. степень осознанности, понимания изученного;
3. языковое оформление ответа.

Отметка **«отлично»** ставится, если обучающихся способен применять знания, умения в широкой области профессиональной деятельности, успешно действовать на основе приобретенного практического опыта при решении общих и конкретных задач.

Оценка **«хорошо»** ставится, студент способен применять знания, умения в широкой области профессиональной деятельности, успешно действовать на основе приобретенного практического опыта при решении общих задач.

Оценка **«удовлетворительно»** ставится, если студент способен применять знания, умения в ограниченной области профессиональной деятельности

Оценка **«неудовлетворительно»** ставится, если студент не способен применять знания, умения в широкой области профессиональной деятельности, успешно действовать на основе приобретенного практического опыта при решении общих задач.

Отметка **«зачтено»** ставится, если обучающийся способен применять знания, умения в широкой и ограниченной области профессиональной деятельности при решении теоретических и практических задач.

Отметка **«не зачтено»** ставится, если обучающийся не способен применять знания, умения в широкой области профессиональной деятельности при решении общих и конкретных задач.

## 7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)

### Основная литература

1. Шпаков, П.С. Основы компьютерной графики : учебное пособие / П.С. Шпаков, Ю.Л. Юнаков, М.В. Шпакова ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Сибирский Федеральный университет. - Красноярск: Сибирский федеральный университет, 2014. - 398 с.: табл., схем. - Библиогр. в кн.. - ISBN 978-5-7638-2838-2; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=364588>.
2. Publish: дизайн, верстка, печать / учредитель и изд. Открытые системы ; гл. ред. И. Терентьев - Москва : Открытые Системы, 2015. - № 9(180). - 76 с.: ил. - ISSN 1560-5183 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429415>.

### Дополнительная литература

1. Прогрессивные информационные технологии в современном образовательном процессе : учебное пособие / Е.М. Андреева, Б.Л. Крукиер, Л.А. Крукиер и др. ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Южный федеральный университет». - Ростов : Издательство Южного федерального университета, 2011. - 256 с. - ISBN 978-5-9275-0804-4 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=240959>.
2. Божко, А.Н. Обработка растровых изображений в Adobe Photoshop / А.Н. Божко. - 2-е изд., испр. - Москва : Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016. - 320 с.: ил.; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=428970>.

## 8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть "Интернет"), необходимых для освоения дисциплины (модуля)

Обеспечен доступ к современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам:

Электронная библиотека: <http://biblioclub.ru/>

№	Наименование портала (издания, курса, документа)	Ссылка
1.	Линейка продуктов Adobe Photoshop	<a href="http://www.adobe.com/ru/products/photoshopfamily.html">http://www.adobe.com/ru/products/photoshopfamily.html</a>
2.	Adobe Photoshop	<a href="http://www.photoshop.com/products/photoshop">http://www.photoshop.com/products/photoshop</a>

## 9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

Студенты очной формы при изучении дисциплины «Информационные технологии в дизайне костюма» посещают курс лекций, выполняют лабораторный практикум, участвуют в учебных дискуссиях, выполняют самостоятельную работу. Формами контроля являются тестирование, зачет и экзамен. Приступая к изучению дисциплины, необходимо внимательно ознакомиться с программой и содержанием курса. Основными формами изучения дисциплины являются лекции и практические работы. Для успешного воспроизведения лекционного материала на экзамене и при тестировании необходимо

тщательно его конспектировать.

Конспект – это систематизированное, логичное изложение материала источника. Различаются четыре типа конспектов.

План-конспект – это развернутый детализированный план, в котором достаточно подробные записи приводятся по тем пунктам плана, которые нуждаются в пояснении.

Текстуальный конспект – это воспроизведение наиболее важных положений и фактов источника.

Свободный конспект – это четко и кратко сформулированные (изложенные) основные положения в результате глубокого осмысливания материала. В нем могут присутствовать выписки, цитаты, тезисы; часть материала может быть представлена планом.

Тематический конспект – составляется на основе изучения ряда источников и дает более или менее исчерпывающий ответ по какой-то схеме (вопросу).

Внеаудиторная самостоятельная работа студентов – это планируемая учебная, учебно-исследовательская работа студентов, выполняемая во внеаудиторное время по заданию и при методическом руководстве преподавателя, но без его непосредственного участия. Самостоятельная работа студентов очной формы заключается в подготовке к учебной дискуссии и экзамену.

Цели самостоятельной работы: формирование способностей к самостоятельному познанию и обучению, поиску литературы, обобщению, оформлению и представлению полученных результатов, их анализу, умению принять решение, аргументированному обсуждению предложений, умений подготовки выступлений и ведения дискуссии.

Тема для самостоятельной подготовки к учебной дискуссии: Обзор современных пакетов прикладных программ для создания эскизов моделей одежды

Самостоятельная подготовка студентов к учебной дискуссии сводится к:

- изучению литературы;
- написанию доклада;
- составлению презентации по теме дискуссии.

Презентации могут содержать до 10 слайдов.

## **10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)**

При осуществлении образовательного процесса по учебной дисциплине «Информационные технологии в дизайне костюма» предполагается использование сети Интернет, стандартных компьютерных программ Microsoft Office, пакета программ Adobe Illustrator и пакета программ Adobe Photoshop.

## **11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)**

Учебные занятия проводятся в учебных аудиториях для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, в компьютерном классе.

Данные аудитории, а так же помещения для самостоятельной работы студентов, укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения.

Аудитории для проведения занятий лекционного типа оборудованы наборами демонстрационного оборудования и учебно-наглядных пособий.

Аудитории для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой подключенной к сети «Интернет» и с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».