

Министерство образования Ставропольского края  
Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение  
«Ставропольский региональный многопрофильный колледж»

**УТВЕРЖДАЮ**  
Директор ГБПОУ СРМК

\_\_\_\_\_  
Е. В. Бледных  
«31» мая 2024 г.

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

### **ОП.03 ПРИКЛАДНЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ПРОГРАММЫ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

**Специальность** 29.02.10 Конструирование, моделирование  
и технология изготовления изделий легкой  
промышленности (по видам)

**Курс** 3  
**Группа** МК-32

Ставрополь, 2024

ОДОБРЕНА

на заседании кафедры конструирования, моделирования и технологии швейных изделий

Протокол № 9 от «13» мая 2024г.

Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ И.А.Саенко

Согласовано:

Методист \_\_\_\_\_ А.А.Кириленко

Разработчик: преподаватель ГБПОУ СРМК И.А. Саенко

Рекомендована Экспертным советом государственного бюджетного профессионального образовательного учреждения «Ставропольский региональный многопрофильный колледж»

Заключение Экспертного совета № 16 от «23» мая 2024 г.

Рабочая программа учебной дисциплины разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта по специальности 29.02.10 Конструирование, моделирование и технология изготовления изделий легкой промышленности (по видам) укрупненной группы специальностей **29.00.00 Технологии легкой промышленности.**

**Организация-разработчик:** государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Ставропольский региональный многопрофильный колледж»

## ***СОДЕРЖАНИЕ***

- 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ  
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ  
ДИСЦИПЛИНЫ**
- 3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ  
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ  
ДИСЦИПЛИНЫ  
ОП.03 ПРИКЛАДНЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ПРОГРАММЫ  
В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

**1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы:**

Учебная дисциплина «ОП.03. Прикладные компьютерные программы в профессиональной деятельности» является обязательной частью общепрофессионального цикла примерной основной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по специальности.

Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии ОК 01, 02, 03, 04, 05, 06, 07, 09.

**1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:**

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

Код ПК, ОК	Умения	Знания
ПК 1.1. ОК 01 ОК 02 ОК 07	использовать векторные программы для рисования предметов одежды;	знать какие дополнительные иллюстративные изображения используются для презентации продукта
ПК 1.2. ОК 01 ОК 02 ОК 09	пользоваться базовыми приемами и средствами обработки изображений в программахиспользуемых для фэшн-графики, программы обработки изображений и создания пиксельной графики	знать о творчестве художников фэшн-графики, элементы и принципы дизайна, а также ключевые направления фэшн-графики
ПК 1.2. ПК 1.3 ОК 01 ОК 02 ОК 03 ОК 04 ОК 05 ОК 09	создавать собственную модную графику в цифровом виде, чтобы визуализировать дизайнерскую идею для дальнейшего воплощения дизайнерских замыслов в реализации, как отдельных предметов одежды, так и коллекции	знать, как иллюстрировать и визуализировать техническую документацию на изготовление изделия для передачи важной информации о модели в производственном процессе
ПК 1.4. ОК 01 ОК 02 ОК 04 ОК 06 ОК 09	создавать мудборды, трендборды, дизайнерские концепции и доносить идеи до клиента, с применением компьютерной графики	источники формирования модных трендов; понимать, как формируются тенденции моды в текстиле
ПК 3.2 ОК 01 ОК 02 ОК 05 ОК 06 ОК 09	профессионально разрабатывать технические чертежи (разрезы технологических узлов) необходимые для технических описаний к изготовлению моделей	приёмы и условные обозначения, символы, необходимые для создания технологических узлов и стандарты на графические изображения, соответствующую нормативную документацию

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### 2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

<b>Вид учебной работы</b>	<b>Объем в часах</b>
<b>Объем образовательной программы учебной дисциплины</b>	96
<b>в т.ч. в форме практической подготовки</b>	70
в т. ч.:	
теоретическое обучение	24
практические занятия	70
<b>Промежуточная аттестация</b>	2

## 2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем, акад. ч / в том числе в форме практической подготовки, акад ч	Коды компетенций и личностных результатов <sup>1</sup> , формированию которых способствует элемент программы	
1	2	3	4	
<b>Раздел 1. Графические программы и программное обеспечение</b>				
<b>Тема 1. Векторная графика</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>46/34</b>	ПК 1.1; ПК 1.2; ПК 1.3; ПК 3.2 ОК 01 ОК 02 ОК 03 ОК 04 ОК 05 ОК 06 ОК 09	
	1.Художники фэшн-графики и ключевые направления фэшн-графики.			
	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.			4
	3. Перемещение, трансформация, группировка. Режимы раскрашивания иллюстраций. Трассировка изображений. Кисти, форматы сохранения			4
	4. Функции поиска и аранжировки. Pathfinder и маски.			
	5. Работа с текстом в Adobe Illustrator			4
	<b>В том числе практических занятий в форме практической подготовки</b>			<b>34</b>
	№ 1. Создание технических чертежей эскизов моделей Рисование швов, срезов, кромок, пуговиц, молний			12
	№ 2. Представление драпировок и объемов. Создание эскизов моделей в цвете			8
	№ 3. Выполнение разрезов различных технологических узлов			14

<sup>1</sup>В соответствии с Приложением 3 ПООП.

<b>Тема 2. Растровая графика и работа в программе Photoshop</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>28/22</b>	ПК 1.1; ПК 1.2; ПК 1.3; ПК 1.4. ОК 01 ОК 02 ОК 03 ОК 04 ОК 05 ОК 06 ОК 09
	1. Форматы растровых изображений. Достоинства и недостатки.	6	
	2. Photoshop. Рисование кистями. Слои. Настройка кистей, собственная кисть		
	3. Photoshop. Цветокоррекция рисунков. Эффекты и фильтры. Принты и смывки, обтравочные маски		
	<b>В том числе практических занятий в форме практической подготовки</b>	<b>22</b>	
	№ 4. Узоры, заливки, изображение тканей	12	
№ 5. Синергия/взаимодействие графического программного обеспечения. Печать изображений	10		
<b>Тема 3. Презентации в работе дизайнера</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>18/14</b>	ПК 1.1; ПК 1.2; ПК 1.3; ПК 3.2 ОК 01 ОК 02 ОК 03 ОК 04 ОК 05 ОК 06 ОК 07 ОК 09
	1. Элементы презентации и их целевое использование	4	
	2. Правила оформления презентаций.		
	3. PowerPoint. Интерфейс программы. Типы презентаций		
	<b>В том числе практических занятий в форме практической подготовки</b>	<b>14</b>	
№ 6. Создание мудбордов и трендбордов. Технического описания с иллюстрациями на изготовление предметов одежды	14		
<b>Дифференцированный зачет Итоговая аттестационная работа «Создание презентации кол-лекции»</b>		<b>2</b>	
<b>Всего по дисциплине</b>		<b>96</b>	

### 3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Для реализации программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

Кабинет «Компьютерной графики», оснащенный оборудованием:

рабочие места по количеству обучающихся, оснащенные ПК и программным обеспечением.

рабочее место преподавателя;

техническими средствами обучения:

персональный компьютер, мультимедийный проектор, экран, белая доска, многофункциональное устройство.

#### 3.2. Информационное обеспечение реализации программы

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы для использования в образовательном процессе. При формировании библиотечного фонда образовательной организацией выбирается не менее одного издания из перечисленных ниже печатных изданий и (или) электронных изданий в качестве основного, при этом список, может быть дополнен новыми изданиями.

##### 3.2.1. Основные печатные и электронные издания

1. Боресков, А. В. Компьютерная графика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 219 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11630-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/495978> (дата обращения: 24.06.2024).

##### 3.2.2. Дополнительные источники

1. Бадмаева Е. С. Компьютерное проектирование в дизайне одежды. Учебник для вузов. Стандарт третьего поколения. — (Серия «Учебник для вузов»). / Е.С. Бадмаева, В.В. Бухинник, Л.В. Елинер. - Санкт-Петербург : Питер, 2021. - 192 с. - ISBN 978-5-4461-9585-5. - URL: <https://ibooks.ru/bookshelf/377407/reading> (дата обращения: 09.08.2024). - Текст: электронный.

2. Подмарева А.В. Разработка эскизного проекта в графическом редакторе/А.В. Подмарева, О.Н. Пономарева//Челябинск: Изд-во ЗАО «Библиотека А. Мюллера», 2024 - 47 с.

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

4. Рукавишникова А.С. Технический рисунок одежды в ADOBE ILLUSTRATOR / Рукавишникова А.С.– Электронная книга -145 с. [https://fashion-craft.ru/book\\_ai](https://fashion-craft.ru/book_ai)

5. Рукавишникова А.С. Технический рисунок одежды в CorelDRAW / Рукавишникова А.С. – Ростов-н/Д, - 2022. – 222 с.24

#### 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

<i>Результаты обучения<sup>2</sup></i>	<i>Критерии оценки</i>	<i>Методы оценки</i>
Знать графические программы, с помощью которых можно выполнять эскизы одежды, технические чертежи и разрезы технологических узлов.	Особенности векторной и растровой графики. Интерфейс программ. Инструменты рисования и трансформации/ преобразования изображений	Оценка результатов тестирования Устный опрос Оценка результатов выполнения практических и самостоятельных работ
Знать о творчестве художников фэшн-графики, 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
Знать, с помощью каких средств визуализировать техническую документацию на изготовление изделия для передачи важной информации о модели в производственном процессе	Анализирует техническую документацию. Создает художественный эскиз в цвете или технический рисунок с элементами «лупа» и «разрез узла».	Устный опрос, тестирование. Оценка результатов выполнения практических и самостоятельных работ
Знать источники формирования модных трендов; понимать, как формируются тенденции моды в текстиле	Формирует трендборды и мудборды по по интернет-источникам и модным печатным изданиям	Экспертная оценка по результатам наблюдения за деятельностью обучающегося в процессе освоения учебной дисциплины
Уметь использовать векторные и растровые программы (Photoshop, Adobe Illustrator), для рисования предметов одежды	Выполняет эскизы моделей ч/б или в цвете, демонстрирующие толщину, драпируемость жёсткость материалов, фактуру. Обрабатывает фотографии.	Оценка результатов выполнения практических и самостоятельных работ
Уметь разрабатывать техническую документацию на изготовление отдельного изделия или коллекции	Выполняет технические рисунки моделей и разрезы технологических узлов одежды, используя условные обозначения, символы, опираясь на существующие стандарты для графических изображений, соответствующую	Оценка результатов выполнения практических и самостоятельных работ

<sup>2</sup> В ходе оценивания могут быть учтены личностные результаты.

	нормативную документацию	
Уметь создавать мудборды, трендборды, дизайнерские концепции и доносить идеи до клиента, с применением компьютерной графики	Выполняет плакаты, мудборды и трендборды в различных графических техниках, с соблюдением композиции и других элементов графического дизайна (масштаб. пропорции, пространство и т.д.)	Оценка результатов выполнения лабораторной работы и итоговой аттестационная работа

