

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ НАУКИ И МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ
КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ
Государственное бюджетное профессиональное образовательное
учреждение Краснодарского края
«Краснодарский политехнический техникум»

)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОП.03 ПРИКЛАДНЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ПРОГРАММЫ

для специальности среднего профессионального образования

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

2024г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	3
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	4
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	13
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	14

**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 ПООП-П в соответствии с ФГОС СПО по специальности 29.02.10 Конструирование, моделирование и технология изготовления изделий легкой промышленности (по видам).

Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.4, ПК 2.1, ОК 01, ОК 02.

1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

Код ПК, ОК	Умения	Знания
<i>ПК 1.1</i>	У 1.1.03 использовать векторные программы для рисования предметов одежды У 1.1.04 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	З 1.1.08 графические программы, с помощью которых можно выполнять эскизы одежды, технические чертежи и разрезы технологических узлов З 1.1.09 средства иллюстрации и визуализации технической документации на изготовление изделия для передачи важной информации о модели в производственном процессе
<i>ПК 1.2</i>	У 1.2.02 пользоваться базовыми приемами и средствами обработки изображений в программах (Photoshop, Adobe Illustrator), применяемых для фэшн-графики, программами обработки изображений и создания пиксельной графики	З 1.2.03 элементы и принципы дизайна, а также ключевые направления фэшн-графики З 1.2.04 творчество художников фэшн-графики
<i>ПК 1.4</i>	У 1.4.04 создавать мудборды, тренд-борды, дизайнерские концепции и доносить идеи до клиента, с применением компьютерной графики	З 1.4.03 источники формирования модных трендов, тенденций моды в текстиле
<i>ПК 2.1</i>	У 2.1.02 разрабатывать технические чертежи (разрезы технологических узлов) необходимые для технических описаний к изготовлению моделей	З 2.1.02 приёмы и условные обозначения, символы, необходимые для создания технологических узлов и стандарты на графические изображения, соответствующую

		нормативную документацию
<i>OK 01</i>	<p>Уо 01.02 анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части;</p> <p>Уо 01.03 определять этапы решения задачи</p> <p>Уо 01.05 составлять план действия</p> <p>Уо 01.06 определять необходимые ресурсы</p> <p>Уо 01.07 владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах</p> <p>Уо 01.08 реализовывать составленный план</p> <p>Уо 01.09 оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника)</p>	<p>Зо 01.01 актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить</p> <p>Зо 01.02 основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте</p> <p>Зо 01.03 алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях;</p> <p>Зо 01.04 методы работы в профессиональной и смежных сферах</p> <p>Зо 01.06 порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности</p>
<i>OK 02</i>	<p>Уо 02.07 использовать современное программное обеспечение</p> <p>Уо 02.08 использовать различные цифровые средства для решения профессиональных задач</p>	<p>Зо 02.03 формат оформления результатов поиска информации, современные средства и устройства информатизации</p> <p>Зо 02.04 порядок их применения и программное обеспечение в профессиональной деятельности в том числе с использованием цифровых средств</p>

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем в часах
Объем образовательной программы учебной дисциплины	82
в т.ч. в форме практической подготовки	46
в том числе:	
теоретическое обучение	16
лабораторные занятия	46
<i>Самостоятельная работа</i>	-
Консультации	12
Промежуточная аттестация экзамен	6

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, формированию которых способствует элемент программы	Код ПК, ОК	Код Н/У/З
1	2	3	4		
Раздел 1. Графические программы и программное обеспечение					
Тема 1.1. Векторная графика	Содержание учебного материала	34/26	<p>ПК 1.1. Создавать технические рисунки и эскизы изделий, модельных рядов, коллекций, с применением различных источников с учетом свойств материалов и особенностей целевого рынка.</p> <p>У 1.1.02 использовать векторные программы для рисования предметов одежды</p> <p>У 1.1.03 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</p> <p>З 1.1.07 графические программы, с помощью которых можно выполнять эскизы одежды, технические чертежи и разрезы технологических узлов</p> <p>З 1.1.08 средства иллюстрации и визуализации технической документации на изготовление изделия для передачи важной информации о модели в производственном процессе</p> <p>ПК 1.2. Использовать элементы и принципы дизайна при проектировании швейных изделий с учетом модных направлений,</p>	ПК 1.1	У 1.1.02
	1. Художники фэшн-графики и ключевые направления фэшн-графики.	2		ПК 1.2	У 1.1.03
	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		ПК 2.1	3 1.1.07
	3. Перемещение, трансформация, группировка. Режимы раскрашивания иллюстраций. Трассировка изображений. Кисти, форматы сохранения.	2			3 1.1.08
					У 1.2.02
					3 1.2.03
					3 1.2.04
					У 2.1.02
					3 2.1.02
					Уо 02.07
					Уо 02.08

4. Функции поиска и аранжировки. Pathfinder и маски.		стилей, тенденций и культурных традиций	ОК 01	Зо 02.03
5. Работа с текстом в Adobe Illustrator.	2	У 1.2.02 пользоваться базовыми приемами и средствами обработки изображений в программах (Photoshop, Adobe Illustrator), применяемых для фэшн-графики, программами обработки изображений и создания пиксельной графики	ОК 02	Зо 02.04
В том числе практических и лабораторных занятий	26/26	З 1.2.03 элементы и принципы дизайна, а также ключевые направления фэшн-графики		Уо 01.02
№ 1. Создание технических чертежей эскизов моделей Рисование швов, срезов, кромок, пуговиц, молний.	8/8	З 1.2.04 творчество художников фэшн-графики ПК 2.1 Выполнять чертежи базовых конструкций изделий У 2.1.02 разрабатывать технические чертежи (разрезы технологических узлов), необходимые для технических описаний к изготовлению моделей		Уо 01.03
№ 2. Представление драпировок и объемов. Создание эскизов моделей в цвете.	6/6	З 2.1.02 приёмы и условные обозначения, символы, необходимые для создания технологических узлов и стандарты на графические изображения, соответствующую нормативную документацию		Уо 01.05
№ 3. Выполнение разрезов различных технологических узлов.	10/10	ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности		Уо 01.06
№ 4. Создание собственной библиотеки элементов (например, фурнитура).	1/1	Уо 02.07 использовать современное программное обеспечение		Уо 01.07
№ 5. Создание конфекционной карты.	1/1	Уо 02.08 использовать различные цифровые средства для решения профессиональных задач		Уо 01.08
				Зо 01.01
				Зо 01.02
				Зо 01.03
				Зо 01.04

	Самостоятельная работа обучающихся	-	<p>Зо 02.03 формат оформления результатов поиска информации, современные средства и устройства информатизации</p> <p>Зо 02.04 порядок их применения и программное обеспечение в профессиональной деятельности в том числе с использованием цифровых средств</p> <p>ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам</p> <p>Уо 01.02 анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части</p> <p>Уо 01.03 определять этапы решения задачи</p> <p>Уо 01.05 составлять план действия</p> <p>Уо 01.06 определять необходимые ресурсы</p> <p>Уо 01.07 владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах</p> <p>Уо 01.08 реализовывать составленный план</p> <p>Уо 01.09 оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника)</p> <p>Зо 01.01 актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить</p> <p>Зо 01.02 основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте</p> <p>Зо 01.03 алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях</p> <p>Зо 01.04 методы работы в профессиональной и смежных сферах</p> <p>Зо 01.06 порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности</p>		Зо 01.06
Тема 1.2. Растровая графика и работа в программе	Содержание учебного материала	20/12	<p>ПК 1.1. Создавать технические рисунки и эскизы изделий, модельных рядов, коллекций, с применением различных источников с учетом свойств материалов и особенностей целевого рынка</p> <p>У 1.1.03 создавать собственную модную графику в цифровом виде,</p>	ПК 1.1	У 1.1.03
	1. Форматы растровых изображений. Достоинства и недостатки.	4		ПК 1.2	З 1.1.07
				ПК 1.4	З 1.1.08

Photoshop	2. Photoshop. Рисование кистями. Слои. Настройка кистей, собственная кисть.		чтобы визуализировать дизайнерскую идею для дальнейшего воплощения дизайнерских замыслов в реализации, как отдельных предметов одежды, так и коллекции		У 1.2.02 З 1.2.03
	3. Photoshop. Цветокоррекция рисунков. Эффекты и фильтры. Принты и смывки, обтравочные маски.	4	З 1.1.07 графические программы, с помощью которых можно выполнять эскизы одежды, технические чертежи и разрезы технологических узлов З 1.1.08 средства иллюстрации и визуализации технической документации на изготовление изделия для передачи важной информации о модели в производственном процессе	ОК 01 ОК 02	У 1.4.04 Уо 02.07 Уо 02.08
	В том числе практических и лабораторных занятий	12/12			Зо 02.03
	№ 6. Узоры, заливки, изображение тканей.	4/4	ПК 1.2. Использовать элементы и принципы дизайна при проектировании швейных изделий с учетом модных направлений, стилей, тенденций и культурных традиций		Зо 02.04
	№ 7. Синергия/взаимодействие графического программного обеспечения. Печать изображений.	6/6	У 1.2.02 пользоваться базовыми приемами и средствами обработки изображений в программах (Photoshop, Adobe Illustrator), применяемых для фэшн-графики, программами обработки изображений и создания пиксельной графики		Уо 01.02 Уо 01.03 Уо 01.05
	№ 8. Компьютерное рисование /совмещения реального изображения с векторным отображением. Создание мудбордов и трендбордов.	2/2	З 1.2.03 элементы и принципы дизайна, а также ключевые направления фэшн-графики ПК 1.4. Создавать мудборды, трендборды с использованием актуальных дизайнерских решений и доносить идеи до клиента, в		Уо 01.06 Уо 01.07

	<p>Самостоятельная работа обучающихся</p>	<p>-</p>	<p>том числе с применением компьютерной графики</p> <p>У 1.4.04 создавать мудборды, трендборды, дизайнерские концепции и доносить идеи до клиента, с применением компьютерной графики</p> <p>ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности</p> <p>Уо 02.07 использовать современное программное обеспечение</p> <p>Уо 02.08 использовать различные цифровые средства для решения профессиональных задач</p> <p>Зо 02.03 формат оформления результатов поиска информации, современные средства и устройства информатизации</p> <p>Зо 02.04 порядок их применения и программное обеспечение в профессиональной деятельности в том числе с использованием цифровых средств</p> <p>ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам</p> <p>Уо 01.02 анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части</p> <p>Уо 01.03 определять этапы решения задачи</p> <p>Уо 01.05 составлять план действия</p> <p>Уо 01.06 определять необходимые ресурсы</p> <p>Уо 01.07 владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах</p> <p>Уо 01.08 реализовывать составленный план</p> <p>Уо 01.09 оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника)</p> <p>Зо 01.01 актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить</p> <p>Зо 01.02 основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте</p> <p>Зо 01.03 алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях</p> <p>Зо 01.04 методы работы в профессиональной и смежных сферах</p>	<p>Уо 01.08</p> <p>Уо 01.09</p> <p>Зо 01.01</p> <p>Зо 01.02</p> <p>Зо 01.03</p> <p>Зо 01.04</p>
--	--	----------	--	---

Тема 1.3. Презентации в работе дизайнера	Содержание учебного материала	15/8	<p>ПК 1.1. Создавать технические рисунки и эскизы изделий, модельных рядов, коллекций, с применением различных источников с учетом свойств материалов и особенностей целевого рынка</p> <p>У 1.1.03 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</p> <p>З 1.1.07 графические программы, с помощью которых можно выполнять эскизы одежды, технические чертежи и разрезы технологических узлов</p> <p>З 1.1.08 средства иллюстрации и визуализации технической документации на изготовление изделия для передачи важной информации о модели в производственном процессе</p> <p>ПК 1.2. Использовать элементы и принципы дизайна при проектировании швейных изделий с учетом модных направлений, стилей, тенденций и культурных традиций</p> <p>З 1.2.03 элементы и принципы дизайна, а также ключевые направления фэшн-графики</p> <p>ПК 1.4. Создавать мудборды, трендборды с использованием актуальных дизайнерских решений и доносить идеи до клиента, в том числе с применением компьютерной графики</p> <p>У 1.4.04 создавать мудборды, трендборды, дизайнерские концепции и доносить идеи до клиента, с применением компьютерной графики</p> <p>З 1.4.03 источники формирования модных трендов, тенденций моды в текстиле</p> <p>ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.</p> <p>Уо 02.07 использовать современное программное обеспечение</p>	ПК 1.1	У 1.1.03
	1. Элементы презентации и их целевое использование	2		ПК 1.2	З 1.1.07
	2. Правила оформления презентаций.	2		ПК 1.4.	З 1.1.08
	3. Power Point. Интерфейс программы. Типы презентаций.	3			З 1.2.03
	В том числе практических и лабораторных занятий	8/8			У 1.4.04
	№ 9. Создание мудбордов и трендбордов, технического описания с иллюстрациями на изготовление предметов одежды.	8/8			З 1.4.03
	Самостоятельная работа обучающихся	-			ОК 02 Уо 02.07
			ОК 01 Уо 02.08		
			Зо 02.03		
			Зо 02.04		
			Уо 01.02		
			Уо 01.03		
			Уо 01.05		
			Уо 01.06		
			Уо 01.07		
			Уо 01.08		
			Уо 01.09		
			Зо 01.01		
			Зо 01.02		

		<p>Уо 02.08 использовать различные цифровые средства для решения профессиональных задач</p> <p>Зо 02.03 формат оформления результатов поиска информации, современные средства и устройства информатизации</p> <p>Зо 02.04 порядок их применения и программное обеспечение в профессиональной деятельности в том числе с использованием цифровых средств</p> <p>ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам</p> <p>Уо 01.02 анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части</p> <p>Уо 01.03 определять этапы решения задачи</p> <p>Уо 01.05 составлять план действия</p> <p>Уо 01.06 определять необходимые ресурсы</p> <p>Уо 01.07 владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах</p> <p>Уо 01.08 реализовывать составленный план</p> <p>Уо 01.09 оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника)</p> <p>Зо 01.01 актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить</p> <p>Зо 01.02 основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте</p> <p>Зо 01.03 алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях</p> <p>Зо 01.04 методы работы в профессиональной и смежных сферах</p> <p>Зо 01.06 порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности</p>		<p>Зо 01.03</p> <p>Зо 01.04</p> <p>Зо 01.06</p>
Консультации	12			
Промежуточная аттестация	6			
Экзамен				

Всего по дисциплине	82			
----------------------------	-----------	--	--	--

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

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

Лаборатория «Компьютерной графики», оснащенная необходимым для реализации программы учебной дисциплины оборудованием, приведенным в п. 6.1.2.3 образовательной программы по специальности 29.02.10 Конструирование, моделирование и технология изготовления изделий легкой промышленности (по видам).

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.

Лицензионное и свободно-распространяемое программное обеспечение

1. Microsoft Windows XP Professional - Сертификат участника программы MSDN academic alliance

2. Microsoft Office Standart 2007 - Лицензионное соглашение, № лиц. 64873126

3. Corel DRAW Graphics Suite x4 - Сертификат лицензии, № лиц. 3072296

4. Gemini CAD System-договор передачи лицензии на программное обеспечение № 003/09/28-451/2009 от 30.09.2009

5. КОМПИАС-3D V12 - Акт приемки-передачи, № лиц. МЦ-10-00301

6. САПР ГРАЦИЯ - Лицензия от 01.03.2017

7. CAD ASSYST- Сублицензионный договор

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.

2. 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.

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

4. 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 УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

<i>Результаты обучения</i>	<i>Критерии оценки</i>	<i>Методы оценки</i>
Знать		
З 1.1.08 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.
З 1.2.03 элементы и принципы дизайна, а также ключевые направления фэшн-графики З 1.2.04 творчество художников 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).
З 1.1.09 средства иллюстрации и визуализации технической документации 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 работ.
З 1.4.03 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).
З 2.1.02 приёмы и условные обозначения, символы, необходимые для создания технологических узлов и стандарты на графические изображения, соответствующую нормативную документацию	Выполняет технические рисунки моделей и разрезы технологических узлов одежды, используя условные обозначения, символы, опираясь на существующие стандарты для графических изображений,	Оценка результатов выполнения практических работ.

	соответствующую нормативную документацию.	
<p>Зо 01.01 актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить</p> <p>Зо 01.02 основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте</p> <p>Зо 01.03 алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях</p> <p>Зо 01.04 методы работы в профессиональной и смежных сферах</p> <p>Зо 01.06 порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности</p>	<p>Особенности векторной и растровой графики Illustrator и Photoshop. Интерфейс программ. Инструменты рисования и трансформации/преобразования изображений. 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. Формирует трендборды и мудборды по интернет-источникам и модным печатным изданиям.</p>	<p>Оценка результатов тестирования.</p> <p>Устный опрос.</p> <p>Оценка результатов выполнения практических работ, итоговой аттестационной работы.</p>
<p>Зо 02.03 формат оформления результатов поиска информации, современные средства и устройства информатизации</p> <p>Зо 02.04 порядок их применения и программное обеспечение в профессиональной деятельности в том числе с использованием цифровых средств</p>	<p>Особенности векторной и растровой графики Illustrator и Photoshop. Интерфейс программ. Инструменты рисования и трансформации/преобразования изображений.</p>	<p>Оценка результатов тестирования.</p> <p>Устный опрос.</p> <p>Оценка результатов выполнения практических работ, итоговой аттестационной работы.</p>
Уметь		
<p><i>Уметь использовать векторные и растровые программы (Photoshop, Adobe Illustrator), для рисования предметов одежды:</i></p> <p>У 1.1.03 использовать векторные программы для рисования предметов одежды;</p> <p>У 1.1.04 создавать собственную модную графику</p>	<p>Выполняет эскизы моделей ч/б или в цвете, демонстрирующие толщину, драпируемость, жёсткость материалов, фактуру. Обрабатывает фотографии.</p>	<p>Оценка результатов выполнения практических работ, итоговой аттестационной работы.</p>

<p>в цифровом виде, чтобы визуализировать дизайнерскую идею для дальнейшего воплощения дизайнерских замыслов в реализации, как отдельных предметов одежды, так и коллекции</p> <p>У 1.2.02 пользоваться базовыми приемами и средствами обработки изображений в программах (Photoshop, Adobe Illustrator), применяемых для фэшн-графики, программами обработки изображений и создания пиксельной графики</p>		
<p>У 1.4.04 создавать мудборды, трендборды, дизайнерские концепции и доносить идеи до клиента, с применением компьютерной графики</p>	<p>Выполняет плакаты, мудборды и трендборды в различных графических техниках, с соблюдением композиции и других элементов графического дизайна (масштаб, пропорции, пространство и т.д.).</p>	<p>Оценка результатов выполнения лабораторной работы и итоговой аттестационной работы.</p>
<p>У 2.1.02 разрабатывать технические чертежи (разрезы технологических узлов), необходимые для технических описаний к изготовлению моделей</p>	<p>Выполняет технические рисунки моделей и разрезы технологических узлов одежды, используя условные обозначения, символы, опираясь на существующие стандарты для графических изображений, соответствующую нормативную документацию.</p>	<p>Оценка результатов выполнения практических работ.</p>
<p>Уо 01.02 анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части</p> <p>Уо 01.03 определять этапы решения задачи</p> <p>Уо 01.05 составлять план действия</p> <p>Уо 01.06 определять необходимые ресурсы</p> <p>Уо 01.07 владеть актуальными методами работы в профес-</p>	<p>Создает художественный эскиз в цвете.</p> <p>Выполняет технические рисунки моделей и разрезы технологических узлов одежды.</p> <p>Формирует трендборды и мудборды по интернет-источникам и модным печатным изданиям.</p>	<p>Экспертная оценка по результатам наблюдения за деятельностью обучающегося в процессе освоения учебной дисциплины (практические работы, итоговая аттестационная работа).</p>

<p>сиональной и смежных сферах Уо 01.08 реализовывать составленный план Уо 01.09 оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника)</p>		
<p>Уо 02.07 использовать современное программное обеспечение Уо 02.08 использовать различные цифровые средства для решения профессиональных задач</p>	<p>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.</p>	<p>Экспертная оценка по результатам наблюдения за деятельностью обучающегося в процессе освоения учебной дисциплины (практические работы, итоговая аттестационная работа).</p>

