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)

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 ЛИСПИПЛИНЫ	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:

дисциплина «ОП.03 Прикладные компьютерные Учебная профессиональной деятельности» является обязательной частью общепрофессионального цикла ПООП-П в соответствии с ΦΓΟС СΠΟ по специальности Конструирование, моделирование технология изготовления изделий легкой И 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

знания		
Код	Умения	Знания
ПК, ОК		
ПК 1.1	У 1.1.03 использовать векторные	3 1.1.08 графические программы, с
	программы для рисования предметов	помощью которых можно выполнять
	одежды	эскизы одежды, технические чертежи
	У 1.1.04 создавать собственную	и разрезы технологических узлов
	модную графику в цифровом виде,	3 1.1.09 средства иллюстрации и ви-
	чтобы визуализировать дизайнерскую	зуализации технической документации
	идею для дальнейшего воплощения	на изготовление изделия для передачи
	дизайнерских замыслов в реализации,	важной информации о модели в
	как отдельных предметов одежды, так	производственном процессе
	и коллекции	
ПК 1.2	У 1.2.02 пользоваться базовыми	3 1.2.03 элементы и принципы
	приемами и средствами обработки	дизайна, а также ключевые
	изображений в программах	направления фэшн-графики
	(Photoshop, Adobe Illustrator),	3 1.2.04 творчество художников фэшн-
	применяемых для фэшн-графики,	графики
	программами обработки изображений	
	и создания пиксельной графики	
ПК 1.4	У 1.4.04 создавать мудборды, тренд-	3 1.4.03 источники формирования
	борды, дизайнерские концепции и	модных трендов, тенденций моды в
	доносить идеи до клиента, с	текстиле
	применением компьютерной графики	
ПК 2.1	У 2.1.02 разрабатывать технические	3 2.1.02 приёмы и условные
	чертежи (разрезы технологических	обозначения, символы, необходимые
	узлов) необходимые для технических	для создания технологических узлов и
	описаний к изготовлению моделей	стандарты на графические
		изображения, соответствующую

		нормативную документацию
OK 01	Уо 01.02 анализировать задачу и/или	30 01.01 актуальный
	проблему и выделять её составные части;	профессиональный и социальный
	Уо 01.03 определять этапы решения	контекст, в котором приходится
	задачи	работать и жить
	Уо 01.05 составлять план действия	30 01.02 основные источники
	Уо 01.06 определять необходимые	информации и ресурсы для решения
	ресурсы	задач и проблем в профессиональном
	Уо 01.07 владеть актуальными	и/или социальном контексте
	методами работы в профессиональной	30 01.03 алгоритмы выполнения работ
	и смежных сферах	в профессиональной и смежных
	Уо 01.08 реализовывать составленный	областях;
	план	30 01.04 методы работы в
	Уо 01.09 оценивать результат и	профессиональной и смежных сферах
	последствия своих действий	30 01.06 порядок оценки результатов
	(самостоятельно или с помощью	решения задач профессиональной
	наставника)	деятельности
OK 02	Уо 02.07 использовать современное	30 02.03 формат оформления
	программное обеспечение	результатов поиска информации,
	Уо 02.08 использовать различные	современные средства и устройства
	цифровые средства для решения	информатизации
	профессиональных задач	30 02.04 порядок их применения и
		программное обеспечение в профес-
		сиональной деятельности в том числе
		с использованием цифровых средств

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
Самостоятельная работа	-
Консультации	12
Промежуточная аттестация экзамен	6

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наимено- вание 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		
_	афические программы и				
Тема 1.1. Векторная	е обеспечение Содержание учебного материала	34/26	ПК 1.1. Создавать технические рисунки и эскизы изделий, модельных рядов, коллекций, с применением различных		
графика 1. Художники фэшн-графики и источ ключевые направления фэшн- 2 рынк	источников с учетом свойств материалов и особенностей целевого рынка. У 1.1.02 использовать векторные программы для рисования	рвого ПК 1.2 ПК 2.1	У 1.1.03 З 1.1.07		
	2. Особенности векторной иллюстрации Illustrator. Интерфейс программы. Инструменты		предметов одежды У 1.1.03 создавать собственную модную графику в цифровом виде, чтобы визуализировать дизайнерскую идею для дальнейшего		3 1.1.08 У 1.2.02
	рисования. Точки, линии, кривые Безье, круги, окружности, эллипсы, многоугольники. Цвет и	2	воплощения дизайнерских замыслов в реализации, как отдельных предметов одежды, так и коллекции 3 1.1.07 графические программы, с помощью которых можно		3 1.2.03 3 1.2.04
	тип цветовой заливки областей, толщина и цвет линий.		выполнять эскизы одежды, технические чертежи и разрезы технологических узлов		У 2.1.02
	3. Перемещение, трансформация, группировка. Режимы раскрашивания иллюстраций.	2	3 1.1.08 средства иллюстрации и визуализации технической документации на изготовление изделия для передачи важной информации о модели в производственном процессе		3 2.1.02 Уо 02.07
	Трассировка изображений. Кисти, форматы сохранения.		ПК 1.2. Использовать элементы и принципы дизайна при проектировании швейных изделий с учетом модных направлений,		Уо 02.08

4. Функции поиска и		стилей, тенденций и культурных традиций	ОК 01	3o 02.03
аранжировки. Pathfinder и маски.		У 1.2.02 пользоваться базовыми приемами и средствами	010.03	3o 02.04
5. Работа с текстом в Adobe Illustrator.	2	обработки изображений в программах (Photoshop, Adobe Illustrator), применяемых для фэшн-графики, программами	OK 02	Уо 01.02
В том числе практических и лабораторных занятий	26/26	обработки изображений и создания пиксельной графики 3 1.2.03 элементы и принципы дизайна, а также ключевые		Уо 01.03
№ 1. Создание технических чертежей эскизов моделей		направления фэшн-графики З 1.2.04 творчество художников фэшн-графики		Уо 01.05
Рисование швов, срезов, кромок, пуговиц, молний.	8/8	ПК 2.1 Выполнять чертежи базовых конструкций изделийУ 2.1.02 разрабатывать технические чертежи (разрезы		Уо 01.06
№ 2. Представление драпировок и		технологических узлов), необходимые для технических описаний к изготовлению моделей		Уо 01.07
объемов. Создание эскизов моделей в цвете.	6/6	3 2.1.02 приёмы и условные обозначения, символы, необходимые		Уо 01.08
№ 3. Выполнение разрезов различных технологических	10/10	для создания технологических узлов и стандарты на графические изображения, соответствующую нормативную документацию ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и		Уо 01.09 Зо 01.01
узлов. № 4. Создание собственной	1/1	интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности		3o 01.02
библиотеки элементов (например, фурнитура).		Уо 02.07 использовать современное программное обеспечение Уо 02.08 использовать различные цифровые средства для решения		3o 01.03
№ 5. Создание конфекционной карты.	1/1	профессиональных задач		30 01.04

	Самостоятельная работа	-	30 02.03 формат оформления результатов поиска информации,		3o 01.06
	обучающихся		современные средства и устройства информатизации		
			30 02.04 порядок их применения и программное обеспечение в		
			профессиональной деятельности в том числе с использованием		
			цифровых средств		
			ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной		
			деятельности применительно к различным контекстам		
			Уо 01.02 анализировать задачу и/или проблему и выделять её		
			составные части		
			Уо 01.03 определять этапы решения задачи		
			Уо 01.05 составлять план действия		
			Уо 01.06 определять необходимые ресурсы		
			Уо 01.07 владеть актуальными методами работы в профессиональной и		
			смежных сферах		
			Уо 01.08 реализовывать составленный план		
			Уо 01.09 оценивать результат и последствия своих действий		
			(самостоятельно или с помощью наставника)		
			30 01.01 актуальный профессиональный и социальный контекст, в		
			котором приходится работать и жить		
			30 01.02 основные источники информации и ресурсы для решения		
			задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте		
			30 01.03 алгоритмы выполнения работ в профессиональной и		
			смежных областях		
			30 01.04 методы работы в профессиональной и смежных сферах		
			30 01.06 порядок оценки результатов решения задач		
			профессиональной деятельности	l	
Тема 1.2.	Содержание учебного	20/12	ПК 1.1. Создавать технические рисунки и эскизы изделий,	IIK 1.1	У 1.1.03
Растровая	материала		модельных рядов, коллекций, с применением различных	ПК 1.2	3 1.1.07
графика и	1. Форматы растровых		источников с учетом свойств материалов и особенностей целевого	1.2	3 1.1.07
работа в	изображений. Достоинства и	4	рынка	ПК 1.4	3 1.1.08
программе	недостатки.		У 1.1.03 создавать собственную модную графику в цифровом виде,		

Photoshop	2. Photoshop. Рисование кистями.		чтобы визуализировать дизайнерскую идею для дальнейшего		У 1.2.02
	Слои. Настройка кистей,		воплощения дизайнерских замыслов в реализации, как отдельных		3 1.2.03
	собственная кисть.		предметов одежды, так и коллекции		3 1.2.03
	3. Photoshop. Цветокоррекция		3 1.1.07 графические программы, с помощью которых можно		У 1.4.04
	рисунков. Эффекты и фильтры.	4	выполнять эскизы одежды, технические чертежи и разрезы	ОК 01	Уо 02.07
	Принты и смывки, обтравочные		технологических узлов		3 0 02.07
	маски.		3 1.1.08 средства иллюстрации и визуализации технической	OK 02	Уо 02.08
	В том числе практических и лабораторных занятий	12/12	документации на изготовление изделия для передачи важной информации о модели в производственном процессе		3o 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,		3o 02.04
	№ 7. Синергия/взаимодействие	6/6	стилей, тенденций и культурных традиций		Уо 01.02
	графического программного обеспечения. Печать		У 1.2.02 пользоваться базовыми приемами и средствами обработки изображений в программах (Photoshop, Adobe		Уо 01.03
	изображений.		Illustrator), применяемых для фэшн-графики, программами обработки изображений и создания пиксельной графики		Уо 01.05
	№ 8. Компьютерное рисование /совмещения реального	2/2	3 1.2.03 элементы и принципы дизайна, а также ключевые направления фэшн-графики		Уо 01.06
	изображения с векторным отображением. Создание		ПК 1.4. Создавать мудборды, трендборды с использованием		Уо 01.07
	мудбордов и трендбордов.		актуальных дизайнерских решений и доносить идеи до клиента, в		

Самостоятельная работа	- том числе с применением компьютерной графики	Уо 01.08
обучающихся	У 1.4.04 создавать мудборды, трендборды, дизайнерские	37 01 00
	концепции и доносить идеи до клиента, с применением	Уо 01.09
	компьютерной графики	3o 01.01
	ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и	
	интерпретации информации и информационные технологии для	3o 01.02
	выполнения задач профессиональной деятельности	3o 01.0
	Уо 02.07 использовать современное программное обеспечение	30 01.0
	Уо 02.08 использовать различные цифровые средства для решения	3o 01.0
	профессиональных задач	
	30 02.03 формат оформления результатов поиска информации,	
	современные средства и устройства информатизации	
	30 02.04 порядок их применения и программное обеспечение в	
	профессиональной деятельности в том числе с использованием	
	цифровых средств	
	ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной	
	деятельности применительно к различным контекстам	
	Уо 01.02 анализировать задачу и/или проблему и выделять её	
	составные части	
	Уо 01.03 определять этапы решения задачи	
	Уо 01.05 составлять план действия	
	Уо 01.06 определять необходимые ресурсы	
	Уо 01.07 владеть актуальными методами работы в	
	профессиональной и смежных сферах	
	Уо 01.08 реализовывать составленный план	
	Уо 01.09 оценивать результат и последствия своих действий	
	(самостоятельно или с помощью наставника)	
	30 01.01 актуальный профессиональный и социальный контекст, в	
	котором приходится работать и жить	
	30 01.02 основные источники информации и ресурсы для решения	
	задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте	
	30 01.03 алгоритмы выполнения работ в профессиональной и	
	смежных областях	
	30 01.04 методы работы в профессиональной и смежных сферах	

Тема 1.3.	Содержание учебного	15/8	ПК 1.1. Создавать технические рисунки и эскизы изделий,	ПК 1.1	y 1.1.03
Презентац	материала		модельных рядов, коллекций, с применением различных	HIC 1 2	3 1.1.07
ии в	1. Элементы презентации и их	2	источников с учетом свойств материалов и особенностей целевого	11K 1.2	3 1.1.0/
работе	целевое использование		рынка	ПК 1.4.	3 1.1.08
дизайнера	2. Правила оформления	2	У 1.1.03 создавать собственную модную графику в цифровом виде,		
	презентаций.		чтобы визуализировать дизайнерскую идею для дальнейшего		3 1.2.03
	3. Power Point. Интерфейс	3	воплощения дизайнерских замыслов в реализации, как отдельных		У 1.4.04
	программы. Типы презентаций.		предметов одежды, так и коллекции		
	В том числе практических и	8/8	3 1.1.07 графические программы, с помощью которых можно		3 1.4.03
	лабораторных занятий		выполнять эскизы одежды, технические чертежи и разрезы	OK 02	Уо 02.07
	№ 9. Создание мудбордов и	8/8	технологических узлов	OR 02	30 02.07
	трендбордов, технического		3 1.1.08 средства иллюстрации и визуализации технической	OK 01	Уо 02.08
	описания с иллюстрациями на		документации на изготовление изделия для передачи важной		3o 02.03
	изготовление предметов одежды.		информации о модели в производственном процессе		30 02.03
	Самостоятельная работа	-	ПК 1.2. Использовать элементы и принципы дизайна при		3o 02.04
	обучающихся		проектировании швейных изделий с учетом модных направлений,		V 01 02
			стилей, тенденций и культурных традиций 3 1.2.03 элементы и принципы дизайна, а также ключевые		Уо 01.02
			направления фэшн-графики		Уо 01.03
			ПК 1.4. Создавать мудборды, трендборды с использованием		
			актуальных дизайнерских решений и доносить идеи до клиента, в		Уо 01.05
			том числе с применением компьютерной графики		Уо 01.06
			У 1.4.04 создавать мудборды, трендборды, дизайнерские		2 0 01.00
			концепции и доносить идеи до клиента, с применением		Уо 01.07
			компьютерной графики		Уо 01.08
			3 1.4.03 источники формирования модных трендов, тенденций		30 01.08
			моды в текстиле		Уо 01.09
			ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и		D 01.01
			интерпретации информации и информационные технологии для		3o 01.01
			выполнения задач профессиональной деятельности.		3o 01.02
			Уо 02.07 использовать современное программное обеспечение		

		Уо 02.08 использовать различные цифровые средства для решения профессиональных задач Зо 02.03 формат оформления результатов поиска информации,	3o 01.03 3o 01.04
		современные средства и устройства информатизации 30 02.04 порядок их применения и программное обеспечение в профессиональной деятельности в том числе с использованием цифровых средств	30 01.06
		ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам Уо 01.02 анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части	
		Уо 01.03 определять этапы решения задачи Уо 01.05 составлять план действия Уо 01.06 определять необходимые ресурсы Уо 01.07 владеть актуальными методами работы в	
		профессиональной и смежных сферах Уо 01.08 реализовывать составленный план Уо 01.09 оценивать результат и последствия своих действий	
		(самостоятельно или с помощью наставника) 30 01.01 актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить 30 01.02 основные источники информации и ресурсы для решения	
		задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте 30 01.03 алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях	
		30 01.04 методы работы в профессиональной и смежных сферах 30 01.06 порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности	
Консультации Промежуточная аттестация Экзамен	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. КОМПАС-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

Результаты обучения	Критерии оценки	Методы оценки	
Знать			
3 1.1.08 графические	Особенности векторной и	Оценка результатов	
программы, с помощью	растровой графики Illustrator и	тестирования.	
которых можно выполнять	Photoshop. Интерфейс	Устный опрос.	
эскизы одежды, технические	программ. Инструменты	Оценка результатов	
чертежи и разрезы	рисования и трансформации/	выполнения практических	
технологических узлов	преображения изображений.	работ, итоговой	
		аттестационной работы.	
3 1.2.03 элементы и принципы	Излагает текущие модные	Оценка результатов	
дизайна, а также ключевые	тенденции, ссылается на стили	тестирования.	
направления фэшн-графики	фэшн-иллюстраторов,	Экспертная оценка по	
З 1.2.04 творчество	различает стиль их работ,	результатам наблюдения	
художников фэшн-графики	копирует известные стили и	за деятельностью	
	создает свой оригинальный	обучающегося в процессе	
	стиль (техника подачи эскиза)	освоения учебной	
	в изображении людей,	дисциплины	
	предметов одежды,	(практические работы,	
	материалов и аксессуаров.	итоговая аттестационная	
		работа).	
3 1.1.09 средства иллюстрации	Анализирует техническую	Устный опрос,	
и визуализации технической	документацию. Создает	тестирование.	
документации на изготовление	художественный эскиз в цвете	Оценка результатов	
изделия для передачи важной	или технический рисунок с	выполнения практических	
информации о модели в	элементами «лупа» и «разрез	работ.	
производственном процессе	узла».		
З 1.4.03 источники	Формирует трендборды и	Экспертная оценка по	
формирования модных	мудборды по интернет-	результатам наблюдения	
трендов, тенденций моды в	источникам и модным	за деятельностью	
текстиле	печатным изданиям.	обучающегося в процессе	
		освоения учебной	
		дисциплины	
		(практические работы,	
		итоговая аттестационная	
		работа).	
3 2.1.02 приёмы и условные	Выполняет технические	Оценка результатов	
обозначения, символы,	рисунки моделей и разрезы	выполнения практических	
необходимые для создания	технологических узлов	работ.	
технологических узлов и	одежды, используя условные		
стандарты на графические	обозначения, символы,		
изображения,	опираясь на существующие		
соответствующую	стандарты для графических		
нормативную документацию	изображений,		

	acomportation was	
	соответствующую	
	нормативную документацию.	
Зо 01.01 актуальный профес-		Оценка результатов
	растровой графики Illustrator и	тестирования.
контекст, в котором	Photoshop. Интерфейс	Устный опрос.
приходится работать и жить	программ. Инструменты	Оценка результатов
Зо 01.02 основные источники	рисования и трансформации/	выполнения практических
информации и ресурсы для	преображения изображений.	работ, итоговой
решения задач и проблем в	Излагает текущие модные	аттестационной работы.
профессиональном и/или	тенденции, ссылается на стили	
социальном контексте	фэшн-иллюстраторов,	
3о 01.03 алгоритмы	различает стиль их работ,	
выполнения работ в	копирует известные стили и	
профессиональной и смежных	создает свой оригинальный	
областях	стиль (техника подачи эскиза)	
Зо 01.04 методы работы в	в изображении людей,	
профессиональной и смежных	предметов одежды,	
сферах	материалов и аксессуаров.	
Зо 01.06 порядок оценки	Формирует трендборды и	
результатов решения задач	мудборды по интернет-	
профессиональной	источникам и модным	
деятельности	печатным изданиям.	
Зо 02.03 формат оформления	Особенности векторной и	Оценка результатов
	растровой графики Illustrator и	тестирования.
	Photoshop. Интерфейс	Устный опрос.
	программ. Инструменты	Оценка результатов
информатизации	рисования и трансформации/	выполнения практических
3о 02.04 порядок их	преображения изображений.	работ, итоговой
применения и программное		аттестационной работы.
обеспечение в		_
профессиональной		
деятельности в том числе с		
использованием цифровых		
средств		
Уметь		
Уметь использовать	Выполняет эскизы моделей	Оценка результатов
векторные и растровые	ч/б или в цвете,	выполнения практических
программы (Photoshop, Adobe	демонстрирующие толщину,	работ, итоговой
Illustrator), для рисования	драпируемость, жёсткость	аттестационной работы.
предметов одежды:	материалов, фактуру.	
У 1.1.03 использовать	Обрабатывает фотографии.	
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		
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	D	0
У 1.4.04 создавать мудборды,	Выполняет плакаты,	Оценка результатов
трендборды, дизайнерские	мудборды и трендборды в	выполнения лабораторной
концепции и доносить идеи до	различных графических	работы и итоговой
клиента, с применением	техниках, с соблюдением	аттестационной работы.
компьютерной графики	композиции и других	
	элементов графического	
	дизайна (масштаб. пропорции,	
	пространство и т.д.).	
У 2.1.02 разрабатывать	Выполняет технические	Оценка результатов
технические чертежи (разрезы	рисунки моделей и разрезы	выполнения практических
технологических узлов),	технологических узлов	работ.
необходимые для технических	одежды, используя условные	
описаний к изготовлению	обозначения, символы,	
моделей	опираясь на существующие	
	стандарты для графических	
	изображений,	
	соответствующую	
	нормативную документацию.	
Уо 01.02 анализировать задачу	Создает художественный	Экспертная оценка по
и/или проблему и выделять её	эскиз в цвете.	результатам наблюдения
составные части	Выполняет технические	за деятельностью
Уо 01.03 определять этапы	рисунки моделей и разрезы	обучающегося в процессе
решения задачи	технологических узлов	освоения учебной
Уо 01.05 составлять план	одежды.	дисциплины
действия	Формирует трендборды и	(практические работы,
Уо 01.06 определять	мудборды по интернет-	итоговая аттестационная
	İ	ا ہے ا
необходимые ресурсы	источникам и модным	работа).
Уо 01.07 владеть актуальными		работа).

сиональной и смежных сферах			
Уо 01.08 реализовывать			
составленный план			
Уо 01.09 оценивать результат			
и последствия своих действий			
(самостоятельно или с			
помощью наставника)			
Уо 02.07 использовать	Создает художественный	Экспертная оценка по	
современное программное	эскиз в цвете.	результатам наблюдения	
обеспечение	Выполняет технические	за деятельностью	
Уо 02.08 использовать	рисунки моделей и разрезы	обучающегося в процессе	
различные цифровые средства	технологических узлов	освоения учебной	
для решения	одежды.	дисциплины	
профессиональных задач	Формирует трендборды и	(практические работы,	
	мудборды по интернет-	итоговая аттестационная	
	источникам и модным	работа).	
	печатным изданиям.		