

Министерство образования, науки и молодёжной политики Краснодарского  
края  
Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение  
Краснодарского края  
«Краснодарский политехнический техникум»

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ УЧЕБНОЙ  
ДИСЦИПЛИНЫ**

**ОП.03. Прикладные компьютерные программы в профессиональной  
деятельности**

для специальности среднего профессионального образования:  
**29.02.10. Конструирование, моделирование и технология изготовления  
изделий легкой промышленности (по видам)**

2024 г.

## Содержание

1. Общая характеристика примерной 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 ПРИМЕРНОЙ 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 программах используемых 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	профессионально разрабатывать	приёмы и условные обозначения,

ОК 01	технические чертежи (разрезы технологических узлов) необходимые для технических описаний к изготовлению моделей	символы, необходимые для создания технологических узлов и стандарты на графические изображения, соответствующую нормативную документацию
ОК 02		
ОК 05		
ОК 06		
ОК 09		

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

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

Вид учебной работы	Объем часов
<b>Объем образовательной программы</b>	82
в том числе практической подготовки	46
<b>Суммарная учебная нагрузка во взаимодействии с преподавателем</b>	72
в том числе:	
теоретическое обучение	18
лабораторные занятия	-
Практические занятия (Практическая подготовка)	46
курсовая работа (проект)	-
контрольная работа	-
Самостоятельная работа	-
<b>Консультации</b>	12
<b>Промежуточная аттестация в форме экзамена</b>	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 <sup>78</sup> , формируемых в процессе освоения программы
I	2	3	4
Раздел 1. Графические программы и программное обеспечение			
Тема 1. Векторная графика	<p><b>Содержание учебного материала</b></p> <p>1. Художники фэшн-графики и ключевые направления фэшн-графики.</p> <p>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.</p> <p>3. Перемещение, трансформация, группировка. Режимы раскрашивания иллюстраций. Трассировка изображений. Кисти, форматы сохранения</p> <p>4. Функции поиска и аранжировки. Pathfinder и маски.</p> <p>5. Работа с текстом в Adobe Illustrator</p> <p><b>В том числе практических /практическая подготовка</b></p> <p>Практические занятия № 1-2 (пп). Создание технических чертежей эскизов моделей Рисование швов, срезов, кромок, пуговиц, молний</p> <p>Практические занятия № 3-4 (пп). <i>Создание технических чертежей эскизов моделей Рисование швов, срезов, кромок, пуговиц, молний</i></p>	<p>32/26</p> <p>2</p> <p>2</p> <p>2</p> <p>26</p> <p>4</p> <p>4</p>	<p>ПК 1.1; ПК 1.2; ПК 1.3; ПК 3.2</p> <p>ОК 01 ОК 02 ОК 03 ОК 04 ОК 05 ОК 06 ОК 09</p>

<sup>78</sup> В соответствии с Приложением 3 ПООП.

	Практические занятия № 5-7 (пп). Представление драпировок и объемов. Создание эскизов моделей в цвете	6	
	Практические занятия № 8-10 (пп). Выполнение разрезов различных технологических узлов	6	
	Практические занятия № 11-13 (пп). <i>Выполнение разрезов различных технологических узлов</i>	6	
<b>Тема 2. Растровая графика и работа в программе Photoshop</b>	<b>Самостоятельная работа обучающихся</b>		
	1. Создание собственной библиотеки элементов (например, фурнитура)		
	2. Создание конфекционной карты.		
	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>18/12</b>	
	1. Форматы растровых изображений. Достоинства и недостатки.		
	2. Photoshop. Рисование кистями. Слои. Настройка кистей, собственная кисть		
	3. Photoshop. Цветокоррекция рисунков. Эффекты и фильтры. Принты и смывки, отравочные маски	6	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
	<b>В том числе практических занятий /практическая подготовка</b>	<b>12</b>	
	Практические занятия № 14-16 (пп). Узоры, заливки, изображение тканей	6	
	Практические занятия № 17 (пп). Синергия/взаимодействие графического программного обеспечения. Печать изображений	2	
Практические занятия № 18-19 (пп). <i>Синергия/взаимодействие графического программного обеспечения. Печать изображений</i>	4		
<b>Тема 3. Презентации в работе дизайнера</b>	<b>Самостоятельная работа обучающихся</b>		
	1. Компьютерное рисование /совмещения реального изображения с векторным отображением.		
	2. Создание мудбордов и трендбордов		
	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>14/8</b>	
	1. Элементы презентации и их целевое использование	6	ПК 1.1; ПК 1.2; ПК 1.3; ПК 3.2 ОК 01 ОК 02 ОК 03
2. Правила оформления презентаций.			
3. PowerPoint. Интерфейс программы. Типы презентаций			
<b>В том числе практических занятий / практическая подготовка</b>	<b>8</b>		

	Практические занятия № 20 (пп). Создание мудбордов и трендбордов. Технического описания с иллюстрациями на изготовление предметов одежды	2	ОК 04 ОК 05 ОК 06 ОК 07 ОК 09
	Практические занятия № 21-23 (пп). Создание мудбордов и трендбордов. Технического описания с иллюстрациями на изготовление предметов одежды	6	
	Всего	<b>64</b>	
Консультации		12	
Экзамен		6	
	<b>Всего по дисциплине</b>	<b>82</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, рекомендуемых для использования в образовательном процессе

##### 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: 24.06.2022).

2. Гаврилов, М. В. Информатика и информационные технологии: учебник для среднего профессионального образования / М. В. Гаврилов, В. А. Климов. — 4-е изд., перераб. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2021. — 383 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-03051-8. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/469424>

##### 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: 09.08.2022). - 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», 2019 - 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.



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

<i>Результаты обучения<sup>1</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

<sup>1</sup> В ходе оценивания могут быть учтены личностные результаты.

<p>Уметь разрабатывать техническую документацию на изготовление отдельного изделия или коллекции</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 и самостоятельных работ</p>
<p>Уметь 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 аттестационная работа</p>