Приложение 3.8

к ОПОП по специальности

29.02.10 Конструирование, моделирование

и технология изготовления изделий

легкой промышленности (по видам)

Направления «Швейные изделия»

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**«ОП.03 ПРИКЛАДНЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ПРОГРАММЫ   
В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ»**

***2024 г.***

***СОДЕРЖАНИЕ***

|  |  |
| --- | --- |
| 1. **ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА**   **РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** | **3** |
| 1. **СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** | **4** |
| 1. **УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** | **13** |
| 1. **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 примерной основной образовательной программы:**

Учебная дисциплина «ОП.03 Прикладные компьютерные программы в профессиональной деятельности» является обязательной частью общепрофессионального цикла ОПОП в соответствии с ФГОС СПО по специальности29.02.10 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 |
| *ПК 1.1* | 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 ви-зуализации технической документации на изготовление изделия для передачи важной информации о модели в производственном процессе |
| *ПК 1.2* | 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 | З 1.2.03 элементы и принципы дизайна, а также ключевые направления фэшн-графики  З 1.2.04 творчество художников фэшн-графики |
| *ПК 1.4* | 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 |
| *ПК 2.1* | 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 |
| *ОК 01* | **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) | **Зо 01.01** актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить;  **Зо 01.02** основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте;  **Зо 01.03** алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях;  **Зо 01.04** методы работы в профессиональной и смежных сферах;  **Зо 01.06** порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности |
| *ОК 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, современные средства и устройства информатизации;  **Зо 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** | 71 |
| **в т.ч. в форме практической подготовки** | 46 |
| в том числе: | |
| теоретическое обучение | 32 |
| лабораторные занятия | 46 |
| *Самостоятельная работа* | - |
| **Промежуточная аттестация** | 2 |

**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 практиче-ской под-готовки, 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. Векторная графика** | **Содержание учебного материала** | 32/26 | **ПК 1.1.** Создавать технические рисунки и эскизы изделий, модельных рядов, коллекций, с применением различных источников с учетом свойств материалов и особенностей целевого рынка.  **У 1.1.02** использовать векторные программы для рисования предметов одежды;  **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  **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  **ПК 1.2.** Использовать элементы и принципы дизайна при проектировании швейных изделий с учетом модных направлений, стилей, тенденций и культурных традиций  **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  **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  **З 2.1.02** приёмы и условные обозначения, символы, необходимые для создания технологических узлов и стандарты на графические изображения, соответствующую нормативную документацию  **ОК 02.** Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.  **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, современные средства и устройства информатизации;  **Зо 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)  **Зо 01.01** актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить;  **Зо 01.02** основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте;  **Зо 01.03** алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях;  **Зо 01.04** методы работы в профессиональной и смежных сферах;  **Зо 01.06** порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности | ПК 1.1  ПК 1.2  ПК 2.1  ОК 01  ОК 02 | У 1.1.02  У 1.1.03  З 1.1.07  З 1.1.08  У 1.2.02  З 1.2.03  З 1.2.04  У 2.1.02  З 2.1.02  Уо 02.07  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  Зо 01.03  Зо 01.04  Зо 01.06 |
| 1. Художники фэшн-графики и ключевые направления фэшн-графики. | 2 |
| 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. |
| 3. Перемещение, трансформация, группировка. Режимы раскрашивания иллюстраций. Трассировка изображений. Кисти, форматы сохранения | 2 |
| 4. Функции поиска и аранжировки. Pathfinder и маски. |
| 5. Работа с текстом в Adobe Illustrator | 2 |
| **В том числе практических и лабораторных занятий** | 26/26 |
| № 1. Создание технических чертежей эскизов моделей Рисование швов, срезов, кромок, пуговиц, молний | 8/8 |
| № 2. Представление драпировок и объемов. Создание эскизов моделей в цвете | 6/6 |
| № 3. Выполнение разрезов различных технологических узлов | 10/10 |
| № 4. Создание собственной библиотеки элементов (например, фурнитура). | 1/1 |
| № 5. Создание конфекционной карты. | 1/1 |
| **Самостоятельная работа обучающихся** | *-* |
| **Тема 2. Растровая графика и работа в программе Photoshop** | **Содержание учебного материала** | **18/12** | **ПК 1.1.** Создавать технические рисунки и эскизы изделий, модельных рядов, коллекций, с применением различных источников с учетом свойств материалов и особенностей целевого рынка.  **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  **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  **ПК 1.2.** Использовать элементы и принципы дизайна при проектировании швейных изделий с учетом модных направлений, стилей, тенденций и культурных традиций  **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  **ПК 1.4.** Создавать мудборды, трендборды с использованием актуальных дизайнерских решений и доносить идеи до клиента, в том числе с применением компьютерной графики  **У 1.4.04** создавать мудборды, трендборды, дизайнерские концепции и доносить идеи до клиента, с применением компьютерной графики  **ОК 02.** Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.  **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, современные средства и устройства информатизации;  **Зо 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)  **Зо 01.01** актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить;  **Зо 01.02** основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте;  **Зо 01.03** алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях;  **Зо 01.04** методы работы в профессиональной и смежных сферах | ПК 1.1  ПК 1.2  ПК 1.4  ОК 01  ОК 02 | У 1.1.03  З 1.1.07  З 1.1.08  У 1.2.02  З 1.2.03  У 1.4.04  Уо 02.07  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  Зо 01.03  Зо 01.04 |
| 1. Форматы растровых изображений. Достоинства и недостатки. | 6 |
| 2. Photoshop. Рисование кистями. Слои. Настройка кистей, собственная кисть |
| 3. Photoshop. Цветокоррекция рисунков. Эффекты и фильтры. Прин-ты и смывки, обтравочные маски |
| **В том числе практических и лабораторных занятий** | **12/12** |
| № 6.Узоры, заливки, изображение тканей | 4/4 |
| № 7. Синергия/взаимодействие графического программного обеспечения. Печать изображений | 6/6 |
| № 8. Компьютерное рисование /совмещения реального изображения с векторным отображением. Создание мудбордов и трендбордов | 2/2 |
| **Самостоятельная работа обучающихся** | *-* |
| **Тема 3. Презентации в работе дизайнера** | **Содержание учебного материала** | **12/8** | **ПК 1.1.** Создавать технические рисунки и эскизы изделий, модельных рядов, коллекций, с применением различных источников с учетом свойств материалов и особенностей целевого рынка.  **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  **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  **ПК 1.2.** Использовать элементы и принципы дизайна при проектировании швейных изделий с учетом модных направлений, стилей, тенденций и культурных традиций  **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 том числе с применением компьютерной графики  **У 1.4.04** создавать мудборды, трендборды, дизайнерские концепции и доносить идеи до клиента, с применением компьютерной графики  **З 1.4.03** источники формирования модных трендов, тенденций моды в текстиле  **ОК 02.** Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.  **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, современные средства и устройства информатизации;  **Зо 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)  **Зо 01.01** актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить;  **Зо 01.02** основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте;  **Зо 01.03** алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях;  **Зо 01.04** методы работы в профессиональной и смежных сферах;  **Зо 01.06** порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности | ПК 1.1  ПК 1.2  ПК 1.4.  ОК 02  ОК 01 | **У** 1.1.03  З 1.1.07  З 1.1.08  З 1.2.03  У 1.4.04  З 1.4.03  Уо 02.07  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  Зо 01.03  Зо 01.04  Зо 01.06 |
| 1. Элементы презентации и их целевое использование | 4 |
| 2. Правила оформления презентаций. |
| 3. Power Point. Интерфейс программы. Типы презентаций |
| **В том числе практических и лабораторных занятий** | **8/8** |
| № 9. Создание мудбордов и трендбордов, технического описания с иллюстрациями на изготовление предметов одежды | 8/8 |
| **Самостоятельная работа обучающихся** | *-* |
| Промежуточная аттестация  Итоговая аттестационная работа «Создание презентации коллекции» | | 2 |  |  |  |
| **Всего по дисциплине** | | **64** |  |  |  |

**3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

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

Кабинет «Информатики, информационных технологий и компьютерной графики», оснащен необходимым для реализации программы учебной дисциплины оборудованием, согласно образовательной программы по специальности 29.02.10 Конструирование, моделирование и технология изготовления изделий легкой промышленности (по видам).

*1.Специализированная мебель и системы хранения*

*Основное оборудование:*

Стол учителя 1 шт.

Стол ученический двухместный, нерегулируемый 15 шт.

Стулья мягкие 18 шт.

Стулья деревянные 7 шт.

Шкаф книжный 1 шт.

*Дополнительное оборудование:*

Доска передвижная 1 шт.

*2.Технические средства*

*Основное оборудование*

Телевизор LED LD43 43UJ670V-ZD 2017 г.

Монитор AOC E970SW 19 дюйм. 11 шт.

Системный блок POWERCOOL 11 шт.

МФУ Canon MF 231 1шт.

Цифровой образовательный контент: Астралинукс P-7-Офис Мой Офис

*3. Демонстрационные учебно-наглядные пособия*

*Основное оборудование*

Комплект учебного наглядного материала по темам

Комплекты для индивидуальной и групповой работы по основным видам программ

**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](https://www.google.de/search?tbo=p&tbm=bks&q=inauthor:%22%D0%91%D0%B0%D0%B4%D0%BC%D0%B0%D0%B5%D0%B2%D0%B0+%D0%95%D0%BB%D0%B5%D0%BD%D0%B0+%D0%A1%D0%B0%D0%BD%D0%B0%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%BD%D0%B0%22), [Бухинник Владимир Владимирович](https://www.google.de/search?tbo=p&tbm=bks&q=inauthor:%22%D0%91%D1%83%D1%85%D0%B8%D0%BD%D0%BD%D0%B8%D0%BA+%D0%92%D0%BB%D0%B0%D0%B4%D0%B8%D0%BC%D0%B8%D1%80+%D0%92%D0%BB%D0%B0%D0%B4%D0%B8%D0%BC%D0%B8%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B8%D1%87%22), [Елинер Лидия Валерьевна](https://www.google.de/search?tbo=p&tbm=bks&q=inauthor:%22%D0%95%D0%BB%D0%B8%D0%BD%D0%B5%D1%80+%D0%9B%D0%B8%D0%B4%D0%B8%D1%8F+%D0%92%D0%B0%D0%BB%D0%B5%D1%80%D1%8C%D0%B5%D0%B2%D0%BD%D0%B0%22) "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** |  |  |
| 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/ преображения 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, соответствующую нормативную документацию | Оценка результатов выполнения практических работ |
| Зо 01.01 актуальный профес-сиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить;  Зо 01.02 основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте;  Зо 01.03 алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях;  Зо 01.04 методы работы в профессиональной и смежных сферах;  Зо 01.06 порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности | Особенности векторной и растровой графики Illustrator и Photoshop. Интерфейс программ. Инструменты рисования и трансформации/ преображения 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 | Оценка результатов тестирования  Устный опрос  Оценка результатов выполнения практических работ, итоговой аттестационной работы |
| Зо 02.03 формат оформления результатов поиска информации, современные средства и устройства информатизации;  Зо 02.04 порядок их применения и программное обеспечение в профессиональной деятельности в том числе с использованием цифровых средств | Особенности векторной и растровой графики Illustrator и Photoshop. Интерфейс программ. Инструменты рисования и трансформации/ преображения изображений | Оценка результатов тестирования  Устный опрос  Оценка результатов выполнения практических работ, итоговой аттестационной работы |
| **Уметь** |  |  |
| *Уметь использовать векторные и растровые программы (Photoshop, Adobe Illustrator), для рисования предметов одежды:*  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  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 | Выполняет эскизы моделей ч/б или в цвете, демонстрирующие толщину, драпируемость, жёсткость материалов, фактуру. Обрабатывает фотографии. | Оценка результатов выполнения практических работ, итоговой аттестационной работы |
| У 1.4.04 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 аттестационной работы |
| У 2.1.02 разрабатывать технические чертежи (разрезы технологических узлов), необходимые для технических описаний к изготовлению моделей | Выполняет технические рисунки моделей и разрезы технологических узлов одежды, используя условные обозначения, символы, опираясь на существующие стандарты для графических изображений, соответствующую нормативную документацию | Оценка результатов выполнения практических работ |
| 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 профес-сиональной и смежных сферах;  Уо 01.08 реализовывать составленный план;  Уо 01.09 оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника) | 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 | Экспертная оценка по результатам наблюдения за деятельностью обучающегося в процессе освоения учебной дисциплины (практические работы, итоговая аттестационная работа) |
| Уо 02.07 использовать современное программное обеспечение;  Уо 02.08 использовать различные цифровые средства для решения профессиональных задач | 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 | Экспертная оценка по результатам наблюдения за деятельностью обучающегося в процессе освоения учебной дисциплины (практические работы, итоговая аттестационная работа) |

\*Для сведения

Цифровой конструктор применяется при формировании образовательной программы (Раздел 4 ПООП-П). Прописывается в программном обеспечении после составления всех рабочих программ.

Основа ПК=Н+У+З

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Профессиональные компетенции (ПК)** | **Навыки (Н)/практический опыт (ПО)** | **Умения (У)** | **Знания (З)** |
| ПК 1.1 | Н 1.1.01/ ПО 1.1.01 | У 1.1.01 | З 1.1.01 |
| Н 1.1.02/ ПО 1.1.02 | У 1.1.02 | З 1.1.02 |
| Н 1.1.X/ ПО 1.1.Х | У 1.1.X | З 1.1.X |
| ПК 1.2 | Н 1.2.01/ ПО 1.2.01 | У 1.2.01 | З 1.2.01 |
| Н 1.2.02/ ПО 1.2.01 | У 1.2.02 | З 12.02 |
| Н 1.2.X/ ПО 1.2.Х | У 1.2.X | З 1.2.X |
| ПК 2.1 | Н 2.1.01/ ПО 2.1.01 | У 2.1.01 | З 2.1.01 |
| Н 2.1.02/ ПО 2.1.01 | У 2.1.02 | З 2.1.02 |
| Н 2.1.X/ ПО 2.1.Х | У 2.1.X | З 2.1.X |
| ПК Х.Х | Н Х.Х.01/ ПО Х.Х.01 | У Х.Х.01 | З Х.Х.01 |
| Н Х.Х.02/ ПО Х.Х.02 | У Х.Х.02 | З Х.Х.02 |
| Н Х.Х.X/ ПО Х.Х.Х | У Х.Х.X | З Х.Х.X |

Основа ОК= умения общие (Уо)+знания общие (Зо)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Общие компетенции (ОК)** | **Умения общие (Уо)** | **Знания общие (Зо)** |
| ОК 01 | Уо.01.01 | Зо.01.01 |
|  | Уо.01.02 | Зо.01.02 |
| ОК 02 | Уо.02.01 | Зо.02.01 |
|  | Уо.02.02 | Зо.02.02 |
| ОК 03 | Уо.03.01 | Зо.03.01 |
|  | Уо.03.02 | Зо.03.02 |
| ОК 04 | Уо.04.01 | Зо.04.01 |
|  | Уо.04.02 | Зо.04.02 |
| ОК 05 | Уо.05.01 | Зо.05.01 |
|  | Уо.05.02 | Зо.05.02 |
| ОК 06 | Уо.06.01 | Зо.06.01 |
|  | Уо.06.02 | Зо.06.02 |
| ОК 07 | Уо.07.01 | Зо.07.01 |
|  | Уо.07.02 | Зо.07.02 |
| ОК 08 | Уо.08.01 | Зо.08.01 |
|  | Уо.08.02 | Зо.08.02 |
| ОК 09 | Уо.09.01 | Зо.09.01 |
|  | Уо.09.02 | Зо.09.02 |