

Министерство образования и науки Республики Татарстан
государственное автономное профессиональное
образовательное учреждение
«Нурлатский аграрный техникум»

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по ТО
 И.А.Еремеева
«28» 03 2025 г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор ГАПОУ «НАТ»
 А.А.Граф
«28» 03 2025 г.

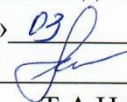


**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

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

для специальности

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

Рассмотрена на заседании
предметно-цикловой комиссии
общепрофессиональных дисциплин
Протокол № 7 от «20» 03 2025 г.
Председатель ПЦК  Т.А.Никитина

Рабочая программа учебной дисциплины разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта по специальности среднего профессионального образования 29.02.10 Конструирование, моделирование и технология изготовления изделий легкой промышленности (по видам)

Организация-разработчик: государственное автономное профессиональное образовательное учреждение «Нурлатский аграрный техникум».

Разработчик: Гаврилова О.В. - преподаватель

СОДЕРЖАНИЕ

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	3
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	4
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	7
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	8

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

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем в часах
Объем образовательной программы учебной дисциплины	64
в т.ч. в форме практической подготовки	46
в т. ч.:	
теоретическое обучение	8
практические занятия	46
<i>Самостоятельная работа</i>	4
Промежуточная аттестация в форме <i>дифференцированного зачёта</i>	2

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем, акад. ч / в том числе в форме практической подготовки, акад ч	Коды компетенций и личностных результатов ¹ , формированию которых способствует элемент программы
1	2	3	4
Раздел 1. Графические программы и программное обеспечение			
Тема 1. Векторная графика	Содержание учебного материала	4/30	ПК 1.1; ПК 1.2; ПК 1.3; ПК 3.2 ОК 01 ОК 02 ОК 03 ОК 04 ОК 05 ОК 06 ОК 09
	1. Художники фэшн-графики и ключевые направления фэшн-графики.	2	
	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		
	В том числе практических и лабораторных занятий	30	
	№ 1. Создание технических чертежей эскизов моделей Рисование швов, срезов, кромок, пуговиц, молний	10	
	№ 2. Представление драпировок и объемов. Создание эскизов моделей в цвете	8	
	№ 3. Выполнение разрезов различных технологических узлов	12	

¹В соответствии с Приложением 3 ПООП.

	Самостоятельная работа обучающихся		
	1. Создание собственной библиотеки элементов (например, фурнитура) 2. Создание конфекционной карты.		
Тема 2. Растровая графика и работа в программе Photoshop	Содержание учебного материала	2/18	ПК 1.1; ПК 1.2; ПК 1.3; ПК 1.4. ОК 01 ОК 02 ОК 03 ОК 04 ОК 05 ОК 06 ОК 09
	1. Форматы растровых изображений. Достоинства и недостатки.	2	
	2. Photoshop. Рисование кистями. Слои. Настройка кистей, собственная кисть		
	3. Photoshop. Цветокоррекция рисунков. Эффекты и фильтры. Принты и смывки, обтравочные маски		
	В том числе практических и лабораторных занятий	18	
	№ 4. Узоры, заливки, изображение тканей	10	
	№ 5. Синергия/взаимодействие графического программного обеспечения. Печать изображений	8	
	Самостоятельная работа обучающихся	4	
	1. Компьютерное рисование /совмещения реального изображения с векторным отображением. 2. Создание мудбордов и трендбордов		
	Тема 3. Презентации в работе дизайнера	Содержание учебного материала	2/18
1. Элементы презентации и их целевое использование		2	
2.Правила оформления презентаций.			
3.PowerPoint. Интерфейс программы. Типы презентаций			
В том числе практических и лабораторных занятий		18	
№ 6. Создание мудбордов и трендбордов. Технического описания с иллюстрациями на изготовление предметов одежды		18	
Промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачёта «Создание презентации коллекции»		2	
Всего по дисциплине		80	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

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

Кабинет «Компьютерной графики», оснащенный оборудованием:

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

рабочее место преподавателя;

техническими средствами обучения:

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

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

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

3.2.1. Основные печатные и электронные издания

1. Боресков, А. В. Компьютерная графика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 219 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11630-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/495978> (дата обращения: 24.06.2022).

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

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

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

<i>Результаты обучения²</i>	<i>Критерии оценки</i>	<i>Методы оценки</i>
Знать графические программы, с помощью которых можно выполнять эскизы одежды, технические чертежи и разрезы технологических узлов.	Особенности векторной и растровой графики. Интерфейс программ. Инструменты рисования и трансформации/преобразования изображений	Оценка результатов тестирования Устный опрос Оценка результатов выполнения практических и самостоятельных работ
Знать о творчестве художников фэшн-графики, элементы и принципы дизайна, а также ключевые направления фэшн-графики	Излагает текущие модные тенденции, ссылается на стили фэшн-иллюстраторов, различает стиль их работ, копирует известные стили и создает свой оригинальный стиль (техника подачи эскиза) в изображении людей, предметов одежды, материалов и аксессуаров.	Оценка результатов тестирования Экспертная оценка по результатам наблюдения за деятельностью обучающегося в процессе освоения учебной дисциплины
Знать, с помощью каких средств визуализировать техническую документацию на изготовление изделия для передачи важной информации о модели в производственном процессе	Анализирует техническую документацию. Создает художественный эскиз в цвете или технический рисунок с элементами «лупа» и «разрез узла».	Устный опрос, тестирование. Оценка результатов выполнения практических и самостоятельных работ
Знать источники формирования модных трендов; понимать, как формируются тенденции моды в текстиле	Формирует трендборды и мудборды по по интернет-источникам и модным печатным изданиям	Экспертная оценка по результатам наблюдения за деятельностью обучающегося в процессе освоения учебной дисциплины
Уметь использовать векторные и растровые программы (Photoshop, Adobe Illustrator), для рисования предметов одежды	Выполняет эскизы моделей ч/б или в цвете, демонстрирующие толщину, драпируемость жёсткость материалов, фактуру. Обрабатывает фотографии.	Оценка результатов выполнения практических и самостоятельных работ
Уметь разрабатывать техническую документацию на изготовление отдельного изделия или коллекции	Выполняет технические рисунки моделей и разрезы технологических узлов одежды, используя условные обозначения, символы, опираясь на	Оценка результатов выполнения практических и самостоятельных работ

² В ходе оценивания могут быть учтены личностные результаты.

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

Пролито, пронумеровано, скреплено печатью
10 (десять) листов
Секретарь учебной
части Мур Г.А.Мухтарова

