

Министерство культуры Республики Татарстан  
ГАПОУ «Казанский техникум народных художественных промыслов»

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

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

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

г. Казань, 2025

РАССМОТРЕНА  
ПЦК \_\_\_\_\_

Протокол № 4  
от « 09 » 01 2025 г  
Председатель  
Б. Махмудов З.Б.

УТВЕРЖДЕНА  
Методическим советом

Протокол № 7  
от « 23 » 01 2025 г  
Председатель  
Д.Н. Яруллин /Д.Н.Яруллин/

**Организация-разработчик:** ГАПОУ «Казанский техникум народных художественных промыслов»

**Разработчик:** \_\_\_\_\_ – мастер производственного обучения  
ГАПОУ «Казанский техникум народных художественных промыслов»

Программа разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 29.02.10 Конструирование, моделирование и технология изготовления изделий легкой промышленности (по видам). Рабочая программа предназначена для преподавателей, осуществляющих подготовку специалистов по специальности 29.02.10 Конструирование, моделирование и технология изготовления изделий легкой промышленности (по видам).

## **СОДЕРЖАНИЕ**

	стр.
<b>1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	<b>4</b>
<b>2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	<b>6</b>
<b>3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	<b>9</b>
<b>4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	<b>11</b>

# **1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ**

## **ОП. 10 ПРИКЛАДНЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ПРОГРАММЫ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

### **1.1. Область применения рабочей программы**

Рабочая программа учебной дисциплины является частью ППССЗ в соответствии с ФГОС по специальности СПО 29.02.10 Конструирование, моделирование и технология изготовления изделий легкой промышленности (базовой подготовки)

**1.2. Место учебной дисциплины в структуре ППССЗ:** дисциплина входит общий профессиональный цикл.

**1.3. Цели и задачи учебной дисциплины – требования к результатам освоения учебной 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	профессионально разрабатывать технические чертежи (разрезы технологических узлов)	приёмы и условные обозначения, символы, необходимые для создания технологических узлов и

OK 05 OK 06 OK 09	необходимые для технических описаний к изготовлению моделей	стандарты на графические изображения, соответствующую нормативную документацию
-------------------------	---	--

### **Планируемые личностные результаты:**

**ЛР 4** Проявляющий и демонстрирующий уважение к людям труда, осознающий ценность собственного труда. Стремящийся к формированию в сетевой среде личностно и профессионального конструктивного «цифрового следа»

**ЛР 7** Осознающий приоритетную ценность личности человека; уважающий собственную и чужую уникальность в различных ситуациях, во всех формах и видах деятельности.

### **1.4. Рекомендуемое количество часов на освоение рабочей программы учебной дисциплины:**

максимальной учебной нагрузки обучающегося 48 часов

## **2 СТРУКТУРА И ПРИМЕРНОЕ СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

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

<b>Вид учебной работы</b>	<b>Объем в часах</b>
<b>Объем образовательной программы учебной дисциплины</b>	48
<b>в т.ч. в форме практической подготовки</b>	46
<b>в т. ч.:</b>	
теоретическое обучение	18
практические занятия	18
<i>Самостоятельная работа<sup>1</sup></i>	2
<b>Промежуточная аттестация</b>	Экзамен

## 2.2. Примерный тематический план и содержание дисциплины ОП. 03 Информационные технологии в профессиональной деятельности

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа (проект) (если предусмотрены)		Объем часов	Уровень освоения
1	2	3	4	
<b>Введение.</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		2	
	1	Цели и задачи предмета. Инструктаж по технике безопасности	2	
<b>Раздел 1. Графические программы и программное обеспечение</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		6	
	1	<b>Тема 1. История развития компьютерной графики. Урок событие: экскурсия в It парк</b>	2	
	2	<b>Тема 2. Векторная графика.</b> Особенности векторной иллюстрации. Интерфейс программы. Инструменты рисования. Точки, линии, кривые Безье, круги, окружности, эллипсы, многоугольники. Цвет и тип цветовой заливки областей, толщина и цвет линий.	4	
	<b>В том числе практических и лабораторных занятий</b>		26	
	6	Создание технических чертежей эскизов моделей с помощью графических программ	8	
	7	Создание эскизов моделей в цвете с помощью графических программ	6	
	8	Выполнение разрезов различных технологических узлов с помощью графических программ	12	
	<b>Содержание учебного материала</b>		6	
	1	<b>Тема 3. Растворная графика и работа в программе Paint 3D Урок событие: экскурсия на площадку Word Skills</b>	4	
		Особенности растворной иллюстрации и работа в программе Paint 3D. Интерфейс программы. Инструменты рисования.	2	
	<b>В том числе практических и лабораторных занятий</b>		12	
	4	Создание технических чертежей эскизов моделей с помощью графических	6	

		программ		
5		Создание эскизов моделей в цвете с помощью графических программ	6	
<b>Содержание учебного материала</b>			<b>2</b>	
1 <b>Тема 3. Презентации в работе дизайнера</b> 1. Элементы презентации и их целевое использование 2. Правила оформления презентаций. 3. PowerPoint. Интерфейс программы. Типы презентаций			<b>2</b>	
<b>В том числе практических и лабораторных занятий</b>			<b>8</b>	
№ 6. Создание мудбордов и трендбордов. Технического описания с иллюстрациями на изготовление предметов одежды			8	
Итоговая аттестационная работа «Выполнение разрезов различных технологических узлов по заданию преподавателя»			<b>2</b>	
				<b>Итого:</b> <b>64</b>
<b>Самостоятельная работа:</b> Систематическая проработка конспектов занятий, учебной и специальной технической литературы.				-
Подготовка к лабораторным работам с использованием методических рекомендаций преподавателя, оформление лабораторных работ, отчетов и подготовка к их защите.				
<b>Примерная тематика внеаудиторной самостоятельной работы:</b>				
1. Создание собственной библиотеки элементов (например, фурнитура) 2. Создание конфекционной карты. Представление информации в различных системах счисления. 3. Компьютерное рисование /совмещение реального изображения с векторным отображением. 4. Создание мудбордов и трендбордов				

Для характеристики уровня освоения учебного материала используются следующие обозначения:

1. – ознакомительный (узнавание ранее изученных объектов, свойств);
2. – репродуктивный (выполнение деятельности по образцу, инструкции или под руководством)
3. – продуктивный (планирование и самостоятельное выполнение деятельности, решение проблемных задач)

### **3 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ 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](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

**Контроль и оценка** результатов освоения дисциплины осуществляется преподавателем в процессе устного опроса по темам и промежуточных письменных работ, проверки и защиты отчетов по выполнению лабораторно-практических работ, а также выполнения обучающимися заданий по СРС.

<i>Результаты обучения</i> <sup>2</sup>	<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 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 существующие стандарты для	Оценка результатов выполнения практических и самостоятельных работ

<sup>2</sup> В ходе оценивания могут быть учтены личностные результаты.

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

