

УТВЕРЖДАЮ

Первый проректор, проректор по
УР

_____ А.Е. Рудин

«29» 06 2021 года

Рабочая программа дисциплины

Б1.О.11

Информационные технологии в дизайне костюма

Учебный план: ФГОС 3++54.04.01_Дизайн костюма №2-1-81.plx

Кафедра: **13** Дизайна костюма

Направление подготовки:
(специальность) 54.04.01 Дизайн

Профиль подготовки: Дизайн костюма
(специализация)

Уровень образования: магистратура

Форма обучения: очная

План учебного процесса

Семестр (курс для ЗАО)		Контактн ая работа	Сам. работа	Контроль, час.	Трудоё мкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
		Практ. занятия				
2	УП	68	39,75	0,25	3	Зачет
	РПД	68	39,75	0,25	3	
Итого	УП	68	39,75	0,25	3	
	РПД	68	39,75	0,25	3	

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн, утверждённым приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 13.08.2020 г. № 1004

Составитель (и):

кандидат философских наук, Доцент

Балланд Татьяна
Валерьевна

От кафедры составителя:

Заведующий кафедрой дизайна костюма

Сафронова Ирина
Николаевна

От выпускающей кафедры:

Заведующий кафедрой

Сафронова Ирина
Николаевна

Методический отдел:

1 ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 Цель дисциплины: сформировать компетенции в области информационных технологий, возможностей их использования в различных направлениях дизайна одежды и других видах практической деятельности.

1.2 Задачи дисциплины:

- сформировать у обучающегося систематизированное представление о принципах, методах, информационных технологий в дизайне костюма;
- освоить основы компьютерного дизайн - проектирования информационно и графически насыщенных объектов, имеющих отношение к производству элементов костюма и продвижению их на потребительском рынке;
- выработать у студентов навыки профессионального графического оформления проектируемых моделей одежды и разработки необходимого графического сопровождения коллекции. для промышленного производства.

1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Предварительная подготовка предполагает создание основы для формирования компетенций, указанных в п. 2, при изучении дисциплин:

2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-1: Способен осуществлять анализ и обобщение результатов научных исследований, оценивать полученную информацию в сфере дизайна костюма.
Знать: методы поиска информации, использующиеся в дизайне костюма и адаптированные к области исследования.
Уметь: использовать современные информационные базы и графические программы.
Владеть: навыками интерпретации в контексте проблематики дизайн-проекта на основе информационной и визуальной культуры с применением информационно-коммуникационных технологий.

3 РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Наименование и содержание разделов, тем и учебных занятий	Семестр (курс для ЗАО)	Контактная работа	СР (часы)	Инновац. формы занятий	Форма текущего контроля
		Пр. (часы)			
Раздел 1. Место информационных технологий в современном дизайн-проектировании. Особенности их применения	2				П
Тема 1. Понятие о программных пакетах, как о технических средствах графического дизайна. Методы поиска графической информации различной направленности. (Обзор профессиональных графических программных пакетов, применяемых в дизайн-проектировании). Практическое занятие «Создание и адаптация творческого эскиза к промышленному производству».		8	5		
Тема 2. Функциональные различия графических программных пакетов. Редакторы векторной и растровой графики. Технический эскиз. Рисование одежды при помощи базового шаблона. Практическое занятие «Технический эскиз».		8	6	ГД	
Раздел 2. Особенности подготовки эскизов моделей к промышленному					
Тема 3. Построение эскизов одежды для промышленного производства (Подготовка эскизов моделей к промышленному производству). Практическое занятие «Ассортиментный ряд на основе творческого эскиза».		12	5		П

Тема 4. Создание технических спецификаций для промышленного производства. Практическое занятие «Изображение конструктивных и технологических дизайнерских решений».		12	6		
Тема 5. Графическая конфекционная карта модели. Практическое занятие «Изображение фурнитуры для промышленного производства».		12	5	ГД	
Раздел 3. Компьютерное проектирование в дизайне одежды					
Тема 6. Создание тканей и фактур, необходимых для создания дизайна одежды при помощи компьютерного проектирования. (Применение фильтров и эффектов. Техника фотомонтажа. Создание раппорта). Практическое занятие «Имитация тканей и материалов».		8	6		П

Тема 7. Создание моделей одежды с использованием компьютерной графики. (Включение цвета, текстур и орнаментов в технический рисунок. Особенности работы дизайнера одежды с растровой и векторной графикой). Практическое занятие «Введение цвета, текстур и орнаментов в технический рисунок».		8	6,75	ГД	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		68	39,75		
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)		0,25			
Всего контактная работа и СР по дисциплине		68,25	39,75		

4 КУРСОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Курсовое проектирование учебным планом не предусмотрено

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

5.1 Описание показателей, критериев и системы оценивания результатов обучения

5.1.1 Показатели оценивания

Код компетенции	Показатели оценивания результатов обучения	Наименование оценочного средства
ПК-1	Использует современные информационные технологии для поиска и переработки необходимой информации в профессиональной сфере. Анализирует возможности графических редакторов, знает требования к выполнению эскизов с применением информационных технологий. Реализует идеи в цифровом виде.	Вопросы для устного собеседования Практико-ориентированное задание

5.1.2 Система и критерии оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций	
	Устное собеседование	Письменная работа
Зачтено	Обучающийся своевременно выполнил все практические задания и представил результаты, при ответе на вопросы преподавателя допустил несущественные ошибки.	

Не зачтено	Обучающийся не выполнил в полном объеме практические задания. При демонстрации практических работ не смог объяснить процесс и методику их выполнения.	
------------	---	--

5.2 Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

5.2.1 Перечень контрольных вопросов

№ п/п	Формулировки вопросов
Семестр 2	
1	Охарактеризуйте цели, задачи и возможности компьютерных технологий в дизайн-проектировании
2	Перечислите основные цели и задачи редакторов векторной и растровой графики
3	Охарактеризуйте особенности применения компьютерных технологий в дизайн-проектировании
4	Базовые функции и инструменты растровых редакторов
5	Проанализируйте функциональные различия графических программных пакетов
6	Базовые функции и инструменты векторных редакторов
7	Охарактеризуйте особенности подготовки эскизов моделей к промышленному производству
8	Принципы создания технического эскиза
9	Перечислите этапы построения эскизов одежды для промышленного производства
10	Назначение Конфекционной карты изделия?

11	Особенности графического решения Конфекционной карты изделия
12	Особенности изображения фурнитуры
13	Особенности изображения конструктивных и технологических дизайнерских решений
14	Способы создания текстур и фактур тканей. Охарактеризуйте технику фотомонтажа
15	Методы имитации фактур и материалов

5.2.2 Типовые тестовые задания

5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

Тема 1. Создание и адаптация творческого эскиза к промышленному производству

Тема 2. Технический эскиз

Тема 3. Разработка ассортиментного ряда на основе творческого эскиза

Тема 4. Изображение конструктивных и технологических дизайнерских решений

Тема 5. Изображение фурнитуры для промышленного производства

Тема 6. Имитация тканей и материалов

Тема 7. Введение цвета, текстур и орнаментов в технический рисунок

5.3 Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, владений (навыков и (или) практического опыта деятельности)

5.3.1 Условия допуска обучающегося к промежуточной аттестации и порядок ликвидации академической задолженности

Проведение промежуточной аттестации регламентировано локальным нормативным актом СПбГУПТД «Положение о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся»

5.3.2 Форма проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Устная Письменная Компьютерное тестирование Иная

5.3.3 Особенности проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Промежуточная аттестация по дисциплине осуществляется по факту представления всех выполненных заданий и собеседования (ответы на вопросы).

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1 Учебная литература

Автор	Заглавие	Издательство	Год издания	Ссылка
6.1.1 Основная учебная литература				

Иго Т.	Adobe Photoshop CC 2018	Санкт-Петербург: БХВ-Петербург	2018	http://ibooks.ru/reading.php?short=1&productid=351420
Тучкевич Е.И.	Самоучитель Adobe Illustrator CC	Санкт-Петербург: БХВ-Петербург	2015	http://ibooks.ru/reading.php?short=1&productid=351438
Платонова, Н. С.	Создание информационного буклета в Adobe Photoshop и Adobe Illustrator	Москва: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ),	2020	http://www.iprbookshop.ru/97582.html

6.1.2 Дополнительная учебная литература

Макарова, Т. В.	Компьютерные технологии в сфере визуальных коммуникаций. Работа с растровой графикой в Adobe Photoshop	Омск: Омский государственный технический университет	2015	http://www.iprbookshop.ru/58090.html
Божко А. Н.	Обработка растровых изображений в Adobe Photoshop	Москва: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ)	2016	http://www.iprbookshop.ru/56372.html

Лямина, Л. В., Сафин, Р. Р., Гараева, А. Ф., Саерова, К. В.	Технология проектирования в программе Adobe Photoshop	Казань: Казанский национальный исследовательский технологический университет	2018	http://www.iprbookshop.ru/100641.html
Балланд Т. В.	Компьютерные технологии в дизайне костюма	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2021	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=202131
Прокофьева В. Н.	Информатика. Практические работы по разделу "Проектирование векторной компьютерной графики с использованием графического редактора Adobe Illustrator"	СПб.: СПбГУПТД	2016	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=3699

6.2 Перечень профессиональных баз данных и информационно-справочных систем

Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: <http://www.iprbookshop.ru/>
 Электронная библиотека учебных изданий СПбГУПТД [Электронный ресурс]. URL: <http://publish.sutd.ru/>
 Информационная система «Единое окно доступа к образовательным ресурсам» [Электронный ресурс]. URL: <http://window.edu.ru/>
 Информационная справочная система «Электронный центр справки и обучения Microsoft Office» [Электронный ресурс]. URL: <https://support.office.com/ru-RU>
 Обучение и поддержка для Adobe Photoshop [Электронный ресурс], URL: <https://helpx.adobe.com/ru/support/photoshop.html?promoid=5NHJ8FD2&mv=other>
 Обучение и поддержка для Adobe Illustrator [Электронный ресурс], URL: <https://helpx.adobe.com/ru/support/illustrator.html?promoid=YSYYG8WM&mv=other>

6.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

Microsoft Windows
 Adobe Illustrator
 Adobe Photoshop
 CorelDraw Graphics Suite X7

6.4 Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Аудитория	Оснащение
Компьютерный класс	Мультимедийное оборудование, компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду