

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна»
(СПбГУПТД)

УТВЕРЖДАЮ
Первый проректор, проректор
по УР
_____ А.Е. Рудин

Рабочая программа дисциплины

Б1.О.02 Информационные технологии в дизайне

Учебный план: 2025-2026 54.03.01 ИДК Диз кост и акс ОЗО №1-2-80plx

Кафедра: 13 Дизайна костюма

Направление подготовки:
(специальность) 54.03.01 Дизайн

Профиль подготовки:
(специализация) Дизайн костюма и аксессуаров

Уровень образования: бакалавриат

Форма обучения: очно-заочная

План учебного процесса

Семестр (курс для ЗАО)		Контактн ая	Сам. работа	Контроль, час.	Трудоё мкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
		Практ. занятия				
1	УП	16	127,75	0,25	4	Зачет
	РПД	16	127,75	0,25	4	
Итого	УП	16	127,75	0,25	4	
	РПД	16	127,75	0,25	4	

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утверждённым приказом Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015

Составитель (и):

кандидат философских наук, Профессор

Балланд Татьяна
Валерьевна

От кафедры составителя:

Заведующий кафедрой дизайна костюма

Сафонова Ирина
Николаевна

От выпускающей кафедры:

Заведующий кафедрой

Джикия Любовь
Анатольевна

Методический отдел:

1 ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 Цель дисциплины: формирование у студентов теоретических знаний и практических навыков работы в глобальной сети Интернет и прикладных программах, необходимых для решения задач в области дизайна костюма.

1.2 Задачи дисциплины:

- дать понятие о возможностях современных информационных технологий и их применении в профессиональной деятельности дизайнера в области костюма;
- раскрыть принципы создания профессионально-ориентированных компьютерных эскизов в векторной программе Corel DRAW.

1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

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

Дисциплина базируется на компетенциях, сформированных на предыдущем уровне образования.

2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

УК-1: Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач
Знать: технологии и алгоритмы поиска информации в глобальных сетях; информационные технологии для создания и реализации профессиональных задач дизайнера; основные виды угроз информационной безопасности и методы защиты от них.
Уметь: проводить исследование предметной области и выявлять проблематику, работать с основными функциями обработки данных.
Владеть: основными средствами и инструментами интеллектуального поиска информации в глобальных сетях, инструментальной основой технологий обработки графической информации при решении профессиональных задач дизайнера.
УК-4: Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах)
Знать: роль и значение информации и информационных процессов в современном обществе. Назначение, функции и основные операции текстовых редакторов, основные принципы презентации.
Уметь: получать, создавать, сохранять, обрабатывать электронную информацию и документацию, готовить презентации и электронный материал для размещения в сети Интернет.
Владеть: приемами информационной деятельности в сети Интернет.
ОПК-6: Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности
Знать: современные технические средства визуализации и обработки данных в сфере информационных технологий
Уметь: применять информационные технологии для решения аналитических и исследовательских задач
Владеть: навыками обработки цифровой информации в сфере дизайна
ПК-2 : Способен осуществлять компьютерное моделирование, визуализацию, презентацию модели продукта в сфере дизайна костюма и аксессуаров.
Знать: основные понятия и классификацию информационных технологий в сфере дизайна костюма, современные направления цифрового дизайна в области одежды; методы получения, обработки и представления необходимой информации с применением актуальных информационных технологий.
Уметь: использовать современные информационные технологии при выполнении эскизов и их реализации в сфере дизайна костюма (векторная графика Corel DRAW).
Владеть: навыками работы с современными дизайнерскими системами (векторная графика Corel DRAW)

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. Информационные технологии в современном дизайн-проектировании	1				С,О,Т,Пр
Тема 1. Информационные технологии, основные понятия. Состав и назначение основных элементов персонального компьютера, устройства ввода и вывода информации.		1	5		

Тема 2. Общие сведения о текстовом редакторе MS Word, основы работы. Практическое занятие "Набор и форматирование текста".		1	14		
Тема 3. Службы Интернет – поисковые системы, информационная безопасность, облачные технологии.		1	10		
Тема 4. Виды и назначение презентаций. Представление информации в презентациях MS Power Point. Практическое занятие "Презентация на заданную тему".		1	12	ГД	
Раздел 2. Основы компьютерного дизайн-проектирования					
Тема 5. Термины и понятия компьютерной графики. Виды графики. Общие сведения о пакетах прикладных программ для создания чертежей конструкции, эскизов, визуализации моделей одежды.		1	8		T
Тема 6. Понятие цвета и его представление в компьютерной графике. Основные принципы векторной и растровой графики. Форматы файлов.		1	8	ГД	
Раздел 3. Основы векторной графики					
Тема 7. Знакомство с программой векторной графики CorelDRAW. Геометрические фигуры. Выделение объектов. Навигация и масштаб. Простейшие обводки и заливки. Перемещение, масштабирование, отражение, копирование, дублирование, удаление объектов. Организация объектов. Группировка. Порядок перекрывания объектов. Геометрические операции с контурами (соединение, исключение). Преобразование в кривые. Практическое занятие "Принт на футболку".		2	14		P
Тема 8. Слои и окно "Объекты". Абрис. Инструменты «Кривые Безье», "Форма". Построение кривых. Соединение кривых. Функция "симметрия". Прозрачность. Практическое занятие "Рисование контура футболки, юбки. Рисование деталей: карманы, пуговицы, клапан".		2	14		
Тема 9. Цвет. Заливки и обводки. (Градиентные заливки. Узорные заливки. Интерактивная заливка). Функция вставки фигур и материалов "Power Clip". Изображение складок, отделочных строчек. Изображение модельных особенностей. Практическое занятие "Технический эскиз платья (цвето-графическое решение)".		2	14	ГД	
Раздел 4. Практика применения векторной графики в области дизайн-проектирования					
Тема 10. Растровые изображения. Трассировка. Специальные эффекты. (Перетекание. Градиентные сетки. Оконтуривание. Линза. Художественные кисти). Практическое занятие "Творческий эскиз модели с драпировками"		2	14		P

Тема 11. Текст и верстка. (Фигурный текст. Простой текст. Свойства текста. Размещение текста вдоль кривой. Простой текст внутри контура). Эффекты "Контур", "Тень", "Оболочка". Практическое занятие "Визитка".		2	14,75		
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		16	127,75		
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)		0,25			
Всего контактная работа и СР по дисциплине		16,25	127,75		

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
УК-1	Определяет базовые положения в области современных информационных технологий. Производит выбор необходимого поискового средства. Использует возможности специализированных поисковых систем с учетом информационной безопасности.	Вопросы для устного собеседования Тест
УК-4	Производит поиск информации по заданной теме. Использует основные сервисы Internet. Самостоятельно применяет внешние носители информации для обмена данных. Использует офисный пакет Microsoft Office:Word, Power Point.	Тест, практико-ориентированное задание
ПК-2	Излагает методические основы обработки графической информации с применением информационных технологий. Создает и обрабатывает векторные иллюстрации и надписи. Использует современные информационные технологии при выполнении эскизов и их реализации в сфере дизайна костюма (векторная графика Corel DRAW).	Вопросы для устного собеседования. Практико-ориентированное задание
ОПК-6	Описывает основные методы и модели информационно-коммуникационных технологий для решения задач в профессиональной деятельности. Создает и обрабатывает документы в различных форматах, в зависимости от поставленных задач. Внедряет в практику системно-креативные технологии и творческие подходы для решения задач в профессиональной деятельности	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 прошел тесты с положительным результатом (правильные ответы более 60%), своевременно выполнил все практические задания и представил результаты, при ответе на вопросы преподавателя допустил несущественные ошибки.	
Не зачтено	Обучающийся не прошел тесты с положительным результатом (правильные ответы более 60%) или 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 1
1	Охарактеризуйте назначение и основные функции текстового редактора MS Word.
2	Назовите параметры форматирования для шрифта, абзаца, страницы в текстовом процессоре MS Word.
3	Перечислите этапы технологии создания презентации. Охарактеризуйте назначение и основные функции программы MS Power Point.
4	Изложите основные сведения о создании презентации, перечислите существующие мультимедийные проекты.
5	Охарактеризуйте основные способы поиска информации в сети Интернет.
6	Основные службы сети Интернет.
7	Изложите основные сведения о теории цвета и его представлении в компьютерной графике.
8	Изложите основные сведения о цветовых моделях RGB, CMYK. Использование графических систем для обработки изображений, применения в проектной деятельности.
9	Что такое векторная графика? Опишите принцип представления векторных изображений, их достоинства и недостатки.
10	Что такое растровая графика? Опишите принцип представления растровых изображений, их достоинства и недостатки.
11	Назовите программы, работающие с векторной и программы, работающие с растровой графикой.
12	Дайте классификацию графических редакторов; их возможности для обработки различных видов информации и изображений.
13	Как добавить узел на кривую Безье инструментом Shape (Форма)?
14	Какими способами можно изменить порядок (Order) объектов (программа Corel Draw) в стопке при одном выделенном объекте?
15	Как выбрать траекторию при использовании эффекта Blend (Перетекание \ Пошаговый переход)?

5.2.2 Типовые тестовые задания

Тест 1

Тема 1.3 Службы Интернет – поисковые системы, информационная безопасность, облачные технологии.

1. Кто может публиковать материалы в сети Интернет?

любые пользователи Интернета

только государственные органы

только организации

только аккредитованные средства массовой информации

2. Как проверяются материалы, публикующиеся в сети Интернет?

проверка производится на усмотрение того, кто публикует материал

все материалы проверяются государственными организациями

все материалы проверяются некоммерческими международными организациями
все материалы проверяются организациями, которые предоставляют доступ в Интернет

3. Что такое «поисковая система»?

это личная страница пользователя в Интернете, где он может публиковать любые материалы
это организация, предоставляющая доступ в Интернет
это компьютерная система, предназначенная для поиска информации
это – одно из названий Интернета

4. Какие материалы можно найти в сети Интернет?

только тексты
любые цифровые материалы
только тексты и изображения
только изображения

5. Как называется организация, предоставляющая доступ к сети Интернет?

интернет-провайдер
модем
всемирная сеть
인터넷-ресурс

6. Зачем нужен модем?

для защиты компьютерной техники от перепадов напряжения и других проблем в электросети
для повышения удобства работы с ноутбуком
для соединения компьютера и монитора
для подключения компьютера к сети Интернет

7. В чем заключаются опасности, связанные с вредоносными программами?

они могут нарушать работу компьютеров
они могут передавать злоумышленникам конфиденциальные сведения
они могут портить и уничтожать данные
верно все перечисленное

8. Как компьютерный вирус может проникнуть в систему?

через мошеннический сайт
через зараженный флэш-диск
через электронное письмо
верно все перечисленное

9. Если вы, работая в сети Интернет, видите на каком-нибудь веб-сайте сообщение о том, что ваш компьютер заражен опасным вирусом и для лечения вам следует перейти по ссылке, как следует отреагировать на подобное сообщение?

нужно обязательно перейти по ссылке, иначе компьютер будет подвергнут опасности
нужно отнестись к этому сообщению с большой осторожностью и не переходить по ссылке, так как переход по такой ссылке может вести на мошеннический сайт
если у вас установлен антивирус, переходить по ссылке не нужно, если нет – нужно, так как иначе компьютер будет подвергнут опасности
если у вас установлен межсетевой экран, переходить по ссылке не нужно, если нет – нужно, так как иначе компьютер будет подвергнут опасности

10. Какой из паролей является надёжным?

Alex2001
19032001
12345678
Vbif20hjvfjyjd01

11. Что такое «спам»?

это название игры
это рекламные письма и рассылки, которые отправляют мошенники и сомнительные компании
это полезная информация, которую можно найти в сети это программное обеспечение

12. Что делать, если вам пришло письмо о том, что вы выиграли в лотерее или получили денежный перевод?

связаться с отправителем по телефону
перейти по ссылке в письме, ведь информация может оказаться правдой
не переходя по ссылкам, удалить письмо и заблокировать отправителя

13. Как защититься от негативного контента?
обратиться к автору негативного контента
не обращать на него внимания
использовать безопасный поиск Google и безопасный режим на YouTube
верно все перечисленное

14. Троянская программа опасна тем, что:
проникает на компьютер под видом полезной программы и выполняет вредоносные действия без ведома пользователя
самостоятельно распространяется по сети Интернет
удаляет все данные на компьютере
верно все перечисленное

15. Защитить компьютер от вирусов позволяет:
установленный и обновляемый периодически антивирус
всегда включенный брандмауэр
использование информации только с проверенных источников

5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

Тема 1.2 Практическая работа «Набор и форматирование текста»

Выполнить форматирование предложенного преподавателем текста в соответствии с ГОСТ. Вставить иллюстрации и таблицу.

Тема 1.4 Практическая работа «Презентация на заданную тему»

Создать презентацию на тему, предложенную преподавателем в объеме 11-15 слайдов (программа PowerPoint) с применением 2-х видов, сочетающихся между собой переходов и анимаций.

Тема 3.1 Практическая работа «Принт на футболку»

Используя инструменты для построения стандартных объектов и команды меню Arrange (Упорядочить), создать эскиз «Дизайнерский ключ» как элемент принта на футболку (программа CorelDraw; используются геометрические фигуры, проверяется владение геометрическими операциями с контурами).

Тема 3.2 Практическая работа «Технический эскиз модели одежды на фигуре»

Создать технический эскиз модели с применением инструментов «Кривая Безье», «Форма» (программа CorelDraw; 1 эскиз).

Тема 3.3 Практическая работа «Творческий эскиз модели костюма на фигуре в цвете»

Создать творческий эскиз модели одежды на фигуре в цвете (программа CorelDraw; 3 эскиза. владение инструментами «Кривые Безье», «Форма»).

Цветовое решение: 1 однородная заливка и градиент; 2 сетчатая заливка; 3 заливка узором.

Тема 4.1 Практическая работа «Визитка»

Создать макет авторской визитка профессиональной направленности (программа CorelDraw; 3-5 вариантов решений, работа с текстом).

Тема 4.2 практическая работа «Творческий эскиз модели с драпировками»

Создать творческие эскизы моделей костюма на фигуре с драпировками (2 эскиза, программа CorelDraw; инструмент «Переход»).

Тема 4.3 Практическая работа «Трассировка изображения», «Применение растровых эффектов к деталям костюма»

Выполнить трассировку растровой иллюстрации автора различными методами, добиваясь оптимального варианта итогового векторного изображения. Применить растровые эффекты к деталям костюма творческого эскиза (программа CorelDraw)

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				
Балланд Т. В.	Информационные технологии в дизайне. Corel Draw для дизайнера костюма. Часть 1	СПб.: СПбГУПТД	2018	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2018239
Балланд Т. В.	Информационные технологии в дизайне. Corel Draw для дизайнера костюма. Часть 2. Рекомендации к выполнению практических работ	СПб.: СПбГУПТД	2018	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2018240
6.1.2 Дополнительная учебная литература				
Корней Н. Г.	Автоматизированное проектирование. Corel DRAW	СПб.: СПбГУПТД	2017	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2017753
Балланд Т. В.	Информационные технологии в дизайне. Конспект лекций	СПб.: СПбГУПТД	2017	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2017603

6.2 Перечень профессиональных баз данных и информационно-справочных систем

Портал Росстандарта по стандартизации [Электронный ресурс]. URL: <http://standard.gost.ru/wps/portal/>
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>
Corel Corporation - Россия [Электронный ресурс], URL: <https://www.corel.com/ru/>

6.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

MicrosoftOfficeProfessional

Microsoft Windows

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
Лекционная аудитория	Мультимедийное оборудование, специализированная мебель, доска