

УТВЕРЖДАЮ
Первый проректор, проректор
по УР

_____ А.Е. Рудин

Рабочая программа дисциплины

Б1.О.11

Информационные технологии в дизайне костюма

Учебный план: 2025-2026 54.04.01 ИДК Диз костюма ОО №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)		Контактная Прак. занятия	Сам. работа	Контроль, час.	Трудоёмкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
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 Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1004

Составитель (и):

кандидат философских наук, Доцент

Балланд Татьяна
Валерьевна

От кафедры составителя:

Заведующий кафедрой дизайна костюма

Джикия Любовь
Анатольевна

От выпускающей кафедры:

Заведующий кафедрой

Джикия Любовь
Анатольевна

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:

Проектирование промышленных коллекций

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)	Контакт ная 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 производству					П
Тема 3. Построение эскизов одежды для промышленного производства (Подготовка эскизов моделей к промышленному производству). Практическое занятие «Ассортиментный ряд на основе творческого эскиза».		12	5		

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	Рассказывает об современных информационных технологиях 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				

Платонова, Н. С.	Создание информационного буклета в Adobe Photoshop и Adobe Illustrator	Москва: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа	2020	http://www.iprbookshop.ru/97582.html
Иго Т.	Adobe Photoshop CC 2018	Санкт-Петербург: БХВ-Петербург	2018	https://ibooks.ru/reading.php?short=1&productid=351420
6.1.2 Дополнительная учебная литература				
Тучкевич Е.И.	Самоучитель Adobe Illustrator CC	Санкт-Петербург: БХВ-Петербург	2015	http://ibooks.ru/reading.php?short=1&productid=351438
Божко А. Н.	Обработка растровых изображений в Adobe Photoshop	Москва: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ)	2016	http://www.iprbookshop.ru/56372.html
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
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
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

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