

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

ФТД.01

Информационные технологии в профессиональной сфере

Учебный план: 2026-2027 54.03.01 ИДК Диз костюм и акс ОЗО №1-2-80.plx

Кафедра: **13** Дизайна костюма

Направление подготовки:
(специальность) 54.03.01 Дизайн

Профиль подготовки: Дизайн костюма и аксессуаров
(специализация)

Уровень образования: бакалавриат

Форма обучения: очно-заочная

План учебного процесса

Семестр (курс для ЗАО)		Контактная работа обучающихся		Сам. работа	Контроль, час.	Трудоём- кость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
		Лекции	Практ. занятия				
3	УП	16	32	23,75	0,25	2	Зачет
	РПД	16	32	23,75	0,25	2	
Итого	УП	16	32	23,75	0,25	2	
	РПД	16	32	23,75	0,25	2	

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, 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: формирование практических умений и навыков применения современных компьютерных средств цифрового проектирования в области одежды и текстиля.

1.2 Задачи дисциплины:

- познакомить обучающихся с современными визуальными средствами и инструментами для разработки цифровых продуктов;
- развить творческий потенциал обучающихся посредством использования информационных технологий в сфере профессиональной деятельности.

1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

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

Информационные технологии в дизайне

2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-2 : Способен осуществлять компьютерное моделирование, визуализацию, презентацию модели продукта в сфере дизайна костюма и аксессуаров.
Знать: современные методы цифровой обработки и визуализации графической информации в области дизайна костюма.
Уметь: выбирать специализированные программы, для выполнения профессиональных задач.
Владеть: навыками работы с современным программным и аппаратным обеспечением необходимым в области дизайна костюма.

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
		Лек. (часы)	Пр. (часы)			
Раздел 1. Инновационные информационные технологии в дизайне	3					Пр
Тема 1. Обзор инновационных технологий в дизайне одежды. (3D-печать, умная одежда, умные ткани, переработка отходов, искусственный интеллект).		5	6	7		
Тема 2. Цифровая одежда. (Существующие системы трехмерного проектирования одежды. Возможности систем. Особенности работы в системах трехмерного проектирования одежды).		6	8	6	ГД	
Раздел 2. Цифровые технологии в дизайне и производстве одежды и тканей						П
Тема 3. Разработка принта для ткани. (Виды печати на ткани. Технические требования. Монокомпозиция, раппортный узор. Создание бесшовного раппортного узора. Подготовка файла к печати). Практическое занятие «Создание монокомпозиции и бесшовного раппортного узора для одежды».		3	9	5		
Тема 4. Применение разработанного принта в творческом эскизе одежды Практическое занятие «Применение разработанных вариантов принта в костюме».		2	9	5,75	ГД	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		16	32	23,75		
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)		0,25				
Всего контактная работа и СР по дисциплине		48,25		23,75		

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-2	Перечисляет современные информационные технологии и достижения в области дизайна костюма. Работает с программным обеспечением для решения задач в области проектирования костюма. Создает и обрабатывает цифровую графику в современных компьютерных дизайнерских системах.	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 3	
1	Охарактеризуйте понятие «3D-печать»
2	Охарактеризуйте понятие «умная одежда»
3	Охарактеризуйте понятие «умная ткань»
4	Перечислите инновационные информационные технологии в дизайне
5	Охарактеризуйте понятие «цифровая одежда»
6	Перечислите положительные и отрицательные характеристики проектирования цифровой одежды
7	Перечислите существующие системы трехмерного проектирования одежды
8	Охарактеризуйте понятие «раппортный узор»
9	Охарактеризуйте понятие «монокомпозиция»
10	Перечислите технические требования к подготовке файла для печати на ткань
11	Виды печати на ткань
12	Особенности создания узора для печати
13	Как размер раппорта узора на ткани влияет на восприятие костюма?
14	Форма костюма и принт ткани – какова взаимосвязь?
15	Виды тканей для нанесения принта

5.2.2 Типовые тестовые задания

Не предусмотрены

5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

Тема 1. Презентация на тему одного из направлений инновационных технологий в дизайне одежды

Тема 2. Презентация на тему Цифрового проектирования

Тема 3. Создание монокомпозиции и бесшовного раппортного узора для одежды

Тема 4. Применение разработанных вариантов принта в костюме

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. Adobe Photoshop для дизайнера костюма	СПб.: СПбГУПТД	2019	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2019314
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				
Балланд Т. В.	Информационные технологии в профессиональной сфере	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2022	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2022119
Балланд Т. В.	Компьютерная графика. Adobe Illustrator для дизайнера костюма	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2021	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=202132

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>
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

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