

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Байханов Исмаил Баутдинович
Должность: Ректор
Дата подписания: 13.07.2023 14:57:26
Уникальный программный ключ:
442c337cd125e1d014f62698c9d813e502697764

МИНИСТЕРСТВО ПРОВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЧЕЧЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
КАФЕДРА ТЕХНОЛОГИИ И ДИЗАЙНА

Утверждаю:
Зав.каф.: М.А. Джамадинова

Протокол №9 заседания
кафедры от 27.04. 2023г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)
КОМПЬЮТЕРНОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ В ДИЗАЙНЕ ОДЕЖДЫ

Направление подготовки
54.03.01 - Дизайн

Профиль подготовки
«Дизайн костюма»

Квалификация
бакалавр

Форма обучения
очно-заочная

Год набора - 2023

Грозный, 2023

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ / МОДУЛЯ

1.1. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина «Компьютерное проектирование в дизайне одежды» (Б1.В.01.01) относится к обязательным дисциплинам блока 1 «Часть, формируемая участниками образовательных отношений» основной образовательной программы бакалавриата.

Дисциплина изучается в 9 семестре. Необходимость введения дисциплины «Компьютерное проектирование в дизайне одежды» обусловлена необходимостью формировать у студентов профессиональное мышление и научить студентов работать в графических редакторах. Особенность дисциплины заключается в том, что она формирует профессиональное мышление, дает практические навыки работы в графических редакторах, знание которых является необходимым условием для профессиональной работы дизайнера с объектами визуально-коммуникативной среды.

Дисциплина базируется на знаниях, полученных студентами на протяжении всего предшествующего обучения. В частности, «Конструирование одежды», «Технология изготовления костюма», «Проектирование детской одежды», «Конструктивное моделирование», в ходе которых студенты получают знания о современных методах расчета и построения разверток деталей традиционной бытовой одежды (плечевой, поясной), принципах разработки базовых конструкций мужской и женской одежды. Изучение курса базируется не только на основе знаний специальных дисциплин, но и дисциплин математического, естественнонаучного и общепрофессионального циклов.

1.2 ЦЕЛЬ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Основной целью освоения дисциплины «Компьютерное проектирование в дизайне одежды» являются:

- ознакомление студентов с графическим векторным редактором Adobe Illustrator и его ролью и местом в системе проектирования костюма. В этом процессе, представляющем собой последовательные этапы преобразования идеи из эстетического содержания образа объекта, эстетического содержания пластических форм в конечный продукт, компьютерной графике принадлежит значительное место в создании визуального образа с целью донести до зрителя творческую идею дизайнера.

- формирование профессионального мышления, получение и углубление практических навыков работы в графических редакторах, знание которых является необходимым условием для профессиональной работы дизайнера с объектами визуально-коммуникативной среды.

Дисциплина «Компьютерное проектирование в дизайне одежды» является частью общехудожественной и проектной подготовки студентов по направлению «Дизайн», Дизайн костюма. Особенностью дисциплины «Компьютерное проектирование в дизайне одежды» является непосредственная связь учебного процесса с практикой проектирования костюма.

Основные задачи курса:

В результате освоения дисциплины студент должен:

Знать

- существующие типы компьютерной техники для работы в области дизайна;
- существующие программные решения для производства компьютерной графики;
- структуру программного продукта Adobe Illustrator, основные возможности;
- основные элементы интерфейса и базовые настройки Illustrator;

Уметь

- использовать и настраивать программный продукт Adobe Illustrator;

- создавать иллюстрации с помощью базовых объектов и инструментов рисования;
- грамотно использовать текстовые и текстурные элементы в своих работах;
- работать с заказными цветами, использовать цветовые профили;
- импортировать и обрабатывать фотографии в векторном графическом редакторе

Иметь навыки (приобрести опыт)

- работы с программным продуктом Adobe Illustrator;
- работы с помощью графического планшета (дигитайзера);
- использования и создания заготовок и шаблонов для оптимизации работы;
- использования графических и текстовых стилей;

1.3 ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

Достижение цели освоения дисциплины (модуля) обеспечивается через формирование следующих компетенций (с указанием шифра компетенции):

Формируемые компетенции: ПК-3; ОПК-6.

Таблица 1

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенций, которые формирует дисциплина (модуль)	Планируемые результаты обучения
ПК-3 Конструирование безопасных, удобных, функциональных, практичных и эстетичных моделей/коллекций детской одежды и обуви	ПК-3.1. Рисовать от руки, создавать и прорабатывать эскизы различными приемами и способами ПК-3.2. Владеть разнообразными изобразительными и техническими приемами и средствами, графическими компьютерными программами и автоматизированными программами проектирования ПК-3.3. Разрабатывать конструкции моделей/коллекций детской одежды и обуви по эскизам как базовых моделей, так и моделей, выполненных по авторскому проекту и индивидуальным меркам	<p>Знать</p> <ul style="list-style-type: none"> - существующие типы компьютерной техники для работы в области дизайна; - существующие программные решения для производства компьютерной графики; <p>Уметь</p> <ul style="list-style-type: none"> - использовать и настраивать программный продукт Adobe Illustrator; - создавать иллюстрации с помощью базовых объектов и инструментов рисования; - грамотно использовать текстовые и текстурные элементы в своих работах; <p>Иметь навыки (приобрести опыт)</p> <ul style="list-style-type: none"> - работы с программным продуктом Adobe Illustrator; - работы с помощью графического планшета (дигитайзера);
ОПК-6Способен	ОПК-6.1. сущность и значение	Знать

<p>решать задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности</p>	<p>информации в развитии современного общества, основные понятия и категории информации; методы и средства поиска, получения, хранения, анализа и переработки информации из различных источников и баз данных; основные операционные системы, файловые структуры и пользовательские интерфейсы; основные требования информационной безопасности; ОПК-6.2. современные информационные ресурсы и компьютерные технологии дизайна; принципы работы с современным программным обеспечением для автоматизации процессов проектирования;</p>	<p>- структуру программного продукта Adobe Illustrator, основные возможности; - основные элементы интерфейса и базовые настройки Illustrator; Уметь - работать с заказными цветами, использовать цветовые профили; - импортировать и обрабатывать фотографии в векторном графическом редакторе Иметь навыки (приобрести опыт) - использования и создания заготовок и шаблонов для оптимизации работы; - использования графических и текстовых стилей.</p>
---	--	--

1.4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Общая трудоемкость дисциплины (модуля) составляет 108ч./3 з.е.

Таблица 2

Вид учебной работы	Количество академических часов
4.1. Объем контактной работы обучающихся с преподавателем	108/3
4.1.1. аудиторная работа	12/0,34
в том числе:	
лекции	6/0,2
практические занятия, семинары, в том числе практическая подготовка	6/0,2
4.1.2. внеаудиторная работа	-
в том числе:	
индивидуальная работа обучающихся с преподавателем	-
курсовое проектирование/работа	-
групповые, индивидуальные консультации и иные виды учебной деятельности, предусматривающие групповую или индивидуальную работу обучающихся с преподавателем	-
4.2. Объем самостоятельной работы обучающихся	96/2,7

в том числе часов, выделенных на подготовку к зачету с оценкой	
--	--

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

СТРУКТУРА ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных единицы 108 часов.

а) Очно/заочная форма обучения (таблица 2)

аудиторные занятия:

- **9 семестр** 108ч. (6ч. – лекций и 6ч.- практические), самостоятельная работа 96 ч., контроль-зачет/о;

2.1. Тематическое планирование дисциплины (модуля):

Таблица 3

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины (модуля)	Общая трудоемкость в акад. часах	Трудоемкость по видам учебных занятий (в акад. часах)		
			Лекции	Практ. занятия	Сам. работа
1	Раздел 1. Программы обработки и создания графических изображений. Adobe Illustrator Тема 1. Введение в компьютерную графику. Основы работы с программой.	10/0,3	2	2	32/0,9
	Тема 2. Рисование сложных объектов. Использование разметки для планирования изображения.		2	2	32/0,9
2	Раздел 2. Adobe Illustrator в дизайне костюма. Тема 3. Специальные приемы создания и редактирования изображений	10/0,3	2	2	32/0,9
	Итого	108/3,0	6/0,2	6/0,2	96/2,7

2.2. Содержание разделов дисциплины (модуля)

Таблица 4

№	Наименование темы(раздела) дисциплины	Содержание дисциплины(дидактические единицы)
1	Тема 1. Введение в компьютерную графику. Основы работы с программой.	Использование слоев для работы со сложными изображениями. Инструменты свободного рисования. Рисование сложных объектов. Использование разметки для планирования изображения.
2	Тема 2. Рисование сложных объектов. Использование разметки для планирования изображения.	Работа с цветом. Работа с текстом Работа с прозрачными объектами Создание сложных объектов с помощью особых объектов программы Работа с растровыми изображениями
3	Тема3. Специальные приемы создания и редактирования изображений	Создание реалистических композиций при помощи градиентов и масок прозрачности Декорирование с использованием узоров Работа с трехмерными объектами Решения задач предпечатной подготовки Специальные возможности

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

3.1. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся

Таблица 5

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Вид самостоятельной работы обучающихся
1	Введение в компьютерную графику. Основы работы с программой. Практическое задание. Серия графических композиций из объектов разной величины.	Применение компьютерной графики, графические редакторы, векторная и растровая графика. Программный пакет Adobe Illustrator: состав, особенности, применение векторной графики в дизайне костюма. Настройка интерфейса программы, создание и редактирование рабочего пространства. Рисование стандартных объектов. Выделение и преобразование объектов. Перемещение объектов в стопке, перемещение, выравнивание и выделение.

2	<p>Использование слоев для работы со сложными изображениями. Инструменты свободного рисования. Практическое задание.</p> <p>Серия графических композиций из объектов разной величины с комбинированием объектов стандартной формы и объектов созданных или отредактированных при помощи кривых Безье.</p>	<p>Размещение объектов на слоях, настройка параметров слоя, блокирование слоев. Перемещение объектов между слоями, слияние слоев, шаблонные слои. Рисование и редактирование объектов произвольной формы. Кривые Безье. Редактирование формы объектов по точкам.</p>
3	<p>Рисование сложных объектов. Использование разметки для планирования изображения.</p> <p>Практическое задание. Создание абстрактной композиции на заданную тему («Настроение», «Танец»)</p>	<p>Использование логических операций для рисования объектов сложной формы. Соединение и разъединение объектов, фигурная обрезка. Применение искажающих фильтров к элементам рисунка. Перспективные, свободные и пропорциональные искажения. Использование разметки документа, линейки, направляющие, сетка. Интеллектуальные направляющие, создание направляющих из объекта.</p>
9	<p>Работа с цветом.</p> <p>Практическое задание.</p> <p>Выполнение композиций с активным использованием цвета – как доминанты, акцента и фона</p>	<p>Цветовые модели. Способы окрашивания объектов, редактирование цвета. Создание, применение и редактирование градиентов и узоров. Копирование цвета, способы выделения объектов с одинаковыми атрибутами. Использование генератора узоров. Применение к объекту градиентной сетки.</p>
5	<p>Работа с текстом</p> <p>Практическое задание.</p> <p>Шрифтовая композиция</p> <p>Задание для самостоятельной работы: завершить работу над шрифтовой композицией</p>	<p>Способы ввода текста, инструменты и палитры для работы с текстом. Управление параметрами единичной буквы. Ввод, редактирование и форматирование текста. Размещение текста вдоль кривой. Создание текстовых блоков, связанные блоки, настройка параметров обтекание объекта текстом. Импорт текста из других приложений, перевод текста в контуры.</p>
6	<p>Работа с прозрачными объектами</p> <p>Практическое задание.</p> <p>Композиция для закрепления пройденной</p>	<p>Присвоение объекту нескольких обводок и заливок. Эффекты и графические стили. настройка</p>

	<p>темы с использованием эффектов, маски прозрачности и графических стилей.</p>	<p>эффектов для рисования трехмерных объектов. Преобразование эффектов, параметры растривания эффектов. Режимы наложения цветов, маска прозрачности. Преобразование прозрачности, предварительный просмотр наложения прозрачности.</p>
7	<p>Создание сложных объектов с помощью особых объектов программы</p> <p>Практическое задание.</p> <p>Композиция для закрепления пройденной темы с использованием особых эффектов программы (собственных кистей, перетекания, деформации и масок обрезки).</p> <p>Задание для самостоятельной работы: завершить работу над композицией.</p>	<p>Использование кистей для создания сложных обводок. Создание собственной кисти, редактирование кистей. Использование растровой графики для создания кистей. Создание угловой плитки для паттерна. Использование графического планшета (дигитайзера). использование оболочек для деформации объекта. Перетекание объектов, перетекание группы по траектории, настройки перетекания. Применение масок для обрезки рисунка, настройка маски.</p>
8	<p>Работа с растровыми изображениями.</p> <p>Практическое задание.</p> <p>Композиция для закрепления пройденной темы с использованием растровых изображений</p>	<p>Одновременный импорт нескольких изображений. Трассировка растрового изображения. Маска обрезки</p>

3.1 Учебно-методическое и информационное обеспечение программы дисциплины (модуля)

3.1.1. Основная и дополнительная литература

Таблица 6

Дисциплина	Автор, наименование издания, город, издательство, год	Количество часов, обеспечен	Количество обучающихся	Количество экземпляров	Режим доступа ЭБС/электронный носитель	Обеспеченность обучающихся
		Ауд./Са мост.				

Основная литература	Слободюк, А. П. Компьютерное проектирование : учебное пособие / А. П. Слободюк, И. Ш. Бережная, Н. В. Водолазская. — Белгород : БелГАУ им.В.Я.Горина, 2022. — 120 с. — Текст : электронный //	108	20		Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/332072	100 %
	Иошкин В.К. Философия культуры. Философские основы творчества [Электронный ресурс]: монография/ Иошкин В.К.— Электрон. текстовые данные.— Саратов: Ай Пи Эр Медиа, 2019.— 113 с.— Текст: электронный //	108	20	-	Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — URL: http://www.iprbookshop.ru/71053	100 %
Дополнительная литература	Школа В.В. Давыдова. Реализация идеи развития в профессиональной деятельности педагога [Электронный ресурс]: материалы всероссийской научной конференции (20-21 ноября 2013 г.)/ Н.М. Акашина [и др.].— Электрон. текстовые данные.— Набережные Челны: Набережночелнинский государственный педагогический университет, 2015.— 137 с.— Текст: электронный //	108	20	-	Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — URL: http://www.iprbookshop.ru/38902	100 %
	Буровкина Л.А. Научно-методологические условия художественного образования учащихся в учреждениях дополнительного образования [Электронный ресурс] : монография / Л.А. Буровкина. — Электрон. текстовые данные. — М. : Московский городской педагогический университет, 2011. — 320 с. — 2227-8397. — Текст: электронный //	108	20		Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — URL: http://www.iprbookshop.ru/38902	100 %
	Ломов С.П. Методология художественного образования [Электронный ресурс] : учебное пособие / С.П. Ломов, С.А. Аманжолов. — Электрон.	51/57	20	-	Цифровой образовательный ресурс IPR SMART:	100 %

текстовые данные. — М. : Прометей, 2011. — 188 с. — 978-5-4263-0040-8. — Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/8299.htm				[сайт]. — URL: http://www.iprbookshop.ru/22200	
Устин В.Б. Учебник Дизайна: учебное пособие.	51/57	20		– М.: Астрель, 2009 г.	100 %
Пташинский В. С. Adobe Illustrator CS4.	51/57	20		– М.: «Эксмо», 2009	100 %
Макклелланд Д. Adobe Illustrator CS5. Практическое руководство	51/57	20		– Питер, 2012.	100 %
Симонович С.В.и др. Информатика: Базовый курс	51/57	20		/– СПб.: Питер, 2008	100 %
Михеева Е.В. Информационные технологии в профессиональной деятельности.	51/57	20		– М.: Издательский центр «Академия», 2009.	100 %

3.1.2. Интернет-ресурсы

1. Научная электронная библиотека
Режим доступа: <https://elibrary.ru/> - неограниченный доступ
2. Научная электронная библиотека, построенная на парадигме открытой науки
Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/> - неограниченный доступ
3. Электронно-библиотечная система «IPRbooks»
Режим доступа: www.iprbookshop.ru - индивидуальный неограниченный доступ из любой точки, в которой имеется доступ к сети Интернет/ госконтракт № 2602/17 от 16 января 2017 г. с ООО «Ай Пи Эр Медиа (срок: с 09.02.2017 до 09.02.2020)
4. Межвузовская электронная библиотека (МЭБ)
Режим доступа: <https://icdlib.nspu.ru> НГПУ - индивидуальный неограниченный доступ из любой точки, в которой имеется доступ к сети Интернет/ договор о сотрудничестве с НГПУ от 21.07.2016 (бессрочный)
5. Электронно-библиотечная система «Юрайт»
Режим доступа: www.biblio-online.ru - индивидуальный неограниченный доступ из любой точки, в которой имеется доступ к сети Интернет/ договор № 4167 от 02.08.2019 г. на оказание услуг по предоставлению доступа к ЭБС «Юрайт» (срок: с 06.08.2019 до 05.08.2020)

3.2. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Для осуществления образовательного процесса по дисциплине необходима следующая материально-техническая база:

Помещения для осуществления образовательного процесса	Перечень основного оборудования (с указанием кол-ва посадочных мест)	Адрес (местоположение)
Аудитории для проведения лекционных занятий		
Лекционная аудитория - ауд. 2-10	Компьютеры с выходом в Интернет и доступом в электронную информационно-образовательную среду вуза, технические средства для отображения мультимедийной или текстовой информации: мультимедиа проектор, экран, акустическая система. Мебель (столы ученические, стулья ученические) на 30 посадочных мест.	Уч. корпус №2 г. Грозный, ул. С. Кишиевой 33
Аудитории для проведения практических занятий, контроля успеваемости		
Аудитория для практических занятий – ауд. 2-06	Аудиторная доска, мебель (столы ученические, стулья ученические) на 30 посадочных мест, компьютер - 1, проектор -1, интерактивная доска - 1	Уч. корпус №2 г. Грозный, ул. С. Кишиевой 33
Помещения для самостоятельной работы		
Читальный зал библиотеки ЧПУ	Компьютеры с выходом в Интернет и доступом в электронную информационно-образовательную среду вуза. Количество посадочных мест - 50.	Электронный читальный зал. этаж 2 Библиотечно-компьютерный центр г. Грозный, ул. Субры Кишиевой, 33

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ / МОДУЛЯ

4.1. ХАРАКТЕРИСТИКА ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Контроль и оценка результатов освоения дисциплины / модуля осуществляется преподавателем в процессе проведения практических и лабораторных занятий, контрольных работ, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов, исследований и т.д.

Таблица 8

№ п/п	Наименование темы (раздела) с контролируемым содержанием	Средства текущего контроля успеваемости, характеризующие этапы формирования компетенций (1-2 в семестр)	Код и наименование проверяемых компетенций
1	Тема 1. Введение в компьютерную графику. Основы работы с программой.	Устный опрос Индивидуальные задания	ПК-3 Конструирование безопасных, удобных, функциональных,

		<p>Практические работы Просмотр и корректировка</p>	<p>практичных и эстетичных моделей/коллекций детской одежды и обуви ОПК-6. Способен решать задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности</p>
2	<p>Тема 2. Рисование сложных объектов. Использование разметки для планирования изображения.</p>	<p>Устный опрос Индивидуальные задания Практические работы Просмотр и корректировка</p>	<p>ПК-3 Конструирование безопасных, удобных, функциональных, практичных и эстетичных моделей/коллекций детской одежды и обуви ОПК-6. Способен решать задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности</p>
3	<p>Тема3. Специальные приемы создания и редактирования изображений</p>	<p>Устный опрос Индивидуальные задания Практические работы Просмотр и корректировка</p>	<p>ПК-3 Конструирование безопасных, удобных, функциональных, практичных и эстетичных моделей/коллекций детской одежды и обуви ОПК-6. Способен решать задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности</p>

Контроль и оценка результатов освоения дисциплины / модуля осуществляется преподавателем в процессе проведения практических и лабораторных занятий, контрольных работ, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов, исследований и т.д.

Таблица 9

№ п/п	Наименование темы (раздела) с контролируемым содержанием	Код и наименование проверяемых компетенций	Оценочные средства	
			текущий контроль	промежуточная аттестация
1.	Тема 1. Введение в компьютерную графику. Основы работы с программой.	ПК-3 Конструирование безопасных, удобных, функциональных, практических и эстетичных моделей/коллекций детской одежды и обуви ОПК-6. Способен решать задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	Устный опрос/тесты/выполнение практических заданий.	Просмотр и корректировка
2.	Тема 2. Рисование сложных объектов. Использование разметки для планирования изображения.	ПК-3 Конструирование безопасных, удобных, функциональных, практических и эстетичных моделей/коллекций детской одежды и обуви ОПК-6. Способен решать задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	Устный опрос/тесты/выполнение практических заданий.	Просмотр и корректировка
3.	Тема 3. Специальные приемы создания и редактирования	ПК-3 Конструирование безопасных, удобных, функциональных, практических и эстетичных моделей/коллекций детской одежды и обуви	Устный опрос/тесты/выполнение практических	Просмотр и корректировка

	изображений	ций детской одежды и обуви ОПК-6. Способен решать задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	заданий.	
--	-------------	--	----------	--

4.2.Оценочные средства для проведения текущего контроля успеваемости

Оценка знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности по дисциплине «Компьютерное проектирование в дизайне одежды» проводится с целью определения уровня освоения предмета, включает – текущий контроль (осуществление контроля за всеми видами аудиторной и внеаудиторной деятельности студента с целью получения первичной информации о ходе усвоения отдельных элементов содержания дисциплины); - рубежный контроль – оценка результатов освоения дисциплины, степени сформированности компетенций на каждом из этапов освоения учебной дисциплины. – промежуточная аттестация (оценивается уровень и качество подготовки по учебной дисциплине в целом).

Промежуточная аттестация по дисциплине «Компьютерное проектирование в дизайне одежды» проводится в форме зачета/о. Для оценки качества подготовки студента по дисциплине в целом составляется рейтинг – интегральная оценка результатов всех видов деятельности студента, осуществляемых в процессе ее изучения, представляется в балльном исчислении. Проработка конспекта лекций и учебной литературы осуществляется студентами в течение всего семестра, после изучения новой темы. Тематическим планом предусмотрен рубежный контроль в виде контрольных заданий и промежуточная аттестация в виде зачета и экзамена.

К экзамену допускаются студенты, выполнившие все виды текущей аттестации – практические работы, задание для самостоятельной работы и контрольные опросы. Просмотр творческих работ (рубежный контроль 1 и 2) выполняется в форме развески по итогам выполненных творческих работ. Просмотр творческих работ студентов кафедры дизайна – это контрольное мероприятие, предоставляющее возможность студентам показать свои наработки, уровень сформированности профессиональных компетенций, продемонстрировать рост уровня исполнения творческих работ. Целью просмотра является установление фактического уровня теоретических и практических знаний учащихся по дисциплине, их умений и навыков. Количество представленных работ определяется преподавателем. Преподаватель оценивает качество работ, помогает выявить наиболее удавшиеся работы, определить индивидуальную стратегию развития студентов.

Описание показателей и критериев оценивания компетенций (индикаторов достижения компетенций), описание шкал оценивания.

Таблица 10

Процент выполнения задания %	Уровень освоения компетенций	Оценка
менее 51 баллов	-	«неудовлетворительно» («неуд»)
51-70 баллов	Пороговый	«удовлетворительно» («удовл.»)
71-85 баллов	Базовый	«хорошо» («хор.»)
86-100 баллов	Повышенный	«отлично» («отл.»)

Тестовые задания по темам зачетов и экзаменов РУП не предусмотрены. Освоения обучающимися разделов дисциплины оценивается по результатам выполнения контрольных практических заданий.

Контрольные вопросы

Контрольные вопросы по темам зачетов и экзаменов РУП не предусмотрены. Освоения обучающимися разделов дисциплины оценивается по результатам выполнения контрольных практических заданий.

4.2.2. Критерии оценивания результатов выполнения практико-ориентированного задания

Таблица 11

<i>Уровень освоения</i>	<i>Критерии</i>	<i>Баллы</i>
<i>Максимальный уровень</i>	<i>Задание выполнено правильно: выводы аргументированы, основаны на знании материала, владении категориальным аппаратом</i>	<i>3</i>
<i>Средний уровень</i>	<i>Задание выполнено в целом правильно: но допущены ошибки в аргументации, обнаружено поверхностное владение терминологическим аппаратом</i>	<i>2</i>
<i>Минимальный уровень</i>	<i>Задание выполнено с ошибками в формулировке тезисов и аргументации, обнаружено слабое владение терминологическим аппаратом</i>	<i>1</i>
<i>Минимальный уровень не достигнут</i>	<i>Задание не выполнено или выполнено с серьёзными ошибками</i>	<i>0</i>

Критерии и шкалы оценивания доклада/сообщения (в форме презентации):

Таблица 12

<i>Уровень освоения</i>	<i>Критерии</i>	<i>Баллы</i>
<i>Максимальный уровень</i>	<i>- продемонстрировано умение выступать перед аудиторией; - содержание выступления дает полную информацию о теме; -- продемонстрировано умение выделять</i>	<i>3</i>

	<p>ключевые идеи;</p> <ul style="list-style-type: none"> - умение самостоятельно делать выводы; -- высокая степень информативности. 	
Средний уровень	<ul style="list-style-type: none"> - продемонстрирована общая ориентация в материале; - достаточно полная информация о теме; - продемонстрировано умение выделять ключевые идеи, но нет самостоятельных выводов; - не высокая степень информированности слайдов; - ошибки в структуре доклада; <li style="padding-left: 20px;">- не достаточное использование научной литературы 	2
Минимальный уровень	<ul style="list-style-type: none"> - продемонстрирована слабая ориентация в материале; -- продемонстрировано неумение выделять ключевые идеи; - неумение самостоятельно делать выводы, использовать актуальную научную литературу. 	1
Минимальный уровень не достигнут	<ul style="list-style-type: none"> - выступление не содержит достаточной информации по теме; - продемонстрировано неумение выделять ключевые идеи; - неумение самостоятельно делать выводы, использовать актуальную научную литературу. 	0

Критерии оценивания результатов контрольной работы

Методические материалы: приводятся вопросы и/или типовые задания, критерии оценки.

Таблица 13

Балл (интервал баллов)	Уровень освоения	Критерии оценивания уровня освоения компетенций*
10	Максимальный уровень (интервал)	Контрольная работа оформлена в соответствии с предъявляемыми требованиями, содержит 1-2 мелких ошибки; ответы студента правильные, четкие, содержат 1-2 неточности
[6-8]	Средний уровень (интервал)	Контрольная работа содержит одну принципиальную или 3 или более недочетов; ответы студента правильные, но их формулирование затруднено и требует наводящих вопросов от преподавателя
[3-5]	Минимальный уровень (интервал)	Контрольная работа оформлена в соответствии с предъявляемыми требованиями, неполное раскрытие темы в теоретической части и/или в практической части контрольной работы; ответы студенты формально правильны, но поверхностны, плохо сформулированы, содержат более одной принципиальной ошибки
Менее 3	Минимальный уровень (интервал) не достигнут.	Контрольная работа содержит более одной принципиальной ошибки моделей решения задачи; контрольная работа оформлена не в соответствии с предъявляемыми требованиями; ответы студента путанные, нечеткие, содержат множество ошибок, или ответов нет совсем; несоответствие варианту.

4.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации

Представлено в приложении №1.

Автор рабочей программы дисциплины (модуля):

К.п.н., доцент  Х.Х.Шахбиева

СОГЛАСОВАНО:
Директор библиотеки  Т.А. Арсагириева

Оценочные средства
для проведения промежуточной аттестации по дисциплине
Компьютерное проектирование в дизайне одежды
Направление подготовки
54.03.01 - ДИЗАЙН

Профили подготовки Дизайн костюма

Форма обучения: очно/заочная

Год приема: 2023

1. Характеристика оценочной процедуры:

Форма аттестации: 9 семестр – зачет/о;

2. Оценочные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

2.1. Перечень вопросов к зачету по дисциплине «Компьютерное проектирование в дизайне одежды»

Вопросы для оценки качества освоения дисциплины

Самопроверка студентов может быть осуществлена по следующим вопросам:

1. Перечислите основные форматы растровых файлов
2. Сформулируйте отличия векторных файлов от растровых.
3. Назовите необходимое разрешение файла для: представления на экране; печати на принтере; полиграфии.
4. Какие каналы имеет изображение в цветовой модели RGB?
5. Что такое альфа-канал?
6. Какие окна диалога используются для коррекции контрастности изображения?
7. Какие диалоговые окна используются для цветовой коррекции?
8. Как можно увеличить резкость?
9. Назовите основные форматы файлов программы (собственный формат и форматы импорта-экспорта).
10. Что понимается под битовой глубиной цвета?
11. Что означает аббревиатура RGB, CMYK, Lab, HSL? В каких случаях они применяются?
12. Что такое цветовой канал? Что содержит палитра Каналов?
13. Какие цветовые режимы существуют в Photoshop? Как перевести изображение в другой цветовой режим?
14. Для чего используется индексированная палитра, таблица цветов?
15. Как осуществить тонирование полутонового изображения?
16. Как перевести цветное изображение в монохромное? Какие виды растровой точки вы знаете?
17. Что такое гистограмма изображения?
18. Что такое тоновый диапазон? Для чего необходимо расширять, сужать тоновый диапазон?

19. Что такое черная, серая, белая точка изображения? Для чего необходимо их определять?

20. Что такое тоновая кривая? Для чего она используется?

Расчет итоговой рейтинговой оценки

Таблица 14

До 50 баллов включительно	«неудовлетворительно»
От 51 до 70 баллов	«удовлетворительно»
От 71 до 85 баллов	«хорошо»
От 86 до 100 баллов	«отлично»

3. Уровни сформированности компетенций по итогам освоения дисциплины (модуля)

Таблица 15

Индикаторы достижения компетенции (ИДК)	Уровни сформированности компетенций			
	«отлично»	«хорошо»	«удовлетворительно»	«неудовлетворительно»
	86-100	71-85	51-70	Менее 51
	«зачтено»			«не зачтено»
<i>Код и наименование формируемой компетенции</i>				
УК-3.	Знает	Знает	Знает	Не знает
	Умеет	Умеет	Умеет	Не умеет
	Владеет	Владеет	Владеет	Не владеет
<i>Код и наименование формируемой компетенции</i>				
ОПК-5	Знает	Знает	Знает	Не знает
	Умеет	Умеет	Умеет	Не умеет
	Владеет	Владеет	Владеет	Не владеет

4. Рейтинг-план изучения дисциплины

Таблица 16

I	БАЗОВАЯ ЧАСТЬ РЕЙТИНГОВОЙ СИСТЕМЫ			
	Виды контроля	Контрольные мероприятия	Мин. кол-во баллов на занятиях	Макс. кол-во баллов на занятиях
Текущий контроль № 1	Тема № 1. Введение в компьютерную графику. Основы работы с программой.		0	10
	Тема №2. Рисование сложных объектов. Использование		0	10

	разметки для планирования изображения.			
Текущий контроль № 2	Тема № 3. Специальные приемы создания и редактирования изображений			
	Тема № 4.			
Рубежный контроль: контрольная работа №1 (Темы 1-4)		0	10	
Текущий контроль №3	Тема № 5.	0	10	
	Тема № 6.			
Текущий контроль №4	Тема № 7.	0	10	
	Тема № 8.			
Рубежный контроль: контрольная работа №2 (Темы 5-8)		0	10	
Допуск к промежуточной аттестации		Мин 36		
II	ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЧАСТЬ РЕЙТИНГОВОЙ СИСТЕМЫ	Мин.	Макс.	
1	Поощрительные баллы		0-10	10
	Подготовка доклада с презентацией по дисциплине		0-1	1
	Посещаемость лекций (100%)		0-2	2
	Участие в работе круглого стола, студенческой конференции		0-2	2
	Соц.-личностный рейтинг		0-3	3
	Участие в общественной, культурно-массовой и спортивной работе		0-2	2
2	Штрафные баллы		0-3	3
	Пропуск учебных лекций	за пропуск лекции снимается балльная стоимость лекции (2:8=0,25)	0,25 x N (N – количество пропущенных лекций)	
	Несвоевременное выполнение контрольной (аттестационной) работы №1	минус 5% от максимального балла	- 0,5	
	Несвоевременное выполнение контрольной (аттестационной) работы №2	минус 5% от максимального балла	- 0,5	
III	ИТОГОВЫЙ КОНТРОЛЬ	0-30	30	
Форма итогового контроля	Зачет (экзамен)	0-30	30	
ИТОГО БАЛЛОВ ЗА СЕМЕСТР		0-100		

**ЛИСТ РЕГИСТРАЦИИ ИЗМЕНЕНИЙ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ / МОДУЛЯ
Компьютерное проектирование в дизайне одежды**

Направление подготовки Дизайн

Профили «Дизайн костюма»

(год набора 2023, форма обучения очно/заочная)

на 2023__ / 2024__ учебный год

В рабочую программу дисциплины / модуля вносятся следующие изменения:

№ п/п	Раздел рабочей программы (пункт)	Краткая характеристика вносимых изменений	Основание для внесения изменений

