

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ ДАГЕСТАН
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
РЕСПУБЛИКИ ДАГЕСТА «ТЕХНИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ ИМ. Р. Н. АШУРАЛИЕВА»

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОП.03. Прикладные компьютерные программы в профессиональной деятельности

Специальность: 29.02.10 Конструирование, моделирование и технология изготовления
изделий легкой промышленности (по видам)

Квалификация выпускника: Технолог-конструктор

ОДОБРЕНО

предметной (цикловой) комиссией
специальности 29.02.10

Конструирование, моделирование и
технология изготовления изделий легкой промышленности (по видам)

Протокол № 9 от «30» апреля 2025 г.

Председатель П(Ц)К



Подпись

Т.М. Серова

ФИО

Рабочая программа учебной междисциплинарного курса ОП.03. Прикладные компьютерные программы в профессиональной деятельности разработана на основе:

- Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 29.02.04 Конструирование, моделирование и технология изготовления изделий легкой промышленности, входящей в состав укрупненной группы специальностей 29.00.00 Технологии легкой промышленности, (базовой подготовки), утвержденного приказом Министерства Образования и науки Российской Федерации № 534 от 15 мая 2014 г., (зарегистрирован Министерством юстиции 26 июня 2014 г рег. № 32869);

с учетом:

- Примерной образовательной программы по специальности 29.02.10 Конструирование, моделирование и технология изготовления изделий легкой промышленности (по видам) (Приказ ФГБОУ ДПО ИРПО № П-330 от 28.07.2023, реквизиты решения о включении ПООП в реестр: протокол № 78 от 29.06.23 №3)

в соответствии с учебным планом.

Разработчики:

- Алиев Эльдар Русланович, преподаватель ГБПОУ РД «Технический колледж имени Р.Н. Ашуралиева»
- Серова Татьяна Михайловна, кандидат искусствоведения, преподаватель дисциплин профессионального цикла ГБПОБУ РД «Технический колледж им. Р.Н. Ашуралиева», отличник образования РД, Почетный работник воспитания и просвещения РФ.

© Алиев Эльдар Русланович 2025

© Серова Татьяна Михайловна 2025

© ГБПОУ РД «Технический колледж Р.Н. Ашуралиева» 2025

СОДЕРЖАНИЕ

- 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ОП.03. ПРИКЛАДНЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ПРОГРАММЫ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы:

Учебная дисциплина «ОП.03. Прикладные компьютерные программы в профессиональной деятельности» является обязательной частью общепрофессионального цикла примерной основной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по специальности.

Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии ОК 01, 02, 03, 04, 05, 06, 07, 09.

1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

Код ПК, ОК	Умения	Знания
ПК 1.1. ОК 01 ОК 02 ОК 07	использовать векторные программы для рисования предметов одежды;	знать какие дополнительные иллюстративные изображения используются для презентации продукта
ПК 1.2. ОК 01 ОК 02 ОК 09	пользоваться базовыми приемами и средствами обработки изображений в программах, используемых для фэшн-графики, программы обработки изображений и создания пиксельной графики	знать о творчестве художников фэшн-графики, элементы и принципы дизайна, а также ключевые направления фэшн-графики
ПК 1.2. ПК 1.3 ОК 01 ОК 02 ОК 03 ОК 04 ОК 05 ОК 09	создавать собственную модную графику в цифровом виде, чтобы визуализировать дизайнерскую идею для дальнейшего воплощения дизайнерских замыслов в реализации, как отдельных предметов одежды, так и коллекции	знать, как иллюстрировать и визуализировать техническую документацию на изготовление изделия для передачи важной информации о модели в производственном процессе
ПК 1.4. ОК 01 ОК 02 ОК 04 ОК 06 ОК 09	создавать мудборды, трендборды, дизайнерские концепции и доносить идеи до клиента, с применением компьютерной графики	источники формирования модных трендов; понимать, как формируются тенденции моды в текстиле
ПК 3.2 ОК 01 ОК 02	профессионально разрабатывать технические чертежи (разрезы технологических узлов)	приёмы и условные обозначения, символы, необходимые для создания технологических узлов и

ОК 05	необходимые для технических	стандарты на графические
ОК 06	описаний к изготовлению	изображения, соответствующую
ОК 09	моделей	нормативную документацию

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем в часах
Объем образовательной программы учебной дисциплины	74
в т. ч.:	
Уроки	20
Лабораторные занятия	46
<i>Самостоятельная работа ¹</i>	-
<i>Консультация</i>	-
Промежуточная аттестация	Дифференцированный зачет

- Объем времени обязательной части ППССЗ 64 час.
- Объем времени вариативной части ППССЗ 2 час.

¹Самостоятельная работа в рамках образовательной программы планируется образовательной организацией в соответствии с требованиями ФГОС СПО в пределах объема учебной дисциплины в количестве часов, необходимом для выполнения заданий самостоятельной работы обучающихся, предусмотренных тематическим планом и содержанием учебной дисциплины.

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем, акад. ч / в том числе в форме практической подготовки, акад. ч	Коды компетенций и личностных результатов ² , формированию которых способствует элемент программы
1	2	3	4
Раздел 1. Графические программы и программное обеспечение			
Тема 1. Векторная графика	Содержание учебного материала	6/12	ПК 1.1; ПК 1.2; ПК 1.3; ПК 3.2 ОК 01 ОК 02 ОК 03 ОК 04 ОК 05 ОК 06 ОК 09
	1. Введение. Понятия компьютерной графики и средства ее представления.	2	
	2. Особенности векторной иллюстрации Illustrator. Интерфейс программы. Инструменты рисования. Точки, линии, кривые Безье, круги, окружности, эллипсы, многоугольники. Цвет и тип цветовой заливки областей, толщина и цвет линий.	2	
	3. Перемещение, трансформация, группировка. Режимы раскрашивания иллюстраций. Трассировка изображений. Кисти, форматы сохранения. Функции поиска и аранжировки. Pathfinder и маски. Работа с текстом в Adobe Illustrator	2	
	В том числе лабораторных занятий		
	№ 1. Рисование машинных швов: Соединительные швы	2	
	№ 2. Рисование машинных швов: Краевые швы	2	
	№ 3. Рисование машинных швов: Отделочные швы	2	
	№ 4. Изображение различной формы карманов в цвете	2	
	№ 7. Изображение различной формы воротников в цвете	2	
	№ 8. Изображение технического рисунка поясных изделий	2	
Тема 2. Презентации в	Содержание учебного материала	8/24	ПК 1.1; ПК 1.2; ПК 1.3; ПК 3.2
	1. Элементы презентации и их целевое использование	2	

²В соответствии с Приложением 3 ПООП.

работе дизайнера	2.Правила оформления презентаций.	2	ОК 01 ОК 02 ОК 03 ОК 04 ОК 05 ОК 06 ОК 07 ОК 09ë
	3.PowerPoint. Интерфейс программы. Типы презентаций	2	
	4. Дизайн презентации	2	
	В том числе лабораторных занятий		
	№ 20. Создание новой презентации в Power Point. Изменение макета и оформления слайдов	2	
	Разработка тематики и плана доклада.	2	
	Подбор текстового и иллюстративного материала по заданной теме.	2	
	№ 21. Создание презентаций со вставкой текста.	2	
	Создание презентации со вставкой изображений и графики.	2	
	Установка переходов и анимаций между слайдами	2	
	№ 22. Создание презентации со вставкой звука и видео	2	
	Работа над дизайном презентации	2	
	№ 23. Сохранение презентации и показ слайдов	2	
	Содержание учебного материала	6/10	ПК 1.1; ПК 1.2; ПК 1.3; ПК 1.4. ОК 01 ОК 02 ОК 03 ОК 04 ОК 05 ОК 06 ОК 09
Тема 2. Растровая графика и работа в программе Adobe Photoshop	1. Характеристика программы Adobe Photoshop	2	
	2. Интерфейс графического редактора.	2	
	3. Цветообразование	2	
	В том числе лабораторных занятий		
	№ 14. Редактирование цифровых изображений	2	
	№ 15. Вырезание объекта и вставка его на фон	2	
	Создание мудбордов и трендбордов по теме	2	
	№ 16. Создание мудбордов и трендбордов по теме	2	
	№ 17. Узоры, заливки, изображение тканей	2	
Всего по дисциплине		66	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Для реализации программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

Кабинет «Компьютерной графики», оснащенный оборудованием:

рабочие места по количеству обучающихся, оснащенные ПК и программным обеспечением.

рабочее место преподавателя;

техническими средствами обучения:

персональный компьютер, мультимедийный проектор, экран, белая доска, многофункциональное устройство.

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы для использования в образовательном процессе. При формировании библиотечного фонда образовательной организацией выбирается не менее одного издания из перечисленных ниже печатных изданий и (или) электронных изданий в качестве основного, при этом список, может быть дополнен новыми изданиями.

3.2.1. Основные печатные и электронные издания

1. Боресков, А. В. Компьютерная графика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 219 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11630-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/495978> (дата обращения: 24.06.2022).

3.2.2. Дополнительные источники

1. Бадмаева Е. С. Компьютерное проектирование в дизайне одежды. Учебник для вузов. Стандарт третьего поколения. — (Серия «Учебник для вузов»). / Е.С. Бадмаева, В.В. Бухинник, Л.В. Елинер. - Санкт-Петербург : Питер, 2021. - 192 с. - ISBN 978-5-4461-9585-5. - URL: <https://ibooks.ru/bookshelf/377407/reading> (дата обращения: 09.08.2022). - Текст: электронный.

2. Подмарева А.В. Разработка эскизного проекта в графическом редакторе/А.В. Подмарева, О.Н. Пономарева//Челябинск: Изд-во ЗАО «Библиотека А. Мюллера», 2019 - 47 с.

3. Ежемесячное иллюстрированное издание о модных трендах «NEXT LOOK» <https://next-look.com/>

4. Рукавишникова А.С. Технический рисунок одежды в ADOBE ILLUSTRATOR / Рукавишникова А.С. – Электронная книга -145 с. https://fashion-craft.ru/book_ai

5. Рукавишникова А.С. Технический рисунок одежды в CorelDRAW / Рукавишникова А.С. – Ростов-н/Д, - 2022. – 222 с.

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

<i>Результаты обучения³</i>	<i>Критерии оценки</i>	<i>Методы оценки</i>
Знать графические программы, с помощью которых можно выполнять эскизы одежды, технические чертежи и разрезы технологических узлов.	Особенности векторной и растровой графики. Интерфейс программ. Инструменты рисования и трансформации/преобразования изображений	Оценка результатов тестирования Устный опрос Оценка результатов выполнения практических и самостоятельных работ
Знать о творчестве художников фэшн-графики, элементы и принципы дизайна, а также ключевые направления фэшн-графики	Излагает текущие модные тенденции, ссылается на стили фэшн-иллюстраторов, различает стиль их работ, копирует известные стили и создает свой оригинальный стиль (техника подачи эскиза) в изображении людей, предметов одежды, материалов и аксессуаров.	Оценка результатов тестирования Экспертная оценка по результатам наблюдения за деятельностью обучающегося в процессе освоения учебной дисциплины
Знать, с помощью каких средств визуализировать техническую документацию на изготовление изделия для передачи важной информации о модели в производственном процессе	Анализирует техническую документацию. Создает художественный эскиз в цвете или технический рисунок с элементами «лупа» и «разрез узла».	Устный опрос, тестирование. Оценка результатов выполнения практических и самостоятельных работ
Знать источники формирования модных трендов; понимать, как формируются тенденции моды в текстиле	Формирует трендборды и мудборды по по интернет-источникам и модным печатным изданиям	Экспертная оценка по результатам наблюдения за деятельностью обучающегося в процессе освоения учебной дисциплины
Уметь использовать векторные и растровые программы (Photoshop, Adobe Illustrator), для рисования предметов одежды	Выполняет эскизы моделей ч/б или в цвете, демонстрирующие толщину, драпируемость жёсткость материалов, фактуру. Обрабатывает фотографии.	Оценка результатов выполнения практических и самостоятельных работ
Уметь разрабатывать техническую документацию на изготовление отдельного изделия или коллекции	Выполняет технические рисунки моделей и разрезы технологических узлов	Оценка результатов выполнения практических и самостоятельных работ

³ В ходе оценивания могут быть учтены личностные результаты.

	одежды, используя условные обозначения, символы, опираясь на существующие стандарты для графических изображений, соответствующую нормативную документацию	
Уметь создавать мудборды, трендборды, дизайнерские концепции и доносить идеи до клиента, с применением компьютерной графики	Выполняет плакаты, мудборды и трендборты в различных графических техниках, с соблюдением композиции и других элементов графического дизайна (масштаб, пропорции, пространство и т.д.)	Оценка результатов выполнения лабораторной работы и итоговой аттестационная работа