

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович Автономная некоммерческая организация высшего образования

Должность: ректор

Дата подписания: 18.03.2021 18:33:03

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114b50b544b8f14

«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»

Факультет дизайна и моды

Кафедра дизайна



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины

Б1.В.04 «ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ ОДЕЖДЫ»

Для направления подготовки:

54.04.01 «Дизайн»

(уровень магистратуры)

Программа прикладной магистратуры

Вид профессиональной деятельности:

Проектная

Профиль:

Дизайн одежды

Форма обучения:

(очно-заочная)


Москва – 2020


Разработчик (и): Дубоносова Е.А.– доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», кандидат технических наук, член Союза дизайнеров.

«22» января 2020г.  /Е.А. Дубоносова/

Рабочая программа разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн».

Согласования:

И.о. декана факультета ФДМ  (подпись) / В.В. Самсонова/

Заведующая кафедрой
разработчика РПД  (подпись) / Е.А. Дубоносова /

Протокол заседания кафедры № 6 от «27» января 2020 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Наименование дисциплины (модуля) и ее место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы
3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся
4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических или астрономических часов и видов учебных занятий
5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)
6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)
7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)
8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» (далее - сеть «Интернет»), необходимых для освоения дисциплины (модуля)
9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)
10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)
11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

1. Наименование дисциплины (модуля и ее место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Рабочая программа учебной дисциплины «Информационные технологии в дизайне одежды» разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом (ФГОС) высшего образования по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн», направленность (профиль) «Дизайн одежды», утвержденного Министерством образования и науки Российской Федерации.

Настоящая дисциплина входит в вариативную часть обязательных дисциплин Б1.В.04 учебного плана по программе подготовки магистров направления «Дизайн», направленность (профиль) «Дизайн одежды».

Дисциплина «Информационные технологии в дизайне одежды» является необходимым элементом профессиональной подготовки дизайнеров.

Для изучения дисциплины необходимы знания по дисциплинам направления подготовки бакалавров: «Информационные технологии в дизайне костюма», «Компьютерные технологии в дизайне костюма», «Конструирование костюма», «Проектная графика», «Пропедевтика», «Проектирование костюма».

Полученные знания, умения и навыки могут быть использованы студентами при прохождении производственной, педагогической и научно-исследовательской практики, а также при выполнении научно-исследовательской творческой работы.

Цель курса – формирование у студентов теоретических знаний и практических навыков в области создания эскизов моделей одежды с использованием современных прикладных программ.

Задачи курса:

- изучение программных средств, используемых в компьютерной графике;
- изучение возможностей программы Adobe Photoshop;
- изучение возможностей программы Adobe Illustrator;
- изучение основных функций программы Adobe Illustrator;
- овладение навыками создания эскизов моделей одежды с использованием программы Adobe Illustrator.

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих общепрофессиональных (ОПК) и профессиональных (ПК) компетенций, предусмотренных Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн».

Выпускник должен обладать следующими компетенциями:

общепрофессиональные -

- изменению научного и научно-производственного профиля своей профессиональной деятельности (**ОПК-2**);

- способностью самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно не связанных со сферой деятельности (**ОПК-6**);

- готовностью к эксплуатации современного оборудования и приборов (в соответствии с направленностью (профилем) программы (**ОПК-7**);

- готовностью следить за предотвращением экологических нарушений (**ОПК-8**).

профессиональные -

- готовностью синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способностью обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике (**ПК-5**).

Код и содержание компетенции	Результаты обучения (знания, умения, навыки и опыт деятельности)
<p>ОПК-2 изменение научного и научно-производственного профиля своей профессиональной деятельности</p>	<p><u>Знать:</u> - описывать продукт труда, предметы труда, условия труда смежных профессий. - обсуждать творческие способности, необходимые в данных профессиях, востребованность их обществе; <u>Уметь:</u> - сопоставлять свои возможности с требованиями к смежной профессиональной деятельности; <u>Владеть:</u> - планировать свою будущую профессиональную деятельность с учетом возможного изменения научного и научно-производственного профиля.</p>
<p>ОПК-6 способность самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно не связанных со сферой деятельности</p>	<p><u>Знать:</u> - дизайн-проектирование промышленных изделий; принципы и методы работы с литературными и иллюстративными источниками; <u>Уметь:</u> - использовать навыки поиска необходимой информации в различных источниках; - пользоваться историческим и современным опытом; <u>Владеть:</u> - современными инструментами анализа исследований и их прогнозирование; - современными информационными технологиями; - навыками работы в различных компьютерных программах.</p>
<p>ОПК-7 готовность к эксплуатации современного оборудования и приборов (в соответствии с направленностью (профилем) программы</p>	<p><u>Знать:</u> - основные методами, способами и средствами получения, хранения, переработки информации; <u>Уметь:</u> - работать с инструментами, слоями, редактором материалов и основными модификаторами, настройками цвета и визуализацией изображений; - обрабатывать графическую информацию; <u>Владеть:</u> - компьютером для облегчения и ускорения процесса наглядного представления новых идей.</p>
<p>ОПК-8 готовность следить за предотвращением экологических нарушений</p>	<p><u>Знать:</u> - технику безопасности при работе на компьютере; <u>Уметь:</u> - осуществлять профилактику производственного травматизма, профессиональных заболеваний; <u>Владеть:</u> - методами пожаротушения.</p>

<p>ПК-5 готовность синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способностью обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике</p>	<p><u>Знать:</u> - современные научные и творческие разработки в дизайне одежды - современные средства, способные наиболее полно и точно выразить проектную идею; <u>Уметь:</u> - анализировать и использовать новые научно – технические и творческие разработки мирового дизайна; - отыскивать оригинальные решения; <u>Владеть:</u> - принципами построения и разработки современной концепции в дизайне одежды.</p>
---	---

Формы контроля:

- *текущий контроль успеваемости (ТКУ)* для проверки знаний, умений и навыков студентов проводится в форме проверки выполнения практических работ, учебной дискуссии
- *промежуточная аттестация (ПА)* – проводится в форме зачета по окончании изучения курса.

3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся

В процессе преподавания дисциплины «Информационные технологии в дизайне одежды» используются классические методы обучения (практические работы), самостоятельная работа студентов.

В рамках данного курса используются активные и интерактивные методы обучения, которые направлены на развитие творческих качеств студентов и на поощрение их интеллектуальных инициатив, такие как:

активные формы обучения:

- лабораторные работы;

интерактивные формы обучения:

- мастер-классы.

Общая трудоемкость дисциплины «Информационные технологии в дизайне одежды» для очно-заочной формы обучения, реализуемой в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн», составляет 2 зачетных единицы (72 часа).

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц (по формам обучения)
	Очно-заочная
Аудиторные занятия (всего)	30
В том числе:	
Лекции	х
Лабораторные занятия	30
Мастер-классы	х
Самостоятельная работа (всего)	42
Промежуточная аттестация, в том числе:	
Вид	Зачет – 1 сем.

Трудоемкость (час.)	-
Общая трудоемкость ЗЕТ / часов	2 ЗЕТ / 72 час.

4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических или астрономических часов и видов учебных занятий.

Наименование тем	Виды учебной деятельности, включая самостоятельную работу (в часах)								Код формируемых компетенций	Форма ТКУ Форма ПА	
	Лекции	Самостоятельная работа	Активные занятия			Интерактивные занятия					
			Семинары	Практические занятия	Ситуационный анализ	Деловая игра	Дискуссии, дебаты	Мастер-классы			Лабораторные занятия
Очно-заочная форма											
Первый этап формирования компетенции											
Тема 1. Основы информационных технологий.		4								ОПК-2 ОПК-6, ОПК-7 ОПК-8, ПК-5	
Тема 2. Системы счисления.		3								ОПК-2 ОПК-6, ОПК-7 ОПК-8, ПК-5	
Тема 3. Основы алгоритмизации и программирования.		4								ОПК-2 ОПК-6, ОПК-7 ОПК-8, ПК-5	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>		1									Просмотр графических работ
Второй этап формирования компетенции											
Тема 4. Общие сведения о пакетах прикладных программ для создания эскизов моделей одежды.		4								ОПК-2 ОПК-6, ОПК-7 ОПК-8, ПК-5	
Тема 5. Изучение возможностей пакета растровой графики Adobe Photoshop для целей проектирования костюма.		6						4		ОПК-2 ОПК-6, ОПК-7 ОПК-8, ПК-5	
Тема 6. Adobe Illustrator - прикладная программа для разработки эскизов швейных изделий.		18						24	2	ОПК-2 ОПК-6, ОПК-7 ОПК-8, ПК-5	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>		2									Устный опрос
Всего:		42						2	28		
Общая трудоемкость дисциплины (в часах)										72	Зачёт

Наименование тем	Виды учебной деятельности, включая самостоятельную работу (в часах)							Код формируемых компетенций	Форма ТКУ Форма ПА	
	Лекции	Самостоятельная работа	Активные занятия			Интерактивные занятия				
			Семинары	Практические занятия	Ситуационный анализ	Деловая игра	Дискуссии, дебаты			Мастер-классы
Общая трудоемкость дисциплины (в зачетных единицах)			2							

Содержание тем учебной дисциплины

Тема	Содержание
Тема 1. Основы информационных технологий	Понятие информационных технологий (ИТ), основные составляющие ИТ, области применения ИТ. Оценка современного состояния и перспективных направлений развития информационных технологий. Основные характеристики и принцип новой ИТ. Инструментарий ИТ. Соотношение Информационных технологий и Информационных систем (ИС). Этапы развития информационных технологий. Информационные технологии в обучении. Проблемы и методология использования ИТ.
Тема 2. Системы счисления	Представление информации в ЭВМ. Системы счисления и формы представления чисел. Взаимопреобразование чисел в различных системах счисления. Кодирование информации.
Тема 3. Основы алгоритмизации и программирования	Понятие алгоритмизации и программирования. Понятие и классификация программ. Этапы жизненного цикла программного продукта. Классификация методов проектирования программного продукта. Этапы создания программного продукта. Составление технического задания на проектирование. Создание технического проекта, рабочей документации и рабочего проекта. Ввод в действие программного продукта. Структура программного продукта. Проектирование интерфейса пользователя с диалоговым режимом и графического интерфейса пользователя. Проектирование графического интерфейса пользователя. Метод нисходящего проектирования. Модульное программирование. Структурное программирование. Основы функционального программирования. Основы логического программирования. Основные понятия объектно-ориентированного проектирования. Принципы и методика объектно-ориентированного проектирования.
Тема 4. Общие сведения о пакетах прикладных программ	Направление развития и совершенствования выполнения графических работ прикладного

для создания эскизов моделей одежды.	характера для швейной отрасли при моделировании изделий легкой промышленности. Общие сведения о возможности применения пакетов прикладных программ для разработки эскизов швейных изделий
Тема 5. Изучение возможностей пакета растровой графики Adobe Photoshop для целей проектирования костюма	Интерфейс и основные возможности. Панель инструментов. Выделение областей и операции над ними. Заливки и работа с цветами. Работа с фильтрами. Текстовый редактор. Работа со слоями.
Тема 6. Adobe Illustrator - прикладная программа для разработки эскизов швейных изделий	Основные принципы создания эскизов в графическом редакторе Adobe Illustrator. Интерфейс программы Adobe Illustrator. Создание объектов на основе простейших примитивов с монотонной заливкой. Создание сложных объектов на основе кривой Безье со сложной заливкой. Группировка и комбинирование. Кривая Безье. Сложная заливка. Создание сложных объектов на основе кривой Безье с наложением на них эффектов. Порядок отображения объектов. Сетка и направляющие. Использование эффектов. Последовательность создания эскиза швейного изделия в графическом редакторе Adobe Illustrator. Создание слоя «форма» и «детали». Создание эскизов поясных изделий: юбки, брюк. Создание эскизов плечевых изделий: рубашки, жакета. Создание декоративных отделок и фурнитуры.

Лабораторные занятия

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
Тема 5. Изучение возможностей пакета растровой графики Adobe Photoshop для целей проектирования костюма	Лабораторная работа № 1. Интерфейс и основные возможности программы растровой графики Adobe Photoshop. Панель инструментов. Выделение областей и операции над ними. Заливки и работа с цветами. Работа с фильтрами. Текстовый редактор. Работа со слоями.	Контроль выполнения лабораторной работы
Тема 6 – Последовательность создания эскиза швейного изделия в графическом редакторе Adobe Illustrator	Лабораторная работа № 2. Интерфейс программы Adobe Illustrator. Создание объектов на основе простейших примитивов с монотонной заливкой	Контроль выполнения лабораторной работы
	Лабораторная работа № 3. Создание сложных объектов на основе кривой Безье со сложной заливкой	Контроль выполнения лабораторной работы
	Лабораторная работа № 4. Создание сложных объектов на основе кривой Безье с наложением на них эффектов	Контроль выполнения лабораторной работы
	Лабораторная работа № 5. Создание	Контроль

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
	эскизов поясных изделий: юбки, брюк	выполнения лабораторной работы
	Лабораторная работа № 6. Создание эскизов плечевых изделий: рубашки, жакета	Контроль выполнения лабораторной работы
	Лабораторная работа № 7. Создание эскиза швейного изделия по своему замыслу	Контроль выполнения лабораторной работы

5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)

Для обеспечения самостоятельной работы обучающихся в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» используются учебно-методические пособия разработанные преподавателями вуза, а также учебная литература по дисциплине «Информационные технологии», размещенная в электронной библиотечной системе biblioclub.ru.

1. Шпаков, П.С. Основы компьютерной графики : учебное пособие / П.С. Шпаков, Ю.Л. Юнаков, М.В. Шпакова ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Сибирский Федеральный университет. - Красноярск : Сибирский федеральный университет, 2014. - 398 с. : табл., схем. - Библиогр. в кн.. - ISBN 978-5-7638-2838-2 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=364588>).
2. Publish: дизайн, верстка, печать / учредитель и изд. Открытые системы ; гл. ред. И. Терентьев - Москва : Открытые Системы, 2015. - № 9(180). - 76 с.: ил. - ISSN 1560-5183; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429415>.

6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)

6.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы

В учебной дисциплине компетенции ОПК-2, ОПК-6, ОПК-7, ОПК-8 и ПК-5 формируются в 1 семестре учебного года на первом этапе освоения образовательной программы (ОПОП).

В рамках учебной дисциплины «Информационные технологии в дизайне одежды» выделяются два этапа формирования указанных компетенций в результате последовательного изучения содержательно связанных между собой разделов (тем) учебных занятий. Изучение каждого раздела (темы) предполагает формирование компонентов компетенций с использованием различных форм контактной (аудиторной) и самостоятельной работы:

Компоненты компетенции «знать» формируются преимущественно на занятиях лекционного типа и самостоятельной работы студентов с учебной литературой

Компоненты компетенции «уметь» и «владеть» формируются преимущественно на лабораторных занятиях

Результат текущей аттестации обучающихся на этапах формирования компетенций показывает уровень освоения компетенций.

Таблица 6.1 Этапы и планируемые результаты освоения компетенций в процессе изучения учебной дисциплины

Компетенция по ФГОС ВО	Этапы в процессе освоения дисциплины	Компоненты компетенции, осваиваемые на каждом этапе		
		Знать	Уметь	Владеть
ОПК-2 изменение научного и научно-производственного профиля своей профессиональной деятельности	Этап 1: Темы: 1-3	описывать продукт труда, предметы труда, условия труда смежных профессий	сопоставлять свои возможности с требованиями к смежной профессиональной деятельности	планировать свою будущую профессиональную деятельность с учетом возможного изменения научного и научно-производственного профиля

Компетенция по ФГОС ВО	Этапы в процессе освоения дисциплины	Компоненты компетенции, осваиваемые на каждом этапе		
		Знать	Уметь	Владеть
	Этап 2: Темы: 4-6	обсуждать творческие способности, необходимые в данных профессиях, востребованность их обществе	адаптировать свои знания и навыки под конкретней вид деятельности	навыками смежных профессий
ОПК-6 способность самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно не связанных со сферой деятельности	Этап 1: Темы: 1-3	дизайн-проектирование промышленных изделий	использовать навыки поиска необходимой информации в различных источниках	современными инструментами анализа исследований и их прогнозирование
	Этап 2: Темы: 4-6	принципы и методы работы с литературными и иллюстративными источниками	пользоваться историческим и современным опытом	современными информационными технологиями; навыками работы в различных компьютерных программах
ОПК-7 готовность к эксплуатации современного оборудования и приборов (в соответствии с направленностью (профилем) программы	Этап 1: Темы: 1-3	основные методами, способами и средствами получения, хранения, переработки информации	работать с инструментами, слоями, редактором материалов и основными модификаторами, настройками цвета и визуализацией изображений	компьютером для облегчения и ускорения процесса наглядного представления новых идей
	Этап 2: Темы: 4-6	основные пакеты прикладных программ для проектирования одежды	обрабатывать графическую информацию	навыками работы в графических редакторах

Компетенция по ФГОС ВО	Этапы в процессе освоения дисциплины	Компоненты компетенции, осваиваемые на каждом этапе		
		Знать	Уметь	Владеть
ОПК-8 готовность следить за предотвращением экологических нарушений	Этап 1: Темы: 1-3	технику безопасности при работе на компьютере	осуществлять профилактику производственного травматизма, профессиональных заболеваний	методами пожаротушения
	Этап 2: Темы: 4-6	технику безопасности при работе на компьютере	осуществлять профилактику производственного травматизма, профессиональных заболеваний	методами пожаротушения
ПК-5 готовность синтезировать набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта, способностью обосновывать свои предложения, составлять подробную спецификацию требований к проекту и реализовывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе, на практике	Этап 1: Темы: 1-3	современные научные и творческие разработки в дизайне одежды	анализировать и использовать новые научно – технические и творческие разработки мирового дизайна	принципами построения и разработки современной концепции в дизайне одежды
	Этап 2: Темы: 4-6	современные средства, способные наиболее полно и точно выразить проектную идею	отыскивать оригинальные решения	навыками реализации проектной идеи

Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования в процессе изучения учебной дисциплины представлены в таблице 6.2

Таблица 6.2 - Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования

Этапы	РЕЗУЛЬТАТ ОБУЧЕНИЯ ОПК-2, ОПК-6, ОПК-7, ОПК-8, ПК-5 (описание результатов представлено в таблице 1)	КРИТЕРИИ и ПОКАЗАТЕЛИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТА ОБУЧЕНИЯ по дисциплине (модулю)				Контрольные задания, для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций
		2 (неуд)	3 (уд)	4 (хор)	5 (отл)	
1 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Просмотр лабораторных работ
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	Частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	
2 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	Устный опрос
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	Частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	

Изучение дисциплины заканчивается промежуточной аттестацией, проводимой в форме зачёта по окончании учебного курса.

6.3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

6.3.1. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 1 этап формирования компетенций

Примерные лабораторные работы:

1. Создание сложных объектов на основе кривой Безье со сложной заливкой.
2. Создание сложных объектов на основе кривой Безье с наложением на них эффектов.
3. Создание эскизов поясных изделий: юбки, брюк.
4. Создание эскизов плечевых изделий: рубашки, жакета.

6.3.2. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 2 этап формирования компетенций

Контрольные вопросы для устного опроса

1. Понятие информационных технологий, основные составляющие ИТ, области применения ИТ.
2. Оценка современного состояния и перспективных направлений развития информационных технологий.
3. Основные характеристики и принцип новых информационных технологий.
4. Инструментарий информационных технологий.
5. Соотношение Информационных технологий и Информационных систем.
6. Этапы развития информационных технологий.
7. Информационные технологии в обучении.
8. Проблемы и методология использования информационных технологий.
9. Представление информации в ЭВМ.
10. Системы счисления и формы представления чисел.
11. Взаимопреобразование чисел в различных системах счисления.
12. Кодирование информации.
13. Понятие алгоритмизации и программирования.
14. Понятие алгоритмизации и программирования.
15. Понятие и классификация программ.
16. Этапы жизненного цикла программного продукта.
17. Классификация методов проектирования программного продукта.
18. Этапы создания программного продукта.
19. Составление технического задания на проектирование.
20. Создание технического проекта, рабочей документации и рабочего проекта.
21. Ввод в действие программного продукта.
22. Структура программного продукта.
23. Проектирование интерфейса пользователя с диалоговым режимом и графического интерфейса пользователя.
24. Проектирование графического интерфейса пользователя.
25. Метод нисходящего проектирования.
26. Модульное программирование.
27. Структурное программирование.
28. Основы функционального программирования.
29. Основы логического программирования.
30. Основные понятия объектно-ориентированного проектирования.

31. Принципы и методика объектно-ориентированного проектирования.
32. Интерфейс и основные возможности программы Adobe Illustrator.
33. Панель инструментов программы Adobe Illustrator.
34. Выделение областей и операции над ними в графическом редакторе Adobe Illustrator.
35. Заливки и работа с цветами в графическом редакторе Adobe Illustrator.
36. Работа с фильтрами в графическом редакторе Adobe Illustrator.
37. Текстовый редактор в графическом редакторе Adobe Illustrator.
38. Работа со слоями в графическом редакторе Adobe Illustrator.
39. Основные принципы создания эскизов в графическом редакторе Adobe Illustrator.
40. Интерфейс программы Adobe Illustrator.
41. Создание объектов на основе простейших примитивов с монотонной заливкой в графическом редакторе Adobe Illustrator.
42. Создание сложных объектов на основе кривой Безье со сложной заливкой.
43. Группировка и комбинирование в графическом редакторе Adobe Illustrator.
44. Кривая Безье.
45. Сложная заливка в графическом редакторе Adobe Illustrator.
46. Создание сложных объектов на основе кривой Безье с наложением на них эффектов в графическом редакторе Adobe Illustrator.
47. Порядок отображения объектов в графическом редакторе Adobe Illustrator.
48. Сетка и направляющие в графическом редакторе Adobe Illustrator.
49. Использование эффектов в графическом редакторе Adobe Illustrator.
50. Последовательность создания эскиза швейного изделия в графическом редакторе Adobe Illustrator.
51. Создание соля «форма» и «детали» в графическом редакторе Adobe Illustrator.
52. Создание эскизов поясных изделий: юбки, брюк в графическом редакторе Adobe Illustrator.
53. Создание эскизов плечевых изделий: рубашки, жакета в графическом редакторе Adobe Illustrator.
54. Создание декоративных отделок и фурнитуры в графическом редакторе Adobe Illustrator.

6.3.3. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности для проведения промежуточной аттестации

Вопросы к зачету:

1. Какие программы компьютерной графики могут быть использованы для двумерного изображения элементов дизайна костюма?
2. Охарактеризуйте векторный формат изображения.
3. Каков принцип хранения и обработки изображения в растровой графике?
4. Выполнение, каких условий необходимо при составлении композиции художественных произведений?
5. Каковы признаки целостности композиции?
6. Что называется векторизацией?
7. Дайте определение понятия “пиксел”.
8. Перечислите цветовые модели, используемые в компьютерной графике.
9. Дайте характеристику форматам графического изображения: GIF и JPG.
10. Какова особенность аддитивной цветовой модели RGB?
11. Инструменты группы Freehand.
12. Перечислите виды цветокоррекции изображения.
13. Какое разрешение имеет стандартное изображение?

14. Назовите основные элементы рабочего окна Photoshop.
15. Назовите основные элементы рабочего окна Adobe Illustrator.
16. Какие элементы содержит панель параметров инструмента Кисть?
17. Назовите функции палитры Навигатор.
18. Какими инструментами производится выделение области изображения?
19. При помощи каких команд создается Обзорный лист?
20. Как производится трансформация изображения?
21. Назовите инструменты копирования.
22. Какие инструменты применяются для корректировки фотографии?
23. Содержание панели опций инструмента Pen?
24. Как создать новый слой?
25. Как производится копирование слоев?
26. В каком диалоговом окне производится редактирование слоев?
27. Какие эффекты изображения можно получить с помощью фильтра Liquify (Исказить)?
28. Как создать контурное изображение по фотографии?
29. Как производится преобразование векторного изображения в растровое?
30. Для чего используется способ трассировки?
31. Как создать эффект акварельного рисунка?
32. Какие требования предъявляются к изображению условно-пропорциональной фигуре?
33. Какие стилистические тенденции преобладают в художественном изображении костюма?
34. Какие методы творчества применяются для проектирования костюма?
35. Назовите принципы гармонизации коллекции.
36. Что такое структура коллекции?
37. В чем состоит основное отличие принципов художественного проектирования при индивидуальном и массовом производстве одежды?
38. Какие требования предъявляются к техническому изображению костюма?
39. Назовите пропорциональные соотношения характерные для современной одежды.
40. Каковы художественные приемы изображения фактуры текстильного материала?

6.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций

Оценка знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности по дисциплине «Информационные технологии 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 Информационным технологиям проводится в форме зачёта по окончании изучения курса.

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. К зачету допускаются студенты, выполнившие все виды текущей аттестации – практические работы, задание для самостоятельной работы и контрольные опросы.

Просмотр лабораторных работ (рубежный контроль 1 этап) представляет собой просмотр выполненных студентами лабораторных работ в рамках изучаемой дисциплины. Для получения положительной оценки необходимо продемонстрировать знания и умение грамотного графического решения рядов эскизов, умение применять различные техники для подачи своей идеи, пользоваться компьютерными технологиями для презентации своих работ

Устный опрос (рубежный контроль 2 этап) проводится в учебной аудитории.

При устном опросе студентам запрещается консультироваться с однокурсниками, использовать телефон, информацию на бумажных и других носителях.

Зачет - промежуточная аттестация (контроль по окончании изучения учебной дисциплины)

Промежуточная аттестация проводится в период зачетно-экзаменационной сессии в соответствии с расписанием. Обучающие заранее получают вопросы к зачету.

На зачете студент отвечает на 3 вопроса.

При оценке ответа обучающегося на вопрос билета преподаватель руководствуется следующими критериями:

- полнота и правильность ответа;
- степень осознанности, понимания изученного;
- языковое оформление ответа.

Отметка **«зачтено»** ставится, если обучающийся способен применять знания, умения в широкой и ограниченной области профессиональной деятельности при решении теоретических и практических задач.

Отметка **«не зачтено»** ставится, если обучающийся не способен применять знания, умения в широкой области профессиональной деятельности при решении общих и конкретных задач

7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)

Основная литература:

1. Шпаков, П.С. Основы компьютерной графики : учебное пособие / П.С. Шпаков, Ю.Л. Юнаков, М.В. Шпакова ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Сибирский Федеральный университет. - Красноярск : Сибирский федеральный университет, 2014. - 398 с. : табл., схем. - Библиогр. в кн.. - ISBN 978-5-7638-2838-2 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=364588>.
2. Publish: дизайн, верстка, печать / учредитель и изд. Открытые системы ; гл. ред. И. Терентьев - Москва : Открытые Системы, 2015. - № 9(180). - 76 с.: ил. - ISSN 1560-5183 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429415>.

Дополнительная литература:

1. Прогрессивные информационные технологии в современном образовательном процессе : учебное пособие / Е.М. Андреева, Б.Л. Крукиер, Л.А. Крукиер и др. ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Южный федеральный университет». - Ростов : Издательство Южного федерального

университета, 2011. - 256 с. - ISBN 978-5-9275-0804-4 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=240959>.

2. Божко, А.Н. Обработка растровых изображений в Adobe Photoshop / А.Н. Божко. - 2-е изд., испр. - Москва : Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016. - 320 с.: ил.; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=428970>.

8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть "Интернет"), необходимых для освоения дисциплины (модуля)

Обеспечен доступ к современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам:

Электронная библиотека: www.biblioclub.ru

№	Наименование портала (издания, курса, документа)	Ссылка
1.	Линейка продуктов Adobe Photoshop	http://www.adobe.com/ru/products/photoshopfamily.html
2.	Adobe Photoshop	http://www.photoshop.com/products/photoshop

9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

Приступая к изучению дисциплины, необходимо внимательно ознакомиться с программой и содержанием курса. Основными формами изучения дисциплины являются лекции и практические работы.

Внеаудиторная самостоятельная работа студентов – это планируемая учебная, учебно-исследовательская работа студентов, выполняемая во внеаудиторное время по заданию и при методическом руководстве преподавателя, но без его непосредственного участия. Объем самостоятельной работы студентов определяется учебным планом.

Самостоятельная работа студентов направлена на формирование способностей к самостоятельному познанию и обучению, поиску литературы, обобщению, оформлению и представлению полученных результатов, их анализу, умению принять решение, аргументированному обсуждению предложений, умений подготовки выступлений и ведения дискуссии.

Целью самостоятельной работы студентов по дисциплине являются формирование теоретических знаний и приобретение опыта творческой исследовательской деятельности по решению практических задач в области технологии производства одежды.

Самостоятельная работа студентов по дисциплине «Информационные технологии в дизайне одежды» заключается:

- в самостоятельном изучении литературы, обобщении и систематизации информации;
- в самостоятельном выполнении отдельных лабораторных работ, а также подготовке, завершении и оформлении лабораторных работ, проведенных в аудитории.

При необходимости следует обращаться за консультацией к преподавателю. Идя на консультацию, необходимо хорошо продумать вопросы, которые требуют разъяснения.

10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)

При осуществлении образовательного процесса по учебной дисциплине «Информационные технологии в дизайне одежды» предполагается использование сети Интернет, стандартных компьютерных программ Microsoft Office, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop.

11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

Учебные занятия проводятся в учебных аудиториях для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, в компьютерном классе, лаборатории креативного проектирования.

Данные аудитории, а так же помещения для самостоятельной работы студентов, укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения.

Аудитории для проведения занятий лекционного типа оборудованы наборами демонстрационного оборудования и учебно-наглядных пособий.

Аудитории для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой подключенной к сети «Интернет» и с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».