

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Усынин Максим Валерьевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 19.05.2023 15:31:51  
Уникальный программный ключ:  
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

**Частное образовательное учреждение высшего образования  
«Международный Институт Дизайна и Сервиса»  
(ЧОУВО МИДиС)**

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

УТВЕРЖДАЮ

Ректор



М.В. Усынин

«29» мая 2023 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**

**ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ**

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль): Графический дизайн

Квалификация выпускника: бакалавр

Форма обучения: очная

Год набора: 2020

Челябинск 2023

Рабочая программа дисциплины «Цифровые технологии в дизайне» разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата) (утвержденного приказом Министерства образования и науки РФ от 12 августа 2020 г. № 954).

Автор-составитель: Дедкова А.А.

Рабочая программа утверждена и одобрена на заседании кафедры дизайна, рисунка и живописи. Протокол № 10 от 29.05.2023 г.

Заведующий кафедрой дизайна, рисунка и живописи, кандидат культурологии, доцент



Ю.В. Одношовина

## СОДЕРЖАНИЕ

1. Наименование дисциплины (модуля), цели и задачи освоения дисциплины (модуля) ..... **Ошибка! Закладка не определена.**
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы **Ошибка! Закладка не определена.**
3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы **Ошибка! Закладка не определена.**
4. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающегося с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся **Ошибка! Закладка не определена.**
5. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий ... **Ошибка! Закладка не определена.**
6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю) ..... **Ошибка! Закладка не определена.**
7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля) ..... **Ошибка! Закладка не определена.**
8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины (модуля) ..... **Ошибка! Закладка не определена.**
9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля) . **Ошибка! Закладка не определена.**
10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения, современных профессиональных баз данных и информационных справочных систем ..... **Ошибка! Закладка не определена.**
11. Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю) ..... **Ошибка! Закладка не определена.**

# **1. НАИМЕНОВАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ), ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

## **1.1. Наименование дисциплины**

Цифровые технологии в дизайне

## **1.2. Цель дисциплины**

Вооружение студентов знаниями основ и приемов макетирования одежды, привитие навыков выполнения накладки на манекене моделей одежды из целого куска материала, развитие у студентов образно-пространственного мышления, способности самостоятельно перерабатывать теоретические знания и воплощать свой творческий замысел в реальные проекты.

## **1.3. Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

1. формирование способностей осуществлять выбор средств, материалов и приемов макетирования;
2. выработка навыков к самостоятельному анализу и поиску информации, необходимой для решения проектных задач;
3. формирование навыков работы с материалом, реализуя его пластические свойства в наклке, использовать зрительные иллюзии при проектировании формы костюма.

# **2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ**

Процесс изучения дисциплины «Макетирование костюма» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
ОПК-4 Способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании	ОПК-4.1. Основные законы шрифтовых композиций, типологию и методы построения шрифтовых знаков; взаимозависимость параметров типографического оформления: рисунка и размера шрифта; приемы организации элементов текста; способы анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; информационные процессы, системы, ресурсы и технологии; системное и прикладное программное обеспечение информационных технологий, применяемые в дизайне; графические пакеты компьютерных программ в дизайне; принципы работы программы; критерии выбора программы для решения поставленной задачи; основные способы и этапы построения изображения;
	ОПК-4.2. Создавать шрифтовые композиций на плоскости согласно поставленным задачам; самостоятельно выбирать композиционные и технические средства для достижения оптимального композиционного и художественного решения; самостоятельно выбирать и анализировать

	<p>необходимый материал для выбранной темы; выбирать и рационально использовать конкретные компьютерные технологии в практике; осуществлять обмен информации между различными программными средствами; использовать существующие графические пакеты для разработки удобных графических приложений; решать проектно-художественные задачи, опираясь на компьютерные технологии в дизайне;</p> <p>ОПК-4.3. Методами анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; способами определения спецификаций требований к дизайн-проекту, порядка их формирования; методами формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования; современной шрифтовой культурой; композиционными и техническими средствами для достижения оптимального композиционного и художественного решения; навыками самоорганизации и навыками самостоятельной работы; навыками решения проектно-художественных задач, опираясь на компьютерные технологии в дизайне.</p>
<p>ОПК-6 Способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности</p>	<p>ОПК-6.1. Информационные процессы и информационно-коммуникационные технологии, системы, ресурсы и технологии; рынок программных средств информационных технологий в дизайне; основные требования информационной безопасности;</p> <p>ОПК-6.2. Решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры; ориентироваться в терминах и определениях; выбирать и рационально использовать конкретные информационные и библиографические технологии в практике;</p> <p>ОПК-6.3. Навыками поиска необходимой информации в библиотечном фонде, справочной литературе или в сети Интернет по тематике решения проблемной задачи; навыками решения стандартных задач профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.</p>
<p>ПК-6 Способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике</p>	<p>ПК-6.1. Основные современные технологии и методы, требуемые при реализации дизайн-проекта; современные проектные методы; возможности компьютера как инструмента проектирования; информационные технологии в различных сферах дизайн-деятельности;</p> <p>ПК-6.2. Применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике; использовать информационные технологии</p>

	в реализации дизайн-проекта;
	ПК-6.3. Информационными технологиями в дизайне; навыками применения современных технологий, требуемых при реализации дизайн-проекта на практике; навыками работы с носителями информации, распределенными базами данных, с информацией в глобальных компьютерных сетях.

### 3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Учебная дисциплина «Макетирование костюма» относится к элективным дисциплинам части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений по основной профессиональной образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн направленность (профиль) Графический дизайн.

### 4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 4 зачетных единиц, 144 академических часов. Дисциплина изучается на 2 курсе, 3 семестре.

#### Состав и объем дисциплины и виды учебных занятий

Вид учебных занятий	Всего	Разделение по семестрам
		3 семестр
Общая трудоемкость, ЗЕТ	4	4
Общая трудоемкость, час.	144	144
Аудиторные занятия, час.	34	34
Лекции, час.	14	14
Практические и семинарские занятия, час.	20	20
Самостоятельная работа	110	110
Курсовой проект (работа)		
Контрольные работы		
Вид итогового контроля (зачет, экзамен)	зачет	зачет

### 5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ), СТРУКТУРИРОВАННОЕ ПО ТЕМАМ (РАЗДЕЛАМ) С УКАЗАНИЕМ ОТВЕДЕННОГО НА НИХ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ И ВИДОВ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ

#### 5.1. Содержание дисциплины

##### Тема 1. Введение в 3Д.

Понятие трехмерной графики. Сферы применения 3Д технологий

##### Тема 2. Введение в Blender. Обзор интерфейса

Общие системные окна, рабочее пространство и окна настроек. Настройка и иерархия объектов. Навигация в сцене: вращение, перемещение, масштабирование. Полка манипуляций с 3Д объектами.

**Тема 3. Работа с основными объектами в сцене. Примитивы.**

Создание меш-объектов. Копирование объектов. Add Interactively.

**Тема 4. Типы объектов и работа с ними.**

Меш, кривые, текст, пустышки, камера, свет. Модификаторы деформации.

**Тема 5. Работа с материалами. Текстурирование объектов в Blender.**

Использование технологий создания развёртки для текстурирования.

Изучение базовых шейдеров. Изучение принципов работы нодовой системы

текстурирования.

**Тема 6. Настройки сцены. Подготовка к созданию рендера.**

Настройка камеры. Постановка света: выбор источников освещения и их настройка.

**Тема 7. Рендер.**

Минимальная настройка рендера. Настройка выходного пути изображения, указание пути сохранения.

**5.2. Тематический план**

Номера и наименование разделов и тем	Количество часов				
	Общая трудоёмкость	из них			
		Самостоятельная работа	Аудиторные занятия	из них	
				Лекции	Практические занятия
3 семестр					
Тема 1. Введение в 3Д	2	-	2	2	-
Тема 2. Введение в Blender. Обзор интерфейса	21	19	2	2	-
Тема 3. Работа с основными объектами в сцене. Примитивы.	26	19	7	2	5
Тема 4. Типы объектов и работа с ними.	20	18	2	2	-
Тема 5.Работа с материалами. Текстурирование объектов в Blender.	25	18	7	2	5
Тема 6. Настройки сцены. Подготовка к созданию рендера.	25	18	7	2	5
Тема 7. Рендер.	25	18	7	2	5
Итого по 3 семестру	144	110	34	14	20
Всего по дисциплине	144	110	34	14	20
Всего зачётных единиц	3				

### 5.3. Лекционные занятия

Тема	Содержание	час.	Формируемые компетенции
<b>Раздел I Формообразование в моделировании одежды</b>			
Тема 1. Введение в 3Д	Понятие трехмерной графики. Сферы применения 3Д технологий	2	ОПК-4; ОПК-6; ПК-6
Тема 2. Введение в Blender. Обзор интерфейса	Общие системные окна, рабочее пространство и окна настроек. Настройка и иерархия объектов. Навигация в сцене: вращение, перемещение, масштабирование. Полка манипуляций с 3Д объектами.	2	ОПК-4; ОПК-6; ПК-6
Тема 3. Работа с основными объектами в сцене. Прimitives.	Создание меш-объектов. Копирование объектов. Add Interactively.	2	ОПК-4; ОПК-6; ПК-6
Тема 4. Типы объектов и работа с ними.	Меш, кривые, текст, пустышки, камера, свет. Модификаторы деформации.	2	ОПК-4; ОПК-6; ПК-6
Тема 5. Работа с материалами. Текстурирование объектов в Blender.	Использование технологий создания развёртки для текстурирования. Изучение базовых шейдеров. Изучение принципов работы нодовой системы текстурирования.	2	ОПК-4; ОПК-6; ПК-6
Тема 6. Настройки сцены. Подготовка к созданию рендера.	Настройка камеры. Постановка света: выбор источников освещения и их настройка.	2	ОПК-4; ОПК-6; ПК-6
Тема 7. Рендер.	Минимальная настройка рендера. Настройка выходного пути изображения, указание пути сохранения.	2	ОПК-4; ОПК-6; ПК-6

### 5.4. Практические занятия

Тема	Содержание	час.	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций
Тема 3. Работа с основными объектами в сцене. Primitives.	Создание простой трехмерной модели из примитивов (дом, башня, прочее). Блокинг.	5	ОПК-4; ОПК-6; ПК-6	Творческое задание
Тема 5. Работа с материалами. Текстурирование объектов в Blender.	Создание простейших материалов на объектах (base color, roughness).	5	ОПК-4; ОПК-6; ПК-6	Практическая работа
Тема 6. Настройки сцены. Подготовка к созданию рендера.	Настройка сцены, постановка камеры, расстановка освещения.	5	ОПК-4; ОПК-6; ПК-6	Творческое задание
Тема 7. Рендер.	Минимальная настройка рендера. Настройка выходного пути	5	ОПК-4; ОПК-6; ПК-6	Творческое задание



	изображения, указание пути сохранения.			
--	--	--	--	--

### 5.5. Самостоятельная работа обучающихся

Тема	Виды самостоятельной работы	час	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций
Тема 2. Введение в Blender. Обзор интерфейса	Создание простейшего трехмерного объекта из примитивов (фигурка из майнкрафта, прочее)	19	ОПК-4; ОПК-6; ПК-6	Проверка выполненного задания
Тема 3. Работа с основными объектами в сцене. Примитивы.	Создание простой трехмерной модели из примитивов (пушка, телега, стул, прочее). Блокинг.	19	ОПК-4; ОПК-6; ПК-6	Проверка выполненного задания
Тема 4. Типы объектов и работа с ними.	Создание простых объектов с использованием модификаторов.	18	ОПК-4; ОПК-6; ПК-6	Проверка выполненного задания
Тема 5. Работа с материалами. Текстурирование объектов в Blender.	Создание простейших материалов на объектах (base color, roughness).	18	ОПК-4; ОПК-6; ПК-6	Проверка выполненного задания
Тема 6. Настройки сцены. Подготовка к созданию рендера.	Настройка сцены, постановка камеры, расстановка освещения.	18	ОПК-4; ОПК-6; ПК-6	Проверка выполненного задания
Тема 7. Рендер.	Настройка рендера, создание финального изображения несложной 3Д сцены или объекта.	18	ОПК-4; ОПК-6; ПК-6	Проверка выполненного задания

## 6. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

Фонд оценочных средств (ФОС) по дисциплине «Цифровые технологии в дизайне» представлен отдельным документом и является частью рабочей программы.

## 7. ПЕРЕЧЕНЬ ОСНОВНОЙ И ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ УЧЕБНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Электронные издания (электронные ресурсы)

Печатные издания

1.Чепмен, Н. Цифровые графические инструменты [Текст] / Н.Чепмен,Д.Чепмен. - 2-е изд. - М. : Вильямс, 2006. - 656с. : ил.

### **Электронные издания (электронные ресурсы)**

1.Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвина. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Юрайт, 2020. — 181 с. — (Высшее образование). — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/454518> (дата обращения: 14.05.2020).

2.Пименов, В. И. Видеомонтаж. Практикум : учебное пособие для вузов / В. И. Пименов. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Юрайт, 2020. — 159 с. — (Высшее образование).— Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/453110> (дата обращения: 14.05.2020).

3.Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для вузов / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под ред. А. Н. Лаврентьева. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Юрайт, 2020. — 208 с. — (Высшее образование). — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/454519> (дата обращения: 14.05.2020).

### **Дополнительные источники (при необходимости)**

1.Теоретико-методологические и прикладные проблемы науки о человеке и обществе в условиях цифровой трансформации жизни : Материалы Международной научно-исслед. конф. 27 марта 2020 г. / гл.ред. С.А. Кокорин, отв. ред. Л.Р Хаятова. - Челябинск : ЧОУВО МИДиС, 2020. - 157 с.

2.Данилов, П. П. Цифровая печать [Текст] / П.П.Данилов. - М. : Аквариум-Принт, 2005. - 128 с. : ил.

3.Мураховский, В. И. Азбука цифрового фото. Настольная книга фотолюбителя [Текст] / В.Мураховский,С.Симонович. - СПб. : Питер, 2008. - 144с. : ил.

## **8. ПЕРЕЧЕНЬ РЕСУРСОВ ИНФОРМАЦИОННО-ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННОЙ СЕТИ «ИНТЕРНЕТ», НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

### **Электронные образовательные ресурсы**

- Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru>
- Официальный сайт института управления проектами <https://www.pmi.org/>

## **9. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

Дисциплина «Макетирование костюма» изучает методы макетирования и формообразования одежды, ее зрительное восприятие и графический анализ, тектонику человеческой фигуры. Рассматривает различные приемы выполнения накладки поясных и плечевых моделей одежды. Во время выполнения творческих и практических заданий формируются необходимые навыки и умения выполнения накладки деталей одежды, определения пластики материала и возможность применения их в авторских коллекциях. Курс должен сформировать необходимый фундамент для последующих специальных дисциплин.

**Цель дисциплины** – вооружить студентов знаниями, отвечающими современным направлениям в макетировании одежды, передовым технологиям, применяемым в швейной и текстильной отрасли, укрепить знания и умения при выборе способа макетирования и его выполнения, создании коллекций, способствовать развитию отечественной индустрии моды.

**Основные задачи дисциплины:**

1. Дать целостное представление о возможностях макетирования в одежде и его значимость при подготовке дизайнера костюма в области дизайна.
2. Дать студентам основные понятия профессиональных терминов;
3. Показать возможность применять различные методы и приемы макетирования при выполнении накладки;
4. Показать и определять виды ткацких переплетений, применять их характеристики при формообразовании авторских коллекций.
5. Сформировать у студентов представление о тектонике человеческой фигуры, конструктивных точках и поясах.
6. Показать возможности применения зрительных иллюзий при макетировании одежды и их влияние на зрительное восприятие готового костюма.
7. Сформировать у студента навыки и умения практического использования приобретенных знаний;
8. Сформировать у студентов желание заниматься проектированием одежды и развивать отечественную индустрию моды;
9. Грамотно овладеть теорией и практикой изучаемого предмета.

**Структура дисциплины** включает в себя десять тем, практические занятия и самостоятельную работу студентов.

Для организации самостоятельной работы предназначен фонд оценочных средств по дисциплине «Макетирование костюма», в котором содержатся описание заданий для текущего контроля, методические рекомендации к их выполнению, а также вопросы к контрольному опросу.

В процессе обучения применяются такие формы, как лекции, практическая работа, самостоятельная работа.

Каждому студенту целесообразно прослушать все лекции по курсу «Макетирование костюма», составляя конспекты и выделяя в них наиболее значимые моменты, обязательным условием освоения программы является фиксация последовательности этапов выполнения макетирования. Участие в практическом занятии позволит студенту разобраться в сложных для него проблемах, получить ответы на вопросы, которые оказались непонятными. Выполнение одного практического задания для всех студентов, активное обсуждение со студентами группы всех этапов его выполнения будет способствовать более успешному овладению учебным материалом.

При подготовке к практическому занятию студенту необходимо сначала прочитать и повторить основные понятия и термины по теме домашнего задания, ознакомиться со списком основной и обязательной литературы. Далее студенту целесообразно просмотреть конспект лекций по соответствующей теме, а затем изучить соответствующие разделы учебника или учебного пособия. Если какие-либо вопросы остались непонятными, их надо зафиксировать и предложить для разъяснения, и выполнения на практическом занятии. Вся необходимая для подготовки литература имеется в читальном зале библиотеки ЧОУВО МИДиС.

Кроме того, студенты получают от преподавателя индивидуальные задания на самостоятельную работу, заключающиеся в выполнении практического задания. При выполнении практического задания нужно сначала понять задачу, просмотреть и подготовить подборку аналогов, являющихся конкретным примером по заданию. Затем понять какими способами и методами макетирования нужно решить эту задачу. Подобрать инструменты и ткани для выполнения этого задания. Весь собранный и подготовленный материал принести на урок.

Лекции – форма учебного занятия, цель которого состоит в рассмотрении теоретических вопросов излагаемой дисциплины в логически выдержанной форме. Лектор акцентирует внимание студентов на наиболее важных моментах обширного по объему изучаемого материала. Поэтому студентам настоятельно рекомендуется посещать все лекции и вести конспекты лекций, выделяя в них ключевые моменты, а также выполнять практические работы. Для активизации процесса запоминания материала при конспектировании лекций необходимо учесть следующие рекомендации.

Целесообразно:

- Использовать тетрадь А5 или А4 формата.
- Выстраивать большую часть основного содержания структурно: в столбик в виде абзацев;
- Максимально использовать схемы, чертежи и рисунки;
- Свести к минимуму информацию в форме развернутых предложений, используя для вступительной части и выводов;
- Выделять новые темы и опорные слова.

Для лучшего усвоения только что прослушанной лекции рекомендуется повторять мысленно содержание лекций каждый раз сразу после ее прочтения и на перемене, дома заново просмотреть лекционный материал, который вызвал затруднение при воспоминании.

Лекции служат теоретической подготовкой к практическим занятиям по макетированию костюма, конструированию костюма, выполнению проекта в материале, способствуют более профессиональному и осмысленному выполнению учебных заданий. В них раскрываются основные понятия и приемы макетирования. Знание предмета Цифровые технологии в дизайне является одним из важнейших условий освоения дисциплины, так как является фундаментом при изучении последующих дисциплин, формирующих профессию дизайнера костюма.

Процесс обучения имеет две стороны: с одной стороны, необходимо владеть теоретическими знаниями, с другой - нужна непрерывная практика для закрепления и совершенствования полученных знаний. Эти две составляющих учебного процесса должны находиться в постоянном взаимодействии, делая процесс обучения основам любой дисциплины более динамичным и результативным. Только руководствуясь опытом практической работы, в процессе которой развиваются практические умения и навыки, закрепляются и систематизируются полученные знания, опираясь на совет педагога-профессионала, можно решить различные учебные задачи. Поэтому, несмотря на приоритет лекционного материала, большая часть аудиторного времени по данному курсу отводится практической работе.

Практические занятия – одна из форм учебного занятия, направленная на развитие самостоятельности учащихся и приобретение умений и навыков.

Практическая работа предполагает выполнение конкретного задания или решение определенных совместных задач под руководством педагога. Педагог по «Макетированию костюма» должен не только сообщить обучаемым необходимые теоретические знания, развить практические умения и навыки, но и выработать у студентов понимание всей последовательности выполняемой работы, начиная от целей и задач и заканчивая техническим воплощением замысла. Стоит отметить, что не только раскрытие четкой последовательности выполнения заданий и озвучивание требований к работе будут способствовать формированию осознанного отношения к учебному процессу. Крайне важным при этом является решение текущих задач. Во время учебного процесса педагог должен обращать внимание студентов на эти моменты, делать их неотъемлемой частью работы. Только в этом случае возможен синтез и конструктивное использование знаний, полученных на занятиях по разным дисциплинам. Такой подход способен активизировать обращение обучаемых к использованию теоретических знаний в практической работе.

Чтобы добиться осознанного отношения к учебному процессу студентам необходимо научиться самостоятельно строить свою работу, искать идею, формулировать цели, выявлять скрытые проблемы, совершенствовать техническое мастерство.

При выполнении практической самостоятельной работы необходимо четко выполнять задачи и требования, поставленные педагогом. Также следует обратить внимание на тщательность исполнения работы.

При подготовке к практическому занятию, рекомендуется придерживаться следующей последовательности в работе:

1. Сначала повторить, а при необходимости изучить лекционный материал, относящийся к пройденному материалу: практические работы, схемы и иллюстрации, просмотреть аналоги;
2. Повторить специальные слова и профессиональные термины;
3. Прочитать и повторить текст лекций и учебной литературы.
4. Просмотреть материал практических занятий.

Освоение студентами знаний по курсу “Макетирование костюма” контролируется преподавателем. При этом применяются следующие формы текущего и рубежного контроля. Основными формами контроля по данной дисциплине являются собеседование и выполнение практических работ. Контроль может проходить и в форме диалога, а также ответов на вопросы во время чтения лекционного материала, на практических занятиях по проблематике курса. Итоговый контроль по данной дисциплине может происходить в различных формах: в форме отчета по выполненным практическим работам или защиты своей итоговой творческой работы. Выбор конкретной формы контроля принадлежит ведущему педагогу.

Для понимания материала и качественного его усвоения рекомендуется следующая последовательность действий:

1. В течение недели выбрать время для работы с литературой по пройденной теме, ключевые моменты темы зафиксировать в тетради в виде иллюстраций и схем.
2. При подготовке к практическим занятиям следующего дня, необходимо сначала прочитать основные понятия и термины по теме домашнего задания. При выполнении задания нужно сначала понять задачу, просмотреть и подготовить подборку аналогов, являющихся конкретным примером по заданию. Затем понять какими способами и методами макетирования нужно решить эту задачу. Подобрать инструменты для выполнения этого задания. Весь собранный и подготовленный материал принести на урок.

Рекомендуется использовать текст лекций преподавателя (если он имеется), пользоваться рекомендациями по изучению дисциплины; использовать литературу, рекомендуемую составителями программы; использовать вопросы к зачету, примерные контрольные работы. Учесть требования, предъявляемые к студентам и критерии оценки знаний.

При выполнении домашних заданий необходимо сначала прочитать основные понятия и термины по теме домашнего задания. При выполнении задания нужно сначала понять, что требуется в задании, какой теоретический материал нужно использовать, наметить план решения задания. Обдумать ход решения и поработать с аналогами по конкретному заданию.

В связи с введением в образовательный процесс нового Федерального государственного образовательного стандарта все более актуальной становится задача организации самостоятельной работы студентов. Самостоятельная работа определяется как индивидуальная или коллективная учебная деятельность, осуществляемая без непосредственного руководства педагога, но по его заданиям и под его контролем.

Целью самостоятельной работы студентов является овладение фундаментальными знаниями, профессиональными умениями и навыками деятельности по профилю, опытом творческой, исследовательской деятельности.

Самостоятельная работа студентов способствует развитию самостоятельности, ответственности и организованности, творческого подхода к решению проблем учебного и профессионального уровня.

Студент в процессе обучения должен не только освоить учебную программу, но и приобрести навыки самостоятельной работы. Студенту предоставляется возможность работать во время учебы более самостоятельно, чем учащимся в средней школе. Студент должен уметь планировать и выполнять свою работу.

При определении содержания самостоятельной работы студентов следует учитывать их уровень самостоятельности и требования к уровню самостоятельности выпускников для того, чтобы за период обучения искомый уровень был достигнут.

При подготовке к итоговой работе следует в первую очередь повторить весь пройденный за семестр материал.

Во время защиты итоговой работы для успешного ответа рекомендуется несколько раз повторить материал, прежде чем воспроизводить его перед преподавателем; составить для себя план, порядок выполнения, схемы

Для организации самостоятельной работы необходимы следующие условия:

- готовность студентов к самостоятельному труду;
- наличие и доступность необходимого учебно-методического и справочного материала;
- консультационная помощь.

Формы самостоятельной работы студентов определяются при разработке рабочих программ учебных дисциплин, содержанием учебной дисциплины, учитывая степень подготовленности студентов.

Виды самостоятельных работ

В учебном процессе выделяют два вида самостоятельной работы: - аудиторная; - внеаудиторная.

Аудиторная самостоятельная работа по дисциплине выполняется на учебных занятиях под непосредственным руководством преподавателя и по его заданию.

Внеаудиторная самостоятельная работа выполняется студентом по заданию преподавателя, но без его непосредственного участия.

Содержание внеаудиторной самостоятельной определяется в соответствии с рекомендуемыми видами заданий согласно примерной и рабочей программ учебной дисциплины.

Согласно Положению, об организации внеаудиторной самостоятельной работы студентов на основании компетентного подхода к реализации профессиональных образовательных программ, видами заданий для внеаудиторной самостоятельной работы являются:

Самостоятельная работа может осуществляться индивидуально или группами студентов в зависимости от цели, объема, конкретной тематики самостоятельной работы, уровня сложности, уровня умений студентов.

Контроль результатов внеаудиторной самостоятельной работы студентов может осуществляться в пределах времени, отведенного на обязательные учебные занятия по дисциплине, и может проходить в виде практической работы (выполнение накладки на манекене).

Виды внеаудиторной самостоятельной работы студентов по макетированию костюма:

- отработка изучаемого материала по печатным и электронным источникам, конспектам лекций;
- изучение аналогов с использованием рекомендованной литературы;
- выполнение практических работ по теме;
- подготовка материала-презентации.

Чтобы развить положительное отношение студентов к внеаудиторной самостоятельной работе, следует на каждом ее этапе разъяснять цели работы, контролировать понимание этих

целей студентами, постепенно формируя у них умение самостоятельной постановки задачи и выбора цели.

Оценка вашей успешности ведется в традиционной системе: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно» и отражается в электронном журнале, рассчитывается по формуле, в которой видам самостоятельной работы может быть присвоен разный вес – от 1 до 4; определены критерии оценивания в тестовой форме контроля: от 30 % до 59% - правильных ответов в тесте – «удовлетворительно»; 60% - 79 % - «хорошо»; 80% - 100% - «отлично».

Результаты своей работы вы можете отследить в личном кабинете электронно-информационной системы, к чему имеют доступ и ваши родители.

По результатам выполнения СРС можно определить текущую успеваемость и рейтинг студента. Своевременная сдача работ, выполненных самостоятельно или на аудиторных занятиях, межсессионных заданий стимулируется ограничением сроков их приема, дополнительными баллами к весу оценки, установленной ранее и влияющей на окончательную оценку.

## **10. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ПРИ ОСУЩЕСТВЛЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), ВКЛЮЧАЯ ПЕРЕЧЕНЬ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ И ИНФОРМАЦИОННЫХ СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ**

При изучении дисциплины «Макетирование костюма» обучающимися и научно-педагогическими работниками используется следующее программное обеспечение и информационно-справочные системы:

Eclipse java luna SR1 win32

7-Zip

1С: Предприятие. Комплект для высших и средних учебных заведений

Mozilla Firefox

Adobe Flash Player ActiveX

Adobe Flash Player Plugin

Adobe Reader

ESET Endpoint Antivirus

Microsoft™ Windows® 7 (DreamSpark Premium Electronic Software Delivery

id700549166)

Windows® Internet Explorer® 11 (DreamSpark Premium Electronic Software Delivery

id700549166)

Microsoft™ Office®

Компоненты Windows Live

Xampp

IrfanView

Java 7

Google Chrome

«Гарант аэро»

КонсультантПлюс

### **Сведения об электронно-библиотечной системе**

<b>№ п/п</b>	<b>Основные сведения об электронно-библиотечной системе</b>	<b>Краткая характеристика</b>
1.	Наименование электронно-библиотечной системы, представляющей возможность круглосуточного дистанционного индивидуального доступа для каждого обучающегося из любой точки, в которой имеется доступ к сети Интернет, адрес в сети Интернет	ЭБС ЮРАЙТ - Режим доступа: <a href="https://biblio-online.ru">https://biblio-online.ru</a>

# 11. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКАЯ БАЗА, НЕОБХОДИМАЯ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

№ п/п	Наименование оборудованных учебных аудиторий, аудиторий для практических занятий	Перечень материального оснащения, оборудования и технических средств обучения
1.	Производственная мастерская 3D-моделирования № 302	<p>Производственная мастерская 3D-моделирования № 302 (Аудитория для проведения занятий всех видов, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации)</p> <p><i>Материальное оснащение, компьютерное и интерактивное оборудование:</i></p> <p>Компьютер  Плазменная панель  Парты (1 местные)  Парты (2-х местные)  Стулья  Стол преподавателя  Стул преподавателя  Доска меловая</p> <p>Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».</p>
2.	Лаборатория компьютерного дизайна № 332	<p>Лаборатория компьютерного дизайна 332 (Аудитория для проведения занятий всех видов, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации)</p> <p><i>Материальное оснащение, компьютерное и интерактивное оборудование:</i></p> <p>Компьютер  Плазменная панель  Стол компьютерный  Стулья  Стол преподавателя  Стул преподавателя  Доска магнитно-маркерная  Доска для объявлений</p> <p>Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».</p>
3.	Кабинет информационных систем в профессиональной деятельности № 334	<p>Кабинет информационных систем в профессиональной деятельности № 334 (Аудитория для проведения занятий всех видов, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации)</p> <p><i>Материальное оснащение, компьютерное и интерактивное оборудование:</i></p>



		<p>Компьютер          Плазменная панель          Стол компьютерный          Стулья          Стол преподавателя          Стул преподавателя          Доска магнитно-маркерная 1 створчатая          Доска для объявлений          Условия для лиц с ОВЗ:          Клавиатура с нанесением шрифта Брайля          Компьютер с программным обеспечением для лиц с ОВЗ          Расширенный дверной проем          Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».</p>
4.	Библиотека. Читальный зал № 122	<p><i>Материальное оснащение, компьютерное и интерактивное оборудование:</i>          Автоматизированные рабочие места библиотекарей          Автоматизированные рабочие места для читателей          Принтер          Сканер          Стеллажи для книг          Кафедра          Выставочный стеллаж          Каталогный шкаф          Посадочные места (столы и стулья для самостоятельной работы)          Стенд информационный          Условия для лиц с ОВЗ:          Автоматизированное рабочее место для лиц с ОВЗ          Линза Френеля          Специальная парта для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата          Клавиатура с нанесением шрифта Брайля          Компьютер с программным обеспечением для лиц с ОВЗ          Световые маяки на дверях библиотеки          Тактильные указатели направления движения          Тактильные указатели выхода из помещения          Контрастное выделение проемов входов и выходов из помещения          Табличка с наименованием библиотеки, выполненная шрифтом Брайля          Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».</p>