

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: ЧУМАЧЕНКО ТАТЬЯНА АЛЕКСАНДРОВНА  
Должность: РЕКТОР  
Дата подписания: 09.02.2022 14:58:21  
Уникальный программный ключ:  
9c9f7aaffa4840d284abe156657b8f85432bdb16



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ  
ГУМАНИТАРНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
(ФГБОУ ВО «ЮУГПУ»)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Шифр	Наименование дисциплины (модуля)
Б1.В.02.ДВ.02	Компьютерное проектирование в дизайне одежды

Код направления подготовки	44.03.04
Направление подготовки	Профessionальное обучение (по отраслям)
Наименование (я) ОПОП (направленность / профиль)	Декоративно-прикладное искусство и дизайн
Уровень образования	бакалавр
Форма обучения	очная

Разработчики:

Должность	Учёная степень, звание	Подпись	ФИО
Старший преподаватель			Подмарева Анастасия Валерьевна

Рабочая программа рассмотрена и одобрена (обновлена) на заседании кафедры (структурного подразделения)

Кафедра	Заведующий кафедрой	Номер протокола	Дата протокола	Подпись
педагогов профессионального обучения и предметных методик	Корнеева Наталья Юрьевна	11	18.06.2019	
кафедра подготовки педагогов профессионального обучения и предметных методик	Корнеева Наталья Юрьевна	1	15.09.2020	

## ОГЛАВЛЕНИЕ

1. Пояснительная записка .....	3
2. Трудоемкость дисциплины (модуля) и видов занятий по дисциплине (модулю) .....	4
3. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий .....	5
4. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины .....	8
5. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю) .....	9
6. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины .....	13
7. Перечень образовательных технологий .....	15
8. Описание материально-технической базы .....	16

## 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1 Дисциплина «Компьютерное проектирование в дизайне одежды» относится к модулю части, формируемой участниками образовательных отношений, Блока 1 «Дисциплины/модули» основной профессиональной образовательной программы по направлению подготовки 44.03.04 «Профессиональное обучение (по отраслям)» (уровень образования бакалавр). Дисциплина является дисциплиной по выбору.

1.2 Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 з.е., 72 час.

1.3 Изучение дисциплины «Компьютерное проектирование в дизайне одежды» основано на знаниях, умениях и навыках, полученных при изучении обучающимися следующих дисциплин: «Информатика», «Компьютерная графика», «Формообразование», «Основы композиции», «Проектирование».

1.4 Дисциплина «Компьютерное проектирование в дизайне одежды» формирует знания, умения и компетенции, необходимые для освоения следующих дисциплин: «Дизайн костюма».

1.5 Цель изучения дисциплины:

Освоение достижений в области проектирования современной одежды с применением компьютерных технологий, а также приемов работы с графическими пакетами с учетом специфики проектирования одежды.

1.6 Задачи дисциплины:

1) Формирование основ компьютерного дизайн-проектирования информационно и графически насыщенных объектов, относящихся к производству костюма и продвижению на потребительском рынке.

2) Формирование образно-графического мышления и умения генерировать множество творческих идей.

3) Формирование проектной культуры будущего специалиста.

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

№ п/п	Код и наименование компетенции по ФГОС
Код и наименование индикатора достижения компетенции	
1	ПК-8 готов воспроизводить проектируемые объекты художественно-изобразительными и техническими средствами, самостоятельно использовать современные информационные технологии компьютерные инструментальные средства, применяемые при выполнении дизайн-проектов
	ПК.8.1 Знать основы изобразительной деятельности
	ПК.8.2 Уметь выбирать средства передачи дизайн-идеи, использовать современные информационные технологии для воспроизведения проектируемых объектов дизайна
	ПК.8.3 Владеть приемами передачи идеи и выполнения предметов дизайна изобразительными и техническими средствами

№ п/п	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Образовательные результаты по дисциплине
1	ПК.8.1 Знать основы изобразительной деятельности	3.1 возможности графических редакторов в создании и редактировании растровых и векторных изображений 3.2 возможности компьютерной графики в модной индустрии, современные направления в проектировании костюма
2	ПК.8.2 Уметь выбирать средства передачи дизайн-идеи, использовать современные информационные технологии для воспроизведения проектируемых объектов дизайна	У.1 анализировать дизайн-проекты с точки зрения их реализации средствами графических редакторов У.2 создавать и редактировать эскизы одежды средствами графических пакетов, разрабатывать фактуру и рисунок ткани, разрабатывать рекламный буклет, афишу, визитки и др. рекламную продукцию
3	ПК.8.3 Владеть приемами передачи идеи и выполнения предметов дизайна изобразительными и техническими средствами	В.1 способами редактирования растрового и векторного изображения в графических редакторах В.2 навыками эскизирования моделей одежды в графических редакторах, учитывая эстетические качества проектируемых изделий

**2. ТРУДОЕМКОСТЬ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) И ВИДОВ ЗАНЯТИЙ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)**

Наименование раздела дисциплины (темы)	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)			Итого часов
	Л	ЛЗ	СРС	
<b>Итого по дисциплине</b>	<b>10</b>	<b>22</b>	<b>40</b>	<b>72</b>
<b>Первый период контроля</b>				
<b>Раздел I. Разработка проекта</b>	<b>6</b>	<b>18</b>	<b>32</b>	<b>56</b>
Введение. Работа с творческим источником	2		2	4
Разработка мудборда		2	6	8
Проектирование декоративного оформления ткани	2			2
Приемы разработки принтов		4	6	10
Проектирование эскизов коллекции одежды	2			2
Разработка творческих эскизов в графическом редакторе		4	6	10
Обработка творческих эскизов в графическом редакторе		4	6	10
Разработка технических рисунков		4	6	10
<b>Раздел II. Представление проекта</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>16</b>
Рекламное представление образа	2	4	4	10
Искусство презентации	2		4	6
<b>Итого по видам учебной работы</b>	<b>10</b>	<b>22</b>	<b>40</b>	<b>72</b>
<b>Форма промежуточной аттестации</b>				
Зачет				
<b>Итого за Первый период контроля</b>				<b>72</b>

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

**3.1 Лекции**

Наименование раздела дисциплины (модуля)/ Тема и содержание	Трудоемкость (кол-во часов)
<b>1. Раздел I. Разработка проекта</b>  <i>Формируемые компетенции, образовательные результаты:</i> ПК-8: 3.1 (ПК.8.1), 3.2 (ПК.8.1), У.2 (ПК.8.2), У.1 (ПК.8.2), В.1 (ПК.8.3), В.2 (ПК.8.3)	<b>6</b>
1.1. Введение. Работа с творческим источником 1. Введение в дисциплину. 2. Современные направления в проектировании костюма. 3. Творческий источник, его роль в проектировании костюма. 4. Понятие «мудборд». Этапы работы над мудбордом.  Учебно-методическая литература: 1, 2, 3, 4, 6	2
1.2. Проектирование декоративного оформления ткани 1. Роль декоративного оформления ткани в проектировании одежды 2. Приемы разработки принтов в графической редакторе Учебно-методическая литература: 1, 3, 4	2
1.3. Проектирование эскизов коллекции одежды 1. Приемы создания творческого эскиза в графической редакторе 2. Редактирование эскизов средствами графических пакетов. 3. Правила оформления рабочего эскиза 4. Алгоритм создания рабочего эскиза в графическом редакторе  Учебно-методическая литература: 1, 2, 3, 4, 6	2
<b>2. Раздел II. Представление проекта</b>  <i>Формируемые компетенции, образовательные результаты:</i> ПК-8: У.1 (ПК.8.2), 3.1 (ПК.8.1), 3.2 (ПК.8.1), У.2 (ПК.8.2), В.1 (ПК.8.3)	<b>4</b>
2.1. Рекламное представление образа 1. Современные рекламные образы в индустрии моды 2. Роль графических редакторов в рекламном представлении образа 3. Настройка параметров печати. 4. Подготовка документа для типографии.  Учебно-методическая литература: 1, 2, 4, 6	2
2.2. Искусство презентации 1. Информационный дизайн. 2. Этапы создания презентации. 3. Техника эффектного выступления.  Учебно-методическая литература: 3, 5, 6	2

**3.2 Лабораторные**

Наименование раздела дисциплины (модуля)/ Тема и содержание	Трудоемкость (кол-во часов)
<b>1. Раздел I. Разработка проекта</b>  <i>Формируемые компетенции, образовательные результаты:</i> ПК-8: 3.1 (ПК.8.1), 3.2 (ПК.8.1), У.2 (ПК.8.2), У.1 (ПК.8.2), В.1 (ПК.8.3), В.2 (ПК.8.3)	<b>18</b>

<p>1.1. Разработка мудборда</p> <p>Лабораторная работа №1.</p> <p>Цель - освоить приемы создания мудборда в графическом редакторе</p> <p>Ход работы:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Продумать концепцию мудборда</li> <li>2. Подобрать необходимые изображения</li> <li>3. Выполнить композицию из выбранных изображений в графическом редакторе, отражающую концепцию коллекции</li> <li>4. Выполнить обработку с помощью фильтров графического редактора</li> </ol> <p>Учебно-методическая литература: 1, 2, 3</p>	2
<p>1.2. Приемы разработки принтов</p> <p>Лабораторная работа №2.</p> <p>Цель - освоить приемы разработки бесшовного орнаментального изображения в графическом редакторе</p> <p>Ход работы:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Выполнить разработку паттерна принта в цвете в графической редакторе</li> <li>2. Применить приемы обработки растровых изображений в графическом редакторе</li> </ol> <p>Учебно-методическая литература: 1, 2, 4</p>	4
<p>1.3. Разработка творческих эскизов в графическом редакторе</p> <p>Лабораторная работа №3. Разработка творческих эскизов в графическом редакторе (4 часа)</p> <p>Цель - освоить приемы разработки творческого эскиза в графическом редакторе</p> <p>Ход работы:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. С помощью инструментов выделения и рисования нарисовать шаблон модели</li> <li>2. Используя инструмент перо, выполнить разработку одежды</li> <li>3. Используя прием обтравочной маски, применить разработанные в лабораторных работах 2 и 3 образцы орнаментов к эскизу.</li> </ol> <p>Учебно-методическая литература: 1, 2, 3, 4</p>	4
<p>1.4. Обработка творческих эскизов в графическом редакторе</p> <p>Лабораторная работа №4. Обработка творческих эскизов в графическом редакторе (4 часа)</p> <p>Цель - освоить приемы обработки сканированного изображения в графическом редакторе</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Обработать отсканированный эскиз в графическом редакторе</li> <li>2. Обработать эскиз с помощью фильтров в графическом редакторе</li> </ol> <p>Учебно-методическая литература: 1, 2, 3</p>	4
<p>1.5. Разработка технических рисунков</p> <p>Лабораторная работа №5. Разработка технического эскиза в графическом редакторе (4 часа)</p> <p>Цель - освоить приемы разработки технического эскиза в графическом редакторе</p> <p>Ход работы:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Разработать технический эскиз модели вид спереди на модели-шаблоне</li> <li>2. Разработать технический эскиз модели вид сзади</li> </ol> <p>Учебно-методическая литература: 1, 2, 3</p>	4
<p><b>2. Раздел II. Представление проекта</b></p> <p><b>Формируемые компетенции, образовательные результаты:</b></p> <p>ПК-8: У.1 (ПК.8.2), 3.1 (ПК.8.1), 3.2 (ПК.8.1), У.2 (ПК.8.2), В.1 (ПК.8.3)</p>	4
<p>2.1. Рекламное представление образа</p> <p>Лабораторная работа №6. Разработка рекламного буклета коллекции (4 часа)</p> <p>Цель - освоить приемы разработки рекламного буклета в графическом редакторе</p> <p>Ход работы:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Разработать схему буклета</li> <li>2. Разработать буклет в графическом редакторе</li> <li>3. Разработать презентационный плакат в графическом редакторе</li> </ol> <p>Учебно-методическая литература: 1, 2, 3, 4, 6</p>	4

### 3.3 СРС

Наименование раздела дисциплины (модуля)/ Тема для самостоятельного изучения	Трудоемкость (кол-во часов)
<b>1. Раздел I. Разработка проекта</b>	<b>32</b>
<b>Формируемые компетенции, образовательные результаты:</b> ПК-8: 3.1 (ПК.8.1), 3.2 (ПК.8.1), У.2 (ПК.8.2), У.1 (ПК.8.2), В.1 (ПК.8.3), В.2 (ПК.8.3)	
1.1. Введение. Работа с творческим источником <b>Задание для самостоятельного выполнения студентом:</b> Выполнить презентацию с примерами графических работ современных дизайнеров. Подобрать изображения для мудборда по определенной теме. Разработать мудборд с наложением изображений и регулированием их прозрачности. Учебно-методическая литература: 1, 2, 4	2
1.2. Разработка мудборда <b>Задание для самостоятельного выполнения студентом:</b> Разработать 2 варианта мудборда в графическом редакторе. Учебно-методическая литература: 1, 2, 3	6
1.3. Приемы разработки принтов <b>Задание для самостоятельного выполнения студентом:</b> Выполнить 4 варианта разработки декоративного оформления платка в цветном решении. Каждый вариант сохранить в формате .psd со слоями. Учебно-методическая литература: 1, 2, 4	6
1.4. Разработка творческих эскизов в графическом редакторе <b>Задание для самостоятельного выполнения студентом:</b> Разработать 4 варианта творческих эскиза в графическом редакторе. Каждый эскиз сохранить в формате .psd со слоями. Учебно-методическая литература: 1, 2, 3, 4	6
1.5. Обработка творческих эскизов в графическом редакторе <b>Задание для самостоятельного выполнения студентом:</b> Разработать 4 варианта оформления творческих эскиза в графическом редакторе. Каждый эскиз сохранить в формате .psd со слоями. Учебно-методическая литература: 1, 2, 3, 4	6
1.6. Разработка технических рисунков <b>Задание для самостоятельного выполнения студентом:</b> На основе ранее разработанных творческих эскиза выполнить рабочие эскизы моделей вид спереди и сзади. Каждый эскиз сохранить в формате .psd со слоями. Учебно-методическая литература: 1, 2	6
<b>2. Раздел II. Представление проекта</b>	<b>8</b>
<b>Формируемые компетенции, образовательные результаты:</b> ПК-8: У.1 (ПК.8.2), 3.1 (ПК.8.1), 3.2 (ПК.8.1), У.2 (ПК.8.2), В.1 (ПК.8.3)	
2.1. Рекламное представление образа <b>Задание для самостоятельного выполнения студентом:</b> Разработать рекламный буклет (рекламный плакат) проектируемой коллекции. Учебно-методическая литература: 1, 2, 6	4
2.2. Искусство презентации <b>Задание для самостоятельного выполнения студентом:</b> Проанализировав содержание лекционного занятия, подготовить презентацию разработанной коллекции. Учебно-методическая литература: 3, 5	4

## 4. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 4.1. Учебно-методическая литература

№ п/п	Библиографическое описание (автор, заглавие, вид издания, место, издательство, год издания, количество страниц)	Ссылка на источник в ЭБС
<b>Основная литература</b>		
1	Божко, А. Н. Обработка растровых изображений в Adobe Photoshop : учебное пособие / А. Н. Божко. — 3-е изд. — Москва, Саратов : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2020. — 319 с. — ISBN 978-5-4497-0335-4. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <a href="http://www.iprbookshop.ru/89450.html">http://www.iprbookshop.ru/89450.html</a> (дата обращения: 05.02.2020). — Режим доступа: для авторизир. пользователей	<a href="http://www.iprbookshop.ru/89450.html">http://www.iprbookshop.ru/89450.html</a>
2	Молочков, В. П. Основы работы в Adobe Photoshop CS5 : учебное пособие / В. П. Молочков. — 3-е изд. — Москва, Саратов : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2020. — 261 с. — ISBN 978-5-4497-0345-3. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <a href="http://www.iprbookshop.ru/89459.html">http://www.iprbookshop.ru/89459.html</a> (дата обращения: 05.02.2020). — Режим доступа: для авторизир. пользователей	<a href="http://www.iprbookshop.ru/89459.html">http://www.iprbookshop.ru/89459.html</a>
3	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.	<a href="http://elib.cspu.ru/xmlui/bitstream/handle/123456789/7084%D0%9F%D0%BE%D0%B4%D0%BC%D0%B0%D1%80%D0%B5%D0%B2%D0%9F%D0%BE%D0%BD%D0%BE%D0%BC%D0%B0%D1%80%D0%B5%D0%B2%D0%B0.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y">http://elib.cspu.ru/xmlui/bitstream/handle/123456789/7084%D0%9F%D0%BE%D0%B4%D0%BC%D0%B0%D1%80%D0%B5%D0%B2%D0%9F%D0%BE%D0%BD%D0%BE%D0%BC%D0%B0%D1%80%D0%B5%D0%B2%D0%B0.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y</a>
<b>Дополнительная литература</b>		
4	Божко, А. Н. Цифровой монтаж в Adobe Photoshop CS / А. Н. Божко. — 3-е изд. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Эр Медиа, 2019. — 351 с. — ISBN 978-5-4486-0530-7. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <a href="http://www.iprbookshop.ru/79727.html">http://www.iprbookshop.ru/79727.html</a> (дата обращения: 05.02.2020). — Режим доступа: для авторизир. пользователей	<a href="http://www.iprbookshop.ru/89450.html">http://www.iprbookshop.ru/89450.html</a>
5	Мазилкина, Е. И. Искусство успешной презентации : практическое пособие / Е. И. Мазилкина. — 2-е изд. — Саратов : Ай Пи Эр Медиа, 2019. — 151 с. — ISBN 978-5-4486-0469-0. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <a href="http://www.iprbookshop.ru/79633.html">http://www.iprbookshop.ru/79633.html</a> (дата обращения: 05.02.2020). — Режим доступа: для авторизир. пользователей	<a href="http://www.iprbookshop.ru/79633.html">http://www.iprbookshop.ru/79633.html</a>
6	Овчинникова, Р. Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования : учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по специальностям 070601 «Дизайн», 032401 «Реклама» / Р. Ю. Овчинникова ; под редакцией Л. М. Дмитриева. — Москва : ЮНИТИ-ДАНА, 2015. — 239 с. — ISBN 978-5-238-01525-5. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <a href="http://www.iprbookshop.ru/52069.html">http://www.iprbookshop.ru/52069.html</a> (дата обращения: 05.02.2020). — Режим доступа: для авторизир. пользователей	<a href="http://www.iprbookshop.ru/12849">http://www.iprbookshop.ru/12849</a>

## 5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

### 5.1. Описание показателей и критериев оценивания компетенций

Код компетенции по ФГОС					
Код образовательного результата дисциплины	Текущий контроль				Помежуточная аттестация
	Мультимедийная презентация	Отчет по лабораторной работе	Тест	Информационный поиск	
ПК-8					
3.1 (ПК.8.1)		+	+		+
3.2 (ПК.8.1)	+	+		+	+
У.1 (ПК.8.2)		+		+	+
У.2 (ПК.8.2)		+			+
В.1 (ПК.8.3)		+			+
В.2 (ПК.8.3)		+			+

### 5.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций.

#### 5.2.1. Текущий контроль.

Типовые задания к разделу "Раздел I. Разработка проекта":

##### 1. Информационный поиск

Изучить работы современных графических дизайнеров (не менее 5-ти российских и 5-ти зарубежных)  
Проанализировать особенности их дизайна, выявить характерные и особенности стиля дизайнеров.

Количество баллов: 2

##### 2. Мультимедийная презентация

Разработать презентацию по теме "Анализ графических работ современных дизайнеров".

Количество баллов: 5

##### 3. Отчет по лабораторной работе

В соответствии с заданием лабораторной работы результаты предоставлять на проверку со слоями.

Результаты каждой лабораторной работы оцениваются в 5 баллов.

Количество баллов: 25

#### 4. Тест

Примерные вопросы теста:

1. Элементарным объектом, используемым в растровом изображении, является:
  - а) точка (пиксель);
  - б) объект (прямоугольник, круг и т.д.);
  - в) палитра цветов;
2. Графика с представлением изображения в виде совокупности объектов называется:
  - а) фрактальной;
  - б) растровой;
  - в) векторной;
  - д) прямолинейной.
3. Деформация изображения при изменении размера рисунка – один из недостатков:
  - а) векторной графики;
  - б) растровой графики.
4. Какой вид графики обладает более высокой точностью передачи градаций цветов и полутонов.
  - а) Растровая графика
  - б) Векторная графика
  - с) Оба вида
5. Применение векторной графики по сравнению с растровой:
  - а) не меняет способы кодирования изображения
  - б) увеличивает объем памяти, необходимой для хранения изображения
  - с) не влияет на объем памяти, необходимой для хранения изображения, и на трудоемкость редактирования изображения
  - д) сокращает объем памяти, необходимой для хранения, и облегчает редактирование последнего
6. Что называют форматом графического файла?
  - а) Порядок использования графических примитивов при создании рисунка на компьютере.
  - б) Способ отображения рисунков на экране компьютера.
  - с) Способ сохранения рисунков в оперативной памяти компьютера.
  - д) Способ представления графических данных на внешнем носителе.

Количество баллов: 10

Типовые задания к разделу "Раздел II. Представление проекта":

##### 1. Отчет по лабораторной работе

В соответствии с заданием лабораторной работы результаты предоставлять на проверку со слоями.

Результаты каждой лабораторной работы оцениваются в 5 баллов.

Количество баллов: 5

## 2. Тест

Примерные вопросы теста:

1. Элементарным объектом, используемым в растровом изображении, является:
  - а) точка (пиксель);
  - б) объект (прямоугольник, круг и т.д.);
  - в) палитра цветов;
2. Графика с представлением изображения в виде совокупности объектов называется:
  - а) фрактальной;
  - б) растровой;
  - в) векторной;
  - д) прямолинейной.
3. Деформация изображения при изменении размера рисунка – один из недостатков:
  - а) векторной графики;
  - б) растровой графики.
4. Какой вид графики обладает более высокой точностью передачи градаций цветов и полутонов.
  - а) Растровая графика
  - б) Векторная графика
  - в) Оба вида
5. Применение векторной графики по сравнению с растровой:
  - а) не меняет способы кодирования изображения
  - б) увеличивает объем памяти, необходимой для хранения изображения
  - с) не влияет на объем памяти, необходимой для хранения изображения, и на трудоемкость редактирования изображения
  - д) сокращает объем памяти, необходимой для хранения, и облегчает редактирование последнего
6. Что называют форматом графического файла?
  - а) Порядок использования графических примитивов при создании рисунка на компьютере.
  - б) Способ отражения рисунков на экране компьютера.
  - в) Способ сохранения рисунков в оперативной памяти компьютера.
  - д) Способ представления графических данных на внешнем носителе.

Количество баллов: 10

### 5.2.2. Промежуточная аттестация

Промежуточная аттестация проводится в соответствии с Положением о текущем контроле и промежуточной аттестации в ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ».

#### Первый период контроля

##### 1. Зачет

Вопросы к зачету:

1. Векторная и растровая графика: различия, плюсы и недостатки.
2. Подготовка документа к печати.
3. Форматы хранения графических файлов.
4. Приемы разработки паттерна для бесшовного принта.
5. Этапы разработки творческого эскиза в графическом редакторе.
6. Способы и приемы разработки творческого эскиза в графическом редакторе.
7. Инструменты, необходимые для разработки творческого рисунка одежды в графическом редакторе.
8. Требования, предъявляемые к техническому рисунку одежды.
9. Этапы разработки технического рисунка одежды.
10. Инструменты, необходимые для разработки технического рисунка одежды в графическом редакторе.
11. Применения инструментов выделения при разработки мудборда.
12. Использование режимов наложения при разработке мудборда.
13. Использование режимов наложения при разработке творческих эскизов одежды.
14. Использование обтравочной маски при разработке творческого эскиза.
15. Приемы обработки отсканированного эскиза в графическом редакторе.
16. Виды рекламной графики.
17. Приемы и способы разработки рекламного плаката.
18. Приемы разработки буклета коллекции.
19. Подготовка документа для типографии.
20. Этапы подготовки презентации проекта.

#### 5.3. Примерные критерии оценивания ответа студентов на экзамене (зачете):

Отметка	Критерии оценивания
---------	---------------------

"Отлично"	<ul style="list-style-type: none"> <li>- дается комплексная оценка предложенной ситуации</li> <li>- демонстрируются глубокие знания теоретического материала и умение их применять</li> <li>- последовательное, правильное выполнение всех заданий</li> <li>- умение обоснованно излагать свои мысли, делать необходимые выводы</li> </ul>
"Хорошо"	<ul style="list-style-type: none"> <li>- дается комплексная оценка предложенной ситуации</li> <li>- демонстрируются глубокие знания теоретического материала и умение их применять</li> <li>- последовательное, правильное выполнение всех заданий</li> <li>- возможны единичные ошибки, исправляемые самим студентом после замечания преподавателя</li> <li>- умение обоснованно излагать свои мысли, делать необходимые выводы</li> </ul>
"Удовлетворительно" ("зачтено")	<ul style="list-style-type: none"> <li>- затруднения с комплексной оценкой предложенной ситуации</li> <li>- неполное теоретическое обоснование, требующее наводящих вопросов преподавателя</li> <li>- выполнение заданий при подсказке преподавателя</li> <li>- затруднения в формулировке выводов</li> </ul>
"Неудовлетворительно" ("не зачтено")	<ul style="list-style-type: none"> <li>- неправильная оценка предложенной ситуации</li> <li>- отсутствие теоретического обоснования выполнения заданий</li> </ul>

## **6. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ**

### **1. Лекции**

Лекция - одна из основных форм организации учебного процесса, представляющая собой устное, монологическое, систематическое, последовательное изложение преподавателем учебного материала с демонстрацией слайдов и фильмов. Работа обучающихся на лекции включает в себя: составление или слежение за планом чтения лекции, написание конспекта лекции, дополнение конспекта рекомендованной литературой.

Требования к конспекту лекций: краткость, схематичность, последовательная фиксация основных положений, выводов, формулировок, обобщений. В конспекте нужно помечать важные мысли, выделять ключевые слова, термины. Последующая работа над материалом лекции предусматривает проверку терминов, понятий с помощью энциклопедий, словарей, справочников с выписыванием толкований в тетрадь. В конспекте нужно обозначить вопросы, термины, материал, который вызывает трудности, пометить и попытаться найти ответ в рекомендуемой литературе. Если самостоятельно не удается разобраться в материале, необходимо сформулировать вопрос и задать преподавателю на консультации, на практическом занятии.

### **2. Лабораторные**

Лабораторные занятия проводятся в специально оборудованных лабораториях с применением необходимых средств обучения (лабораторного оборудования, образцов, нормативных и технических документов и т.п.).

При выполнении лабораторных работ проводятся: подготовка оборудования и приборов к работе, изучение методики работы, воспроизведение изучаемого явления, измерение величин, определение соответствующих характеристик и показателей, обработка данных и их анализ, обобщение результатов. В ходе проведения работ используются план работы и таблицы для записей наблюдений.

При выполнении лабораторной работы студент ведет рабочие записи результатов измерений (испытаний), оформляет расчеты, анализирует полученные данные путем установления их соответствия нормам и/или сравнения с известными в литературе данными и/или данными других студентов. Окончательные результаты оформляются в форме заключения.

### **3. Зачет**

Цель зачета – проверка и оценка уровня полученных студентом специальных знаний по учебной дисциплине и соответствующих им умений и навыков, а также умения логически мыслить, аргументировать избранную научную позицию, реагировать на дополнительные вопросы, ориентироваться в массиве информации.

Подготовка к зачету начинается с первого занятия по дисциплине, на котором обучающиеся получают предварительный перечень вопросов к зачету и список рекомендуемой литературы, их ставят в известность относительно критериев выставления зачета и специфике текущей и итоговой аттестации. С самого начала желательно планомерно осваивать материал, руководствуясь перечнем вопросов к зачету и списком рекомендуемой литературы, а также путем самостоятельного конспектирования материалов занятий и результатов самостоятельного изучения учебных вопросов.

По результатам сдачи зачета выставляется оценка «зачтено» или «не зачтено».

### **4. Информационный поиск**

Информационный поиск — поиск неструктурированной документальной информации.

Содержание задания по видам поиска:

- поиск библиографический  поиск необходимых сведений об источнике и установление его наличия в системе других источников. Ведется путем разыскания библиографической информации и библиографических пособий (информационных изданий);  
- поиск самих информационных источников (документов и изданий), в которых есть или может содержаться нужная информация;  
- поиск фактических сведений, содержащихся в литературе, книге (например, об исторических фактах и событиях, о биографических данных из жизни и деятельности писателя, ученого и т. п.).

Выполнение задания:

1. определение области знаний;
2. выбор типа и источников данных;
3. сбор материалов, необходимых для наполнения информационной модели;
4. отбор наиболее полезной информации;
5. выбор метода обработки информации (классификация, кластеризация, регрессионный анализ и т.д.);
6. выбор алгоритма поиска закономерностей;
7. поиск закономерностей, формальных правил и структурных связей в собранной информации;
8. творческая интерпретация полученных результатов.

### **5. Тест**

Тест это система стандартизованных вопросов (заданий), позволяющих автоматизировать процедуру измерения уровня знаний и умений обучающихся. Тесты могут быть аудиторными и внеаудиторными. Преподаватель доводит до сведения студентов информацию о проведении теста, его форме, а также о разделе (теме) дисциплины, выносимой на тестирование.

При самостоятельной подготовке к тестированию студенту необходимо:

- проработать информационный материал по дисциплине. Проконсультироваться с преподавателем по вопросу выбора учебной литературы;
- выяснить все условия тестирования заранее. Необходимо знать, сколько тестов вам будет предложено, сколько времени отводится на тестирование, какова система оценки результатов и т.д.
- работая с тестами, внимательно и до конца прочесть вопрос и предлагаемые варианты ответов; выбрать правильные (их может быть несколько); на отдельном листке ответов выписать цифру вопроса и буквы, соответствующие правильным ответам. В случае компьютерного тестирования указать ответ в соответствующем поле (полях);
- в процессе решения желательно применять несколько подходов в решении задания. Это позволяет максимально гибко оперировать методами решения, находя каждый раз оптимальный вариант.
- решить в первую очередь задания, не вызывающие трудностей, к трудному вопросу вернуться в конце.
- оставить время для проверки ответов, чтобы избежать механических ошибок.

### **6. Мультимедийная презентация**

Мультимедийная презентация – способ представления информации на заданную тему с помощью компьютерных программ, сочетающий в себе динамику, звук и изображение.

Для создания компьютерных презентаций используются специальные программы: PowerPoint, Adobe Flash CS5, Adobe Flash Builder, видеофайл.

Презентация – это набор последовательно сменяющих друг друга страниц – слайдов, на каждом из которых можно разместить любые текст, рисунки, схемы, видео – аудио фрагменты, анимацию, 3D – графику, фотографию, используя при этом различные элементы оформления.

Мультимедийная форма презентации позволяет представить материал как систему опорных образов, наполненных исчерпывающей структурированной информацией в алгоритмическом порядке.

Этапы подготовки мультимедийной презентации:

1. Структуризация материала по теме;
2. Составление сценария реализации;
3. Разработка дизайна презентации;
4. Подготовка медиа фрагментов (тексты, иллюстрации, видео, запись аудиофрагментов);
5. Подготовка музыкального сопровождения (при необходимости);
6. Тест-проверка готовой презентации.

## **7. Отчет по лабораторной работе**

При составлении и оформлении отчета следует придерживаться рекомендаций, представленных в методических указаниях по выполнению лабораторных работ по дисциплине.

## **7. ПЕРЕЧЕНЬ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

1. Развивающее обучение
2. Проектные технологии

## **8. ОПИСАНИЕ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЙ БАЗЫ**

1. компьютерный класс – аудитория для самостоятельной работы
2. компьютерный класс
3. учебная аудитория для лекционных занятий
4. Лицензионное программное обеспечение:
  - Операционная система Windows 10
  - Microsoft Office Professional Plus
  - Антивирусное программное обеспечение Kaspersky Endpoint Security для бизнеса - Стандартный Russian Edition
  - Справочная правовая система Консультант плюс
  - 7-zip
  - Adobe Acrobat Reader DC
  - GIMP - GNU GPL v3