

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Выборнова Любовь Александровна
Должность: Ректор
Дата подписания: 03.02.2022 15:17:47
Уникальный программный ключ:
c3b3b9c025f0c113afa2a2c42ba19e05a58876e

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ПОВОЛЖСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ СЕРВИСА» (ФГБОУ ВО «ПВГУС»)

Кафедра “Дизайн и художественное проектирование изделий”

РАБОЧАЯ УЧЕБНАЯ ПРОГРАММА

по дисциплине

«Компьютерная графика в костюме»

для студентов направления подготовки

54.03.03 «Искусство костюма и текстиля»

направленности (профиля) «Художественное проектирование изделий»

Тольятти 2018

Рабочая учебная программа по дисциплине «Компьютерная графика в костюме» включена в основную профессиональную образовательную программу направления подготовки 54.03.03 «Искусство костюма и текстиля» направленности (профиля) «Художественное проектирование изделий» решением Президиума Ученого совета

Протокол № 4 от 28.06.2018 г.

Начальник учебно-методического отдела  Н.М.Шемендюк
28.06.2018 г.

Рабочая учебная программа по дисциплине разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом направления подготовки 54.03.03 «Искусство костюма и текстиля», утвержденным приказом Минобрнауки РФ от 25.05.2016 № 624

Составил Курбатова М. А.

Согласовано Директор научной библиотеки  В.Н.Еремина

Согласовано Начальник управления информатизации  В.В.Обухов

Рабочая программа утверждена на заседании кафедры «Дизайн и художественное проектирование изделий»

Протокол № 10 от «30» мая 2018г.

Заведующий кафедрой  д.т.н., профессор Белько Т. В.

Согласовано начальник учебно-методического отдела  Н.М.Шемендюк

1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

1.1. Цели освоения дисциплины

Целями освоения дисциплины являются:

- формирование и развитие способностей и умения использовать компьютерные технологии в художественном проектировании костюма.

1.2. В соответствии с видами профессиональной деятельности, на которые ориентирована образовательная программа указанного направления подготовки, содержание дисциплины позволит обучающимся решать следующие профессиональные задачи:

- разработка художественных проектов изделий с учетом конструктивно-технологических, эстетических, стилистических, экономических параметров;
- эффективное использование традиционных и новых методов художественного проектирования; изучение научно-технической информации, отечественного и зарубежного опыта по тематике профессиональной деятельности;
- использование информационных технологий при разработке новых изделий текстильной и легкой промышленности;
- проектирование изделий декоративно-прикладного искусства, индивидуального и интерьерного назначения и воплощение их в материале.

1.3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

В результате освоения дисциплины у обучающихся формируются следующие компетенции:

Код компетенции	Наименование компетенции
1	2
ПК-7	способность использовать современные и информационные технологии в сфере художественного проектирования изделий текстильной и легкой промышленности
ПК-22	готовность выполнять эскизы и проекты с использованием различных графических средств и приемов и реализовывать их на практике

1.4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

Результаты освоения дисциплины	Технологии формирования компетенции по указанным результатам	Средства и технологии оценки по указанным результатам
Знает: (ПК-7) программное обеспечение профессиональной деятельности; основы компьютерного проектирования формы и элементов костюма; (ПК-22) основные приемы и методы художественно-графических работ; требования, предъявляемые к разработке и оформлению эскизов и художественных концепций новых моделей/коллекций одежды;	Практические занятия, самостоятельная работа, консультации	Просмотр творческих работ
Умеет: (ПК-7) использовать возможности графических программ в своей практике; визуализировать модели/коллекции одежды в двухмерной и трехмерной графике (ПК-22) создавать и прорабатывать эскизы фигуры, моделей одежды и обуви от руки и с использованием компьютерных технологий	Лекции, практические занятия, самостоятельная работа, консультации	Устный опрос, дискуссии, просмотр творческих работ

Имеет практический опыт: (ПК-7) компьютерного графического рисования и построения графической композиции различной сложности; (ПК-22) разработки первоначальной серии художественных эскизов от руки или с помощью компьютерных программ согласно основным анатомическим точкам, соответствующих основным чертам будущих моделей/коллекций одежды в соответствии с поставленной задачей/ассортиментной матрицей;	Практические занятия, самостоятельная работа, консультации	Просмотр творческих работ
---	--	---------------------------

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Компьютерная графика в костюме» для студентов направления подготовки 54.03.03 «Искусство костюма и текстиля» профиля подготовки «Художественное проектирование костюма» относится к вариативной части блока дисциплин по выбору учебного плана. Ее освоение осуществляется в 6 семестре у очной формы обучения

№ п/п	Наименование дисциплин, определяющих междисциплинарные связи	Код и наименование компетенции(й)
Предшествующие дисциплины		
	«Цвет в костюме»	ПК-3 способность использовать базовые знания по профессии в художественном проектировании; ПК-22 готовность выполнять эскизы и проекты с использованием различных графических средств и приемов и реализовывать их на практике
	«Пропедевтика»	ОК-4 Стремление к саморазвитию, повышению своей квалификации и мастерства
	«Текстильное материаловедение»	ПК-3 способность использовать базовые знания по профессии в художественном проектировании; ПКВ-2 способность создавать художественно-технические проекты швейных изделий и изделий декоративно-прикладного искусства индивидуального и интерьерного назначения
Последующие дисциплины		
	«Костюмографика»	ПК-5 способность к разработке художественных проектов изделий с учетом стилистических, конструктивно-технологических, экономических параметров ПК-22 готовность выполнять эскизы и проекты с использованием различных графических средств и приемов и реализовывать их на практике
	«Бионика костюма»	ПК-6 способностью к творческому самовыражению при создании оригинальных и уникальных изделий ПКВ-1 способностью использовать знание основных закономерностей функционирования биосферы и принципов рационального природопользования для решения задач профессиональной деятельности
	«Художественное проектирование костюма»	ПК 4 способность формулировать цели и задачи художественного проекта, к выявлению приоритетов в решении задач с учетом эстетических, этических и иных аспектов деятельности ПК-5 способность к разработке художественных проектов изделий с учетом стилистических, конструктивно-технологических, экономических параметров ПК 6 способностью к творческому самовыражению при создании оригинальных и уникальных изделий ПК22 готовность выполнять эскизы и проекты с использованием различных графических средств и приемов и реализовывать их на практике

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

Распределение фонда времени по семестрам и видам занятий

Виды занятий	очная форма обучения
Итого часов	144 ч.
Зачетных единиц	4 з.е.
Лекции (час)	10
Практические (семинарские) занятия (час)	48
Лабораторные работы (час)	-
Самостоятельная работа (час)	59
Курсовой проект (работа) (+,-)	-
Контрольная работа (+,-)	-
Экзамен, семестр /час.	6/27
Зачет , семестр	-
Контрольная работа, семестр	-

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

4.1. Содержание дисциплины

№ п/п	Раздел дисциплины	Виды учебных занятий, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в академических часах)			Средства и технологии оценки
		Лекции	Практ. занятия	Самост. работа	
1	Тема 1 Обработка и создание эскизов костюма в графической программе Adobe Photoshop	4	16	20	Просмотр выполненных практических работ, оценка качества и количества
2	Тема 2 Векторная, фрактальная и трехмерная графика в эскизах костюма	4	17	20	Просмотр выполненных практических работ, оценка качества и количества
3	Тема 3 Основы верстки полиграфической продукции модной индустрии	2	15	19	Просмотр выполненных практических работ, оценка качества и количества

	Итого	10	48	59	
	Промежуточная аттестация по дисциплине				Экзамен

4.2. Содержание практических (семинарских) занятий

№	Наименование темы практических (семинарских) занятий	Объем часов	Форма проведения
6 семестр			
1	Занятие 1. Использование инструментов графической программы Adobe Photoshop для создания серий эскизов костюма.	16	Выполнение практических творческих работ
2	Занятие 2. Использование инструментов графической программы Adobe Illustrator для создания серий художественных эскизов и технических рисунков костюма.	17	Выполнение практических творческих работ
3	Занятие 3. Верстка портфолио с авторскими эскизами костюма в программе Adobe Illustrator и Adobe InDesign	15	Выполнение практических творческих работ
	Итого	48	

5. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

Технологическая карта самостоятельной работы студента

Код реализующей компетенции	Вид деятельности студентов (задания на самостоятельную работу)	Итоговый продукт самостоятельной работы	Средства и технологии оценки	Объем часов
1	2	3	4	5
ПК-7 ПК-22	Самостоятельная работа по Теме № 1. Задание 1. Цифровая обработка и преобразование эскизов костюма, выполненные способом ручной графики	Практическая творческая работа	Оценка художественно-графического исполнения работ, оценка количества работ	20
ПК-7 ПК-22	Самостоятельная работа по Теме № 2. Задание 1. Выполнение серий эскизов костюма в графической программе Adobe Illustrator; Задание 2. Выполнение серий бесшовных векторных паттернов для оформления ткани	Практическая творческая работа	Оценка художественно-графического исполнения работ, оценка количества работ	20
ПК-7 ПК-22	Самостоятельная работа по Теме № 3. Задание 1. Верстка и предпечатная	Практическая творческая работа	Оценка художественно-графического	19

	подготовка буклета с авторскими эскизами костюма в графической программе Adobe Illustrator, Adobe InDesign.		исполнения работ,	
Итого				59

Основная литература: – [1,2]

Списки дополнительной литературы: 3 – 7

Интернет-ресурсы: 1-5

Содержание заданий для самостоятельной работы

Практическая творческая работа

Самостоятельная работа по Теме № 1.

Задание 1. Цифровая обработка и преобразование эскизов костюма, выполненные способом ручной графики

1. Выполнить преобразование черно-белых эскизов костюма, используя функции коррекции изображений в программе Adobe Photoshop: «яркость/контрастность», «тени/света», «инверсия».
2. Выполнить преобразование цветных эскизов костюма, используя функции коррекции изображений в программе Adobe Photoshop: «яркость/контрастность», «тени/света», «инверсия», «цветовой тон/насыщенность», «цветовой баланс», «подобрать цвет», «заменить цвет».
3. Выполнить преобразование цветных и черно-белых эскизов костюма, используя функции фильтрации изображений в программе Adobe Photoshop.

Самостоятельная работа по Теме № 2.

Задание 1. Выполнение серий эскизов костюма в графической программе Adobe Illustrator;

1. Выполнить серию цветных эскизов костюма, используя свободные замкнутые формы с однотонной и градиентной заливками
2. Выполнить серию эскизов, используя шрифт, как графический элемент образования всей формы или детали костюма. Вспомогательными графическими элементами могут служить линии и пятна.

Задание 2. Выполнение серий бесшовных векторных паттернов для оформления ткани

Ход выполнения задания:

- Создание серий формальных симметричных/ассиметричных композиции, используя простые геометрические фигуры, заливку объекта и контура;
 - Размножить формальную композицию; используя инструменты выравнивания, создать паттерн;
 - Применить получившиеся паттерны в серии эскизов костюма в графической программе Adobe Photoshop (предварительно сохранить документ с паттерном в формате PNG);
- Работу с паттернами нужно представить преподавателю в виде трех компонентов: модуль паттерна, паттерн на формате А4, паттерн в эскизе костюма.

Самостоятельная работа по Теме № 3.

Задание 1. Верстка и предпечатная подготовка портфолио с авторскими эскизами костюма в графической программе Adobe Illustrator, Adobe InDesign.

Ход выполнения задания:

- Собрать и систематизировать по заданиям и сериям выполненные в течении семестра работы лучшего качества;

- Выполнить верстку разворотов портфолио: развороты должны содержать в себе эскизы костюмов и текстовые блоки с кратким описанием концепции, названием серий графических эскизов, перечнем используемой графической программы и инструментов.

- Выполнить оформление обложки портфолио, на которой должен быть размещен иллюстративный блок (фрагмент эскиза, паттерн и т.д.), и информационный блок (Ф.И.О. студента, группа, название дисциплины, Ф.И.О. преподавателя, год);

- Подготовить развороты и обложку для печати: выполнить цветовую, контрастную, световую коррекцию; сохранить в необходимом для печати формате и цветовой модели)

Вопросы для самоконтроля

1. Что такое растровая графика? Области применения растровой графики?
2. Основные инструменты рисования. Специфика работы с библиотеками кистей.
3. Инструменты выделения, вырезания. Применение инструментов в компьютерной графике костюма.
4. Основные изобразительные средства графической программы Adobe Photoshop используемые в компьютерной графике костюма.
5. Основы работы со слоями. Методы создания компьютерной графики костюма с помощью функций слоев.
6. Какие средства относят к средствам выразительности в компьютерном проектировании?
7. Что такое векторная графика? Области применения векторной графики?
8. Основные инструменты создания векторных объектов.
9. Метод перевода растровой графики в векторную.
10. Инструменты графической программы Adobe Illustrator для создания паттерна.
11. Описание цветовых моделей RGB и CMYK. Специфика применения.
12. Основные программы для создания верстки полиграфической продукции.
13. Методы работы с инструментом «Текст» в графической программе Adobe Illustrator и Adobe InDesign.
14. Что такое модульная сетка? Основные инструменты для выстраивания модульной сетки в графической программе Adobe Illustrator и Adobe InDesign.
15. Принципы предпечатной подготовки полиграфической продукции для струйной и лазерной печати.
16. Форматы сохранения векторной графики, растровой графики.

6. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины Инновационные образовательные технологии

Вид образовательных технологий, средств передачи знаний, формирования умений и практического опыта	№ темы / тема лекции	№ практического (семинарского) занятия/наименование темы
<i>Слайд-презентация</i>	Тема 1 Обработка и создание эскизов костюма в графической программе Adobe Photoshop	Занятие 1. Использование инструментов графической программы Adobe Photoshop для создания серий эскизов костюма.
<i>Слайд-презентация</i>	Тема 2 Векторная, фрактальная и трехмерная графика в эскизах костюма	Занятие 2. Использование инструментов графической программы Adobe Illustrator для создания серий художественных эскизов и

		технических рисунков костюма.
<i>Разбор конкретных ситуаций</i>	Тема 3 Основы верстки полиграфической продукции модной индустрии	Занятие 3. Верстка портфолио с авторскими эскизами костюма в программе Adobe Illustrator и Adobe InDesign

В начале семестра студентам необходимо ознакомиться с технологической картой дисциплины, выяснить, какие результаты освоения дисциплины заявлены (знания, умения, практический опыт). Для успешного освоения дисциплины студентам необходимо выполнить задания, предусмотренные рабочей учебной программой дисциплины и пройти контрольные точки в сроки, указанные в технологической карте (раздел 11). От качества и полноты их выполнения будет зависеть уровень сформированности компетенции и оценка текущей успеваемости по дисциплине. По итогам текущей успеваемости студенту может быть выставлена оценка по промежуточной аттестации, если это предусмотрено технологической картой дисциплины. Списки учебных пособий, научных трудов, которые студентам следует прочесть и законспектировать, темы практических занятий и вопросы к ним, вопросы к экзамену (зачету) и другие необходимые материалы указаны в разработанном для данной дисциплины учебно-методическом комплексе.

Основной формой освоения дисциплины является контактная работа с преподавателем - лекции, практические занятия, лабораторные работы (при наличии в учебном плане), консультации (в том числе индивидуальные), в том числе проводимые с применением дистанционных технологий.

По дисциплине часть тем (разделов) изучается студентами самостоятельно. Самостоятельная работа предусматривает подготовку к аудиторным занятиям, выполнение заданий (письменных работ, творческих проектов и др.) подготовку к промежуточной аттестации (экзамену).

На лекционных и практических (семинарских) занятиях вырабатываются навыки и умения обучающихся по применению полученных знаний в конкретных ситуациях, связанных с будущей профессиональной деятельностью. По окончании изучения дисциплины проводится промежуточная аттестация (экзамен).

Регулярное посещение аудиторных занятий не только способствует успешному овладению знаниями, но и помогает организовать время, т.к. все виды учебных занятий распределены в семестре планомерно, с учетом необходимых временных затрат.

1. применяемые образовательные технологии:

раскрываются рекомендации для обучающихся по последовательному изучению дисциплины, даются рекомендации по выполнению всех заданий, предусмотренных технологической картой дисциплины:

- слайд-лекции;
- в организации практических занятий используются компьютерные технологии и графические программы
- виды текущего контроля успеваемости: 30 балльная система оценки заданий и 100 балльная рейтинговая система;
- подготовка к промежуточной аттестации: просмотр самостоятельных работ.

6.1. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины на практических занятиях

Практические занятия обучающихся обеспечивают:

- проверку и уточнение знаний, полученных на лекциях;
- выполнение практических заданий, задач;

- подведение итогов занятий по рейтинговой системе, согласно технологической карте дисциплины.

Содержание заданий для практических занятий

Занятие 1. Использование инструментов графической программы Adobe Photoshop для создания серий эскизов костюма.

Выполнение практических заданий:

1. Выполнить серии ахроматических и хроматических эскизов костюма в графической программе, используя инструменты рисования: «кисть», «карандаш», «градиент», «заливка»:
 - серия эскизов костюма с использованием графического элемента «линия»;
 - серия эскизов костюма с использованием графического элемента «пятно»;
 - серия эскизов костюма с использованием графического элемента «точка»;
 - серия эскизов костюма с использованием графических элементов в совмещении «точка + пятно», «линия + пятно»
 - серия эскизов костюма с использованием графических элементов «фактура + линия», «фактура + пятно»;
2. Выполнить серии эскизов костюма (классический, авангардный, уличный и этнический стили одежды) в коллажной технике, используя инструменты выделения, ретуширования, рисования, функции слоев, коррекции, и фильтрации. В качестве материала для коллажей, студентом подготавливается (собирается в сети «Интернет» и систематизируется) иллюстративная база, состоящая из различных фактурных элементов, современных коллекций одежды, орнаментальных элементов и т.д., необходимые для разработки эскизов.

Занятие 2. Использование инструментов графической программы Adobe Illustrator для создания серий художественных эскизов и технических рисунков костюма.

Выполнение практических заданий:

1. Выполнить серию цветных эскизов костюма, используя инструменты рисования.
2. Выполнить серию цветных эскизов костюма, используя инструменты - геометрические фигуры, отрезки линий, дуги.
3. Выполнить серию цветных эскизов костюма, используя свободные замкнутые формы с однотонной и градиентной заливками
4. Выполнить серию эскизов, используя шрифт, как графический элемент образования всей формы или детали костюма. Вспомогательными графическими элементами могут служить линии и пятна
5. На основе фотографических изображений костюма, выполнить серию технических рисунков моделей одежды. Технический рисунок должен представлять собой реалистичное изображение изделия, в котором должны быть продемонстрированы объем, силуэт, форма и конструктивное решение, реалистичные пропорции, местоположение конструктивных швов и отделочных строчек, детальная прорисовка модели

Занятие 3. Верстка портфолио с авторскими эскизами костюма в программе Adobe Illustrator и Adobe InDesign

Выполнение практических заданий:

1. Выполнить верстку разворотов портфолио: развороты должны содержать в себе эскизы костюмов и текстовые блоки с кратким описанием концепции, названием серий графических эскизов, перечнем используемой графической программы и инструментов.
2. Выполнить оформление обложки портфолио, на которой должен быть размещен иллюстративный блок (фрагмент эскиза, паттерн и т.д.), и информационный блок (Ф.И.О. студента, группа, название дисциплины, Ф.И.О. преподавателя, год);
3. Подготовить развороты и обложку портфолио для печати: выполнить цветовую, контрастную, световую коррекцию; сохранить в необходимом для печати формате и цветовой модели)

6.2. Методические указания для выполнения контрольных работ (письменных работ)

Контрольная работа учебным планом не предусмотрена.

6.3. Методические указания для выполнения курсовых работ (проектов)\

Курсового проекта (работы) учебным планом не предусмотрено.

7. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (экзамен)

8.

Фонды оценочных средств, позволяющие оценить уровень сформированности компетенций и результаты освоения дисциплины, представлены следующими компонентами:

Код оцениваемой компетенции (или ее части)	Тип контроля (текущий, промежуточный)	Вид контроля	Количество Элементов
ПК-7, ПК-22	текущий	устный опрос, выполнение практических творческих работ по заданиям	5 вопросов, 5 практических задания
ПК-7, ПК-22	Промежуточный	экзамен	Просмотр всех выполненных работ в течение семестра

7.1. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины

Результаты освоения дисциплины	Оценочные средства (перечень вопросов, заданий.)
Знает: (ПК-7) программное обеспечение профессиональной деятельности; основы компьютерного проектирования формы и элементов костюма; (ПК-22) основные приемы и методы художественно-графических работ; требования, предъявляемые к разработке и оформлению эскизов и художественных концепций новых моделей/коллекций одежды;	Вопросы: 1. Что такое растровая графика? Области применения растровой графики? 2. Основные инструменты рисования. Специфика работы с библиотеками кистей. 3. Инструменты выделения, вырезания. Применение инструментов в компьютерной графике костюма. 4. Основные изобразительные средства графической программы Adobe Photoshop используемые в компьютерной графике костюма. 5. Основы работы со слоями. Методы создания компьютерной графики костюма с помощью функций слоев.
Умеет: (ПК-7) использовать возможности графических программ в своей практике; визуализировать модели/коллекции одежды в двухмерной и трехмерной графике (ПК-22) создавать и прорабатывать эскизы фигуры, моделей одежды и обуви от руки и с использованием компьютерных технологий	Практические задания: 1. 1. Выполнить серии ахроматических и хроматических эскизов костюма в графической программе Adobe Photoshop, используя инструменты рисования: «кисть», «карандаш», «градиент», «заливка»; 2. 2. Выполнить серии эскизов костюма (классический, авангардный, уличный и этнический стили одежды) в коллажной технике, используя инструменты выделения, ретуширования, рисования, функции слоев, коррекции, и фильтрации программы Adobe Photoshop. 3. 3. Выполнить серию цветных эскизов костюма,
Имеет практический опыт: (ПК-7) компьютерного графического рисования и построения графической композиции различной сложности; (ПК-22) разработки первоначальной серии	

художественных эскизов от руки или с помощью компьютерных программ согласно основным анатомическим точкам, соответствующих основным чертам будущих моделей/коллекций одежды в соответствии с поставленной задачей/ассортиментной матрицей;	используя инструменты рисования. 4. 4. Выполнить серию цветных эскизов костюма, используя инструменты - геометрические фигуры, отрезки линий, дуги. 5. 5. Выполнить серию цветных эскизов костюма, используя свободные замкнутые формы с однотонной и градиентной заливками
--	---

7.2. Методические рекомендации к определению процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций

Рабочая учебная программа дисциплины содержит следующие структурные элементы:

- перечень компетенций, формируемых в результате изучения дисциплины с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы;
- 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 (далее – задания). Задания по каждой компетенции, как правило, не должны повторяться.

Требования по формированию задания на оценку ЗНАНИЙ:

- обучающийся должен воспроизводить и объяснять учебный материал с требуемой степенью научной точности и полноты;
- применяются средства оценивания компетенций: тестирование, вопросы по основным понятиям дисциплины и т.п.

Требования по формированию задания на оценку УМЕНИЙ:

- обучающийся должен решать типовые задачи (выполнять задания) на основе воспроизведения стандартных алгоритмов решения;

Требования по формированию задания на оценку навыков и (или) ОПЫТА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ:

- обучающийся должен решать усложненные задачи (выполнять задания) на основе приобретенных знаний, умений и навыков, с их применением в определенных ситуациях;
- применяются средства оценивания компетенций: задания требующие многошаговых решений как в известной, так и в нестандартной ситуациях, задания, требующие поэтапного решения и развернутого ответа, ситуационные задачи, проектная деятельность, задания расчетно-графического типа. Средства оценивания компетенций выбираются в соответствии с заявленными результатами обучения по дисциплине.

Процедура выставления оценки доводится до сведения обучающихся в течение месяца с начала изучения дисциплины путем ознакомления их с технологической картой дисциплины, которая является неотъемлемой частью рабочей учебной программы по дисциплине.

В результате оценивания компетенций на различных этапах их формирования по дисциплине студенту начисляются баллы по шкале, указанной в рабочей учебной программе по дисциплине.

7.3. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания

Успешность усвоения дисциплины характеризуется качественной оценкой на основе листа оценки сформированности компетенций, который является приложением к зачетно-экзаменационной ведомости при проведении промежуточной аттестации по дисциплине.

Критерии оценивания компетенций

Компетенция считается сформированной, если теоретическое содержание курса освоено полностью; при устных собеседованиях студент исчерпывающе, последовательно, четко и логически стройно излагает учебный материал; свободно справляется с задачами, вопросами и другими видами заданий, требующих применения знаний, использует в ответе дополнительный

материал; все предусмотренные рабочей учебной программой задания выполнены в соответствии с установленными требованиями, студент способен анализировать полученные результаты; проявляет самостоятельность при выполнении заданий, качество их выполнения оценено числом баллов от 86 до 100, что соответствует *повышенному уровню* сформированности компетенции.

Компетенция считается сформированной, если теоретическое содержание курса освоено полностью; при устных собеседованиях студент последовательно, четко и логически стройно излагает учебный материал; справляется с задачами, вопросами и другими видами заданий, требующих применения знаний; все предусмотренные рабочей учебной программой задания выполнены в соответствии с установленными требованиями, студент способен анализировать полученные результаты; проявляет самостоятельность при выполнении заданий, качество их выполнения оценено числом баллов от 61 до 85,9, что соответствует *пороговому уровню* сформированности компетенции.

Компетенция считается несформированной, если студент при выполнении заданий не демонстрирует знаний учебного материала, допускает ошибки, неуверенно, с большими затруднениями выполняет практические работы, не демонстрирует необходимых умений, доля невыполненных заданий, предусмотренных рабочей учебной программой составляет 55 %, качество выполненных заданий не соответствует установленным требованиям, качество их выполнения оценено числом баллов ниже 61, что соответствует *допороговому уровню*.

Шкала оценки уровня освоения дисциплины

Качественная оценка может быть выражена: в процентном отношении качества усвоения дисциплины, которая соответствует баллам, и переводится в уровневую шкалу и оценки «отлично» / 5, «хорошо» / 4, «удовлетворительно» / 3, «неудовлетворительно» / 2, «зачтено», «не зачтено». Преподаватель ведет письменный учет текущей успеваемости студента в соответствии с технологической картой по дисциплине.

Шкала оценки результатов освоения дисциплины, сформированности компетенций

Шкалы оценки уровня сформированности компетенции (й)		Шкала оценки уровня освоения дисциплины		
Уровневая шкала оценки компетенций	100 балльная шкала, %	100 балльная шкала, %	5-балльная шкала, дифференцированная оценка/балл	недифференцированная оценка
допороговый	ниже 61	ниже 61	«неудовлетворительно» / 2	не зачтено
пороговый	61-85,9	70-85,9	«хорошо» / 4	зачтено
		61-69,9	«удовлетворительно» / 3	зачтено
повышенный	86-100	86-100	«отлично» / 5	зачтено

8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

8.1. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины

Списки основной литературы

1. Проектирование костюма [Электронный ресурс] : учеб. для вузов по специальности 54.03.01 "Дизайн" / Л. А. Сафина [и др.]. - Документ Bookread2. - М. : ИНФРА-М, 2016. - 238 с. : ил. - Режим доступа: <http://znanium.com/bookread2.php?book=538219#>.
2. Шпаков, П. С. Основы компьютерной графики [Электронный ресурс] : учеб. пособие для вузов по направлениям подгот. "Гор. дело" и "Физ. процессы горного или нефтегазового

производства" / П. С. Шпаков, Ю. Л. Юнаков, М. В. Шпакова ; Сиб. федер. ун-т. - Документ Bookread2. - Красноярск : СФУ, 2014. - 397 с. - Режим доступа: <http://znanium.com/bookread2.php?book=507976>.

Списки дополнительной литературы

3. Гейл, К. Мода и текстиль: рождение новых тенденций [Текст] / К. Гейл, Я. Каур ; [пер. с англ. Т. О. Ежов ; науч. ред. Т. В. Кулахметова]. - Минск : Гревцов Паблишер, 2009. - 227 с.
4. Иттен, И. Искусство формы. Мой форкурс в Баухаузе и других школах [Текст] / И. Иттен ; [пер. с нем. Л. Монахова]. - Изд. 5-е. - М. : Изд. Д. Аронов, 2013. - 136 с. : ил.
5. Каршакова, Л. Б. Компьютерное формообразование в дизайне [Текст] : учеб. пособие для бакалавров и магистров вузов по направлению подгот. "Информ. системы и технологии" профиль "Информ. технологии в дизайне" / Л. Б. Каршакова, Н. Б. Яковлева, П. Н. Бесчастнов. - М. : ИНФРА-М, 2015. - 240 с. : ил. - (Высшее образование. Бакалавриат)
6. Степучев, Р. А. Кимберлит костюмографического языка [Текст] : учеб. пособие для вузов по специальностям "Худож. проектирование текстил. изделий", "Худож. проектирование костюма" / Р. А. Степучев. - М. : МГТУ им. А. Н. Косыгина, 2007. - 415 с.
7. Степучев, Р. А. Костюмографика [Электронный ресурс] : учеб. пособие для вузов по направлению "Худож. проектирование изделий текстил. и лег. пром-сти" / Р. А. Степучев. - Документ Adobe Acrobat. - М. : Академия, 2008. - 51,5 МБ, 286 с. - Режим доступа: <http://elibr.tolgas.ru>.

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

1. Библиотекар.Ру [Электронный ресурс] : электронная библиотека. - Режим доступа: <http://www.bibliotekar.ru>. - Загл. с экрана.
2. Российский дизайнерский форум [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://www.deforum.ru>. - Загл. с экрана.
3. РОССИЙСКИЙ ПЕЧАТНИК [Электронный ресурс]. : журнал. - Режим доступа: <http://www.printer-publisher.ru/print/24/index.php>. - Загл. с экрана.
4. Электронная библиотечная система Поволжского государственного университета сервиса [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://elibr.tolgas.ru/>. - Загл. с экрана.
5. Электронно-библиотечная система Znanium.com [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://znanium.com/>. - Загл. с экрана.

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

Краткая характеристика применяемого программного обеспечения

№ п/п	Программный продукт	Характеристика	Назначение при освоении дисциплины
1	Windows	XP или 7	Подготовка к практическим (семинарским) занятиям, самостоятельная работа
4	Microsoft Word	1997-2003 и выше	Подготовка к практическим (семинарским) занятиям, самостоятельная работа, подготовка докладов
5	Adobe Photoshop	Растровый графический редактор,	Подготовка к практическим (семинарским) занятиям, самостоятельная работа. для рисования и редактирования изображений.
6	Adobe Illustrator	Векторный графический редактор.	Подготовка к практическим (семинарским) занятиям, самостоятельная работа. для рисования и редактирования изображений.

10.Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Специально оборудованные кабинеты и аудитории

№	Наименование оборудованных учебных кабинетов и (или) аудиторий	Основное специализированное оборудование
1	Аудитория для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, выполнения практических работ, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, а также помещения для самостоятельной работы и помещения для хранения учебного оборудования.	Специализированная мебель и технические средства обучения. Компьютерная техника с возможностью подключения к сети Интернет и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду университета и технические средства обучения, служащие для представления учебной информации

11. Примерная технологическая карта дисциплины «Компьютерная графика в костюме»

Институт (факультет) ДТиСТ

кафедра «ДиХПИ»

для студентов направления подготовки 54.03.03 «Искусство костюма текстиля»

направленности (профиля) «Художественное проектирование костюма»

[illegible]

