

**УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«МОСКОВСКИЙ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННЫЙ ИНСТИТУТ»  
Факультет дизайна**

**Кафедра «Дизайн костюма»**

**УТВЕРЖДАЮ**  
Первый проректор,  
к.ф.н., доцент  
\_\_\_\_\_ М.К.Ясменко  
« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2022 г.

**Б1.В.ОД.7 КОМПЬЮТЕРНОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ**

рабочая программа дисциплины  
для обучающихся по направлению подготовки  
54.03.01 Дизайн  
направленность (профиль) «Дизайн костюма»

Квалификация (степень) выпускника  
Бакалавр

Форма обучения (очная, очно-заочная)

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

Сертификат: 01E9C3C6006DAF30804219E4D75F068CD2  
Владелец: Егоров Алексей Анатольевич  
Действителен: с 16.12.2022 до 16.03.2024

Москва  
2022

Разработчик:  
Черемушкина А.Е., преподаватель, член ТСХР

---

*подпись*

---

*дата*

Основная профессиональная образовательная программа направления подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) подготовки «Дизайн костюма» рассмотрена и одобрена на заседании кафедры «Дизайн костюма» от 16 июня 2022 г., протокол № 11.

Зав. кафедрой ДК, к.т.н., доцент, член ТСХР

Ерёмкин Д. И.

Программа утверждена на заседании Ученого Совета УВО МХПИ  
«23» июня 2022 г. протокол № 10

ОПОП ВО направления подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) подготовки «Дизайн костюма» согласована с представителями работодателей и академических сообществ:

Рецензенты:

Ляхова Н.Б. – Профессор Высшей школы дизайна ФГБОУ ВО РГУТИС (Российский государственный университет туризма и сервиса), Член Творческого Союза Художников России и Международной Федерации Художников, Член МОА «Союз Дизайнеров», Член Творческого Союза Дизайнеров г. Москвы (Координационный совет творческих союзов г. Москвы).

Блинова А.Ф. – Генеральный директор ООО «Дизайн студия «Силуэт»»

Согласовано:

Ученый секретарь, к.ф.н., доцент

Т.А. Чикаева

Декан факультета дизайна, доцент

В.М. Мирошникова

## СОДЕРЖАНИЕ

1 Цели и задачи освоения дисциплины.....	4
2 Место дисциплины в структуре ОПОП ВО.....	5
3 Требования к уровню освоения содержания дисциплины.....	6
4 Объём, структура и содержание дисциплины (модуля).....	7
4.1 Содержание разделов дисциплины.....	8
4.2 Объём дисциплины и виды учебной работы.....	12
4.3. Структура дисциплины.....	15
5 Образовательные технологии.....	26
6 Оценочные средства для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации.....	27
6.1 Оценочные средства для текущего контроля.....	27
6.2 Оценочные средства для промежуточной аттестации.....	28
7 Учебно-методическое обеспечение дисциплины (модуля).....	29
7.1 Основная литература.....	29
7.2 Дополнительная литература.....	30
7.3 Периодические издания.....	30
7.4 Интернет-ресурсы.....	30
7.5. Методические указания к практическим занятиям .....	30
7.6 Методические указания к самостоятельной работе.....	31
7.7 Программное обеспечение современных информационно- коммуникационных технологий .....	32
8 Условия реализации программы для обучающихся инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья .....	32
9 Материально-техническое обеспечение дисциплины.....	32

## 1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Цели и задачи изучения дисциплины «Компьютерное проектирование» полностью взаимосвязано с общими целями ГОС ВПО по направлению «Дизайн костюма». Подготовка студентов осуществляется с целью обучения и развития у студентов навыков и умений использования компьютера и периферийных устройств в процессе решении творческих задач проектирования костюма и выполнения сопутствующих проектов по графике костюма. Основной целью дисциплины является обучение студентов использованию графических компьютерных редакторов применительно к творческим и техническим задачам проектирования костюма. Изучение предмета «Компьютерное проектирование» основано на освоении студентом команд и инструментов универсальных программ векторной и растровой графики в соответствии установленным ГОС ВПО требованиям по специальности. Данные умения могут быть использованы студентами в разработке проектов моделей одежды и авторских или промышленных коллекций. Также освоение навыков работы с графическими редакторами позволят студенту при желании разрабатывать графические материалы презентационного и рекламного характера для продвижении авторской торговой марки, реализуемую в этикетках, упаковке, буклетах, визитках и плакатах.

Курс дисциплины «Компьютерное проектирование костюма» обеспечивает формирование у студентов практических навыков и способностей к самостоятельному аналитическому мышлению в процессе художественно-проектной деятельности с использованием современных компьютерных технологий в области разработки, проектирования, технического сопровождения изготовления и презентации разработанного костюма.

Курс направлен на освоение и приобретение практических и профессиональных навыков необходимых студенту в области проектной и художественно-технической деятельности.

В подготовке специалистов дизайнеров курс компьютерного проектирования является универсальной исходной базой для профессионально понимания студентом законов и принципов соотношения художественного и технического эскизов костюма. Знание принципов работы универсальных графических редакторов это необходимое условие для профессиональной работы дизайнера в ускоренных условиях современных требований к проектированию и производству одежды. Курс «Компьютерное проектирование» является непосредственным продолжением предметом «Инновационные технологии в дизайне костюма» которое обеспечивает взаимосвязь художественно-проектных дисциплин специальности «Дизайн костюма»

Роль и значение данной дисциплины обусловлены тем, что это абсолютно необходимая ступень в том огромном объеме информации, которым должен овладеть студент-дизайнер одежды.

Рабочая программа содержит обязательные для изучения темы по дисциплине, которые решают задачи:

- обучения студентов основным правилам и закономерностям создания эскиза, в электронном виде корректно выполненного и адекватно совместимого с электронными ресурсами просмотра информации;

- обучения профессиональным навыкам работы с художественным и техническим вариантами эскизирования, применяемыми в проектировании одежды;
- воспитания чувства меры в поисках художественной выразительности проектируемого изделия в соответствии с пожеланиями к исполнению эскиза костюма.

## **2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО**

Дисциплина «Компьютерное проектирование» изучается студентами, обучающимися по направлению подготовки бакалавров «Дизайн» профиль Дизайн костюма, и является обязательной дисциплиной вариативной части основной образовательной программы.

В ФГОС ВПО по направлению подготовки «Дизайн» областью профессиональной деятельности бакалавров является творческая деятельность по формированию эстетически выразительной предметно-пространственной среды, интегрирующая художественную, инженерно-конструкторскую и научную деятельность, направленную на создание и совершенствование высокоэстетичной, конкурентоспособной отечественной продукции, способствующей развитию экономики, повышению уровня культуры и жизни населения.

Основными требованиями, предъявляемыми к результатам освоения дисциплины бакалавриата «Компьютерное проектирование» в аспекте художественно-проектной деятельности дизайнера одежды являются:

- способность разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи;
- способность использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания дизайн проекта;
- умение комплексно владеть функциональными техническими способами решений в процессе разработки дизайна костюма.

Необходимость компьютерной подготовки будущих бакалавров дизайна диктуется современными возросшими требованиями к дизайнеру и его деятельности, поскольку результатом модернизированного процесса художественного проектирования является продукт дизайна - изделие, оптимально решенное с точки зрения технологии, экономики и эстетики.

В качестве факторов, определяющих сущность художественно-технической компьютерной профессиональной компетенции будущих бакалавров дизайна, можно выделить:

- мотивацию и личностные качества учащихся, необходимые для осуществления самостоятельной творческой художественно-проектной деятельности;
- знания и умения в области электронной художественно-проектной деятельности;
- способность и готовность применять полученные знания и умения в области дизайна на практике.

Обращаясь к структуре компетенций, необходимо отметить, что для успешного освоения изучения дисциплины «Компьютерное проектирование» студент должен владеть следующими компетенциями:

В процессе обучения дисциплине « Компьютерное проектирование» студент должен приступить к формированию следующих профессиональных компетенций:

Способность использовать традиционные и новые художественно-графические техники, цветовые решения и композиционные приемы для проектирования, способы и методы пластического моделирования формы (ПК-1)

Знания, полученные в результате изучения дисциплины, являются базовыми для освоения студентами профессиональных умений, получения опыта профессиональной деятельности и написания выпускной квалификационной работы

Дисциплина «Компьютерное проектирование» сопутствует развитию знаний, навыков, умений, формируемых в следующих дисциплинах:

Б1.Б.10 Проектирование;

Б1.В.ОД.6 Материаловедение;

Б1.В.ОД.8 Макетирование;

Б1.В.ОД.4 Костюмографика;

Б1.В.ОД.5 История костюма и кроя;

Б1.В.В.ОД.1 Выполнение проекта в материале;

Б1.В. ОД. 9 Архитектоника;

### **3.ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

Уровень владения художественно-проектных компетенций определяют как интегративное качество личности, отражающее ее готовность и способность использовать знания и умения в области художественно-проектной деятельности для решения профессиональных задач, реализуя при этом профессионально-значимые личностные качества.

В результате изучения дисциплины «Компьютерное проектирование» студент должен иметь представление об основных электронных ресурсах и универсальных графических редакторах, а также их взаимосвязи и закономерностях применения. Студент должен уверенно владеть и применять полученные навыки компьютерного изображения одежды в рамках разрабатываемых проектов.

Студент должен знать:

- основные понятия, связанные с проектной деятельностью в области компьютерного дизайна костюма и сопутствующей продукции;
- закономерности и принципы создания электронного художественного изображения костюма;

- этапы и способы создания электронных изображений образов художественного проектирования;
- методы и техники электронного художественного проектирования;

Уметь:

- самостоятельно организовать процесс работы над электронным дизайн проектом;
- владеть приемами организации проектного материала в электронном виде для передачи художественно-проектного замысла.
- выбирать и выражать дизайнерскую идею доступными электронными графическими средствами.
- ориентироваться и владеть приемами сбора информации в электронном виде посредством существующих Интернет ресурсов;

Владеть:

- графическими приемами для достижения художественной выразительности и модных пластических форм в электронных графических разработках дизайна одежды.
- Приёмами электронного графического изображения фигуры человека в костюме.
- Навыками сбора, анализа, изучения и презентации в электронном виде необходимой информации - прогнозирование форм и тенденций развития костюма.
- Методами организации творческого процесса самостоятельного обучения - поиск информации в Интернет-ресурсах.

Форма аттестации — экзамен.

#### **4. ОБЪЁМ, СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

Дисциплина относится к циклу специальных и имеет общий объем 144 часа.

Дисциплина изучается в течение 3,4,5 семестров для ОФО, ОЗФО и ЗФО.

Для выполнения и усвоения задач учебной дисциплины информация преподносится в виде лекций, обсуждения лучших студенческих работ из методического фонда работ студентов вуза. Занятия состоят из лекций, лекций-визуализаций, семинаров и практических занятий, благодаря которым студенты приобретают навыки и мастерство по данной дисциплине.

Дисциплина так же предусматривает объемную самостоятельную работу студентов по закреплению полученных знаний в ходе практических занятий. В обсуждении самостоятельно выполненных студентом заданий принимает участие вся группа.

##### **4.1. Содержание разделов дисциплины**

#### **РАЗДЕЛ 1. ОСНОВЫ ЭСКИЗИРОВАНИЯ ОДЕЖДЫ В ВЕКТОРНОМ ГРАФИЧЕСКОМ РЕДАКТОРЕ.**

**ТЕМА 1:** Создание векторного эскиза одежды на основе реального изображения. Многослойная и многостраничная организация векторного эскиза и

способы использования слоев и страниц в организации рабочего пространства. Трассировка растрового изображения, как один из способов создания электронного эскиза одежды.

**ЗАДАНИЕ:** требуется выполнить несколько векторных иллюстраций в одном документе, но в различных слоях путем трассировки растрового изображения.

**ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ:** Выполнить зарисовки одежды на фигуре человека в различных фэшн позициях и в различных векторных техниках изученных на занятии.

**ВЫПОЛНЕНИЕ:** в векторном графическом редакторе на формате листа альбомной ориентации А4, разрешение не менее 300 dpi, цветовая среда CMYK

**ТЕМА 2:** Фигура человека и способы ее изображения в векторном формате. Способы векторной стилизации движения фигуры человека и пластики изменений формы одежды. Способы передачи пластических свойств материала графическими средствами векторного редактора.

**ЗАДАНИЕ:** требуется выполнить несколько векторных иллюстраций с акцентом на изображение фигуры человека во взаимодействии с пластикой одежды.

**ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ:** Выполнить зарисовки одежды на фигуре человека в различных фэшн позициях и в различных векторных техниках.

**ВЫПОЛНЕНИЕ:** в векторном графическом редакторе на формате листа альбомной ориентации А4, разрешение не менее 300 dpi, цветовая среда CMYK

**ТЕМА 3:** Понятия электронная фэшн иллюстрация Фэшн иллюстрация и варианты ее исполнения в векторном графическом редакторе. Образно-ассоциативное изображение одежды выполненное, как иллюстрация в векторном формате.

**ЗАДАНИЕ:** требуется выполнить несколько электронных фэшн иллюстраций на одну выбранную модель из современного массмаркета и на одну или несколько выбранных моделей из собственных коллекций;

**ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ:** познакомить студента с основными электронными информационными источниками модной индустрии. Разобрать определения понятий применяемых в электронном проектировании и эскизировании одежды. Выполнить эскизы одежды в различных векторных техниках.

**ВЫПОЛНЕНИЕ:** в векторном графическом редакторе на формате листа альбомной ориентации А4, разрешение не менее 300 dpi, цветовая среда CMYK

**ТЕМА 4:** Понятия электронная флэт фэшн иллюстрация. Флет фэшн иллюстрация и варианты ее исполнения в векторном графическом редакторе. Образно-ассоциативное изображение одежды выполненное, как иллюстрация в векторном формате.

**ЗАДАНИЕ:** требуется выполнить несколько электронных флет фэшн иллюстраций на одну выбранную модель из современного массмаркета и на одну или несколько выбранных моделей из собственных коллекций;

**ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ:** познакомить студента с основными электронными информационными источниками модной индустрии. Разобрать определения понятий применяемых в электронном проектировании и эскизировании одежды. Выполнить эскизы одежды в различных векторных техниках.



**ВЫПОЛНЕНИЕ:** в векторном графическом редакторе на формате листа альбомной ориентации А4, разрешение не менее 300 dpi, цветовая среда CMYK

## РАЗДЕЛ 2. ТЕХНИЧЕСКИЙ ЭСКИЗ ОДЕЖДЫ В ВЕКТОРНОМ ГРАФИЧЕСКОМ РЕДАКТОРЕ

**ТЕМА 5:** Понятие электронный технический эскиз. Технический эскиз и варианты его исполнения в векторном графическом редакторе. Варианты применения технического эскиза. Составление презентационных коллажей в векторной и растровой графической среде.

**ЗАДАНИЕ:** требуется выполнить несколько электронных технических эскизов на одну выбранную модель из современного массмаркета и на одну или несколько выбранных моделей из собственных коллекций;

Требуется собрать электронную визуальную информацию для составления презентационного коллажа и выполнить сам коллаж в векторном и растровом вариантах.

**ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ:** познакомить студента с основными электронными информационными источниками модной индустрии. Разобрать определения понятий применяемых в электронном проектировании и эскизировании одежды. Выполнить коллажи и эскизы одежды в различных векторных техниках.

**ВЫПОЛНЕНИЕ:** в векторном графическом редакторе на формате листа альбомной ориентации А4, разрешение не менее 300 dpi, цветовая среда CMYK.

**ТЕМА 6:** Технический эскиз и разработка авторской фурнитуры для проектируемого изделия. Варианты разработки и применения различной фурнитуры в одном дизайн продукте. Создание палитры кистей для разработки фурнитуры. Составление фурнитурной карты, как необходимого продолжения технического эскиза модели.

**ЗАДАНИЕ:** требуется выполнить несколько электронных технических эскизов на одну выбранную модель и разработать несколько вариантов комплектов фурнитуры возможной к применению в данной модели.

**ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ:** познакомить студента с основными электронными информационными источниками модной индустрии. Разобрать определения понятий применяемых в электронном проектировании и эскизировании одежды. Выполнить эскизы одежды и фурнитуры в различных векторных техниках.

**ВЫПОЛНЕНИЕ:** в векторном графическом редакторе на формате листа альбомной ориентации А4, разрешение не менее 300 dpi, цветовая среда CMYK.

**ТЕМА 7:** Цвет, как один из основных и необходимых элементов для векторного изображения одежды. Разработка собственных гармоничных палитр цветов.

**ЗАДАНИЕ:** требуется выполнить несколько электронных технических эскизов на одну выбранную модель и оформить эскизы созданными палитрами цветов и текстур возможными к применению в данной модели.

**ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ:** Разобрать определения понятий применяемых в электронном проектировании и эскизировании одежды. Выполнить эскизы одежды в различных векторных техниках с применением выбранных цветовых и текстурных палитр.

**ВЫПОЛНЕНИЕ:** в векторном графическом редакторе на формате листа альбомной ориентации А4, разрешение не менее 300 dpi, цветовая среда CMYK.

**ТЕМА 8:** Фактура ткани и текстура, как необходимые элементы для векторного изображения одежды. Разработка собственных палитр текстур и фактур. Способы преобразования встроенных в векторный редактор художественных палитр текстур и фактур.

**ЗАДАНИЕ:** требуется выполнить несколько электронных технических эскизов на одну выбранную модель и оформить эскизы созданными палитрами цветов и текстур возможными к применению в данной модели.

**ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ:** Разобрать определения понятий применяемых в электронном проектировании и эскизировании одежды. Выполнить эскизы одежды в различных векторных техниках с применением выбранных цветовых и текстурных палитр.

**ВЫПОЛНЕНИЕ:** в векторном графическом редакторе на формате листа альбомной ориентации А4, разрешение не менее 300 dpi, цветовая среда CMYK.

### **РАЗДЕЛ 3. СПОСОБЫ ДИЗАЙНЕРСКОЙ РАЗРАБОТКИ ОДЕЖДЫ В ВЕКТОРНОМ ГРАФИЧЕСКОМ РЕДАКТОРЕ**

**ТЕМА 9:** Увеличенные в масштабе конструктивные детали и уточняющие технологические схемы, как необходимые элементы для оформления технического эскиза одежды

**ЗАДАНИЕ:** требуется выполнить несколько электронных технических эскизов на одну выбранную модель и оформить эскизы созданными уточняющими схемами возможными к применению в данной модели.

**ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ:** Разобрать определения понятий применяемых в электронном проектировании и эскизировании одежды. Выполнить эскизы одежды в различных векторных техниках с применением уточняющих деталей.

**ВЫПОЛНЕНИЕ:** в векторном графическом редакторе на формате листа альбомной ориентации А4, разрешение не менее 300 dpi, цветовая среда CMYK.

**ТЕМА 10:** Создание продолжающегося логического ряда модельных предложений технического эскиза на основе перемещения конструктивных деталей и технологических узлов в рамках одной модели.

**ЗАДАНИЕ:** требуется выполнить несколько электронных технических эскизов на одну выбранную модель составляющих логический ряд разработки одного ассортимента вида одежды

**ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ:** Разобрать определения понятий применяемых в электронном проектировании и эскизировании одежды. Выполнить эскизы одежды в различных векторных техниках с применением дизайн способа проектирования - перемещения конструктивных деталей внутри изделия.

**ВЫПОЛНЕНИЕ:** в векторном графическом редакторе на формате листа альбомной ориентации А4, разрешение не менее 300 dpi, цветовая среда CMYK.

**ТЕМА 11:** Брендирование разрабатываемой коллекции. Работа с текстом. Разработка текстовой фурнитуры, шевронов, вышивок и этикеток.

**ЗАДАНИЕ:** требуется выполнить несколько электронных технических эскизов на одну выбранную модель и коллекцию сопутствующей брендированной фурнитуры.

**ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ:** Выполнить эскизы одежды в различных векторных техниках с применением дизайн способа проектирования - текстовое оформление фурнитуры и самого эскиза.

**ВЫПОЛНЕНИЕ:** в векторном графическом редакторе на формате листа альбомной ориентации А4, разрешение не менее 300 dpi, цветовая среда CMYK.

**ТЕМА 12:** Создание презентационной продукции для логического ряда эскизов модели.

**ЗАДАНИЕ:** требуется выполнить несколько электронных предложений по оформлению основных страниц буклетов, каталогов и прочей рекламной продукции для рекламы проектируемой коллекции

**ЦЕЛЬ ЗАДАНИЯ:** Выполнить эскизы основных страниц буклетов, каталогов и прочей рекламной продукции в различных векторных техниках.

**ВЫПОЛНЕНИЕ:** в векторном графическом редакторе на формате листа альбомной ориентации А4, разрешение не менее 300 dpi, цветовая среда CMYK.

## 4.2. Объем дисциплины и виды учебной работы

Таблица 1. Объем и виды учебной работы по дисциплине по ОФО

Вид работы	Трудоемкость, часов (зач. ед./ ак. часы)								Всего
	I сем	II сем	III сем	IV сем	V сем	VI сем	VII сем	VIII сем	
Общая трудоемкость (часы, зачетные единицы)	72	72	108	36	72	72			
Контактная работа обучающихся с преподавателем (контактные часы), всего	60	60	72	30	36	60			
Аудиторная работа, всего:									
Лекции (Л)									
Практические занятия (ПЗ)									
Самостоятельная работа в семестре, всего:	12	12	36	6	36	12			
Практические занятия (ПЗ)									
Самоподготовка (проработка и повторение лекционного материала и анализ полученной на									

занятиях информации, выполнение самостоятельных работ)									
Подготовка к экзамену									
Вид итогового контроля по дисциплине	Диф зач	Диф зач	Диф зач	Диф зач	Диф зач	экз			

Таблица 2. Объем и виды учебной работы по дисциплине по ОЗФО

Вид работы	Трудоемкость, часов (зач.ед./ ак. часы)									
	I сем	II сем	III сем	IV сем	V сем	VI сем	VII сем	VIII сем	IX сем	Всего
Общая трудоемкость (часы, зачетные единицы)	36	36	54	36	36	36				
Контактная работа обучающихся с преподавателем (контактные часы), всего	30	30	36	30	30	30				
Аудиторная работа, всего:										
Лекции (Л)										
Практические занятия (ПЗ)										
Самостоятельная работа в семестре, всего:	6	6	18	6	6	6				
Практические занятия (ПЗ)										
Самоподготовка (проработка и повторение лекционного материала и анализ полученной на занятиях информации, выполнение самостоятельных работ)										
Подготовка к экзамену										
Вид итогового контроля по дисциплине	Диф зач	Диф зач	Диф зач	Диф зач	Диф зач	ЭКЗ				

\* часы и интерактивной форме.

Примерные формы выполнения самостоятельной работы: подготовка и сбор аналитической информации, разработка и исполнение творческих работ и др.

Конкретные задания для самостоятельной работы для каждой группы студентов, формируются преподавателем самостоятельно с учётом уровня подготовки группы, профиля основной образовательной программы, формы обучения, реализуемых в МХПИ научных и творческих проектов.

### 4.3. Структура дисциплины

Таблица 4. Структура дисциплины для ОФО

№	Наименование раздела (темы)	Всего часов	Контактная работа		Самостоятельная работа	Виды текущего контроля	Формируемые и развиваемые компетенции	
			Всего	Аудиторная работа				
				Лекции				ПЗ *
	<b>3 семестр</b>		<b>36</b>		<b>30</b>	<b>6</b>		
I	<b>Раздел I. Основы эскизирования одежды в векторном графическом редакторе</b>				<b>30</b>	<b>6</b>		
1	Тема 1.. Создание векторного эскиза одежды на основе реального изображения. Многослойная и многостраничная организация векторного эскиза				10	2	практикум ОПК-1 ОПК-2 ОПК -4 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4 ПК-5 ПК-6	
2	Тема 2. Фигура человека и способы ее изображения в векторном				10	2	практикум ОПК-1 ОПК-2 ОПК -4	

	формате. Способы векторной стилизации движения фигуры человека и пластики изменений формы одежды. Способы передачи пластических свойств материала графическими средствами векторного редактора						ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4 ПК-5 ПК-6
3	Тема 3. Понятия электронная фэшн иллюстрация Фэшн иллюстрация и варианты ее исполнения в векторном графическом редакторе.				10		практикум ОПК-1 ОПК-2 ОПК-4 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4 ПК-5 ПК-6
	<b>4 семестр</b>				<b>30</b>	<b>6</b>	
	<b>Раздел I. Основы эскизирования одежды в векторном графическом редакторе</b>				<b>10</b>	<b>2</b>	
4	Тема 4. Понятия электронная флэт фэшн иллюстрация. Флет фэшн иллюстрация и варианты ее исполнения в векторном графическом редакторе.				10	2	практикум ОПК-1 ОПК-2 ОПК-4 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4 ПК-5 ПК-6
II	<b>Раздел II. Технический эскиз одежды в векторном графическом редакторе</b>				<b>20</b>	<b>4</b>	

5	Тема 5. Понятие электронный технический эскиз. Технический эскиз и варианты его исполнения.				10	2	практикум	ОПК-1 ОПК-2 ОПК -4 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4 ПК-5 ПК-6
6	Тема 6. Технический эскиз и и разработка авторской фурнитуры для проектируемого изделия. Варианты разработки и применения различной фурнитуры в одном дизайн продукте				10	2	практикум	ОПК-1 ОПК-2 ОПК -4 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4 ПК-5 ПК-6
<b>5 семестр</b>					<b>60</b>	<b>12</b>		
<b>II</b>	<b>Раздел II. Технический эскиз одежды в векторном графическом редакторе</b>				<b>20</b>	<b>4</b>		
7	Тема 7. Цвет, как один из основных и необходимых элементов для векторного изображения одежды. Разработка собственных гармоничных палитр цветов.				10	2	практикум	ОПК-1 ОПК-2 ОПК -4 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4 ПК-5 ПК-6
8	Тема 8 Фактура ткани и текстура, как необходимые элементы для векторного изображения одежды. Разработка собственных палитр текстур и фактур.				10	2	практикум	ОПК-1 ОПК-2 ОПК -4 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4 ПК-5



								ПК-6
<b>III</b>	<b>Раздел III. Способы дизайнерской разработки одежды в векторном графическом редакторе.</b>				<b>40</b>	<b>8</b>		
9	Тема 9. Увеличенные в масштабе конструктивные детали и уточняющие технологические схемы, как необходимые элементы для оформления технического эскиза одежды				10	2	практикум	ОПК-1 ОПК-2 ОПК -4 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4 ПК-5 ПК-6
10	Тема 10. Создание продолжающегося логического ряда модельных предложений технического эскиза на основе перемещения конструктивных деталей и технологических узлов в рамках одной модели				10	2	практикум	ОПК-1 ОПК-2 ОПК -4 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4 ПК-5 ПК-6
11	Тема 11. Брендинг разрабатываемой коллекции. Работа с текстом. Разработка текстовой фурнитуры, шевронов, вышивок и этикеток.				10	2	практикум	ОПК-1 ОПК-2 ОПК -4 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4 ПК-5 ПК-6
12	Тема 12. Создание презентационной продукции для логического ряда эскизов модели.				10	2	практикум	ОПК-1 ОПК-2 ОПК -4 ПК-1 ПК-2 ПК-3

								ПК-4 ПК-5 ПК-6
	Итого:							

\* занятия проводятся в интерактивной форме

Таблица 5. Структура дисциплины для ОЗФО

№	Наименование раздела (темы)	Всего часов	Контактная работа		Самостоятельная работа	Виды текущего контроля	Формируемые и развиваемые компетенции	
			Всего	Аудиторная работа				
				Лекции				ПЗ *
	<b>3 семестр</b>		<b>36</b>		<b>18</b>	<b>18</b>		
I	<b>Раздел I. Основы эскизирования одежды в векторном графическом редакторе</b>				<b>18</b>	<b>18</b>		
1	Тема 1.. Создание векторного эскиза одежды на основе реального изображения. Многослойная и многостраничная организация векторного эскиза				6	6	практикум ОПК-1 ОПК-2 ОПК -4 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4 ПК-5 ПК-6	
2	Тема 2. Фигура человека и способы ее изображения в векторном формате. Способы векторной стилизации движения фигуры человека и пластики				6	6	практикум ОПК-1 ОПК-2 ОПК -4 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4	

	изменений формы одежды. Способы передачи пластических свойств материала графическими средствами векторного редактора						ПК-5 ПК-6
3	Тема 3. Понятия электронная фэшн иллюстрация Фэшн иллюстрация и варианты ее исполнения в векторном графическом редакторе.				6	6	практикум ОПК-1 ОПК-2 ОПК -4 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4 ПК-5 ПК-6
<b>4 семестр</b>					<b>18</b>	<b>18</b>	
	<b>Раздел I. Основы эскизирования одежды в векторном графическом редакторе</b>				<b>6</b>	<b>6</b>	
4	Тема 4. Понятия электронная флэт фэшн иллюстрация. Флет фэшн иллюстрация и варианты ее исполнения в векторном графическом редакторе.				6	6	практикум ОПК-1 ОПК-2 ОПК -4 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4 ПК-5 ПК-6
II	<b>Раздел II. Технический эскиз одежды в векторном графическом редакторе</b>				<b>12</b>	<b>12</b>	
5	Тема 5. Понятие электронный технический эскиз. Технический эскиз и варианты его исполнения.				6	6	практикум ОПК-1 ОПК-2 ОПК -4 ПК-1 ПК-2

								ПК-3 ПК-4 ПК-5 ПК-6
6	Тема 6. Технический эскиз и разработка авторской фурнитуры для проектируемого изделия. Варианты разработки и применения различной фурнитуры в одном дизайн продукте				6	6	практикум	ОПК-1 ОПК-2 ОПК-4 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4 ПК-5 ПК-6
<b>5 семестр</b>					<b>18</b>	<b>54</b>		
<b>II</b>	<b>Раздел II. Технический эскиз одежды в векторном графическом редакторе</b>				<b>6</b>	<b>18</b>		
7	Тема 7. Цвет, как один из основных и необходимых элементов для векторного изображения одежды. Разработка собственных гармоничных палитр цветов.				3	9	практикум	ОПК-1 ОПК-2 ОПК-4 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4 ПК-5 ПК-6
8	Тема 8 Фактура ткани и текстура, как необходимые элементы для векторного изображения одежды. Разработка собственных палитр текстур и фактур.				3	9	практикум	ОПК-1 ОПК-2 ОПК-4 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4 ПК-5 ПК-6
<b>III</b>	<b>Раздел III. Способы дизайнерской</b>				<b>12</b>	<b>36</b>		

	<b>разработки одежды в векторном графическом редакторе.</b>							
9	Тема 9. Увеличенные в масштабе конструктивные детали и уточняющие технологические схемы, как необходимые элементы для оформления технического эскиза одежды				3	9	практикум	ОПК-1 ОПК-2 ОПК -4 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4 ПК-5 ПК-6
10	Тема 10. Создание продолжающегося логического ряда модельных предложений технического эскиза на основе перемещения конструктивных деталей и технологических узлов в рамках одной модели				3	9	практикум	ОПК-1 ОПК-2 ОПК -4 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4 ПК-5 ПК-6
11	Тема 11. Брендирование разрабатываемой коллекции. Работа с текстом. Разработка текстовой фурнитуры, шевронов, вышивок и этикеток.				3	9	практикум	ОПК-1 ОПК-2 ОПК -4 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4 ПК-5 ПК-6
12	Тема 12. Создание презентационной продукции для логического ряда эскизов модели.				3	9	практикум	ОПК-1 ОПК-2 ОПК -4 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4 ПК-5 ПК-6

Итого:								
--------	--	--	--	--	--	--	--	--

## 5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

При организации обучения по дисциплине, используются в совокупности традиционные образовательные технологии, информационно-коммуникативные и инновационные образовательные технологии. Совмещение методов обучения направлено на повышение качества преподавания и подготовки студентов и представляет собой совокупность занятий различного вида:

- Информационная лекция – последовательное изложение материала в дисциплинарной логике.
- Практические занятия, посвященные освоению конкретных умений и навыков по предложенной схеме.
- Лекция-визуализация – изложение содержание темы занятия сопровождается демонстрацией иллюстративных учебных материалов.
- Занятия с использованием медиа ресурсов, электронных библиотек и Интернет.

Оценка качества подготовки обучающихся осуществляется в двух основных направлениях:

- 1) оценка уровня освоения дисциплин,
- 2) оценка уровня формирования компетенций по освоению учебных дисциплин, междисциплинарных курсов и модулей в соответствии с разработанными комплексами оценочных средств.

Текущий контроль успеваемости является основным механизмом оценки качества достижения образовательных результатов обучающихся при освоении профессиональной образовательной программы и осуществляется с целью определения качества освоения обучающимися содержания дисциплины для оценки степени достижения обучающимися состояния, определяемого целевыми установками дисциплины

Текущий контроль знаний осуществляется для всех студентов, обучающихся по дисциплине. Основными задачами текущего контроля знаний, являются:

- проверка хода и качества усвоения учебного материала студентами;
- приобретение и развитие навыков самостоятельной работы студентов;
- совершенствование методики проведения занятий;
- упрочение обратной связи между преподавателем и студентами;
- мониторинг результатов образовательной деятельности;
- корректировка образовательных достижений.

Текущий контроль знаний проводится на любом из видов учебных занятий в пределах учебного времени, отведённого на соответствующую учебную дисциплину. Для его проведения преподаватель обеспечивает разработку и

формирование комплекса заданий, используемых для проведения текущего контроля знаний, который может быть проведен как:

- общий просмотр самостоятельно выполненных творческих заданий
- сравнительный просмотр графических заданий выполненных в аудитории
- независимый обзор собранных материалов для графической переработки

## **6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ**

Текущий контроль знаний осуществляется на каждом занятии. Промежуточная аттестация в форме экзамена проводится в период сессии. Реализуется рейтинговая 100 балльная система оценки. Для допуска к аттестации необходимо набрать не менее 51 балла.

### **6.1. Оценочные средства текущего контроля.**

В соответствии с рейтинговой системой, текущий контроль производится в течение каждого семестра путем балльной оценки качества усвоения теоретического материала и результатов практической деятельности-выполнения творческих заданий. Демонстрацией своих творческих работ студенты должны показать понимание и знания вопросов:

- Что называют векторным изображением?
- Варианты векторных изображений применяемых в дизайне одежды?
- Форматы сохранения рабочих вариантов векторных изображений?
- Форматы экспорта векторных изображений для быстрого просмотра без редактирования?
- Из каких элементов состоит основная рабочая среда векторной программы?
- Что такое многостраничный векторный документ?
- Как изменить размер и количество страниц в векторном документе?
- Что такое многослойный векторный документ?
- Какой универсальный электронный формат документа позволяет увидеть изображения, сделанные в векторном редакторе
- Инструмент перо и какие его параметры возможно изменить?
- Что такое инструмент заливка и как можно изменить параметры заливки?
- Что называют фэшн иллюстрацией?
- Что такое флэт фэшн иллюстрация?
- Что такое технический эскиз?
- Что такое цветовая палитра документа?
- Какие цветовые палитры существуют в базе данных графического редактора?
- Как создать или где скачать и сохранить собственную палитру цветов?

- Что такое инструмент кисть и как создать или где скачать собственный набор векторных кистей?
- Какие палитры кистей есть в базе данных графического редактора?
- Какие существуют инструменты создания векторного изображения модели костюма?
- Что такое текстурная палитра векторного редактора?
- Какие палитры текстур существуют в базе данных графического редактора?
- Как создать собственную палитру текстур?
- Какие существуют варианты оформления технического эскиза модели?
- Области применения технического эскиза модели?
- Что такое инструмент текст и какие свойства этого инструмента можно изменить?
- Что такое инструмент перетекание и способы изменения параметров этого инструмента?
- Что такое инструмент поворот и его применение в создании технического эскиза?
- В чем различие между векторным и растровым изображениями костюма?

## 6.2 Оценочные средства для промежуточной аттестации

Проверяемые компетенции ОПК-1 ОПК-2 ОПК-4 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4 ПК-5 ПК-6.

Требования к промежуточной и итоговой аттестациям предусмотрены в виде экзаменационных-просмотров, завершающих каждый семестр.

К экзамену студент должен подготовить минимум 4 планшета формата А1, оформленные скомпонованными по видам заданий работами: графическими упражнениями, зарисовками, форэскизами, эскизами и т.д., в соответствии с заданиями, полученными на занятиях.

В МХПИ применяется рейтинговая система оценки по дисциплине.

Количество баллов по дисциплине «Компьютерное проектирование» распределяется следующим образом:

Работа в аудитории (посещение лекций, семинаров, подготовка к семинарам, участие в работе круглых столов)	до 50 баллов
Выполнение творческих заданий	до 40 баллов
Оформление экспозиции на экзамене	до 10 баллов

Полученная оценка в 100 балльной системе переводится по следующей схеме:

0-50 баллов	неудовлетворительно
51-70 баллов	удовлетворительно
70-84 баллов	хорошо
85-100 баллов	отлично



Студент, получивший 51 балл и более, признаётся освоившим дисциплину «Компьютерное проектирование» в объёме 3 зачётных единиц.

## **7 УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

### **7.1. Основная литература**

1. Сабило Н. И. Орнаментальная текстильная композиция. Основы построения: учебное пособие Самара: Самарский государственный архитектурно-строительный университет, 2008 Объем: 70 стр.
2. [https://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_view\\_red&book\\_id=143497](https://biblioclub.ru/index.php?page=book_view_red&book_id=143497)
3. Докучаева О. И. Форма и формообразование в костюме: учебное пособие Москва, Берлин: Директ-Медиа, 2018 Объем: 197 стр  
[https://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_view\\_red&book\\_id=491936](https://biblioclub.ru/index.php?page=book_view_red&book_id=491936)
4. набросок как средство графического изображения костюма: учебное пособие Автор: Гнатюк О. А. Дисциплина: Рисунок Академический рисунок Дизайн Жанр: Учебники и учебные пособия для вузов Допущено УМС ФГБОУ ВПО «УралГАХА» в качестве учебного пособия для студентов, обучающихся по направлению подготовки бакалавров и магистров 072500 «Дизайн», профиль подготовки «Дизайн костюма» Екатеринбург: Архитектон, 2015 Объем: 80 стр.  
[https://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_view\\_red&book\\_id=436839](https://biblioclub.ru/index.php?page=book_view_red&book_id=436839)

### **7.2. Дополнительная литература**

1. Белянин М.В. «Photoshop CS3» – М.: NT Press, 2008. – 438 с.
2. Бесчастнов Н.П. Графика текстильного орнамента. – М.: МГТУ им. А.Н. Косыгина, Совьяж Бево, 2004. – 431 с.
3. Бесчастрюв Н.П., Журавлева Т.А. Художественное проектирование текстильного печатного рисунка. Учебное пособие. – М: МГТУ, 2003. – 294 с.
4. Герчук Ю.Я. Что такое орнамент? – М., Галарт, 1998. – 328 с.
5. Иттен И, Искусство цвета – М.: Изд. Д.Аронов, 2001. – 96 с.
6. Иттен И. Искусство формы. – М.: Издатель Д. Аронов, 2001. – 138 с.
7. Кандинский В.В. Точка и линия на плоскости. – СПб.: Азбука-классика, 2005. – 232 с.
8. Козлов В.Н. Основы художественного оформления текстильных изделий: Учебник для вузов. – М., 1981. – 264 с.
9. Козлова Т.В., Рывтинская Л.Б., Тимашева З.Н. Моделирование и художественное оформление женской и детской одежды. – М., Легпромбыгиздат, 1990. – 320 с.
10. Пономаренко С.И. Пиксел и вектор. Принципы цифровой графики. – СПб.: БХВ-Петербург, 2002. – 496 с.

### **7.3. Периодические издания**

«Close up detail» модный аналитический журнал

«Collezione woman» модный аналитический журнал  
«Zoom on fashion» модный аналитический журнал  
«Precollection» модный аналитический журнал

#### **7.4. Интернет-ресурсы**

Коммерческий трендсеттор моды <https://wgsn.com>

Коммерческий трендсеттор моды <https://fashionsnoops.com>

Коммерческий трендсеттор моды <https://trendstop.com>

Информационно-технологические ресурсы <https://.modnaya.ru>  
<https://osinka.ru>

Электронный ресурс АОА «ЦНИИШП» <https://style.com>

Электронная библиотека журнала «Ателье» <https://modanews.ru>  
<https://modanews.ru/muller>

Электронный ресурс журнала «Индустрия моды» <https://.industria-moda.ru>

Электронная библиотека журнала «Швейная промышленность»  
<https://.legprominfo.ru>

Электронная библиотека <https://elibrary.ru/>

Университетская библиотека онлайн <https://biblioclub.ru>

#### **7.5. Методические указания к практическим занятиям**

Цель практических занятий:

- закрепление теоретических знаний;
- развитие и совершенствование навыков научного исследования;
- апробация инновационных методов изучения дисциплины

Выбор тем практических занятий обосновывается методической взаимосвязью с программой дисциплины и строится на ее узловых темах.

Практические занятия проводятся в форме творческих практикумов. Творческий практикум – аудиторная работа с предшествующей ей лекцией, которая посвящена рассмотрению одной из проблем дисциплины, теоретическое осмысление которой не завершено в настоящее время, либо существуют несколько альтернативных практических концепций, каждая из которых апробируется на в ходе занятия..

Схема проведения творческого практикума следующая: каждый участник вначале самостоятельно пробует варианты исполнения по рассматриваемой проблеме, затем происходит общее обсуждение выполненных работ, которое в силу своего сравнительного характера, дает слушателю наилучшим образом понять поставленную перед ним задачу. Каждый студент, следовательно, должен, используя конспекты лекций, материалы учебной и научно-изыскательской литературы, систематизировать и эффективно использовать в своей дальнейшей творческой работе. Студент должен быть готовым и уметь задавать вопросы преподавателю с целью формирования собственной точки зрения для дальнейшей творческой самореализации.

В завершении практикума студент должен быть готовым к подведению его итогов, анализу и проведению связи между полученными результатами и последующей работы.

### **7.6. Методические указания к самостоятельной работе**

В процессе изучения дисциплины большое внимание уделяется самостоятельной работе студентов при подготовке к практическим занятиям в аудитории. Качество самостоятельной работы во многом определяется эффективной организацией работы, которая может быть достаточно индивидуальной. Однако за основу можно взять общий модуль, который включает:

- Изучение конспекта лекций, ознакомление с литературой по теме лекции (как рекомендуемой, так и найденной самостоятельно);
- Изучение основных требований к личности специалиста, уровню его профессиональной подготовки
- Изучение основы культуры учебного труда и отдыха, само менеджмента, организации самовоспитания, самообразования, саморазвития в вузе;
- Использование при самостоятельной подготовке мультимедиа средств обучения.

Самостоятельная работа студента (СРС) по дисциплине «Компьютерное проектирование»

включает в себя:

- углубленный анализ материалов лекций с учетом заданий на дом;
- работу со словарями и справочниками; овладение понятийным аппаратом;
- аналитическая работа с источниками - творческий анализ, векторные зарисовки и их компьютерная стилизация;
- подготовку и творческой работе в аудитории.

### **7.7. Программное обеспечение современных информационно-коммуникационных технологий**

Для обеспечения информационно-коммуникативных технологий используется ЭИОС МХПИ, включая сервис электронной почты.

### **8. УСЛОВИЯ ОСВОЕНИЯ РП ДИСЦИПЛИНЫ «КОМПЬЮТЕРНОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ» ИНВАЛИДАМИ И ЛИЦА С ОВЗ**

МХПИ создаёт доступную среду для обеспечения равных возможностей для всех обучающихся для реализации права на получение образования, организуя беспрепятственный доступ ко всем помещениям, где проводятся аудиторные занятия или организуется самостоятельная работа обучающихся и обеспечивая соответствие помещений требованиям законодательства. При организации образовательного процесса, выборе образовательных технологий, методов и средств текущего контроля и промежуточной аттестации учитываются при наличии психофизиологические особенности личности обучающегося, рекомендации лечащего врача, программы реабилитации и абилитации.

## **9. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

Для изучения дисциплины необходима аудитория для лекционных и/или практических занятий, оборудованная компьютером и проектором, позволяющими осуществлять демонстрацию и самостоятельно работать с файлами в форматах doc, docx, pdf, xls, xsls, psd., ai, cdr и имеющим подключение к ЭИОС МХПИ и Интернет.