

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ
ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

«СЕВЕРО-КАВКАЗСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ АКАДЕМИЯ»

«УТВЕРЖДАЮ»

И. о. проректора по учебной работе Г.Ю. Нагорная

«28» 03 2024г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Основы проектной и компьютерной графики в дизайне костюма

Уровень образовательной программы бакалавриат

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль) Дизайн костюма

Форма обучения очная, (очно-заочная)

Срок освоения ОП 4 года (4года 10 месяцев)

Факультет Дизайна и лингвистики

Кафедра разработчик РПД «Дизайн и изобразительное искусство»

Выпускающая кафедра «Дизайн и изобразительное искусство»

Начальник
учебно-методического управления

Семенова Л.У.

Декан факультета

Атаева Л.М.

Заведующий выпускающей кафедрой

Хубиева З.Ю.

г. Черкесск, 2024 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Цели освоения дисциплины.....	4
2. Место дисциплины в структуре образовательной программы.....	4
3. Планируемые результаты обучения по дисциплине.....	5
4. Структура и содержание дисциплины.....	5
4.1. Объем дисциплины и виды работы.....	5
4.2. Содержание дисциплины	6
4.2.1. Разделы (темы) дисциплины, виды деятельности и формы контроля.....	8
4.2.2. Лекционный курс	8
4.2.3. Лабораторный практикум	10
4.2.4. Практические занятия	12
4.3. Самостоятельная работа обучающегося.....	14
5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине.....	16
6. Образовательные технологии.....	20
7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины.....	20
7.1. Перечень основной и дополнительной литературы.....	21
7.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».....	21
7.3. Информационные технологии.....	21
8. Материально-техническое обеспечение дисциплины.....	22
8.1. Требования к аудиториям (помещениям, местам) для проведения занятий.....	23
8.2. Требования к оборудованию рабочих мест преподавателя и обучающихся.....	23
8.3. Требования к специализированному оборудованию.....	23
9. Особенности реализации дисциплины для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья.....	24
Приложение 1. Фонд оценочных средств.....	37
Экспертное заключение ФОС.....	38
Рецензия на рабочую программу.....	39
Лист переутверждения рабочей программы дисциплины.....	40
Приложение 2. Аннотация рабочей программы.....	41

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Целями освоения дисциплины «Основы проектной и компьютерной графики в дизайне костюма» являются:

- формирование образного мышления и выработка графических навыков;
- научить обучающихся основным изобразительным средствам проектной графики;
- проводить проектный анализ;
- разрабатывать концепцию проекта;
- выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта;
- уметь использовать средства компьютерной графики для дальнейшей практической деятельности, связанной с использованием информационных технологий.

При этом **задачами** дисциплины являются:

- знать основные положения и современные методы компьютерной и проектной графики;
- уметь использовать технологические приемы исполнения проектной графики-основные средства графического решения проектов;
- владеть современными тенденциями развития графики и дизайна, в области использования компьютерной графики.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

2.1. Дисциплина «Основы проектной и компьютерной графики в дизайне костюма» относится к обязательной части Блока 1. Дисциплины (модули), имеет тесную связь с другими дисциплинами.

2.2. В таблице приведены предшествующие и последующие дисциплины, направленные на формирование компетенций дисциплины в соответствии с матрицей компетенций ОП.

Предшествующие и последующие дисциплины, направленные на формирование компетенций

№ п/п	Предшествующие дисциплины	Последующие дисциплины
1	Проектирование	Выполнение проекта в материале.

3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ

Планируемые результаты освоения образовательной программы (ОП) – компетенции обучающихся определяются требованиями стандарта по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн костюма и формируются в соответствии с матрицей компетенций ОП

№ п/п	Номер/ индекс компетенц ии	Наименование компетенции (или ее части)	В результате изучения дисциплины обучающиеся должны:
1	2	3	4

1.	ПК-7	Способностью использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам	ПК – 7.1. Работает с нормативными документами, использует профессиональные терминологии в области дизайна костюма.
			ПК – 7.2. Использует современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации к проекту дизайна костюма.
			ПК-7.3 Умеет использовать информационные ресурсы при дизайн-проектировании костюма.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

Очная форма обучения

Вид учебной работы		Всего часов	Семестры
			№ 3
			часов
1		2	3
Аудиторная контактная работа (всего)		64	64
В том числе:			
Лекции (Л)		32	32
Практические занятия (ПЗ), Семинары (С)		16	16
В том числе, практическая подготовка			
Лабораторные работы (ЛР)		16	16
В том числе, практическая подготовка			
Самостоятельная работа обучающихся (СР) (всего)		42	42
Контактная внеаудиторная работа		2	2
Расчетно-графические работы (РГР)		12	12
Подготовка к занятиям (ПЗ)		6	6
Подготовка к текущему контролю (ПТК))		6	6
Подготовка к промежуточному контролю (ППК))		4	4
Подготовка к итоговому просмотру (ПИП)		4	4
Самоподготовка		10	10
Промежуточная аттестация	экзамен (Э)	Э (33.5)	Э (33.5)
	в том числе:		
	Прием экз., час.	0,5	0,5
	Консультация, час.	2	2
СР, час.			
ИТОГО:	часов	144	144
	зач. ед.	4	4
Общая трудоемкость			

Очно-заочная форма обучения

Вид учебной работы	Всего часов	Семестры
		№5
1	2	

Аудиторная контактная работа (всего)		32	32
В том числе:			
Лекции (Л)		16	16
Практические занятия (ПЗ), Семинары (С)		10	10
В том числе, практическая подготовка			
Лабораторные работы (ЛР)		6	6
В том числе, практическая подготовка			
Самостоятельная работа обучающихся (СР) (всего)		84	84
В том числе: контактная внеаудиторная работа		1	1
Расчетно-графические работы (РГР)		14	14
Подготовка к занятиям (ПЗ)		14	14
Подготовка к текущему контролю (ПТК))		14	14
Подготовка к промежуточному контролю (ППК))		14	14
Подготовка к итоговому просмотру (ПИП)		14	14
Самоподготовка		14	14
Промежуточная аттестация	экзамен (Э)	Э (26)	Э (26)
	в том числе:		
	Прием экз., час.	0,5	0,5
	Консультация, час.	0,5	0,5
СР, час.			
ИТОГО:	часов	144	144
	зач. ед.	4	4
Общая трудоемкость			

4.2. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

4.2.1. Разделы (темы) дисциплины, виды учебной деятельности и формы контроля

Очная форма обучения

№ п/п	№ семестра	Наименование раздела (темы) дисциплины	Виды учебной деятельности, включая самостоятельную работу обучающихся (в часах)					Формы текущей и промежуточной аттестации
			Л	ЛР	ПЗ	СР	все го	
1	2	3	4	5	6	7	8	9

1.	3	Раздел 1. Общее понятие об основах проектной и компьютерной графики в дизайне костюма. Векторный редактор CorelDRAW.	12	6	6	16	40	Входящий тестовый контроль, выполнение практических заданий. Просмотр работ.
		Раздел 2. Виды графики. Типология проектной графики.	10	6	6	14	36	Выполнение практических заданий. Просмотр работ.
		Раздел 3. Графическое сочетание материалов нескольких видов.	10	4	4	12	30	Просмотр работ.
2.	3	Внеаудиторная контактная работа					2	Индивидуальные и групповые консультации
3.	3	Промежуточная аттестация					36	Экзамен
		ИТОГО:	32	16	16	42	144	

Очно-заочная форма обучения

№ п/п	№ семестра	Наименование раздела (темы) дисциплины	Виды учебной деятельности, включая самостоятельную работу обучающихся (в часах)					Формы текущей и промежуточной аттестации
			Л	ЛР	ПЗ	СР	все го	
1	2	3	4	5	6	7	8	9
1.	5	Раздел 1. Общее понятие об основах проектной и компьютерной графики в дизайне костюма. Векторный редактор CorelDRAW.	6	2	4	28	40	Входящий тестовый контроль, выполнение практических заданий. Просмотр работ.
		Раздел 2. Виды графики.	6	2	4	28	40	Выполнение

		Типология проектной графики.						практических заданий. Просмотр работ.
		Раздел 3. Графическое сочетание материалов нескольких видов.	4	2	2	28	36	Просмотр работ.
2.	5	Внеаудиторная контактная работа					1	Индивидуальные и групповые консультации
3.	5	Промежуточная аттестация					27	Экзамен
		ИТОГО:	16	6	10	84	144	

4.2.2. Лекционный курс

4.2.2. Лекционный курс					
№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Наименование темы лекции	Содержание лекции	Всего часов	
				ОФО	ОЗФО
1	2	3	4	5	
Семестр 3;5					
1.	Раздел 1. Общее понятие об основах проектной и компьютерной графики в дизайне костюма. Векторный редактор Corel DRAW.	1. Основы проектной и компьютерной графики в дизайне костюма.	Разновидности, основы компьютерной графики. Введение в векторную графику. Средства создания векторных изображений. Достоинства и недостатки векторной графики.	2	2
		2. Векторный редактор Corel DRAW.	Интерфейс программы Corel DRAW. Работа с инструментами. Управление объектами. Художественные средства.	2	2

		3. Стилизация растительных форм в проектной графике.	Принципы стилизации. Виды стилизации. Стилизация объекта по собственному или заданному свойству	2	2
		4. Выразительные графические средства.	Изучение графических способов передачи фактуры, текстуры. Основные выразительные средства графики – линия, штрих, контур, пятно, точка, тон.	2	2
		5. Интерфейс программы Corel DRAW.	Специальные эффекты. Заливки (однородная, градиентная, заливка узором). Шрифтовая композиция. Компьютерные технологии создания шрифтов.	2	2
		6. Векторный редактор Corel DRAW.	Трассировка растровых изображений. Векторная иллюстрация. Специальные эффекты в программе Corel DRAW.	2	–

2.	Раздел 2. Виды графики. Типология проектной графики.	2.1. Шрифтовая композиция.	Понятие «композиция». Общее представление о композиции шрифтовой графики. Классификация шрифтовых композиций. Композиционные аспекты шрифтовой графики. Каллиграмма	2	2
		2.2. Понятие орнамента в проектные и компьютерные графики в дизайне костюма.	Виды орнаментов, его применение. Виды орнаментальной композиции. Композиционное построение орнамента в программе Corel DRAW (розетка, бордюр, раппорт).	2	2
		2.3. Растительный орнамент в дизайне костюма	Орнамент и принты в костюме.	2	—
		2.4. Пиктограмма.	Что такое пиктограмма в древности и в наше время. Определение. Графические знаки и символы в программе Corel DRAW.	4	—
		2.5. Пиктограмма	Разнообразие пиктограмм.	2	—
3	Раздел 3. Графическое	3.1. Декор – основа графической имитации.	Изучение приемов декоративной выразительности в процессе	2	2

	сочетание материалов нескольких видов.		изображения фактур, приближенное к реальности. Изображение фактур с элементами стилизации.		
		3.2. Техника аппликации и коллажа в программе Corel DRAW.	Организация декоративно-фактурного решения эскизов мини-коллекции одежды по заданному стилю. Подбор по цвету, тону, декору на основе графического варианта.	2	–
ИТОГО часов в семестре:				32	16

4.2.3. Лабораторный практикум

№ п/п	№ семестра	Наименование раздела дисциплины	Наименование лабораторных работ	Всего часов	
				ОФО	ОЗФО
1	2	3	4	5	
1.	3;5	Раздел 1. Общее понятие об основах проектной и компьютерной графики. Векторный редактор CorelDRAW.	1.Интерфейс программы Corel DRAW. <i>Л/р 1.</i> На ватмане формата А4 отрисовать эскизы моделей от 3-5 одежды по выбранному стилю и передать визуально эмоционально-образное значение. Специальные эффекты. Заливки (однородная, градиентная, заливка узором).	4	2
			1.1. Векторный редактор Corel DRAW. <i>Л/р 2.</i> Трассировка растровых изображений. Векторная иллюстрация. Отрисовка эскизов модели одежды по предварительным наброскам	4	2

			в графической программе Corel DRAW. Работа с изображением и фоном, применение различных декоративных эффектов.		
2.	3	Раздел 2. Виды графики. Типология проектной графики.	2. Понятие орнамента в проектные и компьютерные графики в дизайне костюма. <i>Л/р 3.</i> Отрисовать различные принты, узоры в программе Corel DRAW для различных стилей в костюме.	4	2
3.	3	Раздел 3. Графическое сочетание материалов нескольких видов.	3. Техника коллажа в программе Corel DRAW. <i>Л/р 4.</i> Выполнить эскиз костюма в технике коллажа в программе Corel DRAW.	4	–
		ИТОГО:		16	6

4.2.4. Практические занятия

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Наименование практического занятия	Содержание практического занятия	Всего часов	
				О Ф О	ОЗФО
1	2	3	4	5	
Семестр 3;5.					
1.	Раздел 1. Общее понятие об основах проектной и компьютерной графики. Векторный	1. Основы проектной и компьютерной графики в дизайне костюма.	Задание 1. Знак-индекс как частый случай формальной композиции. Придумать собственную схему-основу и разработать несколько вариантов знака-индекса в программе Corel DRAW.	2	2

	редактор CorelDRAW.	2. Векторный редактор Corel DRAW.	Задание 2. Выполнить геометрическую и орнаментальную композицию в круге и квадрате (формат А3).	2	2
		3. Стилизация растительных форм в проектной графике.	Задание 3. Стилизация природных форм. На основе самостоятельного выбранного реального объекта создать композицию в программе Corel DRAW. Задание 4. Выполнить декоративный натюрморт, при помощи стилизации.	2	2
		4. Выразительные графические средства.	Задание 5. Выразительность графических средств. Выполнить 5 эскизов передачи различных эмоций на выбор, при помощи графических средств: штрих, точка, линия, пятно.	2	—
2.	Раздел 2. Виды графики. Типология проектной графики.	2.1. Шрифтовая композиция.	Задание 6. Выполнить шрифтовую композицию или каллиграмму по индивидуальной теме.	2	2
2		2.2. Растительный орнамент в дизайне костюма.	Задание 7. Выполнить стилизацию пяти костюмов при помощи растительных форм.	2	—

		2.3. Пиктограмма. 2.4. Пиктограмма.	Задание 8. Предлагается представить 10-12 пиктограмм – рисуночного письма, где роль слов играют изображения. Идентификационные указатели могут быть составлены для помещений учебного заведения, территории университетского кампуса, помещений кафе, городских территорий и городских служб. Образное решение разрабатываемой серии пиктограмм должно быть выдержано в единой графической стилистике в программе CorelDRAW.	4	2
3.	Раздел 3. Графическое сочетание материалов нескольких видов.	3.1. Декор – основа графической имитации.	Задание 9. Рекламный плакат, афиша. Построение композиции плаката. Поиск наиболее интересного решения варианта композиции рекламного плаката, который отразит концепцию авторской темы. Тема плаката: реклама авторской коллекции одежды, модного показа, концерта или др. события. Задание выполняется в программе Corel DRAW.	4	–
		3.2. Техника аппликации и коллажа в программе Corel DRAW.	Задание 10. Выполнить эскиз костюма в технике аппликации ручным способом.	2	–
ИТОГО часов в семестре:				16	10

4.3. САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА ОБУЧАЮЩЕГОСЯ

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	№ п/п	Виды СР	Всего часов	
				ОФО	ОЗФО
1	2	3	4	5	
Семестр 3;5					
1.	Раздел 1. Общее понятие об основах проектной и компьютерной графики в дизайне костюма. Векторный редактор Corel DRAW.	1.1.	Подготовка к текущему контролю (просмотр практических работ) Расчетно-графические работы Самостоятельное изучение материала по теме: Основы компьютерной графики. Самоучитель по CorelDRAW.	6	12
		1.2.	Подготовка к занятиям Выполнение домашнего задания по темам практических занятий: Выразительность графических средств.	8	16
2.	Раздел 2. Виды графики. Типология проектной графики.	2.1.	Подготовка к текущему контролю (просмотр практических работ) Расчетно-графические работы Подготовка к занятиям Самостоятельное изучение материала по теме: Интерфейс программы Corel DRAW.	6	12
		2.2.	Подготовка к текущему контролю (просмотр практических работ) Подготовка к занятиям Самостоятельное изучение материала по теме: Растровая и векторная графика.	8	16
3.	Раздел 3. Графическое сочетание материалов нескольких видов.	3.1	Подготовка к промежуточному контролю Расчетно-графические работы Самостоятельное изучение материала по теме: Основы проектной компьютерной графики. Самоучитель по CorelDRAW.	8	16
		3.2	Подготовка к итоговому просмотру Подготовка к занятиям Самостоятельное изучение материала по теме: Пиктограмма	6	12
ИТОГО часов в семестре:				42	84

5. ПЕРЕЧЕНЬ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

5.1. Методические указания для подготовки обучающихся к лекционным занятиям

Лекция является основной формой обучения в высшем учебном заведении. Преподавание дисциплины осуществляется в форме авторского лекционного курса, направленного на освоение основ проектной и компьютерной графики в дизайне костюма обучающимися.

В ходе лекционных занятий вести конспектирование учебного материала. Обращать внимание на категории, формулировки, раскрывающие содержание тех или иных явлений и процессов, научные выводы и практические рекомендации, положительный опыт в ораторском искусстве. Желательно оставить в рабочих конспектах поля, на которых делать пометки из рекомендованной литературы, дополняющие материал прослушанной лекции, а также подчеркивающие особую важность тех или иных теоретических положений. Задавать преподавателю уточняющие вопросы с целью уяснения теоретических положений, разрешения спорных ситуаций. В конспекте следует применять сокращение слов, что ускоряет запись. Необходимо активно работать с конспектом лекции: после окончания лекции рекомендуется перечитать свои записи, внести поправки и дополнения на полях. Конспекты лекций следует использовать при подготовке к практическим занятиям, при подготовке к тестированию, при выполнении самостоятельных заданий, при подготовке к экзамену.

5.2. Методические указания для подготовки обучающихся к лабораторным занятиям

Лабораторные работы составляют важную часть теоретической и профессиональной практической подготовки обучающихся. Они направлены на формирование учебных и профессиональных практических умений. На лабораторных занятиях задания выполняются согласно плану. Перед выполнением лабораторной работы обучающийся должен изучить теоретический материал по теме лабораторной работы по основной и дополнительной литературе, ознакомиться с ресурсами информационно-телекоммуникационной сети «Интернет». При этом обучающийся должен учесть рекомендации преподавателя и требования рабочей программы по дисциплине. В ходе подготовки к лабораторным занятиям необходимо ознакомиться с методическими указаниями; с порядком ее выполнения; освоить основные понятия; методы и технологии, необходимые для реализации этих графических работ.

Целью выполнения лабораторных работ является приобретение и закрепление практических навыков в применении компьютерной графической программе для решения широкого круга задач проектной и компьютерной графики.

Каждая лабораторная работа содержит 1 задание. В конце каждой лабораторной работы рассматривается пример выполнения аналогичного задания, приводятся основные приемы редактирования и обработки векторных и растровых изображений.

При выполнении каждой лабораторной работы необходимо:

- ~ изучить теоретический материал в соответствии с темой задания;
- ~ разработать предварительные эскизы по теме для решения проекта и обработки в программе CorelDRAW;
- ~ построить геометрию объекта, подобрать цвет, выполнить сложные графические построения, имитировать различные визуальные эффекты.

5.3. Методические указания для подготовки обучающихся к практическим занятиям.

В процессе подготовки и проведения практических занятий, обучающиеся закрепляют полученные ранее теоретические знания, приобретают навыки их практического применения, опыт рациональной организации учебной работы.

Поскольку активность на практических занятиях является предметом внутри семестрового контроля его продвижения в освоении курса, подготовка к таким занятиям требует ответственного отношения.

При подготовке к занятию в первую очередь должны использовать материал лекций и соответствующих литературных источников. Самоконтроль качества подготовки к каждому занятию осуществляют, проверяя свои знания и отвечая на вопросы для самопроверки по соответствующей теме.

Входной контроль осуществляется преподавателем в виде проверки и актуализации знаний, обучающихся по соответствующей теме.

Выходной контроль осуществляется преподавателем проверкой качества и полноты выполнения задания.

Подготовку к практическому занятию каждый обучающийся должен начать с ознакомления с планом практического занятия, который отражает содержание предложенной темы. Тщательное продумывание и изучение вопросов плана основывается на проработке текущего материала, а затем изучение обязательной и дополнительной литературы, рекомендованной к данной теме.

Все новые понятия по изучаемой теме необходимо выучить наизусть и внести в глоссарий, который целесообразно вести с самого начала изучения курса. Результат такой работы должен проявиться в способности обучающегося свободно ответить на теоретические вопросы, его выступлении и участии в коллективном обсуждении вопросов изучаемой темы, правильном выполнении практических заданий. Предлагается следующая опорная схема подготовки к практическим занятиям.

Обучающийся при подготовке к практическому занятию может консультироваться с преподавателем и получать от него наводящие разъяснения, задания для самостоятельной работы.

1. Ознакомление с темой практического занятия. Выделение главного (основной темы) и второстепенного (подразделы, частные вопросы темы).
2. Освоение теоретического материала по теме с опорой на лекционный материал, учебник и другие учебные ресурсы. Самопроверка: постановка вопросов, затрагивающих основные термины, определения и положения по теме, и ответы на них.
3. Выполнение практического задания. Обнаружение основных трудностей, их решение с помощью дополнительных интеллектуальных усилий и/или подключения дополнительных источников информации.
4. Решение типовых заданий расчетно-графической работы.

5.4. Методические указания по самостоятельной работе обучающихся

Работа с литературными источниками и интернет ресурсами

В процессе подготовки к практическим занятиям, студентам необходимо обратить особое внимание на самостоятельное изучение рекомендованной учебно-методической (а также научной и популярной) литературы.

Самостоятельная работа с учебниками, учебными пособиями, научной, справочной и популярной литературой, материалами периодических изданий и Интернета, статистическими данными является наиболее эффективным методом получения знаний, позволяет значительно активизировать процесс овладения информацией, способствует более глубокому усвоению изучаемого материала, формирует у обучающихся свое отношение к конкретной проблеме.

Более глубокому раскрытию вопросов способствует знакомство с дополнительной литературой, рекомендованной преподавателем по каждой теме семинарского или практического занятия, что позволяет студентам проявить свою индивидуальность в рамках выступления на данных занятиях, выявить широкий спектр мнений по изучаемой проблеме.

Подготовка презентации и доклада

Для подготовки презентации рекомендуется использовать: PowerPoint, MS Word, Acrobat Reader, LaTeX-овский пакет beamer. Самая простая программа для создания презентаций – Microsoft PowerPoint. Для подготовки презентации необходимо собрать и обработать начальную информацию.

Последовательность подготовки презентации:

1. Четко сформулировать цель презентации: вы хотите свою аудиторию мотивировать, убедить, заразить какой-то идеей или просто формально отчитаться.
2. Определить каков будет формат презентации: живое выступление (тогда, сколько будет его продолжительность) или электронная рассылка (каков будет контекст презентации).
3. Отобрать всю содержательную часть для презентации и выстроить логическую цепочку представления.
4. Определить ключевые моменты в содержании текста и выделить их.
5. Определить виды визуализации (картинки) для отображения их на слайдах в соответствии с логикой, целью и спецификой материала.
6. Подобрать дизайн и форматировать слайды (количество картинок и текста, их расположение, цвет и размер).
7. Проверить визуальное восприятие презентации.

К видам визуализации относятся иллюстрации, образы, диаграммы, таблицы. Иллюстрация - представление реально существующего зрительного ряда. Образы – в отличие от иллюстраций - метафора. Их назначение - вызвать эмоцию и создать отношение к ней, воздействовать на аудиторию. С помощью хорошо продуманных и представляемых образов, информация может надолго остаться в памяти человека. Диаграмма - визуализация количественных и качественных связей. Их используют для убедительной демонстрации данных, для пространственного мышления в дополнение к логическому. Таблица - конкретный, наглядный и точный показ данных. Ее основное назначение - структурировать информацию, что порой облегчает восприятие данных аудиторией.

Практические советы по подготовке презентации готовьте отдельно:

- печатный текст + слайды + раздаточный материал;
- слайды - визуальная подача информации, которая должна содержать минимум текста, максимум изображений, несущих смысловую нагрузку, выглядеть наглядно и просто;
- текстовое содержание презентации – устная речь или чтение, которая должна включать аргументы, факты, доказательства и эмоции;
- рекомендуемое число слайдов 17-22;
- обязательная информация для презентации: тема, фамилия и инициалы выступающего; план сообщения; краткие выводы из всего сказанного; список использованных источников;
- раздаточный материал – должен обеспечивать ту же глубину и охват, что и живое выступление: люди больше доверяют тому, что они могут унести с собой, чем исчезающим изображениям, слова и слайды забываются, а раздаточный материал остается постоянным осязаемым напоминанием; раздаточный материал важно раздавать в конце презентации; раздаточный материалы должны отличаться от слайдов, должны

быть более информативными.

Тема доклада должна быть согласованна с преподавателем и соответствовать теме учебного занятия. Материалы при его подготовке, должны соответствовать научно-методическим требованиям вуза и быть указаны в докладе. Необходимо соблюдать регламент, оговоренный при получении задания. Иллюстрации должны быть достаточными, но не чрезмерными.

Работа обучающегося над докладом-презентацией включает отработку умения самостоятельно обобщать материал и делать выводы в заключении, умения ориентироваться в материале и отвечать на дополнительные вопросы слушателей, отработку навыков ораторства, умения проводить диспут.

Докладчики должны знать и уметь: сообщать новую информацию; использовать технические средства; хорошо ориентироваться в теме всего семинарского занятия; дискутировать и быстро отвечать на заданные вопросы; четко выполнять установленный регламент (не более 10 минут); иметь представление о композиционной структуре доклада и др.

Структура выступления

Вступление помогает обеспечить успех выступления по любой тематике. Вступление должно содержать: название, сообщение основной идеи, современную оценку предмета изложения, краткое перечисление рассматриваемых вопросов, живую интересную форму изложения, акцентирование внимания на важных моментах, оригинальность подхода.

Основная часть, в которой выступающий должен глубоко раскрыть суть затронутой темы, обычно строится по принципу отчета. Задача основной части – представить достаточно данных для того, чтобы слушатели заинтересовались темой и захотели ознакомиться с материалами. При этом логическая структура теоретического блока не должны даваться без наглядных пособий, аудио-визуальных и визуальных материалов.

Заключение – ясное, четкое обобщение и краткие выводы, которых всегда ждут слушатели

Промежуточная аттестация

По итогам 7 семестра проводится экзамен. При подготовке к сдаче экзамена рекомендуется пользоваться материалами практических занятий и материалами, изученными в ходе текущей самостоятельной работы.

Экзамен проводится в устной форме, включает подготовку и ответы обучающегося на теоретические вопросы. По итогам экзамена выставляется оценка.

По итогам обучения проводится экзамен, к которому допускаются студенты, имеющие положительные результаты по защите лабораторных работ.

6. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

№ п/п	№ семес тра	Виды учебной работы	Образовательные технологии	Всего часов	
				ОФО	ОЗФО
1	2	3	4	5	
1	3;5	Лекция «Основы проектной и компьютерной графики в дизайне»	<i>Лекция-визуализация</i>	2	2

		костюма».			
2	3;5	Лекция «Векторный редактор Corel DRAW».	<i>Лекция-визуализация</i>	2	2
3	3;5	Лекция «Стилизация растительных форм в проектной графике».	<i>Презентация</i>	2	2
4	3;5	Лекция «Шрифтовая композиция».	<i>Презентация</i>	2	2
5	3;5	Лекция «Пиктограмма».	<i>Презентация</i>	2	2

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

7.1. Перечень основной и дополнительной учебной литературы

	Список основной литературы
1.	Смирнова, А. М. Компьютерная графика и дизайн художественных изделий. Теория и практика : учебное пособие / А. М. Смирнова. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019. — 165 с. — ISBN 978-5-7937-1675-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/102917.html (дата обращения: 04.06.2024). — Режим доступа: для авторизир. пользователей. - DOI: https://doi.org/10.23682/102917
2.	Смирнова, А. М. Компьютерная графика и дизайн художественных изделий. Основы 3D-моделирования : учебное пособие / А. М. Смирнова. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019. — 120 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/102632.html (дата обращения: 04.06.2024). — Режим доступа: для авторизир. пользователей. - DOI: https://doi.org/10.23682/102632
3.	Ющенко, О. В. Проектная графика в дизайне костюма : учебное пособие / О. В. Ющенко. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2023. — 100 с. — ISBN 978-5-4497-1932-4, 978-5-93252-329-2. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/128986.html (дата обращения: 04.06.2024). — Режим доступа: для авторизир. пользователей
	Список дополнительной литературы
1.	Балланд, Т. В. Информационные технологии в дизайне. Adobe Photoshop для дизайнера костюма : учебное пособие / Т. В. Балланд. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019. — 170 с. — ISBN 978-5-7937-1765-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/102619.html (дата обращения: 07.06.2024). — Режим доступа: для авторизир. пользователей. - DOI: https://doi.org/10.23682/102619
2.	Балланд, Т. В. Информационные технологии в дизайне. Corel Draw для дизайнера костюма. Ч.1. Рекомендации к выполнению практических работ : учебное пособие / Т. В. Балланд. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2018. — 95 с. — ISBN 978-5-7937-1553-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/102620.html (дата обращения: 07.06.2024). — Режим доступа: для авторизир. пользователей. - DOI: https://doi.org/10.23682/102620
3.	Валиулина, С. В. Компьютерная графика в дизайне костюма : учебно-методическое пособие / С. В. Валиулина. — Самара : Самарский государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2021. — 60 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/111762.html (дата обращения: 04.06.2024). — Режим доступа: для авторизир. пользователей
4.	Горельская, Л. В. Компьютерная графика : учебное пособие по курсу «Компьютерная графика» / Л. В. Горельская, А. В. Кострюков, С. И. Павлов. — Оренбург : Оренбургский государственный университет,

	ЭБС АСВ, 2003. — 148 с. — ISBN 5-7410-0696-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/21601.html (дата обращения: 04.06.2024). — Режим доступа: для авторизир. пользователей
5.	Гумерова, Г. Х. Основы компьютерной графики : учебное пособие / Г. Х. Гумерова. — Казань : Казанский национальный исследовательский технологический университет, 2013. — 87 с. — ISBN 978-5-7882-1459-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/62217.html (дата обращения: 04.06.2024). — Режим доступа: для авторизир. пользователей
6.	Забелин, Л. Ю. Основы компьютерной графики и технологии трехмерного моделирования : учебное пособие / Л. Ю. Забелин, О. Л. Конюкова, О. В. Диль. — Новосибирск : Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2015. — 259 с. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/54792.html (дата обращения: 04.06.2024). — Режим доступа: для авторизир. пользователей

Методическая литература

1. Власенко, О.В. Основы проектной и компьютерной графики в дизайне костюма: методические рекомендации по выполнению практических работ для обучающихся 2 курса, направления подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) 54.03.01 «Дизайн костюма» / О.В. Власенко. — Черкесск: БИЦ СевКавГА, 2020. — 76 с.

7.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

<http://window.edu.ru>- Единое окно доступа к образовательным ресурсам;

<http://fcior.edu.ru> - Федеральный центр информационно-образовательных ресурсов;

<http://elibrary.ru> - Научная электронная библиотека.

7.3. Информационные технологии

Лицензионное программное обеспечение	Реквизиты лицензий/ договоров
Microsoft Azure Dev Tools for Teaching 1. Windows 7, 8, 8.1, 10 2. Visual Studio 2008, 2010, 2013, 2019 5. Visio 2007, 2010, 2013 6. Project 2008, 2010, 2013 7. Access 2007, 2010, 2013 и т. д.	Идентификатор подписчика: 1203743421 Срок действия: 30.06.2022 (продление подписки)
MS Office 2003, 2007, 2010, 2013	Сведения об Open Office: 63143487, 63321452, 64026734, 6416302, 64344172, 64394739, 64468661, 64489816, 64537893, 64563149, 64990070, 65615073 Лицензия бессрочная
Антивирус Dr.Web Desktop Security Suite	Лицензионный сертификат Серийный № 8DVG-V96F-H8S7-NRBC Договор № 441 от 21.09.2023г. Срок действия: с 21.09.2023г. до 21.09.2024г.
Цифровой образовательный ресурс IPRsmart	Лицензионный договор №10423/23П от 30.06.2023г. Срок действия с 01.07.2023г. до 01.07.2024г.

Для обучающихся обеспечен доступ к современным профессиональным базам данных, информационным справочным и поисковым системам.

8. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

8.1. Требования к аудиториям (помещениям, местам) для проведения занятий

1.	Основы проектной и компьютерной графики в дизайне костюма	Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа Ауд. № 546	Набор демонстрационного оборудования и учебно-наглядных пособий, обеспечивающих тематические иллюстрации: Системный блок - 4шт. Монитор - 4шт. Процессор Стенд «Дизайн-проект» – 100х100 – 1шт. Стенд «Дизайн-проект центр водного туризма» – 200х100 – 1шт. Стенды «Дизайн-проект мечети» –200х100 – 1шт. Стенд «Дизайн-проект высокого жилого комплекса» –200х100 – 1шт. Стенд «Дизайн-проект (Library of Xian euroasia University)» – 100х100 – 1шт. Стенд «Дизайн-проект (Tianjin Museum)» – 100х100 – 1шт. Стенды «Дизайн-проект (Olympic Sports Facilities)» – 94х94 – 1шт. Стенд «Дизайн-проект (The Lingnan Pearl Stadium in Foshan)» – 94х94 – 1шт. Стенды «Дизайн-проект (Ueyuan Store Sculpture art Museum)» – 94х94 – 1шт. Стенд «Дизайн-проект (shennzden CIMC Research)» – 1шт. Стенды «Дизайн-проект (Hospital of roihen)» – 94х94 – 1шт. Стенд «Дизайн-проект (Harbin Fushun Shangdu)» – 94х94 – 1шт. Стенд «Дизайн-проект» – 94х94 – 1шт. Демонстрационный макет –550X550 – 1шт. Демонстрационный макет – 500X310 – 1шт. Демонстрационный макет – 720X670 – 1шт. Специализированная мебель: Стол компьютерный – 11 шт Стулья компьютерные –10 шт. Доска ученическая – 1шт. Стул ученический- 4 шт. Стол двухтумбовый – 4 шт. Вешалка напольная – 1шт. Книжный шкаф – 1 шт.
		Лаборатория компьютерного проектирования Ауд. № 546	Специализированная мебель: Стол компьютерный – 11 шт Стулья компьютерные –10 шт. Доска ученическая – 1шт. Стул ученический- 4 шт. Стол двухтумбовый – 4 шт. Вешалка напольная – 1шт. Книжный шкаф – 1 шт. Лабораторное оборудование: Системный блок -4шт. Монитор - 4шт. Процессор Стенд «Дизайн-проект» – 100х100 – 1шт. Стенд «Дизайн-проект центр водного туризма» – 200х100 – 1шт. Стенды «Дизайн-проект мечети» –200х100 – 1шт. Стенд «Дизайн-проект высокого жилого комплекса» –200х100 – 1шт. Стенд «Дизайн-проект (Library of Xian euroasia University)» – 100х100 – 1шт. Стенд «Дизайн-проект (Tianjin Museum)» – 100х100 – 1шт.

			Стенды «Дизайн-проект (Olympic Sports Facilities)» – 94х94 – 1шт. Стенд «Дизайн-проект (The Lingnan Pearl Stadium in Foshan)» – 94х94 – 1шт. Стенды «Дизайн-проект (Ueyuan Store Sculpture art Museum)» – 94х94 – 1шт. Стенд «Дизайн-проект (shennzden CIMC Research)» – 1шт. Стенды «Дизайн-проект (Hospital of roihen)» – 94х94 – 1шт. Стенд «Дизайн-проект (Harbin Fushun Shangdu)» – 94х94 – 1шт. Стенд «Дизайн-проект» – 94х94 – 1шт. Демонстрационный макет –550X550 – 1шт. Демонстрационный макет – 500X310 – 1шт. Демонстрационный макет – 720X670 – 1шт.
--	--	--	---

8.2. Требования к оборудованию рабочих мест преподавателя и обучающихся

1. Рабочее место преподавателя, оснащенное компьютером с доступом в Интернет.
2. Рабочие места обучающихся, оснащенные компьютерами с доступом в Интернет, предназначенные для работы в электронной образовательной среде.

8.3. Требования к специализированному оборудованию

Требования к специализированному оборудованию для самостоятельных работ обучающихся.

1.	Помещение для самостоятельной работы	Библиотечно-издательский центр	Специализированная мебель: a.1 Рабочие столы, стулья, компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду ФГБОУ ВО «СевКавГА» a.1 Отдел обслуживания печатными изданиями Комплект проекционный, мультимедийный оборудование: Экран настенный Screen Media 244/244 корпус 1106 Проектор BenG MX660P 1024/7683200 LM Ноутбук Lenovo G500 15.6’’ Отдел обслуживания электронными изданиями Интерактивная система Smart Bord 480. Монитор Acer TFT 19. Монитор View Sonic т. Сетевой терминал Office Station Персональный компьютер Samsung МФУ Canon 3228(7310) МФУ Sharp AR-6020 Принтер Canon i -Sensys LBP 6750 dh Информационно-библиографический отдел Персональный компьютер. Сканер Epson Perfection 2480 photo МФУ MFC 7320R	1. Тип Windows Server 2008 R2 Standart Номер лицензии 63143487 Родительская программа Open-93148925ZZE1602 Срок лицензии Бессрочная 2. MAK Microsoft office профессиональный плюс 2010 Номер лицензии 64026734 Родительская программа Open-93148925ZZE1602 Срок лицензии Бессрочная 3. MAK Dr.Web DesktopSecurity Suite (Комплексная защита)+ЦУ, LBW-BC-12M-4000-A1 Номер лицензии WH6Q-K21J-Q65V-1EL6 Срок лицензии 2018-09-24 - 2019-09-26 4. Office 2003 Suites Номер лицензии 42579526 Родительская программа VL-Key Срок лицензии Бессрочная 5. MAK Windows 7 Professional K with SP1-Windows7 Professional K with Service Pack1 Номер лицензии 61031505 Родительская программа 91038867ZZE1410 Срок лицензии Бессрочная 6. MAK Windows XP Professional Номер лицензии 63143487 Родит. программа Open-
----	--------------------------------------	--------------------------------	--	---

				93148925ZZE1602 Срок лицензии Бессрочная
--	--	--	--	---

9. ОСОБЕННОСТИ РЕАЛИЗАЦИИ ДИСЦИПЛИНЫ ДЛЯ ИНВАЛИДОВ И ЛИЦ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ

Для обеспечения образования инвалидов и обучающихся с ограниченными возможностями здоровья разрабатывается (в случае необходимости) адаптированная образовательная программа, индивидуальный учебный план с учетом особенностей их психофизического развития и состояния здоровья, в частности применяется индивидуальный подход к освоению дисциплины, индивидуальные задания: рефераты, письменные работы и, наоборот, только устные ответы, и диалоги, индивидуальные консультации, использование диктофона и других записывающих средств для воспроизведения лекционного и семинарского материала.

В целях обеспечения обучающихся инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья комплектуется фонд основной учебной литературы, адаптированной по ограничению здоровья электронных образовательных ресурсов, доступ к которым организован в БИЦ Академии. В библиотеке проводятся индивидуальные консультации для данной категории пользователей, оказывается помощь в регистрации и использовании сетевых и локальных электронных образовательных ресурсов, предоставляются места в читальном зале.

1. ПАСПОРТ ФОНДА ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Основы проектной и компьютерной графики в дизайне костюма

1. Компетенции, формируемые в процессе изучения дисциплины

Индекс	Формулировка компетенции
ПК-7	Способностью использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам

2. Этапы формирования компетенции в процессе освоения дисциплины

Основными этапами формирования указанных компетенций при изучении обучающимися дисциплины являются последовательное изучение содержательно связанных между собой разделов (тем) учебных занятий. Изучение каждого раздела (темы) предполагает овладение обучающимися необходимыми компетенциями. Результат аттестации обучающихся на различных этапах формирования компетенций показывает уровень освоения компетенций студентами.

Этапность формирования компетенций прямо связана с местом дисциплины в образовательной программе.

Разделы (темы) дисциплины	Формируемые компетенции (коды)
	ПК-7
Раздел 1. Общее понятие об основах проектной и компьютерной графики в дизайне костюма. Векторный редактор CorelDRAW.	+
Раздел 2. Виды графики. Типология проектной графики.	+
Раздел 3. Графическое сочетание материалов нескольких видов.	+

3. Показатели, критерии и средства оценивания компетенций, формируемых в процессе изучения дисциплины.

1. Комплект контрольно-оценочных средств по дисциплине

ПК-7 Способностью использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам

Индикаторы достижения компетенции	Критерии оценивания результатов обучения				Средства оценивания результатов обучения	
	Неудовлетв.	Удовлетв.	Хорошо	Отлично	Текущий контроль	Промежуточная аттестация
ПК – 7.1. Работает с нормативными документами, использует профессиональные терминологии в области дизайна костюма.	Не знает и не готов особенности информационного дизайна и сферы применения в дизайне информационных технологий; характерные функциональные особенности основных растровых и векторных графических редакторов; теоретические основы компьютерной графики и информационного дизайна; аппаратное и программное обеспечение персонального компьютера для графических работ в области дизайна; основные прикладные программы, используемые в деятельности дизайнера	Частично знает особенности информационного дизайна и сферы применения в дизайне информационных технологий; характерные функциональные особенности основных растровых и векторных графических редакторов; не в полной мере знает теоретические основы компьютерной графики и информационного дизайна; аппаратное и программное обеспечение персонального компьютера для графических работ в области дизайна; основные прикладные программы, используемые в деятельности дизайнера.	Демонстрирует хорошие познания в сфере информационного дизайна и сферы применения в дизайне информационных технологий; характерные функциональные особенности основных растровых и векторных графических редакторов; теоретические основы компьютерной графики и информационного дизайна; аппаратное и программное обеспечение персонального компьютера для графических работ в области дизайна; основные прикладные программы, используемые в деятельности дизайнера.	Демонстрирует знания и готов в сфере информационного дизайна и сферы применения в дизайне информационных технологий; характерные функциональные особенности основных растровых и векторных графических редакторов; теоретические основы компьютерной графики и информационного дизайна; аппаратное и программное обеспечение персонального компьютера для графических работ в области дизайна; основные прикладные программы, используемые в деятельности дизайнера.	ОФО. Тестирование Текущие просмотры работ ОЗФО. Тестирование Текущие просмотры работ	Экзамен

ПК – 7.2. Использует современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации к проекту дизайна костюма.	Не умеет и не готов создавать дизайнерские проекты средствами компьютерной графики; понимать и правильно использовать в своей профессиональной деятельности современную компьютерную терминологию в области дизайна и компьютерной графики; рационально организовать труд на персональном компьютере.	Частично умеет создавать дизайнерские проекты средствами компьютерной графики; не может правильно использовать в своей профессиональной деятельности современную компьютерную терминологию в области дизайна и компьютерной графики и рационально организовать труд на персональном компьютере.	Демонстрирует умения создавать дизайнерские проекты средствами компьютерной графики; понимает и правильно использует в своей профессиональной деятельности современную компьютерную терминологию в области дизайна и компьютерной графики; рационально организывает труд на персональном компьютере.	Демонстрирует и готов создавать дизайнерские проекты средствами компьютерной графики; понимает и правильно использовать в своей профессиональной деятельности современную компьютерную терминологию в области дизайна и компьютерной графики; рационально организовать труд на персональном компьютере.	ОФО. Тестирование Текущие просмотры работ ОЗФО. Тестирование Текущие просмотры работ	Экзамен
ПК-7.3 Умеет использовать информационные ресурсы при проектировании костюма.	Не владеет приемами и технологиями создания дизайнерских проектов средствами компьютерной графики; не понимает и не использует правильно в своей профессиональной деятельности современную компьютерную терминологию в области дизайна и компьютерной графики; не организывает труд на персональном компьютере.	Частично владеет приемами и технологиями создания дизайнерских проектов средствами компьютерной графики; не понимает и не использует правильно в своей профессиональной деятельности современную компьютерную терминологию в области дизайна и компьютерной графики; не организывает труд на персональном компьютере.	Демонстрирует умения создавать дизайнерские проекты средствами компьютерной графики; понимает и правильно использует в своей профессиональной деятельности современную компьютерную терминологию в области дизайна и компьютерной графики; рационально организывает труд на персональном компьютере.	Демонстрирует умения, готов создавать дизайнерские проекты средствами компьютерной графики; понимает и правильно использует в своей профессиональной деятельности современную компьютерную терминологию в области дизайна и компьютерной графики; рационально организывает труд на персональном компьютере.	ОФО. ОЗФО. Текущие просмотры работ ОФО. ОЗФО. Аттестация ОФО. ОЗФО. Тестовый контроль	Экзамен

4. Комплект контрольно-оценочных средств по дисциплине «Основы проектной и компьютерной графики в дизайне костюма»

Вопросы на экзамен

1. Что такое векторная графика (понятие).
2. Построить падающую тень в программе CorelDRAW.
3. Нарисуйте объект, например, многоугольник. Создайте перспективные сокращения и различные ракурсы объекта, используя спецэффект Extrude (выдавливание) в программе CorelDRAW.
4. Что такое растровая графика (понятие).
5. Векторный редактор CorelDRAW, устройство интерфейса.
6. В программе CorelDRAW создайте геометрические объекты: квадрат, круг, прямоугольник, пятно произвольной формы. Переворачивая и перемещая эти объекты, изменяя их размеры и цвет, выполните графические иллюзии: иллюзия разной кривизны.
7. Что такое компьютерная графика.
8. Отличить векторную иллюстрацию от растровой, обосновать ответ.
9. Нарисуйте подходящий объект в программе CorelDRAW. Создайте его копию и уменьшите ее. С помощью команды Blend (перетекание) создайте перспективу.
10. Дать понятие термину композиция. Виды композиции.
11. Принципы построения композиции.
12. Создайте в программе CorelDRAW графическое изображение, в котором используется симметрия. С помощью его копирования и поворота получите различные виды симметрии.
13. Почему мы видим цвет. Восприятие цвета.
14. Заливка. Порядок заливки. Градиентная заливка в программе CorelDRAW.
15. Нарисуйте в программе CorelDRAW пять одинаковых квадратов. Расположите их в одну линию вплотную друг другу. Залейте их основными цветами (красным, синим, желтым) так, чтобы контраст был наиболее выражен.
16. Визитные карточки: история, определение, использование.
17. Копирование, вырезание и вставка объектов. Отмена и повторение действий в программе CorelDRAW.
18. Создать орнамент, используя программу CorelDRAW. Для создания линейного орнамента нужно: нарисовать геометрический объект (можно нарисовать несколько элементов и скомпоновать их в группу), выделить этот объект, переместить мышью строго по горизонтали (удерживая <Ctrl>) и создать копию.
19. Что такое шрифт в дизайне.
20. Современные способы и методы моделирования одежды.
21. В программе CorelDRAW наберите текст в три строки. Увеличьте кегль, до 20 пт. Обратите внимание, что крупный шрифт выглядит разреженным. Поменяйте с помощью инструмента Shape (форма) трекинг и интерлиньяж так, чтобы текст выглядел зрительно согласованным.
22. Виды костюмных эскизов (фор- эскизы, творческие эскизы, технические эскизы) дать определение.
23. Компьютерные цветовые модели. Цветовые палитры.
24. Нарисуйте в программе CorelDRAW круг, треугольник, квадрат и прямоугольник, и составьте несколько простейших уравновешенных композиций (асимметричные и симметричные).
25. Что такое стилизация. Стилизация в искусстве.
26. Трассировка растровых изображений в программе CorelDRAW.

27. Выполнить в программе CorelDRAW трассировку растрового изображения (эскиза модели костюма) по заданному образцу.
28. Что такое пиктограмма в древности и в наше время.
29. Специальные эффекты в CorelDRAW: эффект Blend (Смешение), эффект Contour (Контур), Distortion (Искажение).
30. В программе CorelDRAW создайте варианты композиций статического и динамического характера в соответствии со следующими условиями: формат листа прямоугольный, вертикально ориентированный, исходные элементы композиции- семь черных квадратов с белым контуром, размеры квадратов должны составлять гармонический ряд.
31. Что такое декор – основа графической имитации.
32. Специальные эффекты в CorelDRAW: Envelope (Оболочка), Extrude (Выдавливание), Drop Shadow (Тень).
33. В программе CorelDRAW создайте варианты композиций статического и динамического характера в соответствии со следующими условиями: формат листа прямоугольный, вертикально ориентированный, исходные элементы композиции- семь черных квадратов с белым контуром, размеры квадратов должны составлять гармонический ряд.
34. Что такое пиктограмма в древности и в наше время.
35. Специальные эффекты в CorelDRAW: эффект Blend (Смешение), эффект Contour (Контур), Distortion (Искажение).
36. В программе CorelDRAW из простых геометрических элементов (кругов, треугольников, квадратов) создайте две композиции (замкнутую и открытую).
37. Что такое пиктограмма в древности и в наше время.
38. Специальные эффекты в CorelDRAW: эффект Blend (Смешение), эффект Contour (Контур), Distortion (Искажение).
39. В программе CorelDRAW нарисуйте звезду, закрасьте ее и сделайте три ее копии. Чтобы применить эффект скрутки достаточно: выделить объект (инструментом «Указатель»); выбрать инструмент "Интерактивное искажение" в режиме "Искажение закручиванием"; щелкнуть по какой-то точке рабочей области (центру искажения); не отпуская кнопки мыши, протянуть указатель вправо и сразу по окружности вокруг центра.
40. Что такое плакат, как область графического дизайна.
41. Приемы, используемые в современном плакате.
42. В программе CorelDRAW создайте макет круглой печати.
43. Назначение программы CorelDRAW возможности, недостатки.
44. Экспорт и импорт изображений в CorelDRAW порядок действий.
45. В программе CorelDRAW выполнить по заданному растровому образцу модели векторное декоративное оформление костюма.
- 46.

Образец экзаменационного билета

СЕВЕРО-КАВКАЗСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ АКАДЕМИЯ

Кафедра «Дизайн»

20__ - 20__ учебный год

Экзаменационный билет № 1

по дисциплине «Основы проектной и компьютерной графики в дизайне костюма»

для обучающихся 2 курса направления подготовки 54.03.01 Дизайн направленность (профиль)
«Дизайн костюма»

1. Что такое векторная графика (понятие).
2. Построить падающую тень в программе Corel DRAW.
3. Нарисуйте объект, например, многоугольник. Создайте перспективные сокращения и различные ракурсы объекта, используя спецэффект Extrude (выдавливание) в программе CorelDRAW.

Зав. кафедрой

Урсова Н. П.

Вопросы для коллоквиумов, собеседования

по дисциплине «Основы проектной и компьютерной графики в дизайне костюма»

1. Какие программы компьютерной графики могут быть использованы для двумерного изображения элементов дизайна костюма?
2. Охарактеризуйте векторный формат изображения.
3. Каков принцип хранения и обработки изображения в растровой графике?
4. Выполнение, каких условий необходимо при составлении композиции художественных произведений?
5. Каковы признаки целостности композиции?
6. Что называется, векторизацией?
7. Дайте определение понятия «пиксел».

8. Перечислите цветовые модели, используемые в компьютерной графике.
9. Дайте характеристику форматам графического изображения: GIF и JPG.
10. Какова особенность аддитивной цветовой модели RGB?
11. Инструменты группы «Специальные эффекты» в CorelDRAW.
12. Перечислите виды цветокоррекции изображения.
13. Какое разрешение имеет стандартное изображение?
14. Назовите основные элементы атрибутов текста в CorelDRAW.
15. Назовите основные элементы рабочего окна CorelDRAW.
16. Какие элементы содержит панель параметров инструмента Кисть?
17. Назовите функции палитры Навигатор.
18. Какими инструментами производится выделение области изображения?
19. При помощи, каких команд создается Обзорный лист?
20. Как производится трансформация изображения?
21. Назовите инструменты копирования.
22. Какие инструменты применяются для корректировки фотографии
23. Содержание панели опций инструмента Pen?
24. Как создать новый слой?
25. Как производится копирование слоев?
26. В каком диалоговом окне производится редактирование слоев?
27. Какие эффекты изображения можно получить с помощью фильтра Liquify (Исказить)?
28. Как создать контурное изображение по фотографии?
29. Как производится преобразование векторного изображения в растровое?
30. Для чего используется способ трассировки?
31. Как создать эффект акварельного рисунка?
32. Какие требования предъявляются к изображению условно-пропорциональной фигуре?
33. Какие стилистические тенденции преобладают в художественном изображении костюма?
34. Какие методы творчества применяются для проектирования костюма?
35. Назовите принципы гармонизации коллекции.
36. Что такое структура коллекции?
37. В чем состоит основное отличие принципов художественного проектирования при индивидуальном и массовом производстве одежды?
38. Какие требования предъявляются к техническому изображению костюма?
39. Назовите пропорциональные соотношения характерные для современной одежды.
40. Каковы художественные приемы изображения фактуры текстильного материала

Тестовые задания
по дисциплине «Основы проектной и компьютерной графики в дизайне костюма»

1. Сколько основных видов композиции? (ПК-7).

- а) 2;
- б) 3;
- в) 4;
- г) 5;

2. Какие новые инструменты добавились в Corel DRAWX 8? (ПК-7).

- а) **Freehand Pick** - выделение объектов рамкой произвольной формы
- б) **Smear Tool** - «размазывание»
- в) **Twirl Tool** - закручивание
- г) **Attract Tool** и **Repel Tool** - притягивание и расталкивание

3. Из каких цветов состоит модель RGB. (ПК-7).

- а) желтый, зеленый, красный;
- б) черный, желтый, зеленый;
- в) красный, белый, синий;
- г) красный, зеленый, синий.

4. Что такое интерлиньяж? (ПК-7).

- а) расстояние между буквами;
- б) расстояние между строками;
- в) расстояние между абзацами;
- г) высота шрифта.

5. Что такое эскиз? (ПК-7)

- а) оттиск художественного изображения;
- б) предварительный набросок;
- в) архитектурный чертеж;
- г) бумажное искусство.

6. Что такое графический дизайн? (ПК-7)

- а) изменение формы;
- б) вид искусства;
- в) внутренне строение помещения;
- г) художественно-проектная деятельность.

7. Сколько наиболее характерных цветовых контрастов? (ПК-7)

- а) 5;
- б) 7;
- в) 8;
- г) 12;

8. Сколько существуют видов перспективы? (ПК-7)

- а) 5;
- б) 3;
- в) 9;
- г) 10.

9. Для выражения динамики, используются? (ПК-7)

- а) фигуры с острыми углами;
- б) мягкие, плавные линии;
- в) направление по диагональным линиям.

10. Кто такой дизайнер? (ПК-7).

- а) мастер- художник;
- б) художник- график;
- в) творческий человек;
- г) человек-оркестр.

11. Программа Sketch Up.(ПК-7).

- а) векторная
- б) растровая
- в) векторная и растровая
- г) 3d моделирования.

12. Назовите собственный формат файлов программы Corel DRAW. (ПК-7).

- а) AI;
- б) PSD;
- в) CDR;
- г) TIFF

13. Файловые форматы поддерживаемые Corel Draw. (ПК-7).

- а) bmp;
- б) jpg;
- в) tif;
- г) pdf;

14. Программа Corel Draw с какими типами графики работает. (ПК-7).

- а) векторная и растровая;
- б) фрактальная графика;
- в) 3d моделирования;
- г) САПР и деловая графика.

15. Что мы увидим после запуска программы Photoshop. (ПК-7).

- а) фирменную заставку-логотип программы, главное окно программы;
- б) строку заголовка;
- в) окно изображения;
- г) строка меню.

16. Назовите типы композиции. (ПК-7)

- а) Ритмическая;

- б) сюжетно-изобразительная;
- в) фронтальная;
- г) объемная.

17. Назовите специальные эффекты в программе Corel Draw. (ПК-7)

- а) контур;
- б) кисть;
- в) обводка;
- г) заливки.

18. Где в программе Corel Draw располагается панель инструментов. (ПК-7).

- а) вдоль правого края главного окна;
- б) вдоль левого края главного окна;
- в) под строкой заголовка;
- г) внизу главного окна.

19. Инструменты программы Corel Draw: Pick (пуск), Shape (форма), Knife (нож), Star (звезда), Spiral (спираль) к какой панели относятся. (ПК-7).

- а) панель управления;
- б) панель свойств;
- в) строка состояния;
- г) панель инструментов.

20. Из каких цветов состоит цветовая модель CMYK. (ПК-7).

- а) красный, белый, голубой, черный;
- б) голубой, зеленый, белый, красный;
- в) голубой, пурпурный, желтый, черный;
- г) зеленый, пурпурный, желтый, синий.

21. Назовите три элемента композиции. (ПК-7).

- а) зигзаг, точка, линия;
- б) плоскость, линия, рельеф;
- в) точка, линия, пятно;
- г) пятно, форма, цвет.

21. Какие виды перспективы вы знаете. (ПК-7).

- а) образный;
- б) ассоциативный;
- в) линейный;
- г) выразительный.

22. Стандартный размер визитной карточки. (ПК-7).

- а) 6х 9;
- б) 5х 8;
- в) 5х 9;

г) 5,5х 8.

23. Карим Рашид. (ПК-7).

- а) инженер-конструктор;
- б) промышленный дизайнер;
- в) модельер;
- г) графический дизайнер.

24. Невилл Броуди (Neville Brody). (ПК-7).

- а) ландшафтный дизайнер;
- б) графический дизайнер;
- в) промышленный дизайнер;
- г) искусствовед.

25. Компьютерный дизайн это. (ПК-7).

- а) метод художественного проектирования;
- б) основы типографики;
- в) визуальные средства рекламы;
- г) компьютерная графика.

5. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания компетенции

5.1 Критерии оценивания качества выполнения лабораторного практикума

Оценка «зачтено» выставляется обучающемуся, если лабораторная работа выполнена правильно и студент ответил на все вопросы, поставленные преподавателем на защите.

Оценка «не зачтено» выставляется обучающемуся, если лабораторная работа выполнена не правильно или студент не проявил глубоких теоретических знаний при защите работы

5.2 Критерии оценивания качества устного ответа

Оценка «отлично» выставляется за глубокое знание предусмотренного программой материала, за умение четко, лаконично и логически последовательно отвечать на поставленные вопросы.

Оценка «хорошо» — за твердое знание основного (программного) материала, за грамотные, без существенных неточностей ответы на поставленные вопросы.

Оценка «удовлетворительно» — за общее знание только основного материала, за ответы, содержащие неточности или слабо аргументированные, с нарушением последовательности изложения материала.

Оценка «неудовлетворительно» — за незнание значительной части программного материала, за существенные ошибки в ответах на вопросы, за неумение ориентироваться в материале, за незнание основных понятий дисциплины.

5.3 Критерии оценивания тестирования

При тестировании все верные ответы берутся за 100%.

90%-100% отлично

75%-90% хорошо

60%-75% удовлетворительно

менее 60% неудовлетворительно

5.5 Критерии оценивания результатов освоения дисциплины на экзамене

Оценка **«отлично»** выставляется за глубокое знание предусмотренного программой материала, содержащегося в основных и дополнительных рекомендованных литературных источниках, за умение четко, лаконично и логически последовательно отвечать на поставленные вопросы, за умение анализировать изучаемые явления в их взаимосвязи и диалектическом развитии, применять теоретические положения при решении практических задач.

Оценка **«хорошо»** – за твердое знание основного (программного) материала, включая расчеты (при необходимости), за грамотные, без существенных неточностей ответы на поставленные вопросы, за умение применять теоретические положения для решения практических задач.

Оценка **«удовлетворительно»** – за общее знание только основного материала, за ответы, содержащие неточности или слабо аргументированные, с нарушением последовательности изложения материала, за слабое применение теоретических положений при решении практических задач.

Оценка **«неудовлетворительно»** – за незнание значительной части программного материала, за существенные ошибки в ответах на вопросы, за неумение ориентироваться в расчетах, за незнание основных понятий дисциплины.