

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ТЮМЕНСКОЙ ОБЛАСТИ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ТЮМЕНСКОЙ ОБЛАСТИ
«ТЮМЕНСКИЙ ТЕХНИКУМ ИНДУСТРИИ ПИТАНИЯ, КОММЕРЦИИ И СЕРВИСА»
МЕЖРЕГИОНАЛЬНЫЙ ЦЕНТР КОМПЕТЕНЦИЙ В ОБЛАСТИ ИСКУССТВА,
ДИЗАЙНА И СФЕРЫ УСЛУГ

Приложение 14
к ОП СПО по специальности
29.02.10 Конструирование,
моделирование и технология
изготовления изделий легкой
промышленности (по видам)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОП.03 ПРИКЛАДНЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ПРОГРАММЫ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

по специальности 29.02.10 Конструирование, моделирование и
технология изготовления изделий легкой промышленности
(по видам)

Рабочая программа учебной дисциплины разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом среднего профессионального образования по специальности 29.02.10 Конструирование, моделирование и технология изготовления изделий легкой промышленности (по видам), утвержденным приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 14 июня 2022 года № 443 с изменениями, внесенными приказом Минпросвещения России от 03.07.2024 № 464; примерной образовательной программой

Разработчик: Рундина Г.А., преподаватель высшей квалификационной категории.

Рассмотрено и одобрено
на заседании ПЦК ОГСЭ и ЕН дисциплин

Протокол № 10 от 28 мая 2026 г.

Председатель ПЦК

 Е.А. Флоря
(подпись)

СОДЕРЖАНИЕ

1 ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	4
2 СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	6
3 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	10
4 КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	11

1 ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 Место дисциплины в структуре основной образовательной программы

Учебная дисциплина ОП.03. Прикладные компьютерные программы в профессиональной деятельности является обязательной частью общепрофессионального цикла основной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по специальности 29.02.10 Конструирование, моделирование и технология изготовления изделий легкой промышленности (по видам).

1.2 Цель и планируемые результаты освоения учебной дисциплины

Код ПК, ОК	Умения	Знания
ПК 1.1. ОК 01 ОК 02 ОК 07	– использовать векторные программы для рисования предметов одежды;	– знать какие дополнительные иллюстративные изображения используются для презентации продукта
ПК 1.2. ОК 01 ОК 02 ОК 09	– пользоваться базовыми приемами и средствами обработки изображений в программах используемых для фэшн-графики, программы обработки изображений и создания пиксельной графики	– знать о творчестве художников фэшн-графики, элементы и принципы дизайна, а также ключевые направления фэшн-графики
ПК 1.2. ПК 1.3 ОК 01 ОК 02 ОК 03 ОК 04 ОК 05 ОК 09	- создавать собственную модную графику в цифровом виде, чтобы визуализировать дизайнерскую идею для дальнейшего воплощения дизайнерских замыслов в реализации, как отдельных предметов одежды, так и коллекции	- знать, как иллюстрировать и визуализировать техническую документацию на изготовление изделия для передачи важной информации о модели в производственном процессе
ПК 1.4. ОК 01 ОК 02 ОК 04 ОК 06 ОК 09	- создавать мудборды, трендборды, дизайнерские концепции и доносить идеи до клиента, с применением компьютерной графики	- источники формирования модных трендов; понимать, как формируются тенденции моды в текстиле
ПК 3.2 ОК 01 ОК 02 ОК 05 ОК 06 ОК 09	- профессионально разрабатывать технические чертежи (разрезы технологических узлов) необходимые для технических описаний к изготовлению моделей	- приёмы и условные обозначения, символы, необходимые для создания технологических узлов и стандарты на графические изображения, соответствующую нормативную документацию

1.3. Ценностные ориентиры, формируемые в процессе освоения профессионального модуля

Код ЦО	Дескрипторы
ЦО 11	Проявляющий приверженность традиционным духовно-нравственным ценностям, культуре народов России с учётом мировоззренческого, национального, конфессионального самоопределения
ЦО 16	Выражающий понимание ценности отечественного и мирового искусства, российского и мирового художественного наследия.
ЦО 17	Проявляющий восприимчивость к разным видам искусства, понимание эмоционального воздействия искусства, его влияния на душевное состояние и поведение людей, умеющий критически оценивать это влияние.

ЦО 18	Проявляющий понимание художественной культуры как средства коммуникации и самовыражения в современном обществе, значение нравственных норм, ценностей, традиций в искусстве.
ЦО 19	Ориентированный на осознанное творческое самовыражение, реализацию творческих способностей, на эстетическое обустройство собственного быта, профессиональной среды.
ЦО26	Понимающий профессиональные идеалы и ценности, уважающий труд, результаты труда, трудовые достижения российского народа, трудовые и профессиональные достижения своих земляков, их вклад в развитие своего поселения, края, страны.
ЦО 28	Выражающий осознанную готовность к непрерывному образованию и самообразованию в выбранной сфере профессиональной деятельности.
ЦО 30	Ориентированный на осознанное освоение выбранной сферы профессиональной деятельности с учётом личных жизненных планов, потребностей своей семьи, государства и общества.

2 СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1 Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Объем образовательной программы	64
Суммарная учебная нагрузка во взаимодействии с преподавателем	64
в том числе:	
теоретическое обучение	18
лабораторные занятия	-
практические занятия	46
курсовая работа (проект)	-
Самостоятельная работа	-
Промежуточная аттестация в виде дифференцированного зачета	

2.2 Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем, акад. ч. / в том числе в форме практической подготовки, акад. ч.	Коды компетенций и личностных результатов, формированию которых способствует элемент программы
1	2	3	4
Раздел 1 Графические программы и программное обеспечение		64	
Тема 1.1 Векторная графика	Содержание учебного материала		ПК 1.1 – ПК 1.4, ПК 3.2 ОК 01 – ОК 07, ОК 09 ЦО 11, ЦО 16, ЦО 17, ЦО 18, ЦО 19, ЦО 26, ЦО 28, ЦО 30
	1. Художники фэшн-графики и ключевые направления фэшн-графики.	2	
	2. Особенности векторной иллюстрации Illustrator. Интерфейс программы.	2	
	3. Инструменты рисования. Точки, линии, кривые Безье, круги, окружности, эллипсы, многоугольники. Цвет и тип цветовой заливки областей, толщина и цвет линий.	2	
	4. Перемещение, трансформация, группировка. Режимы раскрашивания иллюстраций. Трассировка изображений. Кисти, форматы сохранения	2	
	5. Функции поиска и аранжировки. Pathfinder и маски.	2	
	6. Работа с текстом в Adobe Illustrator. Возможности программы Adobe Illustrator для разработки эскизов швейных изделий.	2	
	Практические занятия		
	Практическое занятие № 1. Интерфейс программы Adobe Illustrator. Создание объектов на основе простейших примитивов с монотонной заливкой	2	
	Практическое занятие № 2. Создание сложных объектов на основе кривой Безье со сложной заливкой	2	
	Практическое занятие № 3. Создание сложных объектов на основе кривой Безье с наложением на них эффектов	2	
	Практическое занятие № 4. Создание технических чертежей эскизов моделей Рисование швов, срезов, кромок, пуговиц, молний	2	
	Практическое занятие № 5. Создание технических чертежей эскизов моделей Рисование швов, срезов, кромок, пуговиц, молний	2	
	Практическое занятие № 6. Создание эскизов поясных изделий: юбки, брюк	2	
	Практическое занятие № 7. Создание эскизов плечевых изделий: рубашки, жакета	2	
	Практическое занятие № 8. Создание эскиза швейного изделия по своему замыслу	2	
	Практическое занятие № 9. Представление драпировок и объемов. Создание эскизов моделей в цвете	2	

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем, акад. ч. / в том числе в форме практической подготовки, акад. ч.	Коды компетенций и личностных результатов, формированию которых способствует элемент программы
1	2	3	4
	Практическое занятие № 10. Представление драпировок и объемов. Создание эскизов моделей в цвете	2	
	Практическое занятие № 11. Выполнение разрезов различных технологических узлов	2	
	Практическое занятие № 12. Создание собственной библиотеки элементов (фурнитура)	2	
	Практическое занятие № 13. Создание конфекционной карты	2	
Тема 1.2 Растровая графика и работа в программе Photoshop	Содержание учебного материала	2	ПК 1.1 – ПК 1.4, ПК 3.2 ОК 01 – ОК 07, ОК 09 ЦО 11, ЦО 16, ЦО 17, ЦО 18, ЦО 19, ЦО 26, ЦО 28, ЦО 30
	1. Форматы растровых изображений. Достоинства и недостатки. Изучение возможностей пакета растровой графики Adobe Photoshop для целей проектирования костюма		
	2. Photoshop. Рисование кистями. Слои. Настройка кистей, собственная кисть		
	3. Photoshop. Цветокоррекция рисунков. Эффекты и фильтры. Принты и смывки, обтравочные маски	2	
	Практические занятия	2	
	Практическое занятие № 14. Интерфейс и основные возможности программы растровой графики Adobe Photoshop.		
	Практическое занятие № 15. Панель инструментов. Выделение областей и операции над ними.		
	Практическое занятие № 16. Заливки и работа с цветами. Работа с фильтрами. Текстовый редактор. Работа со слоями.		
	Практическое занятие № 17. Узоры, заливки, изображение тканей		
	Практическое занятие № 18. Компьютерное рисование (совмещения реального изображения с векторным отображением).		
	Практическое занятие № 19. Синергия/взаимодействие графического программного обеспечения. Печать изображений		
Тема 1.3 Презентации в работе дизайнера	Содержание учебного материала	2	ПК 1.1 – ПК 1.4, ПК 3.2 ОК 01 – ОК 07, ОК 09
	1. Элементы презентации и их целевое использование		
	2. Правила оформления презентаций.		
	3. PowerPoint. Интерфейс программы. Типы презентаций	2	

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем, акад. ч. / в том числе в форме практической подготовки, акад. ч.	Коды компетенций и личностных результатов, формированию которых способствует элемент программы
1	2	3	4
	Практические занятия		ЦО 11, ЦО 16, ЦО 17, ЦО 18, ЦО 19, ЦО 26, ЦО 28, ЦО 30
	Практическое занятие № 20. Создание мудбордов по профилю специальности	2	
	Практическое занятие № 21. Создание трендбордов по профилю специальности	2	
	Практическое занятие № 22. Разработка рекламной презентации салона одежды	2	
	Практическое занятие № 23. Создание презентации «Современные тренды в конструировании одежды, дифференцированный зачет»	2	
Всего:		64	

3 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1 Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация программы дисциплины требует наличия кабинета информационных технологий.

Оборудование кабинета:

стол письменный - 18, стул - 33, моноблок - 14, проектор – 1, доска интерактивная - 1, доска магнитно-меловая - 1, шкаф для документов - 2, огнетушитель – 2;
лицензированное программное обеспечение;
учебно-методический комплекс УД.

3.2 Информационное обеспечение реализации программы

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации имеет печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы, рекомендуемые для использования в образовательном процессе.

3.2.1 Основные печатные и электронные издания

1. Михеева, Е. В. Информационные технологии в профессиональной деятельности [Электронный ресурс]: учеб. для СПО / Е. В. Михеева, О. И. Титова. – 5-е изд., испр. - Москва: Академия, 2023. – 416 с. – (ТОП-50). - URL: www.academia-moscow.ru

3.2.2. Дополнительные источники

1. • Кузьмичев, В. Е. Конструирование швейных изделий [Электронный ресурс]: учеб. пособ. для СПО / В. Е. Кузьмичев. – 3-е изд., испр. и доп. - Москва: Юрайт, 2025. – 543 с.: ил. -(Профессиональное образование). - URL: www.biblio-online.ru

4 КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Результаты обучения	Критерии оценки	Формы и методы оценки
Основные знания: – знать какие дополнительные иллюстративные изображения используются для презентации продукта – знать о творчестве художников фэшн-графики, элементы и принципы дизайна, а также ключевые направления фэшн-графики - знать, как иллюстрировать и визуализировать техническую документацию на изготовление изделия для передачи важной информации о модели в производственном процессе - источники формирования модных трендов; понимать, как формируются тенденции моды в текстиле - приёмы и условные обозначения, символы, необходимые для создания технологических узлов и стандарты на графические изображения, соответствующую нормативную документацию	Знание основных понятий автоматизированной обработки информации; общего состава и структуры персональных компьютеров и вычислительных систем; базовых системных программных продуктов в области профессиональной деятельности; состава, функций и возможностей использования информационных и телекоммуникационных технологий в профессиональной деятельности; методов и средств сбора, обработки, хранения, передачи и накопления информации; основных методов и приемов обеспечения информационной безопасности	Текущий контроль: - тестирование; - устный опрос; - оценка подготовленных обучающимися сообщений, докладов, эссе, мультимедийных презентаций; - решение ситуационных задач; Экспертная оценка выполнения практических заданий. Промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета в виде: - письменных/ устных ответов, - тестирования. Оценка выполнения заданий на дифференцированном зачете
Основные умения: – использовать векторные программы для рисования предметов одежды; – пользоваться базовыми приемами и средствами обработки изображений в программах, используемых для фэшн-графики, программы обработки изображений и создания пиксельной графики; - создавать собственную модную графику в цифровом виде, чтобы визуализировать дизайнерскую идею для дальнейшего воплощения дизайнерских замыслов в реализации, как отдельных предметов одежды, так и коллекции; - создавать мудборды, трендборды, дизайнерские концепции и доносить идеи до клиента, с применением компьютерной графики; - профессионально разрабатывать технические чертежи (разрезы технологических узлов) необходимые для технических описаний к изготовлению моделей	Умение пользоваться векторными программами для рисования предметов одежды; использовать базовые приемы и средства обработки изображений в программах, используемых для фэшн-графики, программы обработки изображений и создания пиксельной графики; создавать собственную модную графику в цифровом виде, чтобы визуализировать дизайнерскую идею для дальнейшего воплощения дизайнерских замыслов в реализации, как отдельных предметов одежды, так и коллекции; создавать мудборды, трендборды, дизайнерские концепции и доносить идеи до клиента, с применением компьютерной графики; профессионально разрабатывать технические чертежи (разрезы технологических узлов) необходимые для технических описаний к изготовлению моделей	Текущий контроль: Оценка результатов выполнения практической работы. Экспертное наблюдение за ходом выполнения практической работы Промежуточная аттестация: Оценка выполнения заданий на дифференцированном зачете