

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«НОВОСИБИРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
АРХИТЕКТУРЫ, ДИЗАЙНА И ИСКУССТВ имени А.Д. Крячкова»  
(НГУАДИ)

РПД одобрена  
Ученым советом НГУАДИ

протокол № 60 от 27.01.2025

УТВЕРЖДАЮ  
Ректор НГУАДИ  
\_\_\_\_\_ Н.В. Багрова

"\_\_\_\_\_" 202\_\_ г.

## Техника графики в дизайне костюма

### рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой      **Дизайн костюма и индустрия моды**

Учебный план      54.03.01\_2025\_Дизайн\_1\_ДКplx  
Направление подготовки      54.03.01 Дизайн  
Профиль      дизайн костюма

Квалификация      **Бакалавр**

Форма обучения      **очная**

Общая трудоемкость      **7 ЗЕТ**

Часов по учебному плану	252	Виды контроля в семестрах:
в том числе:		зачеты с оценкой 5, 6
аудиторные занятия	124	
самостоятельная работа	128	

#### Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	5 (3.1)		6 (3.2)		Итого	
Недель	15 3/6		16 2/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	УП	РП
Практические	60	60	64	64	124	124
Итого ауд.	60	60	64	64	124	124
Контактная работа	60	60	64	64	124	124
Сам. работа	48	48	80	80	128	128
Итого	108	108	144	144	252	252

Программу составил(и):  
к.т.н., Доц, Долматова Е.П.

Рецензент(ы):  
Доц, ЧСД России, Корсакова Е.А.

Рабочая программа дисциплины  
**Техника графики в дизайне костюма**

разработана в соответствии с:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

составлена на основании учебного плана:

Направление 54.03.01 Дизайн

утвержденного учёным советом вуза от 27.01.2025 протокол № 60.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры  
**Дизайн костюма и индустрия моды**

Протокол от 24.01.2025 г. № 7

Срок действия программы: 2025-2029 уч.г.

Зав. кафедрой Е.П. Долматова

## 1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Основной целью изучения дисциплины является овладение навыками практической деятельности в области квалифицированного использования информационных технологий для обеспечения практической деятельности дизайнера в сфере коммуникативного дизайна. Знания и навыки, полученные в результате изучения дисциплины, помогут обучающимся ориентироваться в современном информационном пространстве, грамотно формулировать свои информационные потребности и способствовать осознанному использованию информационных технологий в своей профессиональной деятельности. Ключевыми задачами курса являются следующие:
1.2	1. Дать представление о современных информационных технологиях, используемых в профессиональной деятельности в области компьютерной графики.
1.3	2. Рассмотреть на практике, как полученные знания можно использовать для построения информационных моделей и решения конкретных профессиональных задач средствами компьютерной графики.
1.4	3. Ориентировать обучающихся на самостоятельное изучение компьютерных технологий в области компьютерной графики, углубление знаний, выработку уверенных навыков и умений, повысить мотивацию к самообучению для дальнейшего профессионального роста и карьеры.

## 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

Цикл (раздел) ООП:	Б1.В.ДВ.02
<b>2.1 Требования к предварительной подготовке обучающегося:</b>	
2.1.1	Методика проектирования костюма
2.1.2	История костюма
2.1.3	Технология в дизайне костюма
2.1.4	История орнамента
2.1.5	Проектная графика в дизайне костюма
2.1.6	Пропедевтика в дизайне костюма
<b>2.2 Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:</b>	
2.2.1	Видеографика в дизайне
2.2.2	Медиа-технологии в дизайне
2.2.3	Стилеобразование в дизайне костюма
2.2.4	Фирменный стиль в дизайне костюма
2.2.5	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы

## 3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

### ПК-3: Способен выполнять проектирование одежды

<b>Знать:</b>	
Уровень 1	Основные приемы и методы художественно-графических работ
<b>Уметь:</b>	
Уровень 1	Применять графические компьютерные программы и автоматизированные программы для проектирования моделей одежды
<b>Владеть:</b>	
Уровень 1	Представление моделей одежды к показам, просмотрам, обзорам и презентациям

**В результате освоения дисциплины обучающийся должен**

<b>3.1</b>	<b>Знать:</b>
3.1.1	ПК-3.1.2 Основные приемы и методы художественно-графических работ
<b>3.2 Уметь:</b>	
3.2.1	ПК-3.2.2 Применять графические компьютерные программы и автоматизированные программы для проектирования моделей одежды
<b>3.3 Владеть:</b>	
3.3.1	ПК-3.3.9 Представление моделей одежды к показам, просмотрам, обзорам и презентациям

## 4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетенции	Литература	Примечание
-------------	---	----------------	-------	-------------	------------	------------

<b>Раздел 1. Основные понятия</b>						
1.1	Знакомство с историей развития графики в дизайне текстиля. Набойка на ткани /Пр/	5	4	ПК-3	Л1.1	
1.2	основные графические техники в дизайне текстиля /Пр/	5	4	ПК-3	Л2.3	
1.3	Виды печати на ткани /Ср/	5	10	ПК-3		
1.4	разработка эскизов и макетов для различных видов текстиля /Пр/	5	10	ПК-3		
1.5	изготовление эскизов и макетов /Ср/	5	10	ПК-3		
1.6	адаптация дизайнов к фактурам материалов /Пр/	5	10	ПК-3		
1.7	создание дизайнов в цифровых технологиях /Пр/	5	16	ПК-3		
1.8	Виды текстильных материалов и их влияние на выбор графических техник /Пр/	5	8	ПК-3		
1.9	компьютерные дизайны текстиля в другой технике по выбору /Ср/	5	10	ПК-3		
1.10	Презентация и защита /Пр/	5	8	ПК-3		
1.11	подготовка презентации и защиты дизайна текстиля /Ср/	5	18	ПК-3	Л2.3	
1.12	зачет с оценкой Эиос /ЗачётСОц/	5	0	ПК-3		
	<b>Раздел 2. создание дизайнов для текстиля в компьютерных программах</b>					
2.1	графические редакторы /Пр/	6	4	ПК-3	Л1.1Л2.3 Э1	
2.2	Adobe Illustrator /Пр/	6	4	ПК-3	Э1	
2.3	Adobe Photoshop /Пр/	6	4	ПК-3	Л2.2 Э1	
2.4	CorelDRAW (векторная графика) /Пр/	6	4	ПК-3	Л2.2 Э3	
2.5	разработка эскизов и макетов паттернов /Ср/	6	25	ПК-3	Л1.1Л2.2 Э1 Э2 Э3	
2.6	адаптация файлов к разным масштабам /Пр/	6	4	ПК-3	Л2.2 Э1	
2.7	Визуализация текстильных дизайнов /Пр/	6	10	ПК-3	Л1.1 Э2	
2.8	Разработка авторских текстильных изделий /Ср/	6	20	ПК-3	Л2.2 Л2.3 Э1 Э3	
2.9	разработка паттернов /Пр/	6	10	ПК-3	Э1 Э2 Э3	
2.10	подготовка файлов для печати /Пр/	6	10	ПК-3		
2.11	создание 3Д моделей текстильных изделий /Пр/	6	10	ПК-3	Л2.2 Э3	
2.12	презентация дизайнов на виртуальных образцах ткани /Пр/	6	4	ПК-3	Л2.2 Л2.3	
2.13	Разработка и реализация собственного проекта в области текстильного дизайна с применением изученных графических техник /Ср/	6	25	ПК-3	Л1.1Л2.1 Л2.2 Э1 Э2 Э3	
2.14	подготовка к презентации /Ср/	6	10	ПК-3		
2.15	зачет с оценкой Эиос /ЗачётСОц/	6	0			

## 5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

### 5.1. Описание критериев и шкал оценивания сформированности компетенций в рамках текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине

Уровень владения графическими техниками.

Качество выполнения практических заданий.

Оригинальность и креативность в разработке дизайнов.

Уровень владения компьютерными программами.

Умение адаптировать дизайны к различным материалам и техникам.

Качество итогового проекта.

Компетенция не сформирована (неудовлетворительно, 0-30 баллов): У обучающегося обнаружены пробелы в знаниях основного учебного материала, допущены принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой практических заданий.

Пороговый уровень (удовлетворительно, 31-50 баллов): Компетенция сформирована на пороговом уровне. Пороговый уровень даёт общее представление о виде деятельности, основных закономерностях функционирования объектов профессиональной деятельности, методов и алгоритмов решения практических задач.

Базовый уровень (хорошо, 51-80 баллов): Компетенция сформирована на базовом уровне. Базовый уровень позволяет решать типовые задачи, принимать профессиональные и управленческие решения по известным алгоритмам, правилам и методикам.

Продвинутый уровень (отлично, 81-100 баллов): Компетенция сформирована на продвинутом уровне. Продвинутый уровень предполагает готовность решать практические задачи повышенной сложности, нетиповые задачи, принимать профессиональные и управленческие решения в условиях неполной определенности, при недостаточном документальном, нормативном и методическом обеспечении.

Качество выполнения практических заданий.

Оригинальность и креативность в разработке дизайнов.

Уровень владения компьютерными программами.

Умение адаптировать дизайны к различным материалам и техникам.

Качество итогового проекта.

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

разработка авторского патерна для материалов различного строения, фактуры и ширины, в техниках по выбору

Adobe Photoshop

Adobe Illustrator

CorelDRAW

## **5.3. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций**

Текущий контроль успеваемости и промежуточная аттестация может проводиться в очной форме и (или) с применением дистанционных образовательных технологий в соответствии с Положением об организации текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по образовательным программам высшего образования НГУАДИ имени А.Д. Крячкова.

Зачёт с оценкой – это форма итогового контроля, указанная в учебном плане, которая предусматривает оценивание освоения обучающимся материалов учебной дисциплины на основании результатов обучения по дисциплинам модуля.

Зачёт с оценкой – это форма итогового контроля, указанная в учебном плане, которая предусматривает оценивание освоения обучающимся материалов учебной дисциплины на основании результатов обучения в семестре.

Зачёт с оценкой – это форма итогового контроля, указанная в учебном плане, которая предусматривает оценивание освоения обучающимся материалов учебной дисциплины на основании результатов обучения в семестре. Зачёт с оценкой проводится в счёт аудиторного времени по зафиксированным в контрольных точках итогам графических и самостоятельных творческих работ (оценка графических работ в семестре для фиксации контрольных точек проводится в форме аудиторных просмотров преподавателями).

Зачёт с оценкой по дисциплине «Векторная графика в дизайне» проводится преподавателем, в практической форме, в фиксированные сроки и в аудитории.

Обучающимся, получившим неудовлетворительные оценки, поясняем процедуру и сроки проведения второго зачёта, которую следует проводить после окончания сессии. Тщательный анализ результатов зачётов самим преподавателем, обсуждение результатов на кафедре помогают преподавателю сделать соответствующие выводы для дальнейшей работы - на какие темы курса обратить дополнительное внимание, какие методы и формы обучения усиливать как более эффективные.

Итогом освоения дисциплины является дифференцированный зачёт. Итоговый балл представляет собой среднее арифметическое от суммы баллов за каждую графическую работу, сданную в установленный срок с учётом поставленных преподавателем условий и с надлежащим качеством исполнения.

## **6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

### **6.1. Рекомендуемая литература**

#### **6.1.1. Основная литература**

Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
---------------------	----------	-------------------

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л1.1	Окличный, В. Н., Бабинович, Н. У.	Инженерная и компьютерная графика. Теоретические основы построения проекционного чертежа и наглядных изображений: электронное учебное пособие	Томск: Томский государственный архитектурно-строительный университет, ЭБС АСВ, 2021

#### 6.1.2. Дополнительная литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л2.1	Медведева, А. А.	Компьютерная графика: практикум	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2020
Л2.2	Сметанникова, Т. А., Ананьева, Т. В.	Компьютерная графика. 3D-моделирование ювелирных украшений: учебное пособие для спо	Липецк, Саратов: Липецкий государственный технический университет, Прообразование, 2024
Л2.3	Архипова, Т. Н., Кондратьева, А. А.	Компьютерная графика: учебное пособие	Москва: Научный консультант, 2023

#### 6.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет"

Э1	ЭОР НГУАДИ по дисциплине «Компьютерная графика в дизайне» - <a href="https://portal.nsuada.ru/course/view.php?id=1038">https://portal.nsuada.ru/course/view.php?id=1038</a>
Э2	ЭОР НГУАДИ по дисциплине «Компьютерная графика в дизайне» - <a href="https://portal.nsuada.ru/course/view.php?id=1545">https://portal.nsuada.ru/course/view.php?id=1545</a>
Э3	ЭОР НГУАДИ по дисциплине «Компьютерная графика в дизайне» - <a href="https://portal.nsuada.ru/course/view.php?id=1041">https://portal.nsuada.ru/course/view.php?id=1041</a>

#### 6.3.1 Перечень программного обеспечения

7.3.1.1	Windows 10 – операционная система, LibreOffice, PowerPoint Viewer, Kaspersky Endpoint Security 10, 7-Zip x64, AutoCAD, 3ds MAX, Adobe Photoshop, CorelDraw, Adobe Illustrator, Adobe InDesign.
---------	--

#### 6.3.2 Перечень информационных справочных систем

7.3.2.1	Электронная библиотечная система «IPRbooks» – Режим доступа: <a href="http://www.iprbookshop.ru/">http://www.iprbookshop.ru/</a>
7.3.2.2	Elibrary.ry: научная электронная библиотека – Режим доступа: <a href="https://elibrary.ru/">https://elibrary.ru/</a>

### 7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

7.1	Учебная аудитория, оснащённая комплектом учебной мебели и мультимедийным оборудованием, персональными компьютерами (в комплекте) с возможностью подключения к сети «Интернет» и доступом к электронной информационно-образовательной среде НГУАДИ
-----	---

### 8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Методические рекомендации обучающимся по организации самостоятельной работы  
Самостоятельная работа является видом учебной деятельности обучающегося, который осуществляется во внеаудиторное время. Целью самостоятельной работы является углубленное усвоение учебного материала, развитие способностей, творческой активности, проявление индивидуального интереса к изучению отдельных тем и вопросов дисциплины. В процессе самостоятельной работы у обучающегося могут возникнуть вопросы, уяснить которые необходимо, используя индивидуальные консультации с преподавателем.

Образовательные технологии самостоятельной работы включают в себя:

- проработку рекомендуемой литературы по темам программы; доработку конспектов лекций, работу с учебно-методическими материалами по дисциплине;
- подготовку к занятиям семинарского типа – к семинарам, практическим занятиям, практикумам, лабораторным работам, и иным аналогичным занятиям, и (или) групповым консультациям, и (или) индивидуальную работу (в том числе индивидуальные консультации), к каждому занятию обучающийся готовится в соответствии с учебно-тематическим планом;
- предварительное ознакомление с темой занятий лекционного типа (лекцией и иными учебными занятиями, предусматривающими преимущественную передачу учебной информации), в соответствии с учебно-тематическим планом, позволяет лучше усвоить материал будущего занятия, разобраться в проблемных вопросах, активно работать на занятиях;
- проведение обучающимся самоконтроля усвоения тем дисциплины путем решения тестов, задач, заданий и упражнений, ответов на контрольные вопросы, содержащихся в оценочных и методических материалах по дисциплине.

Одним из ключевых элементов обучения студентов с инвалидностью и лиц с ОВЗ является подготовленный профессорско-преподавательский состав, прошедший специализированную программу по инклюзивному образованию.

Для студентов с нарушениями слуха использование визуальных материалов:

- Дублирование основной информации на бумажных носителях (планшеты и т.д.).
- Использование различных видов наглядности.
- Презентации с кратким содержанием разделов и тем занятий.

Для студентов с нарушениями зрения:

- Дублирование информации различными видами наглядности.
- Верbalное сопровождение во время контактной работы с преподавателями.
- Тактильные методические материалы.
- Специализированное программное обеспечение экранного доступа (NVDA) для самостоятельного освоения программы.

Доступность среды:

- Адаптация электронной информационной образовательной среды (ЭИОС) для студентов с нарушениями зрения (минимальный уровень доступности (A) согласно ГОСТ Р 52 872 – 2012).
- Организация рабочего пространства для студентов с нарушениями опорно-двигательного аппарата.
- Увеличение времени на выполнение заданий, требующих узкоспециальных предметно-манипулятивных навыков.

Учет индивидуальных особенностей:

При разработке учебных материалов и заданий необходимо учитывать:

- Состояние здоровья студентов с ограниченными возможностями здоровья.
- Особенности ограничения здоровья (зрение, слух, опорно-двигательный аппарат и т.д.).
- Психофизическое развитие и индивидуальные возможности.
- Рекомендации медико-социальной экспертизы (индивидуальная программа реабилитации или карта реабилитации).
- Создание специальных рабочих мест в соответствии с характером нарушений.

Дистанционное обучение:

При использовании дистанционных образовательных технологий необходимо обеспечить:

- Доступность информации в различных формах для студентов с инвалидностью и ЛОВЗ.
- Адаптация оценочных и методических материалов для студентов с ограниченными возможностями здоровья.

Повышение квалификации:

Для сопровождения студентов с инвалидностью и лиц с ОВЗ необходимо повышение квалификации преподавателей по программе "Инклюзивное образование".