МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ ДАГЕСТАН
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ РЕСПУБЛИКИ ДАГЕСТАН
«ИНДУСТРИАЛЬНО-ПРОМЫШЛЕННЫЙ КОЛЛЕДЖ»

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОПЦ.03 Прикладные компьютерные программы в профессиональной деятельности

Код и наименование специальности: 29.02.10 Конструирование, моделирование и технология изготовления изделий легкой промышленности

Квалификация выпускника: Технолог-конструктор

Форма обучения: очная

2026г.

ОДОБРЕНО
предметной (цикловой) комиссией

Протокол № 1 от «31» августа 2026 г

Подпись Исаадаева Д.А
ФИО

УТВЕРЖДАЮ

зам. директора по УР

Подпись Шабанова М. М.
ФИО

31 августа 2026г.

Рабочая программа учебной дисциплины ОПЦ.03 Прикладные компьютерные программы в профессиональной деятельности
разработана на основе:

- Федерального закона от 29 .12.2012 г. № 273 ФЗ Об образовании в РФ;
- Федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования, утвержденного приказом Минобрнауки России от 17.05.2012 N 413;
- Приказ Минпросвещения России от 14.06.2022 N 443 "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 29.02.10 Конструирование, моделирование и технология изготовления изделий легкой промышленности (по видам)" (Зарегистрировано в Минюсте России 01.07.2022 N 69121)с учетом:
- профиля получаемого образования,
- примерной программы,
- Рекомендаций по организации получения среднего общего образования в пределах освоения образовательных программ среднего профессионального образования на базе основного общего образования с учетом требований федеральных государственных образовательных стандартов и получаемой профессии или специальности среднего профессионального образования (разработаны Департаментом государственной политики в сфере подготовки рабочих кадров и ДПО Минобрнауки России совместно с ФГАУ «Федеральный институт развития образования» (письмо Департамента государственной политики в сфере подготовки рабочих кадров и ДПО Минобрнауки России от 17.03.2015 № 06-259);
- Методических рекомендаций по разработке рабочих программ учебных дисциплин в пределах освоения основной профессиональной образовательной программы среднего профессионального образования (ППКРС и ППССЗ), разработанных Отделом профессионального образования Министерства образования и науки Республики Дагестан в соответствии с рабочим учебным планом образовательной организации на 2026/2027 учебный год.

Разработчик: Магомедов И.А., преподаватель ГБПОУ РД «ИПК»

Рецензент: Камбулатов Р.Ш., преподаватель ГБПОУ РД «ИПК»

СОДЕРЖАНИЕ

1. **ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
2. **СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
3. **УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
4. **КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

«ОПЦ.03 Прикладные компьютерные программы в профессиональной деятельности»

1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы:

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

Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии ОК 01, ОК 02, ОК 04.

1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

Код ПК, ОК	Код умений	Умения	Код знаний	Знания
ПК 1.1. ОК 01 ОК 02		использовать векторные программы для рисования предметов одежды;		знать какие дополнительные иллюстративные изображения используются для презентации продукта
ПК 1.2. ОК 01 ОК 02		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 фэшнграфики

ПК 1.2. ПК 1.3 ОК 01 ОК 02 ОК 04		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		создавать мудборды, трендборды, дизайнерские концепции и доносить		источники формирования модных трендов; понимать, как формируются тенденции моды в текстиле
		идеи до клиента, с применением компьютерной графики		
ПК 3.2 ОК 01 ОК 02		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

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1.Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	**Объем в часах**
Объем образовательной программы учебной дисциплины	108
в т.ч. в форме практической подготовки	40
в т. ч.:	
теоретическое обучение	36
практические занятия	38
Самостоятельная работа	32
Промежуточная аттестация	2

2.2.Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание и формы организации деятельности обучающихся	Объем, акад. ч / в том числе в форме практической подготовки, акад ч		Коды компетенций и личностных результатов[1], формированию которых способствует элемент программы	Код Н, У, З, Уо, Зо
1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*
		Обязат. часть ОП с учетом интенсификации 40%	**Обязат. часть ОП**		
Раздел 1. Графические программы и программное обеспечение					
Тема 1. Векторная графика	**Содержание**		12		
	1. Художники фэшн-графики и ключевые направления фэшнграфики.			ПК 1.1; ПК 1.2; ПК 1.3; ПК 3.2 ОК 01 ОК 02 ОК 04	
	2. Особенности векторной иллюстрации Illustrator. Интерфейс программы. Инструменты рисования. Точки, линии, кривые Безье, круги, окружности, эллипсы, многоугольники.Цвет и тип цветовой заливки областей, толщина и цвет линий.				
	3. Перемещение, трансформация, группировка. Режимы раскрашивания иллюстраций. Трассировка изображений. Кисти, форматы сохранения				
	4. Функции поиска и аранжировки. Pathfinder и маски.				
	5. Работа с текстом в Adobe Illustrator				
	В том числе практических занятий и лабораторных работ				
	Создание технических чертежей эскизов моделей Рисование швов, срезов, кромок, пуговиц, молний		14		

	Представление драпировок и объемов. Создание эскизов моделей в цвете		12		
	Выполнение разрезов различных технологических узлов				
	Самостоятельная работа обучающихся				
Тема 2. Растровая графика и работа в программе Photoshop	**Содержание**				
	1. Форматы растровых изображений. Достоинства и недостатки.		12	ПК 1.1; ПК 1.2; ПК 1.3; ПК 3.2 ОК 01 ОК 02 ОК 04	
	2. Photoshop. Рисование кистями. Слои. Настройка кистей, собственная кисть				
	3. Photoshop. Цветокоррекция рисунков. Эффекты и фильтры. Принты и смывки, обтравочные маски		12		
	В том числе практических занятий и лабораторных работ				
	Узоры, заливки, изображение тканей				
	Синергия/взаимодействие графического программного обеспечения. Печать изображений		12		
	Самостоятельная работа обучающихся				
Тема 3. Презентации в работе дизайнера	**Содержание**		12		
	1. Элементы презентации и их целевое использование			ПК 1.1; ПК 1.2; ПК 1.3; ПК 3.2 ОК 01 ОК 02 ОК 04	
	2.Правила оформления презентаций.				
	3.PowerPoint. Интерфейс программы. Типы презентаций				
	В том числе практических занятий и лабораторных работ				
	Создание мудбордов и трендбордов. Технического описания с иллюстрациями на изготовление предметов одежды		12		
	Самостоятельная работа обучающихся		10		
Промежуточная аттестация			*2*		
Всего			**108**		

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Для реализации программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

Кабинет «Компьютерной графики», оснащенный в соответствии с п. 6.1.1.2 образовательной программы по специальности 29.02.10 Конструирование, моделирование и технология изготовления изделий легкой промышленности (по отраслям).

3.2. **Информационное обеспечение реализации программы**

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы для использования в образовательном процессе. При формировании библиотечного фонда образовательной организацией выбирается не менее одного издания из перечисленных ниже печатных изданий и (или) электронных изданий в качестве основного, при этом список, может быть дополнен новыми изданиями.

3.2.1. Основные печатные и электронные издания

1. Боресков, А. В. Компьютерная графика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 219 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11630-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/495978 (дата обращения: 24.06.2022).

3.2.2. Дополнительные источники

1. Бадмаева Е. С. Компьютерное проектирование в дизайне одежды. Учебник для вузов. Стандарт третьего поколения. — (Серия «Учебник для вузов»). / Е.С. Бадмаева, В.В. Бухинник, Л.В. Елинер. - Санкт-Петербург : Питер, 2021. - 192 с. - ISBN 978-5-4461-9585- URL: https://ibooks.ru/bookshelf/377407/reading (дата обращения: 09.08.2022). - Текст: электронный.

2. Подмарева А.В. Разработка эскизного проекта в графическом редакторе/А.В. Подмарева, О.Н. Пономарева//Челябинск: Изд-во ЗАО «Библиотека А. Мюллера», 2019 - 47 с.

3. Ежемесячное иллюстрированное издание о модных трендах «NEXT LOOK» https://next-look.com/

4. Рукавишникова А.С. Технический рисунок одежды в ADOBE ILLUSTRATOR / Рукавишникова А.С. – Электронная книга -145 с. https://fashion-craft.ru/book__ai

5. Рукавишникова А.С. Технический рисунок одежды в CorelDRAW / Рукавишникова А.С. – Ростов-н/Д, - 2022. – 222 с.

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Результаты обучения	***Критерии оценки***	***Методы оценки***
Знать графические программы, с помощью которых можно выполнять эскизы одежды, технические чертежи и разрезы технологических узлов.	Особенности векторной и растровой графики. Интерфейс программ. Инструменты рисования и трансформации/ преображения изображений	Оценка результатов тестирования Устный опрос Оценка результатов выполнения практических и самостоятельных работ
Знать о творчестве художников фэшн-графики, элементы и принципы дизайна, а также ключевые направления фэшн-графики	Излагает текущие модные тенденции, ссылается на стили фэшн-иллюстраторов, различает стиль их работ, копирует известные стили и создает свой оригинальный стиль (техника подачи эскиза) в изображении людей, предметов одежды, материалов и аксессуаров.	Оценка результатов тестирования Экспертная оценка по результатам наблюдения за деятельностью обучающегося в процессе освоения учебной дисциплины
Знать, с помощью каких средств визуализировать техническую документацию на изготовление изделия для передачи важной информации о модели в производственном процессе	Анализирует техническую документацию. Создает художественный эскиз в цвете или технический рисунок с элементами «лупа» и «разрез узла».	Устный опрос, тестирование. Оценка результатов выполнения практических и самостоятельных работ
Знать источники формирования модных трендов; понимать, как формируются тенденции моды в текстиле	Формирует трендборды и мудборды по по интернет-источникам и модным печатным изданиям	Экспертная оценка по результатам наблюдения за деятельностью обучающегося в процессе освоения учебной дисциплины
Уметь использовать векторные и растровые программы (Photoshop, Adobe Illustrator), для рисования предметов одежды	Выполняет эскизы моделей ч/б или в цвете, демонстрирующие толщину, драпируемость жёсткость материалов, фактуру. Обрабатывает фотографии.	Оценка результатов выполнения практических и самостоятельных работ
Уметь разрабатывать техническую документацию на изготовление отдельного изделия или коллекции	Выполняет технические рисунки моделей и разрезы технологических узлов	Оценка результатов выполнения практических и самостоятельных работ

	одежды, используя условные обозначения, символы, опираясь на существующие стандарты для графических изображений, соответствующую нормативную документацию	
Уметь создавать мудборды, трендборды, дизайнерские концепции и доносить идеи до клиента, с применением компьютерной графики	Выполняет плакаты, мудборты и трендборты в различных графических техниках, с соблюдением композиции и других элементов графического дизайна (масштаб. пропорции, пространство и т.д.)	Оценка результатов выполнения лабораторной работы и итоговой аттестационная работа

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 141715966770764926566689926179496600774401837654

Владелец Гаджиалиева Раисат Хабибуллаевна

Действителен С 06.10.2026 по 06.10.2027