

Министерство просвещения Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«Российский государственный профессионально-педагогический университет»
Институт гуманитарного и социально-экономического образования
Кафедра стиля и имиджа

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Б1.В.ДВ.01.02.0 «ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ
ПРИЧЕСКИ»**

Направление подготовки 44.03.04 Профессиональное обучение (по отраслям)

Профиль программы «Технологии имиджа в индустрии моды и красоты (по элективным модулям*)»

Автор(ы): ст. преп. Т.А. Махно

Одобрена на заседании кафедры стиля и имиджа. Протокол от «11» января 2022 г. №7.

Рекомендована к использованию в образовательной деятельности научно-методической комиссией института ГСЭО РГППУ. Протокол от «13» января 2022 г. №5.

Екатеринбург
2022

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель освоения дисциплины «Информационные технологии в дизайне прически»: формирование умений использования информационных технологий в дизайне при создании новых композиционных, колористических и стилевых решений, соответствующих художественно-проектному замыслу.

Задачи:

- формирование представлений об основах информационных технологий;
- изучение основных терминов и понятий в работе с программным обеспечением;
- изучение типологии программного обеспечения;
- изучение базовых алгоритмов работы в графических редакторах;
- освоение инструментария векторного графического редактора «Corel Draw».

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Дисциплина «Информационные технологии в дизайне прически» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений, учебного плана.

Для изучения учебной дисциплины необходимы знания, умения и владения, формируемые следующими дисциплинами:

1. Живопись с основами цветоведения.
2. Основы композиции.
3. Рисунок с основами пластической анатомии.

Перечень учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и владения, формируемые данной учебной дисциплиной:

1. Стилистика.
2. Выполнение проекта в материале.

3. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:

- ПКС-2 Способен проектировать и обеспечивать реализацию дополнительных общеобразовательных программ в области технологии имиджа, моды и красоты.

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:
Знать:



31. Теоретические основы базовых дизайнерских методов для реализации процессов проектирования, изготовления и выполнения дизайн-проектов.

Уметь:

У1. Применять теоретические знания о базовых дизайнерских методах в практико-проектных целях;

У2. Использовать специальные технические средства и технологии для создания дизайн-продукта.

Владеть:

В1. Технологиями проектной деятельности в рамках освоенных базовых методов.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1 Объем дисциплины и виды контактной и самостоятельной работы

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 5 зач. ед. (180 час.), семестры изучения – 4, 5, распределение по видам работ представлено в табл. № 1.

Таблица 1. Распределение трудоемкости дисциплины по видам работ

Вид работы	Форма обучения
	очная
	Семестр изучения
	4, 5 сем.
	Кол-во часов
Общая трудоемкость дисциплины по учебному плану	180
Контактная работа, в том числе:	64
Лабораторные работы	64
Самостоятельная работа студента	116
Промежуточная аттестация, в том числе:	
Зачет с оценкой	4 сем.
Экзамен	5 сем.

**Распределение трудоемкости по видам контактной работы для заочной формы обучения (при наличии) корректируется в соответствии с учебным планом заочной формы обучения.*



4.2 Содержание и тематическое планирование дисциплины

Таблица 2. Тематический план дисциплины

Наименование разделов и тем дисциплины (модуля)	Сем.	Всего, час.	Вид контактной работы, час.			СРС
			Лекции	Практ. занятия	Лаб. работы	
1. Изучение возможностей растровой графики Adobe Photoshop при проектировании прически	4	36	-	-	10	26
2. Пакет Illustrator. Изучение пакета векторного рисования при проектировании прически	4	40	-	-	14	26
3. Применение программы Illustrator при создании авторских эскизов моделей прически на основе творческого источника	5	52	-	-	20	32
4. Применение программ в профессиональной деятельности при создании презентационного материала	5	52	-	-	20	32

**Распределение часов по разделам (темам) дисциплины для заочной формы обучения осуществляется научно-педагогическим работником, ведущим дисциплину.*

4.3 Содержание разделов (тем) дисциплин

Раздел 1. Изучение возможностей растровой графики Adobe Photoshop при проектировании прически

Интерфейс и основные возможности. Панель инструментов. Выделение областей и операции над ними. Заливки и работа с цветами. Работа с фильтрами. Текстовый редактор. Работа со слоями.

Раздел 2. Пакет Illustrator. Изучение пакета векторного рисования при проектировании прически

Интерфейс. Основное меню. Панели инструментов. Создание Геометрических объектов. Свободное рисование. Обработка объектов. Работа с текстом. Работа с растровыми изображениями.

Раздел 3. Применение программы Illustrator в создании авторских эскизов моделей прически на основе творческого источника



Виды эскизов: форэскиз, творческий эскиз, технический эскиз. Инструменты и галерея эффектов программы Illustrator при создании эскизов прически. Рисунок на условно-пропорциональной и стилизованной фигуре человека. Создание фактур, текстур; работа с цветом.

Раздел 4. Применение программ в профессиональной деятельности при создании презентационного материала

Работа в программе Power Point: приемы анимированных слайдов; вставка объектов в презентацию; композиция слайдов; авторское графическое оформление слайдов; работа с текстом; создание презентации по индивидуальным заданиям.

Работа в программах Illustrator и Adobe Photoshop: работа с текстом; создание рисунка с текстовым сопровождением; использование растрового рисунка в документе векторной программы. Применение растровой и векторной программы в разработке мудборда, лукбука: создание контурных рисунков; трансформация и деформация объектов; редактирование контурного рисунка; заливка и дорисовка рисунка; детализация и цвет в рисунке; создание декоративных графических элементов; компоновка элементов композиции на заданном формате; работа с текстом.

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Для изучения дисциплины используются различные образовательные технологии:

1. Технологии проведения занятий в форме диалогового общения, которые переводят образовательный процесс в плоскость активного взаимодействия обучающегося и педагога. Обучающийся занимает активную позицию и престаёт быть просто слушателем семинаров или лекций. Технологии представлены: групповыми дискуссиями, конструктивный совместный поиск решения проблемы, тренинг (микрообучение и др.), ролевые игры (деловые, организационно-деятельностные, инновационные, коммуникативные и др.).

2. Кейс-технологии применяются как способ обучать решению практико-ориентированных неструктурированных образовательных научных или профессиональных проблем. Применяется как при чтении лекций, так и при проведении семинарских, практических и лабораторных занятий.

3. Для организации процесса обучения и самостоятельной работы используются информационно-коммуникационные образовательные технологии, представленные в виде педагогических программных средств и электронной информационно-образовательной среды (ЭИОС). Технологии расширяют возможности образовательной среды, как разнообразными программными средствами, так и методами развития креативности обучаемых. К числу таких программных средств относятся моделирующие программы, поисковые,



интеллектуальные обучающие, экспертные системы, программы для проведения деловых игр.

4. При реализации образовательной программы с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения:

- состав видов контактной работы по дисциплине (модулю), при необходимости, может быть откорректирован в направлении снижения доли занятий лекционного типа и соответствующего увеличения доли консультаций (групповых или индивидуальных) или иных видов контактной работы;

- информационной основой проведения учебных занятий, а также организации самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю) являются представленные в электронном виде методические, оценочные и иные материалы, размещенные в электронной информационно-образовательной среде (ЭИОС) университета, в электронных библиотечных системах и открытых Интернет-ресурсах;

- взаимодействие обучающихся и педагогических работников осуществляется с применением ЭИОС университета и других информационно-коммуникационных технологий (видеоконференцсвязь, облачные технологии и сервисы, др.);

- соотношение контактной и самостоятельной работы по дисциплине (модулю) может быть изменено в сторону увеличения последней, в том числе самостоятельного изучения теоретического материала.

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

6.1 Основная литература

1. Громов Ю. Ю., Дидрих И. В., Иванова О. Г., Ивановский М. А., Однолько В. Г. Информационные технологии: учебник. - Тамбов: Тамбовский государственный технический университет, 2015. - 260 с. - Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/63852>.

2. Зиновьева Е. А. Компьютерный дизайн. Векторная графика: учебно-методическое пособие. - Екатеринбург : Уральский федеральный университет, 2016. - 116 с. - Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/68251>.

3. Хвостова И. П., Серветник О. Л., Вельц О. В. Компьютерная графика : учебное пособие. - Ставрополь : Северо-Кавказский федеральный университет, 2014. - 200 с. - Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/63097>.

4. Южаков, М. А. Информационные технологии. Векторная графика. Ч.1 : учебное пособие / М. А. Южаков. — Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2020. — 80 с. — ISBN 978-5-7937-1823-3, 978-5-7937-1830-1. — Текст: электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/102623.html>

5. Аббасов, И. Б. Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS6 : учебное пособие / И. Б. Аббасов. — 2-е изд. — Саратов : Профобразование,



2021. — 237 с. — ISBN 978-5-4488-0084-9. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/108004.html>

6. Макарова Т. В. Компьютерные технологии в сфере визуальных коммуникаций. Работа с растровой графикой в Adobe Photoshop: учебное пособие. - Омск: Омский государственный технический университет, 2015. - 239 с. - Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/58090>.

7. Жук Ю. А. Информационные технологии: мультимедиа: учебное пособие для вузов / Жук Ю. А. — Санкт-Петербург : Лань, 2021. — 208 с. — Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/151663>.

6.2 Дополнительная литература

1. Никулин, Е.А. Компьютерная графика. Модели и алгоритмы [Электронный ресурс]: учеб. пособие / Е.А. Никулин. — Электрон. дан. — Санкт-Петербург: Лань, 2017. — 708 с. — Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/93702>. — Загл. с экрана.

2. Сергеенко Е. Н. Основы стилистики в парикмахерском искусстве и декоративной косметике : учебное пособие. - Минск : Республиканский институт профессионального образования, 2016. - 220 с. - Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/67698>.

3. Приходько, Л. С. Система проектно-игровых занятий для профессиональной подготовки дизайнеров в области парикмахерского искусства [Текст] : учеб. пособие [для преподавателей и студентов] / Л. С. Приходько, Т. В. Шутова, Л. С. Приходько. - Екатеринбург : Издательство РГППУ, 2011. - 82 с.

4. Рашевская, М. А. Компьютерные технологии в дизайне среды : [учебное пособие для вузов] / М. А. Рашевская. - Москва : Форум, 2014. - 298 с.

5. Месснер Е. И. Основы композиции : учебное пособие / Месснер Е. И. — Санкт-Петербург : Лань, Планета музыки, 2020. — 504 с. — Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/140672>.

6. Божко А.Н. Обработка растровых изображений в Adobe Photoshop [Электронный ресурс] / А.Н. Божко. — Электрон. текстовые данные. — М. : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), 2016. — 319 с. — 2227-8397. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/56372.html>.— ЭБС «IPRbooks»

6.3 Программное обеспечение и Интернет-ресурсы

Программное обеспечение:

1. Операционная система Windows.
2. Офисная система Office Professional Plus.
3. Векторный графический редактор Illustrator CC.
4. Растровый графический редактор Photoshop CC.



Информационные системы и платформы:

1. Информационная система «Таймлайн».
2. Платформа для организации и проведения вебинаров «Mirapolis Virtual Room».

7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Перечень материально-технического обеспечения для реализации образовательного процесса по дисциплине:

1. Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа.
2. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского (практического) типа, проведения групповых и индивидуальных консультаций, проведения текущего контроля и промежуточной аттестации.
3. Помещения для самостоятельной работы.
4. Компьютерный класс.
5. Лаборатория электромеханики и энергосбережения.

