

МИНПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИИ
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.О.06.05 ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В КРЕАТИВНЫХ
ИНДУСТРИЯХ**

Направление подготовки: 44.03.04 Профессиональное обучение (по отраслям)

Профиль подготовки: Креативные технологии в индустрии моды и красоты (по элективным модулям)

Формы обучения: очная, заочная

Квалификация (степень) выпускника: Бакалавр

Объем: в зачетных единицах: 5 з.е.
в академических часах: 180 ак.ч.

Проректор по образовательной
деятельности

Л. К. Габышева

Разработчики:

Старший преподаватель кафедры стиля и имиджа

Махно Т. А.

Рабочая программа дисциплины (модуля) составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 44.03.04 Профессиональное обучение (по отраслям), утвержденного приказом Минобрнауки России от 22.02.2018 №124, с учетом трудовых функций профессиональных стандартов: "Педагог дополнительного образования детей и взрослых", утвержден приказом Минтруда России от 22.09.2021 № 652н; "Специалист в области проектирования текстильных изделий и одежды", утвержден приказом Минтруда России от 21.03.2022 № 151н; "Специалист по моделированию и конструированию швейных, трикотажных, меховых, кожаных изделий по индивидуальным заказам", утвержден приказом Минтруда России от 24.12.2015 № 1124н; "Специалист по предоставлению парикмахерских услуг", утвержден приказом Минтруда России от 25.12.2014 № 1134н; "Специалист по предоставлению визажных услуг", утвержден приказом Минтруда России от 22.12.2014 № 1080н.

1. Цель и задачи освоения дисциплины

Цель освоения дисциплины - формирование у будущих педагогов профессионального обучения компетенций по использованию современных компьютерных средств необходимых для цифрового проектирования в индустрии моды при решении профессионально-педагогических задач в сфере моды и красоты.

Задачи изучения дисциплины:

- формирование представлений об основах цифровых технологий в креативных индустриях;
- освоение инструментария растрового и векторного графических редакторов;
- изучение базовых алгоритмов работы в графических редакторах в создании эскизов, коллажей, экспозиционной графики;
- формирование системы профессионально-значимых умений и навыков в применении цифровых технологий в области художественного проектирования;
- формирование умений и навыков создания авторского презентационного материала к дизайн-проекту в применении графических редакторов и программы Power Point;
- формирование умений и навыков в грамотном выполнении всех логических этапов построения композиции при создании коллажа, презентационного планшета, страниц брошюры, слайдов презентации для решения профессионально-педагогических задач в сфере моды и красоты.

2. Планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю), соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Компетенции, индикаторы и результаты обучения

УК-2 Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений

УК-2.3 Использует инструменты и техники цифрового моделирования для реализации процессов в области (областях) и сфере (сферах) профессиональной деятельности

Знать:

УК-2.3/Зн2 Технологии и методы использования информационно-коммуникационных и цифровых технологий в области (областях) и сфере (сферах) профессиональной деятельности

Уметь:

УК-2.3/Ум2 Выбирать и использовать технологии цифрового моделирования в соответствии со сферой профессиональной деятельности

Владеть:

УК-2.3/Нв2 Приемами работы в цифровой среде, в том числе во взаимодействии с другими участниками проектной и исследовательской деятельности

УК-2.3/Нв3 Приемами публичного представления результатов профессиональной деятельности с использованием цифровых технологий и техники

ПК-П2 Способен инициировать и сопровождать проекты по созданию нематериальных и материальных объектов в индустрии моды и красоты

ПК-П2.2 Подбор моделей и формирование каталогов швейных изделий различного ассортимента с учетом модных тенденций, возрастных и полнотных групп для

индивидуальных заказчиков

Знать:

ПК-П2.2/Зн2 Стили, тенденции и направления моды в одежде текущего сезона

ПК-П2.2/Зн3 Основные законы, правила и средства композиции

ПК-П2.2/Зн6 Графические программы для разработки эскизов моделей одежды

Уметь:

ПК-П2.2/Ум1 Осуществлять поиск различных источников информации о направлениях моды (журналов, каталогов, интернет-ресурсов) для разработки каталогов моделей одежды

ПК-П2.2/Ум3 Пользоваться современными графическими редакторами и программами для разработки эскизов моделей одежды

ПК-П2.2/Ум4 Правила разработки эскиза модели, техники зарисовки стилизованных фигур и моделей изделий

ПК-П2.2/Ум5 Графические программы для разработки эскизов моделей одежды

Владеть:

ПК-П2.2/Нв4 Формирование тематических каталогов моделей одежды различного ассортимента с учетом модных тенденций сезона, возрастных и полнотных групп для индивидуальных заказчиков

ПК-П2.3 Проектирование швейных изделий и одежды

Знать:

ПК-П2.3/Зн1 Основные приемы и методы художественно-графических работ

ПК-П2.3/Зн4 Компьютерные программы, предназначенные для моделирования визуализации швейных изделий и одежды

ПК-П2.3/Зн5 Требования, предъявляемые к разработке и оформлению эскизов и художественных концепций новых образцов швейных изделий и одежды

Уметь:

ПК-П2.3/Ум2 Создавать и прорабатывать эскизы швейных изделий и моделей одежды от руки и с использованием специализированных программных продуктов (графических редакторов)

ПК-П2.3/Ум3 Комбинировать цветовые гаммы, фактуры, формы, материалы, фурнитуру, аксессуары к образцам швейных изделий и одежды

ПК-П2.3/Ум4 Визуализировать швейные изделия и одежду в двухмерной и трехмерной компьютерной графике

Владеть:

ПК-П2.3/Нв2 Разработка эскизов швейных изделий и одежды с помощью компьютерных программ в соответствии с поставленной задачей

ПК-П2.4 Разработка эскизов швейных изделий различного ассортимента (в том числе дизайнерских и эксклюзивных) с учетом пожеланий заказчика

Знать:

ПК-П2.4/Зн5 Принципы композиционного построения изделий одежды; основные композиционные элементы

ПК-П2.4/Зн7 Графические программы для разработки эскизов моделей одежды

Уметь:

ПК-П2.4/Ум2 Применять приемы и технику рисунка и живописи при разработке эскизов моделей одежды различного ассортимента

ПК-П2.4/Ум7 Принципы композиционного построения изделий одежды; основные композиционные элементы

ПК-П2.4/Ум9 Графические программы для разработки эскизов моделей одежды

Владеть:

ПК-П2.4/Нв2 Оформление эскизов моделей швейных изделий различного ассортимента с учетом пожеланий индивидуального заказчика

3. Место дисциплины в структуре ОП

Дисциплина Б1.О.06.05 «Цифровые технологии в креативных индустриях» относится к обязательной части образовательной программы и изучается в семестре(ах): очная форма обучения - 1, 2, заочная форма обучения - 2, 3, 4.

Последующие дисциплины (практики) по связям компетенций:

Б1.В.ДВ.02.02 Авторское право;

Б1.О.06.07 Бизнес-практики и предпринимательство в сфере моды и красоты;

Б1.О.06.09 Брендинг;

Б1.В.ДВ.03.02 Визуальные технологии в продвижении креативных проектов;

Б3.01(Д) Выполнение и защита выпускной квалификационной работы;

Б1.В.ДВ.01.02.08 Выполнение проекта в материале;

Б1.В.ДВ.01.01.06 Дизайн одежды и текстиля;

Б1.О.06.04 Живопись с основами цветоведения;

Б1.О.06.01 Индустрия моды: история и современность;

Б1.О.04.06 Информационно-коммуникационные технологии в образовании;

Б1.О.05.05 Информационные технологии в профессионально-педагогической деятельности;

Б1.В.ДВ.02.01 Искусство модной иллюстрации;

Б1.В.ДВ.01.02.01 Колористика;

Б1.О.06.06 Композиция и проектная графика;

Б1.В.ДВ.01.01.04 Конструирование одежды;

Б1.В.ДВ.01.01.07 Конструктивное моделирование;

Б1.В.ДВ.01.02.03 Креативное проектирование в индустрии красоты;

Б1.В.ДВ.01.01.03 Креативное проектирование в индустрии моды;

Б1.О.06.08 Маркетинг в индустрии моды и красоты;

Б1.В.ДВ.01.01.01 Материаловедение;

Б2.О.05(П) Научно-исследовательская работа;

Б2.О.01(У) Ознакомительная практика;

ФТД.02 Основы исследовательской деятельности;

Б1.В.ДВ.01.02.05 Основы профессионального мастерства в индустрии красоты;

Б1.В.ДВ.01.01.05 Основы профессионального мастерства в индустрии моды;

Б1.О.01.05 Основы экономики и финансовой деятельности;

Б2.О.04(П) Педагогическая практика;

Б1.О.01.03 Правоведение;

Б2.О.06(Пд) Преддипломная практика;

Б1.В.ДВ.01.01.08 Проектирование в материале;

ФТД.01 Проектная деятельность;

Б2.О.03(П) Профессионально-квалификационная практика;

Б1.О.06.03 Рисунок с основами пластической анатомии;

Б1.В.ДВ.01.02.04 Стилистика и искусство визажа;

Б1.В.ДВ.01.02.06 Технологии имиджирования;

Б1.В.ДВ.01.02.02 Технологии парикмахерского искусства;

Б1.О.02.03 Технологии работы с информацией;

Б1.В.ДВ.01.02.07 Художественное моделирование образного решения;

ФТД.05 Цифровая мода;

Б2.О.02(У) Эксплуатационная практика;

В процессе изучения дисциплины студент готовится к видам профессиональной деятельности и решению профессиональных задач, предусмотренных ФГОС ВО и образовательной программой.

4. Объем дисциплины и виды учебной работы

Очная форма обучения

Период обучения	Общая трудоемкость (часы)	Общая трудоемкость (ЗЕТ)	Контактная работа (часы, всего)	Лабораторные занятия (часы)	Самостоятельная работа (часы)	Промежуточная аттестация (часы)
Первый семестр	72	2	32	32	36	Экзамен (4)
Второй семестр	108	3	46	46	58	Зачет с оценкой (4)
Всего	180	5	78	78	94	8

Заочная форма обучения

Период обучения	Общая трудоемкость (часы)	Общая трудоемкость (ЗЕТ)	Контактная работа (часы, всего)	Лабораторные занятия (часы)	Самостоятельная работа (часы)	Промежуточная аттестация (часы)
Второй семестр	36	1	2	2	34	
Третий семестр	72	2	12	12	51	Контрольная работа зфо Экзамен (9)

Четвертый семестр	72	2	10	10	58	Зачет с оценкой (4) Контрольная работа зфо
Всего	180	5	24	24	143	13

5. Содержание дисциплины

5.1. Разделы, темы дисциплины и виды занятий

Очная форма обучения

Наименование раздела, темы	Всего	Лабораторные занятия	Самостоятельная работа
Раздел 1. Растровая графика	24	12	12
Тема 1.1. Изучение принципов работы программ растровой графики. Особенности растровой графики	12	6	6
Тема 1.2. Обработка фотографий. Создание коллажей	12	6	6
Раздел 2. Векторная графика	44	20	24
Тема 2.1. Изучение возможностей векторной графики. Особенности векторной графики	8	2	6
Тема 2.2. Применение векторных программ в создании эскизов одежды, причёски	36	18	18
Раздел 3. Проектная подача и презентация проекта	104	46	58
Тема 3.1. Применение растровой и векторной графики в разработке рекламной продукции проекта: листовка, брошюра	32	14	18
Тема 3.2. Экспозиционная графика дизайн-проекта в авторской подаче	42	18	24
Тема 3.3. Авторская презентация к проекту в программе Power Point	30	14	16
Итого	172	78	94

Заочная форма обучения

Наименование раздела, темы	Всего	Лабораторные занятия	Самостоятельная работа
Раздел 1. Растровая графика	52	6	46
Тема 1.1. Изучение принципов работы программ растровой графики. Особенности растровой графики	26	4	22
Тема 1.2. Обработка фотографий. Создание коллажей	26	2	24
Раздел 2. Векторная графика	52	8	44
Тема 2.1. Изучение возможностей векторной графики. Особенности векторной графики	16	2	14
Тема 2.2. Применение векторных программ в создании эскизов одежды, причёски	36	6	30
Раздел 3. Проектная подача и презентация проекта	68	10	58
Тема 3.1. Применение растровой и векторной графики в разработке рекламной продукции проекта: листовка, брошюра	20	2	18
Тема 3.2. Экспозиционная графика дизайн-проекта в авторской подаче	30	6	24
Тема 3.3. Авторская презентация к проекту в программе Power Point	18	2	16
Итого	172	24	148

5. Содержание разделов, тем дисциплин

Раздел 1. Растровая графика

Тема 1.1. Изучение принципов работы программ растровой графики. Особенности растровой графики

Изучение возможностей растровой графики для целей проектирования в индустрии моды и красоты. 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. Выполнение заданий по изучению возможностей графического растрового редактора.

Тема 1.2. Обработка фотографий. Создание коллажей

Работа в растровом графическом редакторе по обработки фотографий, созданию различных видов коллажей.

Раздел 2. Векторная графика

Тема 2.1. Изучение возможностей векторной графики. Особенности векторной графики

Изучение возможностей векторной графики для целей проектирования в индустрии моды и красоты. Интерфейс. Основное меню. Панели инструментов. Создание Геометрических объектов. Обработка объектов. Работа с текстом. Выполнение эскизов в 2D-графики по фотографии в векторной программе.

Тема 2.2. Применение векторных программ в создании эскизов одежды, прически

Свободное рисование. Работа с векторными изображениями. Применение векторных программ в создании эскизов одежды, прически. Инструменты и галерея эффектов векторной программы при создании эскизов. Выполнение эскизов моделей костюма, прически: линия, пятно. Рисунок на условно-пропорциональной и стилизованной фигуре человека. Создание фактур\текстур, работа с цветом.

Раздел 3. Проектная подача и презентация проекта

Тема 3.1. Применение растровой и векторной графики в разработке рекламной продукции проекта: листовка, брошюра

Работа в векторных и растровых графических редакторах: компоновка элементов композиции на заданном формате страницы (листа); работа с текстом и цветом; типографика; визуальный контент (создание рисунка с текстовым сопровождением); использование растрового изображения в документе векторной программы. Применение растровой и векторной программы в разработке рекламной продукции: листовка, плакат, брошюра.

Разработка рекламной листовки, многостраничной продукции (брошюра).

Тема 3.2. Экспозиционная графика дизайн-проекта в авторской подаче

Применение графических редакторов в разработке демонстрационного материала на проект. Особенности создания экспозиционного планшета: типографика, цвет, композиция, авторский дизайн. Использование модульной сетки при компоновке элементов планшета. Мокап и использование. Разработка планшета к проекту.

Тема 3.3. Авторская презентация к проекту в программе Power Point

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

6. Рекомендуемые 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 престаает 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. Технология обучения в сотрудничестве применяются при проведении семинарских, практических и лабораторных занятий, нацелены на совместную работу в командах или группах и достижение качественного образовательного результата.
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.

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.

7. Материально-техническое и учебно-методическое обеспечение дисциплины

7.1. Перечень основной и дополнительной учебной литературы

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. 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>
3. Жук, Ю. А. Информационные технологии: мультимедиа [Электронный ресурс] : учебное пособие : [лабораторный практикум] / Ю. А. Жук ; [отв. ред. С. В. Макаров]. - Электрон. текстовые дан. - Санкт-Петербург ; Москва ; Краснодар : Лань, 2018. - 207 с. - Режим доступа: <https://e.lanbook.com/reader/book/102598/#1>
4. 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>.
5. 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>.

Дополнительная литература

1. Митрофанова, Н. Ю. История художественного текстиля. Очерки : учебное пособие / Н. Ю. Митрофанова. — 2-е изд. — Саратов : Ай Пи Ар Медиа, 2020. — 160 с. — ISBN 978-5-4497-0237-1. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/88598.html>

2. Бадмаева, Е. С. Компьютерное проектирование в дизайне одежды : учебник для вузов [Гриф Российского государственного университета туризма и сервиса] / Е. С. Бадмаева, В. В. Бухинник, Л. В. Елинер. - Санкт-Петербург [и др.] : Питер, 2016. - 190 с. - Режим доступа: <http://ibooks.ru/reading.php?productid=350597>.

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

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

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. Косогорова, Л. В. Основы декоративно-прикладного искусства : учебник для вузов / Л. В. Косогорова, Л. В. Неретина. - 2-е изд., стер. - Москва : Академия, 2014. - 222 с.

7. 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>.

8. 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>.

7.2. Профессиональные базы данных и ресурсы «Интернет», к которым обеспечивается доступ обучающихся

Профессиональные базы данных

Не используются.

Ресурсы «Интернет»

1. <http://eios.rsvpu.ru/> - Электронная информационно-образовательная среда РГППУ

2. <http://elar.rsvpu.ru/> - Электронный архив РГППУ

3. <https://www.culture.ru/materials/120807/muzykalnaya-podborka-top-100-v-klassicheskoi-muzyk-e> - ПОРТАЛ КУЛЬТУРНОГО НАСЛЕДИЯ РОССИИ КУЛЬТУРА.РФ

7.3. Программное обеспечение и информационно-справочные системы, используемые при осуществлении образовательного процесса по дисциплине

Информационные системы и платформы:

1. Система дистанционного обучения «Moodle».

2. Информационная система «Таймлайн».

3. Платформа для организации и проведения вебинаров «Mirapolis Virtual Room».

Перечень программного обеспечения

(обновление производится по мере появления новых версий программы)

1. Office Professional Plus;
2. Blender;
3. Gimp;
4. Krita;
5. 3ds Max;
6. Компас-3D;
7. Операционная система Windows;
8. Agisoft metashape professional;
9. Laserbox;
10. RangeVision ScanCenter NG;
11. Repeater-Host;
12. Steam;
13. ToupTek ToupView;
14. Ultimaker Cura;

*Перечень информационно-справочных систем
(обновление выполняется еженедельно)*

Не используется.

7.4. Специальные помещения, лаборатории и лабораторное оборудование

Для практических занятий

FabLab (0-113)

Яндекс-Лицей (0-114)

Учебная аудитория "Компьютерный класс" (11-314)

Для самостоятельной работы

Медиа-зал помещение для самостоятельной работы (2-229)