


МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
**НОВОСИБИРСКИЙ ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ (ФИЛИАЛ)**  
ФЕДЕРАЛЬНОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО БЮДЖЕТНОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО УЧРЕЖДЕНИЯ  
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
**«РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМ. А.Н. КОСЫГИНА  
(ТЕХНОЛОГИИ. ДИЗАЙН. ИСКУССТВО)»**  
(НТИ (филиал) РГУ им. А.Н. Косыгина)

**УТВЕРЖДАЮ**

Зам. директора по учебно-методической работе

 /Печурина Г.Г.  
« 31 » 08 2021 г.

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### Компьютерное проектирование

---

Направление подготовки: 54.04.01 Дизайн  
Магистерская программа: Дизайн костюма и аксессуаров

Квалификация выпускника: магистр  
Форма обучения: очная

факультет Технологии и дизайна  
кафедра «Дизайн»  
курс: 1 Семестр: 1

Лекции	6 час./ 0, 17 з.е. (2 час.*)	Зачет	1 семестр
Лабораторные занятия	36 час./ 1 з.е. (18 час.*)		
Самостоятельная работа	14 час./ 0,39 з.е.		
Всего	72 час./2 з.е.		
В.т.ч. контактная работа	58 час.		
*В т.ч. в интерактивной форме	20 часов		

Новосибирск – 2021

**Рецензия**  
**на рабочую программу дисциплины Компьютерное проектирование**  
**основной профессиональной образовательной программы НТИ (филиала) РГУ им. А.Н. Косыгина**  
**по направлению 54.04.01 Дизайн**  
**магистерская программа: «Дизайн костюма и аксессуаров»**

В соответствии с ФГОС ВО по направлению 54.04.01 Дизайн, магистерская программа «Дизайн костюма и аксессуаров», дисциплина «Компьютерное проектирование» изучается в рамках блока 1, часть, формируемую участниками образовательных отношений.

Разработчиком рабочей программы дисциплины (РП) «Компьютерное проектирование» является доцент, канд. техн. наук кафедры Дизайн НТИ (филиала) РГУ им. А.Н. Косыгина Пищинская О.В.

№ П/П	КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ РПД	ОТМЕТКА О СООТВЕТСТВИИ
1	Цели изучения дисциплины	Да
2	Цели соотносятся с общими целями основной профессиональной образовательной программы (ОПОП), в том числе - имеют междисциплинарный характер, - связаны с задачами воспитания.	Да Да
3	Прописана связь дисциплины с другими дисциплинами рабочего учебного плана по ОПОП	Да
4	Прописан вклад дисциплины при формировании компетенций (УК, ОПК, ПК): - по ФГОС ВО по направлению(ям) - по ОПОП	Да Да
5	При формировании требований к результатам обучения по дисциплине (знать, уметь, владеть) учтены результаты обучения, приведенные во ФГОС ВО по направлению(ям)	Да
6	Содержание дисциплины структурировано по видам учебных занятий с указанием их объемов.	Да
7	Расчет времени в программе соответствует объему часов, отведенному на изучение дисциплины по учебному плану.	Да
8	Представлен тематический план лекций и практических (лабораторных, семинарских) занятий	Да
9	Отражены современные достижения науки применительно к конкретной дисциплине	Да
10	Указано учебно-методическое обеспечение дисциплины, в том числе: - перечень основной и дополнительной литературы, электронных ресурсов - методические рекомендации (материалы) преподавателю; - методические рекомендации студентам.	Да Да Да
11	Указаны формы текущего, промежуточного и итогового контроля.	Да
12	В приложении к программе приведены фонды оценочных материалов (ФОМ): вопросы для самоконтроля и проверки качества знаний студентов; комплект тестов по дисциплине; методические рекомендации по проведению практических занятий; комплект экзаменационных билетов.	Да
13	ФОМ содержат материалы, разработанные на основе реальных практических ситуаций, в том числе, связанных со спецификой малого и среднего бизнеса	Да
14	Выявленные недостатки/замечания/рекомендации рецензента: <i>(необходимость сокращения, дополнения или переработки отдельных частей текста рукописи)</i>	Нет
15	К процессу разработки и актуализации РПД и учебно-методических материалов дисциплины привлекаются работодатели, ориентированные на выпускников программы: участие в разработке содержания программы, предоставление исходных материалов для анализа, расчетных программ, фильмов и прочее	Да

РП «Компьютерное проектирование» может быть использована для методического обеспечения учебного процесса в рамках основной профессиональной образовательной программы НТИ (филиала) РГУ им. А.Н. Косыгина по направлению 54.04.01 «Дизайн», магистерская программа «Дизайн костюма и аксессуаров», **в представленном виде.**

Рецензент:  
доц., канд. техн. наук



О.В. Максимчук

Рабочая программа составлена на основании следующих нормативных документов:

1. Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн. - Утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 13 августа 2020 г. № 1004

2. Базовый учебный план. Направление: 54.04.01 «Дизайн»

3. Образовательная программа. Направление: 54.04.01 «Дизайн» Магистерская программа – «Дизайн костюма и аксессуаров»

4. Рабочий учебный план. Направление подготовки 54.04.01 Дизайн. Магистерская программа «Дизайн костюма и аксессуаров». - Набор 2021, (квалификация (степень) «магистр»). Утверждено Ученым советом НТИ (филиала) РГУ им. А.Н. Косыгина.

Разработчик:

доцент, канд. техн. наук

  
\_\_\_\_\_

Пищинская О.В.

Рецензент:

доцент, канд. техн. наук

  
\_\_\_\_\_

Максимчук О.В.

Рабочая программа рассмотрена на заседании кафедры «Дизайн»  
(протокол №1 от 31.08.2021).

Декан ФТиД

доц., канд. техн. наук

  
\_\_\_\_\_

Арчинова Е.В.

Зав. кафедрой «Дизайн»

доц., канд. техн. наук

  
\_\_\_\_\_

Пищинская О.В.

## СОДЕРЖАНИЕ

1	Паспорт процесса	4
2	Место дисциплины в структуре ОПОП магистратуры	5
3	Ожидаемые результаты образования и компетенции обучающегося по завершению освоения программы учебной дисциплины	5
4	Структура и содержание учебной дисциплины	7
5	Образовательные технологии	10
6	Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины	11
7	Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины	14
8	Условия реализации программы дисциплины	16
9	Учебно-методическая карта дисциплины	17
10	Протокол согласования рабочей программы с другими дисциплинами направления	18



# 1 ПАСПОРТ ПРОЦЕССА

Обозначение документа	Пункт ГОСТ ISO 9001-2011	Наименование процесса
Б1.В.06	7.3 и 7.5	Преподавание дисциплины «Компьютерное проектирование»
<b>Определение процесса:</b> процесс преподавания дисциплины «Компьютерное проектирование» для обучающихся по направлению 54.04.01 «Дизайн», магистерская программа «Дизайн костюма и аксессуаров», ориентированный на выполнение требований ФГОС ВО		<b>Цель процесса:</b> формирование навыков владения информационными и программными ресурсами, объединение и применение полученных знаний при выполнении дизайна объекта
<b>Владелец процесса:</b> Кафедра «Дизайн»		<b>Ответственный руководитель процесса:</b> Доц., канд.техн.наук Пищинская О.В.
<b>Входы процесса:</b> Обучающиеся и знания, полученные при изучении дисциплин, рассматриваемых информационных технологии		<b>Выходы процесса:</b> <b>Знать:</b> этапы разработки и реализации проекта; методы разработки и управления проектами; методы проведения комплексных дизайнерских исследований; технологии сбора и анализа информации для дизайнерских исследований; требования к оформлению отчетной документации <b>Уметь:</b> разрабатывать проект с учетом анализа альтернативных вариантов его реализации, определять целевые этапы, основные направления работ; подбирать и использовать информацию по теме дизайнерского исследования; находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории; <b>Владеть:</b> методиками разработки и управления проектом; навыками оформления результатов дизайнерских исследований и формирования предложений по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
<b>Требования к входам:</b> Соответствие требованиям ФГОС ВО, компетенции, необходимые для изучения данной дисциплины: - способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий (УК-1).		<b>Требования к выходам:</b> Соответствие требованиям ФГОС ВО, процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций: - способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла (УК-2); - способен проводить предпроектные дизайнерские исследования, концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов (ПК-2).
<b>Поставщики процесса</b> Кафедра «Дизайн»		<b>Потребители процесса:</b> Обучающиеся 1 – го курса магистратуры и их

	будущие работодатели
<b>Управляющие воздействия:</b> - ФГОС ВО, - рабочий учебный план по направлению подготовки, - рабочая программа по дисциплине, - промежуточная аттестация по дисциплине (зачет – 1 семестр)	<b>Основные ресурсы:</b> 2 ЗЕ (72 час.), 6 часов лекционных занятий, 36 часов лабораторных занятий, 58 часов контактной работы, 14 часов самостоятельной работы. Выделенный аудиторный фонд, лаборатории, информационно-библиотечные ресурсы
<b>Контролируемые параметры процесса:</b> Выполнение лабораторных работ, Защита лабораторных работ, Зачет 1 семестр	<b>Методы измерения параметров:</b> критерии оценок, рейтинговая шкала баллов
<b>Показатели результативности:</b> Выполнение запланированных мероприятий в срок, рейтинг, обеспечивающий допуск к зачету	<b>Периодичность оценки:</b> Непрерывно согласно графику проведения занятий и по завершении изучения дисциплины

## 2 МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП МАГИСТРАТУРЫ

Дисциплина Б1.В.06 «Компьютерное проектирование» входит в блок Б1, часть, формируемую участниками образовательных отношений.

Таблица 2.1 - Принципы (особенности) построения дисциплины

Принцип (особенность)	Содержание
Ядро дисциплины	Основные принципы и методы обработки, хранения и передачи информации
Основные понятия дисциплины (дидактические единицы)	Принципы создания технических эскизов. Создание визуальных образов моделей одежды.
Обеспечение последующих дисциплин образовательной программы (связи с последующими дисциплинами)	Перечень дисциплин, изучение которых опирается на данную: Дизайн-проектирование
Практическая направленность (практическая часть) дисциплины	Практическая часть дисциплины содержит: лабораторные занятия. При их проведении используются методические указания в электронной форме (в формате Word).
Учет индивидуальных особенностей обучающихся, реализация права выбора способа учения	Возможность работать в своем темпе; подбор индивидуальных заданий разного уровня сложности
Описание основных “точек” контроля	Защита лабораторных работ, промежуточный контроль; форма промежуточной аттестации по дисциплине (зачет)
Дисциплина и современные информационные технологии	Текстовый редактор Word – как средство оформления документации, графические редакторы

## 3 ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБРАЗОВАНИЯ И КОМПЕТЕНЦИИ СТУДЕНТА ПО ЗАВЕРШЕНИИ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ (ЦЕЛИ ДИСЦИПЛИНЫ)

Ожидаемые результаты освоения обучающимися программы учебной дисциплины «Компьютерное проектирование» представлены в таблице 3.1.



Таблица 3.1 – Результаты освоения программы учебной дисциплины (цели дисциплины)

Наименование категории (группы) компетенций	Код компетенции	Результаты освоения ОПОП <i>Содержание компетенций</i>	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, задачи профессиональной деятельности (для ПК)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
1	2	3	4	5
Разработка и реализация проектов	УК-2	Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла	ИД-1 <sub>ук-2</sub> <b>Знать:</b> этапы разработки и реализации проекта; методы разработки и управления проектами. ИД-2 <sub>ук-2</sub> <b>Уметь:</b> разрабатывать проект с учетом анализа альтернативных вариантов его реализации, определять целевые этапы, основные направления работ; ИД-3 <sub>ук-2</sub> <b>Владеть:</b> методиками разработки и управления проектом;	Текущий контроль: - устный опрос; - защита лабораторных занятий
Дизайн-проектирование	ПК-2	Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования, концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов	<b>Задача 2.</b> Разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации <b>ИД-1<sub>пк-2</sub></b> <b>Знать:</b> методы проведения комплексных дизайнерских исследований; технологии сбора и анализа информации для дизайнерских исследований; требования к оформлению отчетной документации <b>ИД-2<sub>пк-2</sub></b> <b>Уметь:</b> подбирать и использовать информацию по теме дизайнерского исследования; находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории; <b>ИД-3<sub>пк-2</sub></b> <b>Владеть:</b> навыками оформления результатов дизайнерских исследований и формирования предложений по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	Текущий контроль: - устный опрос; - защита лабораторных занятий

## 4 СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Таблица 4.1- Объем дисциплины и виды учебной работы

(Выписка из рабочего учебного плана)

Форма контроля, семестр		Трудоемкость							Вид уч. занят.	Распределение по курсам и семестрам
		в часах						в ЗЕ		1 курс
		с преподавателями				СРС	Всего			1 сем.
Экз.	Зач.	Аудиторные занятия			В т.ч контактная			СРС	Всего	Вид уч. занят.
		ЛК	ПЗ	ЛБ						
-	1	6	-	36	58	14	72	2	ЛК	6
									ПЗ	-
									ЛБ	36
									СР	14

Таблица 4.2 - Разделы дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 час.

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Вид учебной работы, включая самостоятельную работу обучающихся					Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра)
			трудоёмкость					
			в часах					
			лекции	лабораторные занятия	Контактная работа	Самостоятельная работа	в зачетных ед.	
1	2	3	4	5	6	7	8	
1	Методы и средства синтеза и редактирования графических изображений. Теоретические основы компьютерной графики	1	2	16	24	6	0,8	посещение лекций, защита ПЗ;
2	Подсистемы «Дизайнер» в современных САПР	1	4	20	30	8	1,2	посещение лекций, защита ПЗ;
	Всего		6	36	58	14	2	Итоговый контроль – зачет



### 4.3 Содержание разделов учебной дисциплины по видам занятий)

Таблица 4.3 - Характеристика лекционных учебных занятий

№ п.п. раздела	Наименование раздела дисциплины, используемые образовательные технологии, интерактивные методы	Содержание раздела			Ссылки на компетенции
		№ п.п. темы	Наименование темы, дидактика	Объем, час	
1	2	3	4	5	6
<b>Семестр 1</b>					
1	Методы и средства синтеза и редактирования графических изображений. Теоретические основы компьютерной графики	1.1.	Технические средства машинной графики. Этапы проектирования промышленной коллекции с использованием компьютерной графики, принципы создания технических эскизов.	2	УК-2 ПК-2
	<b>Самостоятельное изучение</b>	СИ-1	Специальные эффекты графических редакторов	2	
		СИ-2	Цифровые технологии в дизайне и производстве тканей и текстиля	2	
		СИ-3	Особенности настроек графических редакторов, необходимых для доредакционной подготовки файла.	2	
<b>Промежуточный контроль</b>			Защита ЛБ		
Контактная работа		КСР	Контроль самостоятельной работы	4	
		КАТ	Контроль за текущей аттестацией	-	
		Конс	Консультации	-	
<b>Итого по разделу (лк/си/контакт)</b>				<b>(2/6/6)</b>	
2	Подсистемы «Дизайнер» в современных САПР одежды. Методы трехмерной визуализации одежды	2.1.	Общая характеристика подсистем «Дизайнер». Создание визуальных образов моделей одежды. Компьютерные средства видоизменения образа модели одежды. Оценка гармоничности системы «фигура-модель»	4*	УК-2 ПК-2
	<b>Самостоятельное изучение</b>	СИ-4	Использование среды AutoCAD для создания технических эскизов в современных САПР одежды	2	
		СИ-5	Программа 3DSMax, основные положения	2	
		СИ-6	Файлы-шаблоны в Adobe Illustrator, их назначение и применение	2	
		СИ-7	Импорт текстовых файлов с сохранением исходного форматирования	2	

Продолжение таблицы 4.3

1	2	3	4	5	6
Промежуточный контроль			Защита ЛБ		
Контактная работа	КСР	Контроль самостоятельной работы		8	
	КАТ	Контроль за текущей аттестацией		4	
	Конс	Консультации		-	
<b>Итого по разделу</b> (лк/си/контакт)				(4/8/16)	
<b>Итого по учебной дисциплине</b>				(6/14/22)	
<b>Итого интерактивные формы обучения</b>					

### 4.3.2 Характеристика лабораторных учебных занятий

Выполнение лабораторных работ предусматривает использование IT – методов, командную работу, проблемное и индивидуальное обучение.

Таблица 4.4- Характеристика лабораторных учебных занятий

№ п.п. тем ЛБ	Наименование темы лабораторного занятия	Объем, час	Учебная деятельность студента	Ссылки на компетенции
1	2	3	4	5
<b>ЛБ-1</b>	Работа в графическом редакторе CorelDraw (творческие упражнения по заданной тематике)	<b>4</b>	<i>Выполняя задания, обучающийся:</i> - знакомится с интерфейсом графического редактора CorelDraw; - изучает основные инструменты, используемые для построения геометрических примитивов типа: узор, орнамент, логотип; - анализирует результаты выполненных преобразований	УК-2 ПК-2
<b>ЛБ -2</b>	Разработка изображений средствами CorelDraw (творческие упражнения по заданной тематике)	<b>4</b>	<i>Выполняя задания, обучающийся:</i> - изучает художественные средства: заливка изображений (интеллектуальная, градиентная и т.д.), знакомится с построением строчного, абзачного, художественного текстов. - анализирует результаты выполненных преобразований	УК-2 ПК-2



Продолжение таблицы 4.4

1	2	3	4	5
ЛБ -3	Разработка изображений средствами CorelDraw (творческие упражнения по заданной тематике)	4	<i>Выполняя задания, обучающийся:</i> -разрабатывает технические рисунки на разные ассортиментные группы изделий; - создает собственные принты и при помощи инструмента Power Clip заносит принты в технические рисунки изделий; - анализирует результаты выполненных преобразований	УК-2 ПК-2
ЛБ -4	Редактирование изображений средствами CorelDraw (разработка и развитие идей, найденных во время ЛБ в контакте с преподавателем)	4*	<i>Выполняя задания, обучающийся:</i> - выполняет фирменное портфолио; - анализирует сервисные функции графических редакторов	УК-2 ПК-2
ЛБ -5	Разработка изображений средствами Ассоль-дизайн (Цифровой модельер)	8	<i>Выполняя задания, обучающийся</i> -создает новые колористические решения изделий любого ассортимента без изготовления образцов; - анализирует команды программы	УК-2 ПК-2
ЛБ -6	Создание библиотеки тканей	4	<i>Выполняя задания, обучающийся</i> -создает новые колористические решения изделий любого ассортимента без изготовления образцов; - анализирует команды программы	УК-2 ПК-2
ЛБ -7	Онлайн примерка одежды средствами Ассоль-дизайн (Цифровой модельер)	8	<i>Выполняя задания, обучающийся</i> -создает новые колористические решения изделий любого ассортимента без изготовления образцов; - анализирует команды программы	УК-2 ПК-2
	<b>Итого по семестру</b>	<b>36</b>		
	<b>Итого по дисциплине</b>	<b>36</b>		
	<b>Итого интерактивные формы обучения</b>	<b>18</b>		

## 5 ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

При освоении дисциплины используются следующие сочетания видов учебной работы с методами и формами активизации познавательной деятельности обучающихся для достижения запланированных результатов обучения и формирования компетенций.



Методы и формы активизации деятельности	Виды учебной деятельности		
	ЛК	ЛБ	СРС
Методы и формы активизации деятельности	Виды учебной деятельности		
	ЛК	ЛБ	СРС
Дискуссия	х		
IT-методы	х	Х	х
Командная работа		х	х
Опережающая СРС	х	х	х
Индивидуальное обучение		х	х
Проблемное обучение		х	х
Обучение на основе опыта			х

В соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки «Дизайн» для реализации компетентностного подхода предусматривается использование в учебном процессе различных образовательных технологий. С целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся, аудиторные занятия проводятся в виде лекций с использованием мультимедийной техники, лабораторные работы - с использованием оборудования лабораторий 407,512 и 214.

## **6 УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ, ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ИТОГАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

В соответствии с ФГОС ВО выпускник по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн с квалификацией (степенью) «магистр» после изучения данной дисциплины должен обладать следующими компетенциями (представлены в таблице 6.1). Содержание самостоятельной работы обучающихся представлено в таблице 6.2.

Таблица 6.1 – Компетентностные характеристики обучающегося по дисциплине «Компьютерное проектирование»

Индекс*	Наименование компетенции*	Содержание компетенции*	Технологии формирования	Форма оценочного средства *
УК-2	универсальные	способность управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла	СРС ЛБ	зачет
ПК-2	профессиональные	способность проводить предпроектные дизайнерские исследования, концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов	СРС ЛБ	зачет

Таблица 6.2 Содержание самостоятельной работы обучающихся

№ п/п	Виды самостоятельной работы	Тема дисциплины курса (таблица 4.3)	Форма контроля
1.	Изучение учебно-методической и научно-методической литературы	ЛК 1-2, СИ-1-7	Собеседование
2.	Подготовка к выполнению и защите лабораторных работ	ЛБ 1-7	Защита лаб. работ
3	Подготовка к зачету	ЛК 1-2, СИ-1-7	

На самостоятельную работу выделяется 14 часов.

Самостоятельная работа планируется из расчета:

- подготовка к проведению лабораторных занятий;
- подготовка к защите лабораторных заданий;
- самостоятельное изучение студентами вопросов, не вошедших в лекционный материал (устанавливается дифференцированно в зависимости от сложности и объема вопроса);
- подготовка к зачету.

Проверяется самостоятельное изучение вопросов, не вошедших в лекционный материал, при защите практических заданий по соответствующим темам и при сдаче зачета.

6.1 Для проверки знаний обучающихся предусматриваются следующие формы контроля.

К-1 Защита практических заданий;

Балльно-рейтинговая система - БРС

К-2 Зачет по дисциплине, включающий в себя весь лекционный курс.

## 6.2 Вопросы к зачету

1. Назовите информационные модели изображений. Что такое растровая графика, какие принципы положены в ее основу? Перечислите достоинства и недостатки растровой графики.
2. Назовите информационные модели изображений. Что такое векторная графика, какие принципы положены в ее основу? Перечислите достоинства и недостатки векторной графики.
3. Перечислите геометрические модели трехмерной графики. Какие модели используются при трехмерной визуализации одежды?
4. Охарактеризуйте технические средства машинной графики.
5. Охарактеризуйте подсистемы «Дизайнер» в системах автоматизированного проектирования одежды. Приведите примеры использования подсистем для оценки гармоничности системы «фигура-модель»
6. Каким образом возможно использование подсистем художественного проектирования для создания внутрипроизводственных документов?

7. Проанализируйте подсистемы «Дизайнер» в современных САПР одежды. Приведите примеры использования подсистем в области маркетинга и мерчендайзинга.
8. Дайте общую характеристику трехмерной визуализации одежды.
9. Охарактеризуйте компьютерные технологии создания виртуальных манекенов фигур.
10. Перечислите процедуры при экспорте изображений из графического редактора CorelDRAW в формат Adobe Photoshop.
11. Сравните возможности графических редакторов CorelDRAW и Adobe Photoshop.
12. Перечислите основные инструменты, необходимые для создания технического рисунка с помощью редактора CorelDRAW.
13. Какие приемы предусмотрены для формирования плавных линий в редакторе CorelDRAW?
14. Перечислите процедуры для задания цвета объектов в редакторе CorelDRAW.



## 7 УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Таблица 7.1 Обеспечение образовательного процесса по образовательной программе 54.04.01 *Дизайн* учебной и учебно-методической литературой

№ п/п	Наименование дисциплины в соответствии с рабочим учебным планом	Автор, название, место издания, издательство, год издания учебной и учебно-методической литературы	Количество экземпляров	Количество экземпляров литературы на одного обучающегося
1	2	3	4	5
<b>Компьютерное проектирование</b>				
		<b>Основная литература</b> <b>В электронном виде</b> Сурикова, Г. И. Проектирование изделий легкой промышленностью в САПР (САПР одежды): учебное пособие / Г. И. Сурикова, О. В. Сурикова, В. Е. Кузьмичев [и др.]. — Москва: ФОРУМ: ИНФРА-М, 2021. - 336 с. - URL: <a href="https://znanium.com/read?id=356127">https://znanium.com/read?id=356127</a>	Эл.ресурс	100%
	Б-2	Практикум по информатике. Ч. 2. Компьютерная графика и Web-дизайн: практическое пособие / под ред. Л.Г. Гагариной. – Москва: ФОРУМ: ИНФРА-М, 2013. -288с. - URL: <a href="https://znanium.com/read?id=120803">https://znanium.com/read?id=120803</a>	Эл.ресурс	100%
	Д-1	<b>Дополнительная литература:</b> <b>В печатном виде</b> Проектирование изделий легкой промышленностью в САПР (САПР одежды): учебное пособие / Г.И.Сурикова [и др.] - Москва: ФОРУМ: ИНФРА-М, 2013 - 336с.	2	<1
	Д-2	Елочкин, М. Е. Информационные технологии в профессиональной деятельности дизайнера: учебное пособие / М. Е. Елочкин. - 2-е изд., стер. - Москва: Академия, 2011. - 176 с.	3	<1
<b>Б1.В.06</b>				

Продолжение таблицы 7.1

1	2	3	4	5
	Д-3	<p><b>В электронном виде</b> Егоров, Н. Б. Фирменный стиль и реклама в проектной графике: курс лекций / Н. Б. Егоров. - Москва: ИИЦ МГУДТ, 2011. - 67 с. - URL: <a href="https://znanium.com/read?id=117585">https://znanium.com/read?id=117585</a></p>	Эл.ресурс	100%
	Д-4	<p>Милютина, Н. Н. Особенности проектирования промышленных коллекций: методическое пособие / Н. Н. Милютина. - Москва: РИО МГУДТ, 2011 - 23 с. - URL: <a href="https://znanium.com/read?id=160247">https://znanium.com/read?id=160247</a></p>	Эл.ресурс	100%
	М-1	<p><b>Учебно-методическая литература:</b> Деменкова, А.Б. Компьютерное проектирование: методические указания / А.Б. Деменкова - Москва: МГУДТ, 2015. - 36 с. - URL: <a href="https://znanium.com/read?id=189842">https://znanium.com/read?id=189842</a></p>	Эл.ресурс	100%
		<p><b>Интернет-ресурсы</b> 1. САИР «Грация»- URL: <a href="http://www.saprgrazia.com/">http://www.saprgrazia.com/</a> 2. Официальный сайт Gerber Innovation Center- URL: <a href="http://www.gerbertechnology.com.ua">http://www.gerbertechnology.com.ua</a> 3. САИР «Лектра»- URL: <a href="http://www.lectra.com">http://www.lectra.com</a> 4. Digital fashion ltd.- URL: <a href="http://www.dressingsim.com">http://www.dressingsim.com</a> 5. Официальный сайт Optitex- URL: <a href="http://www.optitex.com">http://www.optitex.com</a> 6. Официальный сайт Digital Fashion Pro- URL: <a href="http://www.DigitalFashionPro.com">http://www.DigitalFashionPro.com</a> 7. Официальный сайт MarvelousDesigner - URL: <a href="http://www.MarvelousDesigner.com">http://www.MarvelousDesigner.com</a> 8. САИР «Ассоль» - URL: <a href="http://www.assol.ru">http://www.assol.ru</a></p>	Эл.ресурс	100%

Заведующая библиотекой \_\_\_\_\_

подпись

/Русских Н.И./

расшифровка подписи

дата

## 8 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

### 8.1 Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля)

Информация о наличии специализированных аудиторий, лабораторий, технических средств обучения и т.д. представляется в виде таблицы (табл.9.1).

Таблица 8.1 - Обеспечение образовательного процесса по программе оборудованными учебными кабинетами, объектами для проведения практических занятий

№ п/п	Наименование дисциплины в соответствии с рабочим учебным планом	Наименование оборудованных учебных кабинетов, объектов для проведения лабораторных/практических занятий с перечнем основного оборудования	Фактический адрес учебных кабинетов и объектов
<b>Б1.В.06</b>	Компьютерное проектирование	Компьютерная аудитория для проведения занятий лекционного и семинарского типа, лабораторных работ, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля, промежуточной аттестации – ауд. 407. Аудиторная мебель – столы 5 шт., компьютерные столы 16 шт., стулья 24 шт., компьютер в комплекте - 16 шт. с базовым лицензионным программным обеспечением и подключенным к сети Интернет; стол преподавателя, доска аудиторная для писания мелом. Комплект демонстрационного оборудования (экран и мультимедиа проектор).	Новосибирск, Красный проспект, 35 (НТИ (филиал) РГУ им А.Н.Косыгина)

### 8.2 Программное обеспечение

Для выполнения лабораторных работ используются графические редакторы Paint и другие - как средство разработки проектной документации, оформления документации, текстовый редактор Word.



## 9 УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКАЯ КАРТА ДИСЦИПЛИНЫ

### 1 семестр

№ нед.	Номер темы учебных занятий		Используемые учебно-методические материалы	Самостоятель- ная работа сту- дентов (СРС)	Форма кон- троля
	ЛК	ЛБ			
1	ЛК-1.1		Б-1, Б-2	СИ-1	
		ЛБ-1	Б-2, Б-5, М-1	СИ -2	
2		ЛБ -2	Б-2, М-1	СИ- 3	Защита ЛБ-1
3		ЛБ -3	Б-2, М-1	СИ-4	Защита ЛБ -2
4	ЛК-2.1		Б-1, Д-2		
		ЛБ -4	Б-1, Б-2, Д-2, М-1	СИ-5	Защита ЛБ -3
5		ЛБ -5	Б-1, Б-2, Д-2, М-1	СИ-6	Защита ЛБ -4
6		ЛБ -6	Б-1, Б-2, Д-2, М-1	СИ-7	Защита ЛБ -5
7		ЛБ -7	Б-3, Б-2, Д-2-4, М-1		Защита ЛБ -6,7

**10 ПРОТОКОЛ СОГЛАСОВАНИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ  
С ДРУГИМИ ДИСЦИПЛИНАМИ НАПРАВЛЕНИЯ  
НА 2021/2022 УЧЕБНЫЙ ГОД**

Наименование дисциплины, изучение которой опирается на данную	Кафедра	Предложения об изменениях в рабочей программе, подпись зав.кафедрой	Решение, принятое кафедрой, разрабатывающей программу. Подпись зав. кафедрой
Дизайн-проектирование	Дизайн	согласовано [подпись]	[подпись]

Декан факультета \_\_\_\_\_ *А-* \_\_\_\_\_ *Аршинова Е.В. 31.08.2021*  
личная подпись      расшифровка подписи      дата

Дополнения и изменения к рабочей программе дисциплины «Компьютерное проектирование» на 2022/23 учебный год

С учетом развития науки, техники, культуры, технологий и социальной сферы в рабочую программу для направления 54.04.01 «Дизайн» вносятся следующие изменения:

В список дополнительной литературы добавить источник:

Пушкарева, Т. П. Компьютерный дизайн : учебное пособие / Т. П. Пушкарева, С. А. Титова. - Красноярск : Сиб. федер. ун-т, 2020. - 192 с. - URL: <https://znanium.com/read?id=380429>

Рабочая программа пересмотрена на заседании кафедры «Дизайн»

Протокол №1 от «31» августа 2022 г.

Заведующий кафедрой  
«Дизайн»



О.В.Пищинская «31»августа\_2022г.

Декан ФТиД



Е.В. Арчинова «31» 08 2022 г.