

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Шебзухова Татьяна Александровна

Должность: Директор Пятигорского института (филиал) Северо-Кавказского

федерального университета

Дата подписания: 09.10.2025 15:26:11

Уникальный программный ключ:

d74ce93cd40e39275c3ba2f58486412a1c8ef96f

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ОП.03 Прикладные компьютерные программы в профессиональной деятельности

название учебной дисциплины

1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью образовательной программы СПО в соответствии с ФГОС по специальности СПО 29.02.10 Конструирование, моделирование и технология изготовления изделий легкой промышленности (по видам).

Использование рабочей программы учебной дисциплины в дополнительном профессиональном образовании не предусмотрено.

2. Место учебной дисциплины в структуре образовательной программы:

Учебная дисциплина ОП.03 Прикладные компьютерные программы в профессиональной деятельности входит в общепрофессиональный учебный цикл и изучается в 4 семестре.

Цели и задачи учебной дисциплины – требования к результатам освоения учебной дисциплины:

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен уметь:

- использовать векторные программы для рисования предметов одежды;
- пользоваться базовыми приемами и средствами обработки изображений в программах используемых для фэшн-графики, программы обработки изображений и создания пиксельной графики;
- 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;
- создавать мудборды, трендборды, дизайнерские концепции и доносить идеи до клиента, с применением компьютерной графики;
- профессионально разрабатывать технические чертежи (разрезы технологических узлов) необходимые для технических описаний к изготовлению моделей.

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен знать:

- знать какие дополнительные иллюстративные изображения используются для презентации продукта;
 - знать о творчестве художников фэшн-графики, элементы и принципы дизайна, а также ключевые направления фэшн-графики;
 - знать, как иллюстрировать и визуализировать техническую документацию на изготовление изделия для передачи важной информации о модели в производственном процессе;
 - источники формирования модных трендов; понимать, как формируются тенденции моды в текстиле;
- приёмы и условные обозначения, символы, необходимые для создания технологических узлов и стандарты на графические изображения, соответствующую нормативную документацию.

3. Компетенции формируемые в результате освоения дисциплины:

Общие компетенции	Показатели оценки результата
ОК 01	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам
ОК 02	Использовать современные средства поиска, анализа и

	интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности
ОК 03	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях
ОК 04	Эффективно взаимодействовать и работать в команде
ОК 05	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста
ОК 06	Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения
ОК 07	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях
ОК 09	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках

Профессиональные компетенции	Показатели оценки результата
ПК 1.1	Создавать технические рисунки и эскизы изделий, модельных рядов, коллекций, с применением различных источников с учетом свойств материалов и особенностей целевого рынка.
ПК 1.2	Использовать элементы и принципы дизайна при проектировании швейных изделий с учетом модных направлений, стилей, тенденций и культурных традиций.
ПК 1.3	Сочетать цвета, стили, мотивы, материалы и аксессуары для создания гармоничных моделей.
ПК 1.4	Создавать мудборды, трендборды с использованием актуальных дизайнерских решений и доносить идеи до клиента, в том числе с применением компьютерной графики.
ПК 3.2	Составлять технологические карты (последовательности) выполняемых операций на новые модели швейных изделий в соответствии с нормативной документацией.

5. Рекомендуемое количество часов на освоение рабочей программы учебной дисциплины:

максимальной учебной нагрузки обучающегося __ 81 __ часа, в том числе:

- в форме практической подготовки ____ 46 ____ часа;
- обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося _ 72 _ часа;
- самостоятельной работы обучающегося __ 0 __ часов;

Промежуточная аттестация (экзамен) 9 часов.