

Министерство науки и высшего образования РФ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

СОГЛАСОВАНО

Заведующий кафедрой

Кафедра "Дизайн" (КД_ИАД)

наименование кафедры

подпись, инициалы, фамилия

«___» _____ 20__ г.

институт, реализующий ОП ВО

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий кафедрой

Кафедра "Дизайн" (КД_ИАД)

наименование кафедры

Симанженкова Т.К.

подпись, инициалы, фамилия

«___» _____ 20__ г.

институт, реализующий дисциплину

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
ОСНОВЫ ПРОИЗВОДСТВЕННОГО
МАСТЕРСТВА**

Дисциплина Б1.Б.11 Основы производственного мастерства

Направление подготовки /
специальность 54.03.01 Дизайн

Направленность
(профиль)

Форма обучения

очная

Год набора

2020

Красноярск 2021

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

составлена в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по укрупненной группе

540000 «ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ И ПРИКЛАДНЫЕ ВИДЫ ИСКУССТВ»

Направление подготовки /специальность (профиль/специализация)

Направление 54.03.01 Дизайн

Программу
составили

Ст. преподаватель, Потреба И.В.

1 Цели и задачи изучения дисциплины

1.1 Цель преподавания дисциплины

Целью преподавания дисциплины «Основы производственного мастерства» является формирование у студентов знаний, умений, навыков по компьютерной обработке графических объектов. Дисциплина рассматривает применение информационных систем и технологий в сфере дизайна.

1.2 Задачи изучения дисциплины

Данная дисциплина имеет своей основной задачей ознакомить студентов с особенностями формирования графического изображения в системах растровой и векторной графики, дать общие сведения по технологиям и основам конструирования с применением графических программ.

1.3 Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

ОПК-4: способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании	
Уровень 1	особенности применения шрифтов в современных программах
Уровень 2	основные понятия и классификацию информационных технологий и особенности их применения в современном дизайне
Уровень 1	создавать эскизы и редактирования изображения с использованием прикладных программ
Уровень 1	новейшими технологиями компьютерного графического дизайна, коммуникаций и презентаций

1.4 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Иностранный язык
Теория и практика эффективного речевого общения
Шрифт (каллиграфия)
Технологии и материалы в дизайне
Технологии полиграфии
Основы фотографии
Типографика
Цветоведение и колористика
Введение в профессию
Введение в профессию (графический дизайн)

Информационные технологии в дизайне

Основы шрифта

Технологии и материалы в дизайне

Технологии полиграфии

Практика по получению первичных профессиональных умений и навыков, в том числе первичных умений и навыков научно-исследовательской деятельности

Профессиональная графика

Фотографика

Практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности

1.5 Особенности реализации дисциплины

Язык реализации дисциплины Русский.

Дисциплина (модуль) реализуется с применением ЭО и ДОТ

<https://e.sfu-kras.ru/course/view.php?id=2957>

2. Объем дисциплины (модуля)

Вид учебной работы	Всего, зачетных единиц (акад.час)	Семестр					
		3	4	5	6	7	8
Общая трудоемкость дисциплины	8 (288)	1,5 (54)	1,5 (54)	0,75 (27)	1,25 (45)	1,5 (54)	1,5 (54)
Контактная работа с преподавателем:	4,33 (156)	1 (36)	1 (36)	0,5 (18)	1 (36)	0,5 (18)	0,33 (12)
занятия лекционного типа							
занятия семинарского типа							
в том числе: семинары							
практические занятия	4,33 (156)	1 (36)	1 (36)	0,5 (18)	1 (36)	0,5 (18)	0,33 (12)
практикумы							
лабораторные работы							
другие виды контактной работы							
в том числе: групповые консультации							
индивидуальные консультации							
иная внеаудиторная контактная работа:							
групповые занятия							
индивидуальные занятия							
Самостоятельная работа обучающихся:	3,67 (132)	0,5 (18)	0,5 (18)	0,25 (9)	0,25 (9)	1 (36)	1,17 (42)
изучение теоретического курса (ТО)							
расчетно-графические задания, задачи (РГЗ)							
реферат, эссе (Р)							
курсовое проектирование (КП)	Нет	Нет	Нет	Нет	Нет	Нет	Нет
курсовая работа (КР)	Да	Да	Нет	Нет	Нет	Нет	Нет
Промежуточная аттестация (Зачёт)							

3 Содержание дисциплины (модуля)

3.1 Разделы дисциплины и виды занятий (тематический план занятий)

№ п/п	Модули, темы (разделы) дисциплины	Занятия лекционного типа (акад. час)	Занятия семинарского типа		Самостоятельная работа, (акад. час)	Формируемые компетенции
			Семинары и/или Практические занятия (акад. час)	Лабораторные работы и/или Практикумы (акад. час)		
1	2	3	4	5	6	7
1	Компьютерные технологии в профессиональной деятельности дизайнера	0	36	0	18	ОПК-4
2	Современные технологии и методы работы в дизайне	0	36	0	18	ОПК-4
3	Аппаратные и программные средства конструирования	0	18	0	9	ОПК-4
4	Современные технологии при конструировании	0	36	0	9	ОПК-4
5	Промышленное конструирование и моделирование	0	18	0	36	ОПК-4
6	Индивидуальное и корпоративное конструирование и моделирование	0	12	0	42	ОПК-4
Всего		0	156	0	132	

3.2 Занятия лекционного типа

№ п/п	№ раздела дисциплины	Наименование занятий	Объем в акад. часах		
			Всего	в том числе, в инновационной форме	в том числе, в электронной форме

Рассеяно				
----------	--	--	--	--

3.3 Занятия семинарского типа

№ п/п	№ раздела дисциплины	Наименование занятий	Объем в акад. часах		
			Всего	в том числе, в инновационной форме	в том числе, в электронной форме
1	1	Технические средства, алгоритмы и графические программы	2	0	0
2	1	Понятие цифрового изображения. Основные разделы компьютерной графики. Обзор и сравнительный анализ компьютерных программ.	2	0	0
3	1	Основы растровой графики Создание изображения в Adobe Photoshop. Цветовые модели. Необходимость применения различных цветовых режимов.	2	0	0
4	1	Создание многослойного изображения. Создание календаря.	2	0	0
5	1	Маски слоя, общие принципы хранения информации.	2	0	0
6	1	Техника рисования. Настройки кистей, создание собственных заготовок кистей. Использование планшета для рисования. Создание панорамы изображений	2	0	0
7	1	Определение контура и практическое применение контуров.	2	0	0
8	1	Работа с текстом. Художественные возможности оформления текста. Подготовка текста. Создание коллекции «Буква»	2	0	0

9	1	Обработка фотографий. Ретуширование изображений. Техника ретуширования. Использование инструмента «History brush». Палитра History.	2	0	0
10	1	Тоновая коррекция. Гистограмма. Тоновый баланс. Команда Кривые. Команда Уровни.	2	0	0
11	1	Настройки средств цветокоррекции. Приёмы коррекции цвета. Команда Вариант. Правильное конвертирование в режим СМУК. Колоризация изображений. Цветовая и тоновая коррекция. Корректирующие слои.	2	0	0
12	1	Устранения дефектов с цифровых изображений. Работа с фильтрами. Художественная обработка фотографий фильтрами.	2	0	0
13	1	Создание плаката «История и современность в дизайне». Методы сжатия графических данных.	2	0	0
14	1	Оптимизация изображений, подготовка к печати и печать.	2	0	0
15	1	Работа над рекламным плакатом	2	0	0
16	1	Изображения в перспективе. Трёхмерное изображение объекта.	2	0	0
17	1	Связь с другими программами. Особенности работы.	2	0	0
18	1	Просмотр.	2	0	0

19	2	Основные понятия векторного редактора CorelDraw. Интерфейс программы. Работа с документом.	2	0	0
20	2	Обзор инструментов, методика применения. Инструменты для быстрого создания фигур. Форма. Стили линий. Преобразования контура примитива в редактируемую кривую. Настройка стиля контура.	2	0	0
21	2	Работа с цветом в векторной графике. Цветовые палитры. Цветовая модель CMYK. Редактор палитр. Основные характеристики цвета. Восприятие цвета.	2	0	0
22	2	Кривые Безье. Рисование криволинейных сегментов. Редактирование узлов и сегментов инструментом «Форма». Генезис и семантика орнаментального образования. Орнамент в дизайне.	2	0	0
23	2	Иерархия объектов. Операции с объектами. Группировка, изменение порядка расположения объектов. Булевы операции с объектами.	2	0	0
24	2	Инструмент «Художественное перо». Рисование объектов произвольной формы. Основы графического дизайна. Размер, форма, цвет, текстура, размещение. Набор цветовых сочетаний вариативный.	2	0	0

25	2	Заливка объектов. Типы заливок. Однородная заливка. Градиентная заливка. Текстурированная заливка. Заливка по сетке. Варианты перехода цветов в градиенте. Интерактивная заливка.	2	0	0
26	2	Основы типографики. Стили шрифтов. Использование шрифтов. Пропорции шрифта. Оформительские эффекты.	2	0	0
27	2	Создание текстовых объектов. Редактирование и форматирование текста. Дизайн-функции CorelDRAW при создании текстов. Художественные возможности оформления текста. Шрифтовое оформление.	2	0	0
28	2	Имитация объёма. Интерактивные эффекты. Использование эффектов. Инструменты Перетекание, Оболочка, Выдавливание, Прозрачность	2	0	0
29	2	Графические форматы файлов векторные, универсальные. Методы сжатия информации Форматы файлов. Сравнение графических форматов	2	0	0
30	2	Использование растровых изображений. Импорт растрового изображения. Трассировка растрового изображения. Создание эскиза.	2	0	0
31	2	Работа над эскизом	2	0	0
32	2	Макетирование. Управление макетом. Привязка и выравнивание объектов. Процесс макетирования.	2	0	0

33	2	Допечатная подготовка иллюстраций.	2	0	0
34	2	Орнамент в костюме Коллекция моделей с орнаментом.	2	0	0
35	2	Рекламный буклет. Особенности оформления.	2	0	0
36	2	Подача проектов	2	0	0
37	3	САПР в проектировании и конструировании. Виды САПР, характеристики	2	0	0
38	3	Определение этапов конструирования в графических программах. САПР ГРАЦИЯ. Настройка, оптимизации в программы. Подсистема Конструирование и моделирование, Подсистема Дизайн.	2	0	0
39	3	Основные понятия и терминология в проектировании костюма. Просмотр размерных признаков и задание расчетных формул. Типовые наборы размерных признаков	2	0	0
40	3	Графические действия. Построение конструкции прямой юбки.	2	0	0
41	3	Графическая коррекция линии по точкам Создание деталей. Задание припусков на шов. Задание долевых линий.	2	0	0
42	3	Построение конструкции плечевого изделия с втачными рукавами	2	0	0
43	3	Построение конструкции рукава	2	0	0
44	3	Создание и просмотр деталей. Формирование модели. Модельный ряд.	2	0	0
45	3	Вывод деталей модели на плоттер.	2	0	0

46	4	Проектирование единичных изделий с проработкой конструктивно- декоративного решения.	8	0	0
47	4	Поиск новых нетрадиционных решений. Использование приемов декорирования в дизайне костюма.	2	0	0
48	4	Работа с международными и отечественными стандартами Изучение нормативных и правовых документов по теме проекта, поиск, отбор и классификация необходимой информации.	2	0	0
49	4	Проектирование серии изделий на базе одной конструктивной основы.	12	0	0
50	4	Создание и просмотр деталей модели. Модельный ряд.	2	0	0
51	4	Подсистема Раскладка. Раскладка на крой нескольких моделей	2	0	0
52	4	Оформление серийной коллекции. Выбор аксессуаров.	2	0	0
53	4	Оформление плаката. Предпечатная подготовка. Сопроводительные материалы.	4	0	0
54	4	Просмотр серийных коллекций.	2	0	0
55	5	Эскизное проектирование при организации дизайнерской деятельности в легкой промышленности. Анализ, сбор аналогов, эскизирование.	2	0	0
56	5	Моделирование коллекции форменной одежды. Эскизирование моделей коллекции.	4	0	0

57	5	Конструирование коллекции форменной одежды. Конструкция брюк (классические брюки, юбка-брюки, комбинезон, шорты и др.)	6	0	0
58	5	Создание деталей. Раскладка на крой	2	0	0
59	5	Оформление коллекции. Создание интерактивной презентации коллекции.	2	0	0
60	5	Презентации коллекции. Анализ. Обсуждение.	2	0	0
61	6	Особенности индивидуального моделирования. Типология фигур. Особенности и индивидуальности и корпоративности	2	0	0
62	6	Разработка индивидуальной модели. Моделирование. Эскизирование.	4	0	0
63	6	Конструирование индивидуальной модели. Создание деталей. Раскладка.	4	0	0
64	6	Представление модели.	2	0	0
Всего			156	0	0

3.4 Лабораторные занятия

№ п/п	№ раздела дисциплины	Наименование занятий	Объем в акад. часах		
			Всего	в том числе, в инновационной форме	в том числе, в электронной форме
Всего					

4 Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)

Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
---------------------	----------	-------------------

Л1.1	Грекова А. Р.	Конструкторско-технологическая часть выпускной квалификационной работы: учебно-методическое пособие [для студентов напр. «Дизайн», профиль «Дизайн костюма»]	Красноярск: СФУ, 2015
Л1.2	Грекова А. Р.	Содержание конструкторско-технологической части выпускной квалификационной работы: учебно-методическое пособие [для студентов напр. 072500 «Дизайн», профиль «Дизайн костюма»]	Красноярск: СФУ, 2015

5 Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации

Оценочные средства находятся в приложении к рабочим программам дисциплин.

6 Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)

6.1. Основная литература			
	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л1.1	Гурский Ю., Бондаренко С., Бондаренко М.	Photoshop CS2 и цифровые фото. Лучшие трюки и эффекты.	Москва: Питер, 2007
Л1.2	Хачирова М. Г.	Adobe Photoshop CS5: лучший самоучитель	Москва: АСТ, 2011
6.2. Дополнительная литература			
	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л2.1	Шершнева Л. П.	Конструирование женской одежды на типовые и нетиповые фигуры	М.: Легкая индустрия, 1980
Л2.2	Бэйн С., Уилкинсон Н.	Эффектная работа: Corel DRAW 12: официальное руководство фирмы COREL	СПб.: Питер, 2005
6.3. Методические разработки			
	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л3.1	Грекова А. Р.	Конструкторско-технологическая часть выпускной квалификационной работы: учебно-методическое пособие [для студентов напр. «Дизайн», профиль «Дизайн костюма»]	Красноярск: СФУ, 2015

ЛЗ.2	Грекова А. Р.	Содержание конструкторско-технологической части выпускной квалификационной работы: учебно-методическое пособие [для студентов напр. 072500 «Дизайн», профиль «Дизайн костюма»]	Красноярск: СФУ, 2015
------	---------------	--	-----------------------

7 Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины (модуля)

Э1	Компьютерная графика и WEB-дизайн	http://znanium.com/bookread2.php?book=458966
Э2	САПР Грация	http://www.saprgrazia.com/
Э3	Фотошоп	https://helpx.adobe.com/photoshop/tutorials.html
Э4	Corel drowe	http://www.coreldraw.com/ru/product/graphic-design-software/?hptrack=ru2bb1&_ga=1.210396565.184926375.1461220490

8 Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

В данном разделе описывается организация процесса работы по дисциплине (модулю). Приводятся виды /формы СР, сроки выполнения, формы контроля. Информация по данному разделу должна соотноситься с п. 2 рабочей программы. Раздел оформляется в авторской редакции с учетом специфики преподавания дисциплины (модуля).

9 Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю) (при необходимости)

9.1 Перечень необходимого программного обеспечения

9.1.1	Microsoft Windows XP, Windows VISTA, Windows 7 enterprise, Windows 7 professional office 2007
9.1.2	-Adobe: Photoshop-CS, Adobe Acrobat.
9.1.3	-ABBYY FineReader.
9.1.4	- CorelDrow x4.
9.1.5	-WinRAR.
9.1.6	САПР ГРАЦИЯ

9.2 Перечень необходимых информационных справочных систем

9.2.1	1. http://www.saprgrazia.com/
9.2.2	2. Adobe Photoshop:
9.2.3	https://helpx.adobe.com/photoshop/tutorials.html

9.2.4	3. CorlDRAW
9.2.5	http://www.coreldraw.com/ru/product/graphic-design-software/?hptrack=ru2bb1&_ga=1.210396565.184926375.1461220490

10 Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

Для проведения занятий используется проектно-лекционная аудитория, оборудованная демонстрационным комплексом, обеспечивающим тематические иллюстрации и презентации, а также персональными компьютерами с необходимым программным обеспечением и подключением к сети «Интернет».

Помещения для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации.