

Раздел 3. Силлабус (Syllabus)

<p><u>Название и код дисциплины</u> 570700 Искусство костюма и текстиля</p>	<p style="text-align: center;">Дисциплина «ИТ в искусстве костюма»</p>		<p style="text-align: center;">Учебный год, семестр 2025-26 уч. год, 3 семестр</p>
<p>Трудоемкость курса</p>	<p>4 кр.Всего-120ч.</p>	<p>Структура занятий</p>	<p>практические. –64ч. СРС – 56 ч.</p>
<p>Данные о преподавателе</p>	<p style="text-align: center;">Бекболсунова Айнура Бекболсуновна Тел. кафедры _____, E-mail: abekbolsunova@gmail.com Мобильный тел. 996555730191</p>		
<p>Цель и задачи дисциплины</p>	<p>Цель дисциплины "Информационные технологии в искусстве костюма" предназначен для студентов специальности "ИКТ" и направлен на овладение основами работы с растровой и векторной графикой в контексте художественной проектной деятельности. Технологии компьютерной обработки изображений и визуализации представляют собой универсальный инструмент визуальной коммуникации, способствующий эффективной реализации идей и концепций дизайнера в современной индустрии моды.</p>		
<p>Описание курса</p>	<p>Курс " КТ в дизайн проектировании " представляет собой углубленное изучение профессиональных навыков в области компьютерной графики, с акцентом на использование программ Adobe Photoshop. В течение курса студенты овладеют ключевыми аспектами создания графических элементов, необходимых для дизайна одежды.</p>		
<p><u>Пререквизиты</u></p>	<p>Компьютерные технологии в дизайн проектировании, Информатика</p>	<p><u>Постреквизиты</u> Глубокое владение основными инструментами и функциями программ для создания графических элементов. Графическая подача иллюстраций в контексте моды и дизайна костюма.</p>	<p>Дисциплины базового цикла</p>
<p>Краткое содержание дисциплины</p>	<p>Основы проектной графики. AdobePhotoshop. Интерфейс программы. Инструменты выделения, инструменты рисование, ретуша и коррекции изображений. Цветовое решение. Слоевые эффекты, слой маска, фильтры, режим смешивание. Типографика. Разработка рекламного баннера в дизайне одежды, изучение аналогов. Стилизация. Работа по композиции. Приемы графической подачи fashion-illustration Проект Мудборд.</p>		
<p>Основная литература</p>	<p>1. Кукушкина З.И., Благова Т.Ю. Проектная графика в дизайне костюма: учебное пособие /2007 2. Дизайн в моде. Моделирование одежды. К. Тетхэм1.Джулиан Симен 3. Fashion Designer’s Handbook for Adobe Illustrator/ Second Edition MARIANNE CENTNER FRANCES VEREKER</p>		
<p>Дополнительная литература</p>	<p>Дополнительная: 1. Художественное проектирование современного костюма: сборник студенческих проектов АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна»: [16+] / ред. кол.: С.С. Дымова, Е.С. Мальцева, Т.А. Рымшина, В.В. Самсонова и др., и др. – Москва: Институт Бизнеса и Дизайна, 2019. – 286 с.: ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=572920 – ISBN 978-5-6042873-3-0. – Текст: электронный.</p>		

	2. Аббасов, И. Б. Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS6 / И. Б. Аббасов. — Саратов: Профобразование, 2017. — 237 с. — ISBN 978-5-4488-0084-9. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: http://www.iprbookshop.ru/63805.html — Режим доступа: для авторизир. Пользователей 3. Sovremennye_metody_modnoy_illyustratsii.pdf		
Политика выставления баллов	М 1. пр-30б., срс.-10б., $\Sigma=20б$ (8 неделя) М 2. пр-30б., срс.-10б., $\Sigma=20б$ (16 неделя)	Итоговый контроль (экзамен)-20б	Сумма 100б
Политика курса	Посещение практических занятий является обязательным. В случае непредвиденных обстоятельств или болезни требуется отработка и представление практических заданий. Предварительная подготовка, получение допуска, выполнение заданий и их сдача преподавателю обязательны. Для успешного освоения курса важно не опаздывать и не пропускать занятия. При пропуске по болезни необходимо предоставить медсправку. Пропущенные занятия следует отрабатывать в установленное время. Эффективное освоение материала также требует своевременной подготовки и сдачи практических и самостоятельных работ. Успешное участие в учебном процессе предполагает активное взаимодействие со студентами.		
Права студента	В случае несогласия с действиями и оценкой преподавателя возможна апелляция, письменное обращение к заведующему кафедрой, создание комиссии для повторного приема экзамена.		

Практическое занятие

№ п/п	Темы практических занятий	Кол-во часов	Кол-во баллов (min-max)	Литература №	Форма контроля	Примечание
1	2	3	4	5	6	7
Модуль I						
1	Тема№1. Adobe Photoshop для целей проектирования костюма. Интерфейс и основные возможности. Панель инструментов.Палитры.	4	2	[1,2,3]	Тесты, практически е работы, проекты - //- - //-	
2	Тема№2. Основы рисования. Возможности рисование кистей	4	4	- //-		
3	Тема№3. Создание градиента. Применение градиента	4	2	- //-		
4	Тема№4. Инструменты выделения.	4	4	- //-		
5	Тема№5. Использование слоев. Управление слоями. Выделения и трансформация изображений	4	4			
6	Тема№6. Работа с текстом	4	5			
7	Тема№7. Трансформация объектов	4	5			
8	Тема№8. Режим смешивания	4	4			
Всего:		32	30			
1	Тема№9. Эффекты слоя. Тени, свечение	4	2	[1,2,3]	Тесты, практически	

2	Тема№ 10. Маскирование. Типы масок. Использование слой маски	4	4	- // -	е работы, проекты
3	Тема№11. Фильтры	4	4		
4	Тема№12. Ретушь, восстановления изображений. Фотомонтаж	4	4		
5	Тема№13. ФотоКоллаж. Коллаж в изобразительном искусстве.	4	4		
6	Тема№14. Построение кривых безье	4	4		
7	Тема№15. Цветовая и тоновая коррекция.	4	4		
8	Тема№16. Создание коллажей. Проект Мудборд.	4	4		
		32	30		
	Итого	32	60б.		

Темы самостоятельной работы студентов

№ п/п	Темы занятий	Задания на СРС	Цели и содержание рж. заданий	Рекомен. литерат. (стр.)	Форма контроля	Срок сдачи	Макс. балл
1	Создание коллажа с использованием этнических узоров в Canva.	Индивидуально	Раскрыть тему; введение; основная часть; заключение		Один реферат или презентация по выбору студента		2
2	Составление фотоколлажа с применением стилизации.						2
3	Разработка постеров с использованием масок и Обтравочную маску (Clipping Mask)						2
4	Создание дизайна постера для фильмов.						
5	Разработка дизайна обложки для книги.						2
6	Классификация постеров и баннеров.						10
7	Разработка рекламного баннера на одну из следующих тем: "Рекламный баннер для собственной коллекции одежды". "Стиль в одежде: классика, этника, романтика, спортивный, авангард и т.д.". "Рекламный постер для одного из известных модельеров". "Рекламный плакат с использованием собственного логотипа". "Афиша показа мод" Журнальный разворот						2
8	Работа над эскизами проекта.						2
9	Разработка цветовой концепции.						
10	Создание проекта мудборда и постера.						2
	Итого:		56 часа			10	

P.S. Для составления syllabus, эффективнее разместить необходимые сведения и информацию о дисциплине на четырех страницах и распечатать для студентов в альбомном формате с размещением с двух сторон по 2 страницы с их соответствующим распределением. Таким образом формируется syllabus в виде книжки (буклета).