

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Прудовская Ольга Юрьевна  
Должность: Заведующая кафедрой дизайна  
Дата подписания: 04.08.2020 11:50:19  
Уникальный программный ключ:  
16736d9a9cae905f0a17895450357b2b7b7cabb1

Министерство культуры Российской Федерации  
Федеральное государственное образовательное учреждение высшего  
образования  
**«КРАСНОДАРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ КУЛЬТУРЫ»**

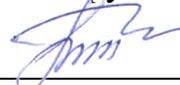
Факультет дизайна, изобразительных искусств и гуманитарного образования

Кафедра дизайна

УТВЕРЖДАЮ

Зав. кафедрой дизайна

О. Ю. Прудовская



26.08.2020 , Протокол № 1

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

### ***Б1.О.16 Компьютерное моделирование костюма***

Направление подготовки	<b><i>54.03.03. Искусство костюма и текстиля</i></b>
Профиль подготовки	<b><i>Искусство костюма и текстиля</i></b>
Квалификация (степень) выпускника	<b><i>Бакалавр</i></b>
Форма обучения	<b><i>Очная</i></b>
Года начала подготовки	<b><i>2020</i></b>

Краснодар 2020

Рабочая программа предназначена для преподавания дисциплины Б1.О.16 Компьютерное моделирование костюма базовой части Блока 1 студентам очной формы обучения по направлению подготовки 54.03.03. Искусство костюма и текстиля в 5-7 семестрах.

Рабочая программа учебной дисциплины разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО, утвержденным приказами Министерства образования и науки Российской Федерации, по направлению подготовки 54.03.03 Искусство костюма и текстиля (№ 624 от 25.05.2016 г.)

**Рецензенты:**

Доктор педагогических наук, заведующая кафедрой дизайна технической и компьютерной графики факультета архитектуры и дизайна ФГБОУ ВПО «Кубанский государственный университет»

Марченко М.Н.

Профессор кафедры монументально-декоративного и станкового искусства факультета дизайна, изобразительных искусств и гуманитарного образования ФГБОУ ВО «Краснодарский государственный институт культуры» Председатель правления ККОО "Творческий Союз Художников Кубани", Председатель РО ООО "Творческий Союз Художников России" в Краснодарском Крае, Заслуженному деятелю искусств Российской Федерации, заслуженному художнику России

Демкина С.Н.

**Составитель:**

доцент кафедры дизайна КГИК

Е.Г. Козоброд

Рабочая программа учебной дисциплины рассмотрена и утверждена на заседании кафедры дизайна от 26.08.2020 , протокол № 1.

Рабочая программа учебной дисциплины Б1.О.16 Компьютерное моделирование костюма одобрена и рекомендована к использованию в учебном процессе Учебно-методическим советом ФГБОУ ВО «КГИК» 26.08.2020 , протокол № 1.

## СОДЕРЖАНИЕ

Содержание .....	3
1. Цели и задачи освоения дисциплины.....	4
2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО .....	4
3. Требования к результатам освоения содержания дисциплины.....	4
4. Структура и содержание дисциплины .....	5
4.1. Структура дисциплины .....	5
4.2. Тематический план освоения дисциплины по видам учебной деятельности и виды самостоятельной (внеаудиторной) работы .....	5
5. Образовательные технологии .....	8
6. Оценочные средства текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации .....	9
6.1. Контроль освоения дисциплины .....	9
6.2. Оценочные средства .....	9
7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля).....	12
7.1. Основная литература .....	12
7.2. Дополнительная литература .....	12
7.3. Периодические издания.....	13
7.4. Интернет-ресурсы .....	13
7.5. Методические указания и материалы по видам занятий .....	13
7.6. Программное обеспечение .....	14
8. Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля).....	14
9. Дополнения и изменения к рабочей программе учебной дисциплины (модуля) Б1.О.16 Компьютерное моделирование костюма.....	16

## 1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

**Цели** освоения дисциплины (модуля) Б1.О.16 Компьютерное моделирование костюма – Составить представление о программном обеспечении профессиональной деятельности. Раскрыть специфику проектирования костюма и текстиля в условиях специализированных программ и САПР отрасли. Выработать практические навыки реализации комплекса задач проектирования с помощью компьютерных технологий. Освоение принципов поиска оптимальных решений и обработки цифровых изображений.

### **Задачи:**

- Научиться применять средства информационных технологий для решения задач по специальной композиции.
- Употреблять графическую форму для представления авторского видения решаемой задачи.

Использование компьютерной графики для проектирования рисунков, орнамента, формы и элементов костюма.

## 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Дисциплина Б1.О.16 Компьютерное моделирование костюма относится к дисциплинам обязательной части Блока 1 (Б1.О.16).

Курс логически и содержательно – методически взаимосвязан с другими частями ОПОП и реализуется в преемственности формирования компетенций дисциплин Блока 1: «Цвет в костюме», и «Композиция и эскизная графика» «Арт-проектирование костюма».

Знания, полученные студентами при изучении дисциплины «Компьютерное моделирование костюма» являются основой для получения профессиональных навыков при освоении процесса проектирования, по выбранному профилю обучения.

## 3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

В результате освоения дисциплины обучающиеся должны демонстрировать следующие результаты:

Наименование компетенций	Индикаторы сформированности компетенций		
	знать	уметь	владеть

ПК-7 способностью использовать современные и информационные технологии в сфере художественного проектирования изделий текстильной и легкой промышленности	основы компьютерного дизайна Взаимосвязь рисунка, орнамента ткани и силуэтной формы костюма.	Выполнять Компьютерное моделирование костюма с проработкой конструктивно-декоративного решения	Владеть опытом компьютерного моделирования серии изделий на базе одной конструктивной основы
ПК-18 готовностью использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла	Компьютерные программы, предназначенные для визуализации, презентации и моделирования костюма	осуществлять компьютерное эскизирование и моделирование проектируемого изделия	Владеть опытом компьютерного моделирования при разработке стиля новых коллекций одежды и текстиля

## 4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 4.1. Структура дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 6 зачетных единиц (216 часов).

#### *По очной форме обучения*

№ п/п	Раздел дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды учебной работы, самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах / з.е.)				Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) Форма промежуточной аттестации (по семестрам)
				Л	ПЗ	ИЗ	СР	
1	Информационные технологии в искусстве костюма и текстиля, ознакомление с первичными навыками векторных программ.	5	1-16		42		30	Зачет
2	Возможности графических редакторов	6	1-14		28		17	Экзамен 27
3	Компьютерное моделирование	7	1-16		32		13	Экзамен 27
<b>ИТОГО:</b>			<b>216</b>		<b>102</b>		<b>62</b>	<b>54</b>

### 4.2. Тематический план освоения дисциплины по видам учебной деятельности и виды самостоятельной (внеаудиторной) работы

#### *По очной форме обучения*

Наименование разделов	Содержание учебного материала (темы, перечень раскрываемых вопросов): лек-	Объем часов	Формируемые компетенции (по теме)
-----------------------	--	-------------	-----------------------------------

	ции, практические занятия (семинары), индивидуальные занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа		
1	2	3	4
<b>5 семестр</b>			
<b>Раздел 1. Информационные технологии в искусстве костюма и текстиля, ознакомление с первичными навыками векторных программ</b>			
Тема 1.1. Состав и организация информационного обеспечения сферы дизайна	Лекции:		ПК-7; ПК-18
	Практические занятия (семинары): Технологии информационного обеспечения сферы дизайна	2	
	Индивидуальные занятия:		
	Самостоятельная работа: Подготовка индивидуального альбома работ	3	
Тема 1.2 Знакомство с графическими редактором	Лекции:		ПК-7; ПК-18
	Практические занятия (семинары): Выды графических редакторов	2	
	Индивидуальные занятия:		
	Самостоятельная работа: Подготовка индивидуального альбома работ	3	
Тема 1.3 Возможности графического редактора Adobe Photoshop	Лекции:		ПК-7; ПК-18
	Практические занятия (семинары): Тренинг по освоению графической программы Adobe Photoshop	38	
	Индивидуальные занятия:		
	Самостоятельная работа: Подготовка индивидуального альбома работ	20	
Самостоятельная работа обучающихся над курсовой работой (если предусмотрено)		-	
Вид итогового контроля (зачет, экзамен, дифференцированный зачет)		-	зачет

<b>6 семестр</b>			
<b>Раздел 2. Возможности графических редакторов</b>			
Тема 2.1 Критерии выбора технических средств информационных технологий дизайна	Лекции:		ПК-7; ПК-18
	Практические занятия (семинары): технические средства информационных технологий дизайна	2	
	Индивидуальные занятия:		
	Самостоятельная работа: Подготовка индивидуального альбома работ	7	
Тема 2.2 Возможности графического редактора CorelDRAW	Лекции:		ПК-7; ПК-18
	Практические занятия (семинары): Тренинг по освоению графической программы Corel Draw	26	
	Индивидуальные занятия:		
	Самостоятельная работа: Подготовка индивидуального альбома работ	10	
Самостоятельная работа обучающихся над курсовой работой (если предусмотрено)		-	
Вид итогового контроля (зачет, экзамен, дифференцированный зачет)		27	экзамен

<b>7 семестр</b>			
<b>Раздел 3. Компьютерное моделирование</b>			
Тема 3.1 Программные продукты для дизайна от компании Autodesk	Лекции:		ПК-7; ПК-18
	Практические занятия (семинары): Тренинг по освоению Autodesk	10	
	Индивидуальные занятия:		
	Самостоятельная работа: Подготовка индивидуального альбома работ	3	
Тема 3.2 Компьютерное конструирование в AutoCAD	Лекции:		ПК-7; ПК-18
	Практические занятия (семинары): Тренинг по освоению AutoCAD	22	
	Индивидуальные занятия:		
	Самостоятельная работа: Подготовка индивидуального альбома работ	10	

Самостоятельная работа обучающихся над курсовой работой (если предусмотрено)	-	
Вид итогового контроля (зачет, экзамен, дифференцированный зачет)	27	экзамен

## 5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Для целенаправленного и эффективного формирования запланированных компетенций у обучающихся, выбраны следующие сочетания форм организации учебного процесса и методов активизации образовательной деятельности

Практические занятия:

- интерактивные практические занятия;
- упражнения по образцам, предназначенные для закрепления теоретического курса и приобретения студентами навыков в области компьютерного моделирования в различных графических редакторах;

Самостоятельная работа:

- Самостоятельная творческая работа для внеаудиторной работы по закреплению теоретического курса и практических навыков дисциплины; по изучению дополнительных разделов дисциплины
- доработка композиций в области моделирования костюма начатых в аудиториях под руководством преподавателя

Дисциплина «Компьютерное моделирование костюма» предусматривает широкое использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий (в том числе: методические материалы с использованием средств визуализации, разбор конкретных ситуаций, имитационные упражнения) в сочетании с руководством внеаудиторной самостоятельной работой студентов с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся. В рамках дисциплины предусмотрены: метод проблемного изложения, мастер-классы ведущих специалистов индустрии моды.

В целом объем практических занятий с использованием активных технологий составляет 100%. Остальное время составляют самостоятельные занятия студентов.

Для достижения планируемых результатов обучения, в дисциплине «Компьютерное моделирование костюма» используются различные образовательные технологии:

1. Информационно-развивающие технологии, направленные на формирование системы знаний, запоминание и свободное оперирование ими. Используется самостоятельное изучение литературы, применение новых информационных технологий, для самостоятельного пополнения знаний, включая использование технических и электронных средств информации.

Личностно-ориентированные технологии обучения, обеспечивающие в ходе учебного процесса учет различных способностей обучаемых, создание необходимых условий для развития их индивидуальных способностей, развитие активности личности в учебном процессе. Личностно-

ориентированные технологии обучения реализуются в результате индивидуального общения преподавателя и студента при выполнении домашних индивидуальных заданий, решении задач повышенной сложности, на еженедельных консультациях.

## **6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ**

### **6.1. Контроль освоения дисциплины**

Контроль освоения дисциплины производится в соответствии с Положением о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации студентов ФГБОУ ВО «Краснодарский государственный институт культуры». Программой дисциплины в целях проверки прочности усвоения материала предусматривается проведение различных форм контроля.

*Текущий контроль* успеваемости студентов по дисциплине производится в следующих формах:

- индивидуальные практические задания (творческий альбом работ, итоговое практическое задание);
- устный опрос (собеседование/коллоквиум);
- аналитические задания (доклады, презентации);

*Рубежный контроль* предусматривает оценку знаний, умений и навыков студентов по пройденному материалу по данной дисциплине на основе текущих оценок, полученных ими на занятиях за все виды работ. В ходе рубежного контроля используются следующие методы оценок:

- оценка практической работы, по итогам выполнения каждого задания;
- оценка устных ответов;
- оценка выполнения самостоятельной работы студентов: работа с первоисточниками, реферативная, исследовательская работа.

*Промежуточный контроль* по результатам семестра по дисциплине проходит в форме экзамена.

### **6.2. Оценочные средства**

#### ***6.2.1. Примеры тестовых заданий (ситуаций)***

Не предусмотрено

#### ***6.2.2. Контрольные вопросы для проведения текущего контроля***

Информационные технологии в искусстве костюма и текстиля, ознакомление с первичными навыками векторных программ.

Виды графики. Растровая графика.

Виды графики. Векторная графика.

Виды графики. 3D-графика.

Понятие формата

Принципы сжатия изображений.

Форматы графических файлов, используемые для полно-цветных изображений (в полиграфии) (TIFF, Scitex CT, PCX, Photo CD)

Язык PostScript, форматы PS, PDF, EPS

Внутренние форматы графических пакетов (растровой и векторной графики).

Управление цветом, его составляющие. Профили.

Характеристики цвета: глубина, динамический диапазон, гамма цветов устройств, цветовой охват.

Программные средства компьютерной графики: векторный редактор Adobe Illustrator.

Программные средства компьютерной графики: векторный редактор CorelDraw

Состав и организация информационного обеспечения сферы дизайна

Требования к информационному обеспечению информационных систем дизайна

### ***6.2.3. Тематика эссе, рефератов, презентаций***

1. Основные проблемы применения компьютерных технологий в области проектирования костюма.

2. Направления совершенствования процесса проектирования одежды в САПР.

3. Перспективы совершенствования создания новых моделей одежды на основе использования автоматизированных способов проектирования.

4. Основные векторы развития компьютерной техники в швейном производстве.

5. Область использования универсальных графических программ в проектировании костюма и текстиля.

### ***6.2.4. Вопросы к зачету по дисциплине***

История развития автоматизированного проектирования объектов, с использование компьютерных технологий.

Какова роль компьютерных технологий в проектировании костюма и текстиля?

Какие характеристики швейного производства и как влияют на уровень компьютеризации проектных работ?

Рассказать о направлении совершенствования процесса проектирования и моделирования одежды с помощью компьютерных технологий.

Рассказать об основных векторах развития компьютерной техники в швейном производстве.

Что следует понимать под САПР?

Назвать САПР-одежды, используемые в швейном производстве.

Каково основное назначение и функции САПР?

Из каких этапов складывается процесс проектирования и моделирования объектов?

Из чего состоит последовательность процесса проектирования?

Из каких этапов состоит процесс проектирования?

На чем основан комплексный подход к автоматизации проектирования объектов?

Каковы цель и задачи создания систем автоматизированного проектирования и моделирования?

Раскрыть принципы построения систем автоматизированного проектирования объектов.

### ***6.2.5. Вопросы к экзамену по дисциплине***

Что включает в себя программное обеспечение?

Что понимают под методическим обеспечением? Каковы цели и задачи методического обеспечения САПР-одежда?

Какие существуют технические средства ввода алфавитно-цифровой

Какие существуют технические средства ввода графической информации?

Дать описание структуры и характеристику блока Художник.

Дать описание структуры и характеристику блока Конструктор.

Дать описание структуры и характеристику блока Технолог.

Рассказать о применении компьютерных технологий на этапе художественного проектирования текстиля.

Как решаются задачи, с использованием компьютерных технологий на этапе художественного проектирования одежды?

Рассказать о применении компьютерных технологий на этапе разработки моделей одежды.

Рассказать о применении компьютерных технологий на этапе разработки модельного ряда одежды.

Рассказать о применении компьютерных технологий на этапе художественного проектирования коллекций.

Рассказать о применении компьютерных технологий на этапе художественного проектирования дополнений к костюму и аксессуаров

Рассказать о применении компьютерных технологий на этапе инженерного конструирования одежды.

Как решаются задачи, с использованием компьютерных технологий на этапе инженерного конструирования одежды?

Рассказать о применении компьютерных технологий на этапе конструкторско-технологической подготовки производства.

Каковы цели, задачи, возможности и проблемы применения компьютерной техники на этапе конструкторско-технологической подготовки производства?

Рассказать о применении компьютерных технологий в управлении предприятием.

Какие существуют виды промышленных систем моделей одежды?

Назвать основные требования, предъявляемые к программам построения чертежей конструкций одежды.

Раскрыть сущность основного подхода к решению задач конструктивного моделирования при помощи ЭВМ.

Перечислить функциональные возможности современных универсальных графических программ.

Каковы функциональные возможности современных САПР-одежды?

### ***6.2.6. Примерная тематика курсовых работ (если предусмотрено)***

Не предусмотрено

## **7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

### **7.1. Основная литература**

1. Макарова, Т. Л. Роль цвета в современном рекламном образе: семантика и прагматика / Т. Л. Макарова, Н. Д. Самсонова. – Москва : Директ-Медиа, 2022. – 156 с. : табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=696519> (дата обращения: 23.01.2023). – Библиогр.: с. 141-152/. – ISBN 978-5-4499-2835-1. – Текст : электронный. Омельяненко, Е.В. Цветоведение и колористика: Учебники для вузов. - 3-е изд., испр. и доп. - Спб. : Лань; Планета музыки, 2014. - 103 с. : ил.
2. Бесчастнов, Н. П. Цветная графика: ВЛАДОС, 2014 <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=234837>
3. Исаев, А.А. Философия цвета : феномен цвета в мышлении и творчестве: Москва : Издательство «Флинта», 2016 <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=83438>

### **7.2. Дополнительная литература**

1. Зиатдинова Д. Ф., Ахметова Д.А., Тимербаев Н.Ф. Методики составления цветофактурных схем: учебное пособие, Казань: Издательство КНИТУ, 2014, -111 с.
2. Итен Иоханнес. Искусство цвета. - Москва: Д. Аронов. 2007. -96 с.
3. Омельяненко Е.В. Основы цветоведения и колористики: учебное пособие, Ростов-г/Д: Издательство Южного федерального университета, 2010 – 183 с.
4. Тарасова, О.П. Организация проектной деятельности дизайнера: учебное пособие : Оренбург : ОГУ, 2017 <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=485751>

5. Казарина, Т.Ю. Цветоведение и колористика: практикум: Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2017 <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=472625>
6. Горчакова В.Г. Имиджология: теория и практика: учеб. Пособие М.: Юнити-Дана, 2015 URL: //biblioclub.ru/index.php?page=book

### **7.3. Периодические издания**

Научно – теоретический и культурологический журнал «Теория моды».

### **7.4. Интернет-ресурсы**

1. Российская государственная библиотека – <http://www.rsl.ru>
2. Библиотека М. Мошкова – <http://www.lib.ru>
3. Московский научный общественный фонд – <http://www.mpst.org>
4. Национальная электронная библиотека - <http://nel.nns.ru>
5. Библиографическая поисковая система «Букинист» - <http://bukinist.agava.ru>
6. Предметно-ориентированная логическая библиотечная сеть – <http://www.libweb.ru>
7. Научная электронная библиотека- <http://www.elibrary.ru>
8. Электронная библиотечная система <http://www.znaniium.com>

### **7.5. Методические указания и материалы по видам занятий**

При изучении курса студенты должны прослушать лекции, а так же проделать необходимую самостоятельную работу. Для проведения практических занятий и самостоятельной работы, студенты используют рекомендуемую научно-учебную литературу

#### ***Индивидуальное творческое задание***

Творческие задания – это такие учебные задания, которые требуют от обучающихся не простого воспроизводства информации, а творчества, поскольку задания содержат больший или меньший элемент неизвестности и имеют, как правило, несколько подходов. Творческое задание составляет содержание, основу любого интерактивного метода. Творческое задание (особенно практическое и близкое к жизни обучающегося) придает смысл обучению, мотивирует учащихся. Неизвестность ответа и возможность найти своё собственное «правильное» решение, основанное на своем персональном опыте и опыте своего коллеги, друга, позволяют создать фундамент для сотрудничества, сообучения, общения всех участников образовательного процесса, включая педагога.

## 7.6. Программное обеспечение

Формы проведения текущей, промежуточной аттестации для лиц с ограниченными возможностями здоровья устанавливаются с учетом индивидуальных психофизических особенностей.

Программный продукт	комментарий
<b>Adobe Master Collection CS 6</b>	Включает в себя комплект программ <b>Adobe Photoshop CS6 Extended-редактирование растровой графики</b> <b>Adobe Illustrator CS6 – редактор векторной графики</b>
<b>Adobe Flash Prof SC 5.5 11.5 AcademicEdition</b>	Для создания анимации и мультимедиа более ранняя версия
<b>Adobe Illustrator CS3 Russian</b>	Редактор векторной графики
<b>Corel DRAW Graphics suite X4 Licensing media pack\Corel Draw Graphics Suite X4 Edukation License ML (1-60)</b>	Редактор векторной графики
<b>Kaspersky Endpoint Security</b>	антивирус
<b>MS office professional plus 2007</b> <b>MS office professional plus 2010</b>	Включает комплект программ * Microsoft Office Access – программа создания баз данных * Microsoft Office Excel- редактор таблиц * Microsoft Office InfoPath- Приложение, используемое для разработки форм ввода данных на основе XML * Microsoft Office Outlook - Персональный информационный менеджер с функциями почтового клиента * Microsoft Office PowerPoint –программа создания презентаций * Microsoft Office Word – текстовый редактор MS Office Publisher- Настольная издательская система в составе 2007 версии
<b>АИБС "MARC-SQL" включая модули "Периодика" Комплектование Поиск Абонемент Книгообеспечение включая модули Администратор, Каталогизация</b>	Автоматизированная информационная библиотечная система
<b>AutoCAD Design Suite Ultimate 2016</b>	это AutoCAD, к которому добавлены инструменты для оформления и демонстрации проектных идей
<b>Corel DRAW Graphics suite X4</b>	Векторный редактор

## 8. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Для проведения занятий лекционного типа предлагаются наборы демонстрационного оборудования и учебно-наглядных пособий, обеспечиваю-

щие тематические иллюстрации, соответствующие рабочей учебной программы дисциплины «Общая композиция».

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

Для проведения ряда практических занятий используется учебная мастерская кафедры дизайна, с необходимым материально-техническим обеспечением дисциплины (портновские манекены, столы, аудиторно - методический фонд кафедры, средства демонстрации мультимедийных материалов). Учебная мастерская располагает средствами обеспечения курса: альбомы, каталоги, журналы мод, графический иллюстративный, аналоговый материал (фото и зарисовки моделей дизайнеров, работы студентов и т.п.), журналы мод, видеоматериалы с показов мод.

Необходимые материалы для выполнения заданий на практических занятиях обеспечивают студенты.

**9. ДОПОЛНЕНИЯ И ИЗМЕНЕНИЯ  
К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ  
(МОДУЛЯ)  
Б1.О.16 КОМПЬЮТЕРНОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ КОСТЮМА**

на 20\_\_ – 20\_\_ уч. год

В рабочую программу учебной дисциплины вносятся следующие изменения:

— \_\_\_\_\_  
— \_\_\_\_\_  
— \_\_\_\_\_  
— \_\_\_\_\_  
— \_\_\_\_\_  
— \_\_\_\_\_  
— \_\_\_\_\_  
— \_\_\_\_\_  
— \_\_\_\_\_  
— \_\_\_\_\_

Дополнения и изменения к рабочей программе рассмотрены и рекомендованы на заседании кафедры \_\_\_\_\_.

Протокол № \_\_\_\_ от « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

Исполнитель(и):

_____ должность /	_____ Подпись /	_____ Фамилия И. О. /	_____ Дата
_____ должность /	_____ Подпись /	_____ Фамилия И. О. /	_____ Дата

Заведующий кафедрой

_____ наименование кафедры /	_____ Подпись /	_____ Фамилия И. О. /	_____ Дата
---------------------------------	--------------------	--------------------------	---------------