Комитет по делам образования города Челябинска
Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Дворец пионеров и школьников им. Н.К. Крупской г. Челябинска»

РЕКОМЕНДОВАНО:
Экспертным советом
МАУДО «ДПШ»

Протокол № 3 от 17.04.2026

УТВЕРЖДАЮ:
Директор МАУДО «ДПШ»
_____ Ю.В. Смирнова

Приказ № 175-ро от 20.04.2026

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Цифровой дизайн в технологии моды»

Направленность Программы: художественная
Возраст учащихся: 13-17 лет
Срок реализации: 1 год
Количество часов по программе: 148 часа
Год разработки Программы: 2025 г.

Автор – составитель:
Ибрагимова Юлия Авальевна
педагог дополнительного образования
высшей квалификационной категории

Челябинск, 2026 г.

Оглавление

1. Раздел 1. Пояснительная записка..... 3
2. Раздел 2. Содержание дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Цифровой дизайн в технологии моды»..... 8
3. Раздел 3. Воспитательная деятельность в рамках реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Цифровой дизайн в технологии моды» 15
4. Раздел 4. Формы аттестации и оценочные материалы дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Цифровой дизайн в технологии моды»..... 18
5. Раздел 5. Организационно-педагогические условия реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Цифровой дизайн в технологии моды»..... 26
6. Приложение 1..... 31
7. Приложение 2..... 36

Раздел 1. Пояснительная записка

Нормативно - правовые документы. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Цифровой дизайн в технологии моды» разработана на основе следующих документов.

1. Федеральный Закон от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ред. от 25.12.2023) (далее – ФЗ).
2. Федеральный закон РФ от 24.07.1998 №124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (ред. от 28.04.2023).
3. Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2030 года (распоряжение Правительства РФ от 7 августа 2024 года №2233-р).
4. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
5. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (рзд.VI. Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»).
6. Паспорт федерального проекта «Успех каждого ребенка» (утвержден на заседании проектного комитета по национальному проекту «Образование» 07.12.2018, протокол №3).
7. Постановление Правительства РФ от 26.12.2017 №1642 «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования» (ред. от 08.12.2023).
8. Постановление Правительства РФ от 11.10.2023 №1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
9. Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г. и плана мероприятий по ее реализации».
10. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
11. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (с изм. и доп. от 21.04.2023).
12. Приказ Минобрнауки России №882, Минпросвещения России №391 от 05.08.2020 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ» (вместе с «Порядком организации и осуществления образовательной

деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ») (ред. от 22.02.2023).

13. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 13.03.2019 №114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательным программам среднего профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам».

14. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 №652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

15. Методические рекомендации по проектированию общеобразовательных программ (включая разноуровневые программы), разработанные Минобранауки России совместно с ГАОУ ВО «МГПУ», ФГАУ «ФИРО» и АНО дополнительного профессионального образования «Открытое образование» (письмо Минобрнауки России №09-3242 от 18.11.2015).

16. Закон Челябинской области от 30.08.2013 №515-ЗО «Об образовании в Челябинской области» (ред. от 29.01.2024).

17. Локальные акты МАУДО «ДПШ».

Направленность программы – художественная.

Уровень освоения программы по модулям - углубленный.

Актуальность программы «Цифровой дизайн в технологии моды», направлена на использование возможностей цифровых технологий, обусловлена несколькими ключевыми факторами: 1. Цифровизации общества. В современном мире наблюдается стремительное развитие технологий, которое затрагивает все сферы жизни. Освоение цифровых инструментов становится необходимостью для расширения возможностей в обучении, выбора профессии. Наличие цифровых навыков отвечает требованиям современного рынка труда. 2. Всестороннее развитие личности. Цифровая трансформация соответствует целям и задачам федерального проекта «Цифровая образовательная среда» национального проекта «Образование». Изучение графических редакторов, использование нейросети открывают новые горизонты для обучения и самообразования, позволяя учащимся развивать критическое мышление и исследовательские навыки. 3. Использование электронного и дистанционного обучения, для расширения возможностей к получению знаний, прописано в Федеральном законе от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 28.02.2025) «Об образовании в Российской Федерации. «Реализация образовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий».

Воспитательный аспект программы заключается в создании нового подхода в развитии творческих навыков, социальных, эмоциональных и

психологических качеств обучающихся. Изучение графического редактора «Corel DRAW», Adobe Illustrator, web программ по созданию технического рисунка одежды, использование искусственного интеллекта для генерации «живых образов», способствует к проявлению индивидуальности, мыслить нестандартно, креативно через визуальные средства. Изучение новых цифровых техник стимулирует учащихся к самообучению, формирует ответственный подход при создании культурных, этических образов костюма. Развивается навык критического мышления, безопасного использования интернет ресурсов. В процессе обучения учащиеся осваивают современные технологии, что является важным аспектом их подготовки к будущей профессиональной деятельности и адаптации к быстро меняющемуся миру.

Новизна программы «Цифровой дизайн в технологии моды» по цифровому рисованию костюма может быть выражена в нескольких аспектах:

1. Интеграции новых технологий: использование программных средств и технологий, таких как искусственный интеллект, для создания эффекта дополненной реальности и виртуальной реальности, для создания уникального опыта обучения. Что позволит учащимся видеть широкий спектр применения своих навыков. Программа способствует обогащению навыков традиционного способа рисования. Является более привлекательной и актуальной для освоения современными подростками.

2. Программа реализуется в очно - заочной форме обучения с использованием дистанционных технологий, обеспечивает доступность, четкость выстроенного алгоритма обучения. Режим обучения в очной форме или дистанционной будет зависеть от технических возможностей и способностей обучающихся. Может варьироваться в разном процентном соотношении в течение учебного года (30%-70%, 40%-60% и т.д.).

Отличительные особенности программы

Рекомендована к прохождению обучающимися студии по программам «Технология моды», «Куклы и игрушки», «Швейная мастерская», «Портфолио fashion иллюстратора», т.к. содержит темы позволяющие расширить диапазон навыков в области дизайна костюма. Программа является интегрированной, сочетает знания по рисунку костюма и информатики.

Учебный план содержит темы: по созданию технического рисунка одежды в графическом редакторе «Corel DRAW», Adobe Illustrator и web программе «FEMUSE»; новому подходу в создании художественных образов костюма с помощью встроенной нейросети web программы «FEMUSE» и нейросети «Kandinsky – Sderbank», разработке принта и печати на ткани.

Для знакомства с профессиями будущего, связанными с развитием цифровых возможностей, учебный план содержит тему «Профессии будущего в дизайне моды».

Адресат программы – обучающиеся 13–17 лет, желающие развить свои навыки в цифровом рисовании в области дизайна моды.

Возраст 13-17 лет характеризуется переходным периодом между детством и юношеским возрастом. Этот период, именуемый подростковым, сопровождается физиологическими, психологическими и социально-эмоциональными изменениями, и делится на несколько этапов.

13-14 лет – подростковый возраст начинается. В этот период происходит значительное физическое, эмоциональное и социальное развитие. Подростки начинают более активно формировать свою идентичность, осваивают новые социальные роли и сталкиваются с проблемами взросления.

15 лет – подростки становятся более независимыми, у них появляются новые интересы и увлечения. Это также время, когда многие начинают исследовать свои отношения с другими людьми, включая друзей и романтические связи.

16-17 лет – подростки становятся более зрелыми, принимая более ответственные решения. Это время подготовки к взрослой жизни, выбору профессии и дальнейших путей обучения.

Эти изменения оказывают влияние на их подход к обучению, мотивацию к познанию нового, включая изучение цифрового рисунка.

Подростки нуждаются в более сложных и междисциплинарных знаниях. В ходе обучения, начинают развивать навыки критического мышления и аналитического подхода. Задания по разработке и генерации образов костюмов с помощью технических средств создают условия постоянного анализа информации, поиска интересных решений, самовыражения. Подростки начинают активно исследовать свои творческие способности и выражать индивидуальность. В этом возрасте они могут быть более открыты к экспериментам с различными стилями и техниками, поэтому обучение цифровому рисунку может быть для них важным средством самовыражения.

Многие подростки уже имеют базовые навыки работы с технологией и владеют некоторыми цифровыми инструментами. Они могут быстро осваивать новые программы для цифрового рисования, что позволяет им сосредоточиться на творческой стороне процесса

Обучение цифровому рисунку для подростков может быть успешным при учете этих возрастных особенностей, что позволит создать эффективную и вдохновляющую образовательную среду.

Программа может быть реализована с детьми с ОВЗ при условии отсутствия медицинских противопоказаний; при возможности освоения данной программы.

Цель программы – развитие творческого потенциала обучающихся через освоение технических возможностей создания цифрового рисунка в области дизайна и моды.

Задачи программы

Личностные:

- развитие познавательного интереса к изобразительной деятельности в процессе создания цифрового рисунка;

- формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств.

Метапредметные:

- развитие навыков постановки цели, планирования и осуществления деятельности по ее достижению;
- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера.

Предметные:

- изучение технических средств, в процессе создания цифрового рисунка,
- формирование компетентности в рисовании одежды, костюма;
- формирование навыков творческой деятельности в процессе проектирования костюма.
- обучение методам проектирования уникального визуального объекта с использованием различных художественных техник и цифровых инструментов.

Планируемые результаты

Личностные:

- проявляет интерес к изучению программ по рисованию эскизов костюма в цифровом формате.
- сформирована потребность в создании прекрасного, эстетичного, в отношениях к людям и результатам труда.

Метапредметные:

- развиты навыки планирования своей работы и поиска путей ее выполнения;
- осуществляет отбор информации для поиска нового знания, выражает в форме изображения, текста для генерации изображения.

Предметные:

- владеет практическими умениями и навыками в художественной деятельности, базирующихся на ИКТ;
- выполняет эскизы одежды разного назначения в соответствии с конструктивными особенностями;
- применяет нестандартные решения в процессе проектирования и изображения костюма.

Объем программы – 148 часов, по 74 часа на модуль «Уровень 1» и «Уровень 2»

Формы обучения – очно - заочной форме обучения с использованием дистанционных технологий.

Виды занятий – беседа, практические занятия, конкурс, выставка, консультация.

Срок освоения программы – каждый модуль 1 год.

Режим занятий: – 2 академических часа 1 раз в неделю с обязательным перерывом 10 мин., в год – 74 часа.

Раздел 2. Содержание дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Цифровой дизайн в технологии моды»

Учебный план дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Цифровой дизайн в технологии моды» предмет: изобразительное творчество

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Цифровой дизайн в технологии моды»	Модули	Общее кол-во часов	Из них:		Формы аттестации / контроля
			теория	практика	
	Уровень 1	74	23	51	Контрольное задание Опрос Творческая работа
	Уровень 2	74	20	54	Контрольное задание Творческая работа
	Всего часов:	148	43	105	

Учебный план модуля «Уровень 1» дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Цифровой дизайн в технологии моды» предмет: изобразительное творчество

№ п/п	Наименование разделов и тем	Общее кол-во часов	Из них		Формы аттестации / контроля
			теория	практика	
1	**Использование программы Corel DRAW для создания технического рисунка одежды**	**26**	**10**	**16**	
1.1	Введение в предмет. Культура труда	2	2	-	
1.2	«Я и Дворец»	2	2	-	
1.3	Знакомство с интерфейсом программы Corel DRAW	6	2	4	
1.4	Выполнение технических эскизов одежды	8	2	6	
1.5	Заливка объекта картинкой и текстурой материалов	8	2	6	Контрольное задание
2	**«FEMUSE fashion editor» web платформа для создания технических рисунков**	**18**	**7**	**11**	
2.1	Знакомство с web платформой «FEMUSE»	2	2	-	
2.2	«Конструктор одежды» для создания технического рисунка	6	2	4	
2.3	«Конструктор образов» для разработки гардероба	6	2	4	
2.4	Искусственный интеллект в «Конструкторе образов»	4	1	3	Опрос
3	**Искусственный интеллект для генерации художественных эскизов одежды**	**14**	**4**	**10**	
3.1	Нейросеть для генерации изображений «Kandinsky – Sderbank»	8	2	6	
3.2	Генерация изображений по текстовым запросам	6	2	4	
4	**Цифровой дизайн костюма**	**16**	**2**	**14**	
4.1	Профессии будущего в дизайне моды	2	2	-	
4.2	Создание художественного рисунка костюма	6	-	6	
4.3	Выполнение технического рисунка одежды	6	-	6	Творческая работа
4.4	Итоговое занятие	2	-	2	
	Всего часов:	**74**	**23**	**51**	

Содержание модуля «Уровень 1» дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Цифровой дизайн в технологии моды» предмет: изобразительное творчество

Раздел 1. Использование программы Corel DRAW для создания технического рисунка одежды (26 часа)

Тема 1.1 Введение в предмет. Культура труда (2 часа)

Теория (2 часа): формирование представления о предстоящей деятельности, знакомство с компьютерным кабинетом, правила организации рабочего места, правила поведения в кабинете, правила техники безопасности в МАУДО ДПШ; культура общения со сверстниками, культура уважения к своим работам и сверстников.

Тема 1.2 «Я и Дворец» (2 часа)

Теория (2 часа): знакомство с историей и традициями Дворца. Экскурсия в музей и участие в мероприятиях Дворца.

Тема 1.3 Знакомство с интерфейсом программы Corel DRAW (6 часов)

Теория (2 часа): интерфейс программы, рабочая область, инструменты, особенности работы в программе в процессе использования инструментов.

Практика (4 часа): выполнение задания инструментами свободная форма, создание фигур, изменения линии, цвета и настройка инструментов в разделе «вкладки».

Тема 1.4 Выполнение технических эскизов одежды (8 часов)

Теория (2 часа): знакомство с правилами рисования технического эскиза с использованием фигурины, изучение покроя изделия, деталей одежды.

Практика (6 часов): загрузка шаблона женской фигуры в программу; выполнение эскиза одежды на фигурине, изучение способов изображения изделий разного покроя, изображение деталей костюма, фурнитуры.

Тема 1.5 Заливка объекта картинкой и текстурой материалов (8 часов)

Теория (2 часа): алгоритм выполнения заливки объекта инструментом «заливка»; использование текстур ткани для выполнения заливки объекта.

Практика (6 часов): выполнение вариантов заливки изделия разными цветами, текстурами, изменение масштаба рисунка.

Раздел 2. FEMUSE fashion editor web платформа для создания технических рисунков (18 часов)

Тема 2.1 Знакомство с web платформой «FEMUSE» (2 часа)

Теория (2 часа): формирование представления о web программе «FEMUSE» и ее возможностях. Регистрация на сайте, создание личного кабинета, беседа о технике безопасности при работе с сайтами и регистрацией. Формирование понимания работы в бесплатной версии и платных предложений программы.

Тема 2.2 «Конструктор одежды» для создания технического рисунка (6 часов)

Теория (2 часа): знакомство с основными блоками в интерфейсе «Конструктор одежды» (панель выбора параметров одежды, панель выбора вида одежды, панель детали одежды, рабочая область с фигурой на которой отображаются изменения, кнопка сохранения созданного предмета одежды). Изменение цвета, принта и типа материала одежды.

Практика (4 часа): создание моделей костюма методом подборки.

Тема 2.3 «Конструктор образов» для разработки гардероба (6 часов)

Теория (2 часа): Знакомство с блоком «Конструктор образов», изучение интерфейса (панель каталог, панель фильтры, панель предметы одежды, слои для управления последовательностью наложения одежды). Приемы работы: использование готового гардероба, создание своих образов и изменение параметров.

Практика (4 часа): создание образов когстюма методом подборки готовых изделий, внесение изменений в детали одежды, меняем и силуэт.

Тема 2.4 Искусственный интеллект в «Конструкторе образов» (4 часа)

Теория (1 час): алгоритм выполнения генерации технического эскиза в «Конструкторе образов». Знакомство с вкладками материал и стили генерации.

Практика (3 часа): генерация готовых образов в соответствии с алгоритмом действий. Изменение материалов одежды, стилей.

Раздел 3. Искусственный интеллект для генерации художественных эскизов одежды (14 часов)

Тема 3.1 Нейросеть для генерации изображений «Kandinsky – Sderbank» (8 часов)

Теория (2 часа): знакомство с нейросетью «Kandinsky – Sderbank». Инструкция по входу в программу web «Fusion brain». Знакомство с интерфейсом программы. Алгоритм выполнения генерации картинок.

Практика (6 часов): подготовка папки с картинками - исходников для генерации. Изучение возможностей программы, применение готовых стилей к картинкам.

Тема 3.2 Генерация изображений по текстовым запросам (6 часов)

Теория (2 часа): формирование понимания, выполнения текстовых запросов для генерации картинок.

Практика (4 часа): выполнение генераций с разными вариантами текстовых запросов.

Раздел 4. Цифровой дизайн костюма (16 часов)

Тема 4.1 Профессии будущего в дизайне моды (2 часов)

Теория (2 часа): развитие легкой промышленности, влияние на нее инноваций, технологий и потребительских тенденций. 6 профессий будущего: *художники CGI* разрабатывают реалистичные 3D-изображения и анимацию; *разработчик модных технологий* - профессия, которая нужна для создания инновационных технологических решений для дизайна, производства и продажи одежды; *проектировщик новых тканей* - специалист, который занимается разработкой инновационных материалов и продумывает их свойства; *инклюзивный дизайн* предполагает создание одежды, которая доступна всем независимо от физических возможностей, возраста, пола или культурных особенностей; *аналитик модных трендов*; специалисты по *устойчивому развитию* берут на себя контроль за разработкой, внедрением, продвижением и мониторингом экологических стратегий в организации.

Тема 4.2 Создание художественного рисунка костюма (6 часов)

Практика (6 часов): выполнение творческой работы, формирование идеи будущего костюма, воплощение его в web программе «FEMUSE» блоке «конструктор образов» - нейросеть; использование художественных эскизов, технических эскизов для обработки в web программе «Kandinsky – Sderbank».

Тема 4.3 Выполнение технического рисунка одежды (6 часов)

Практика (6 часов): выполнение технического рисунка костюма в программе на основе художественного, выполненного в теме 4.2.

Тема 4.4 Итоговое занятие (2 часа)

Практика (2 часа): подготовка работ к выставке, оформление эскизов в слайды с источником вдохновения, референсами.

Учебный план модуля «Уровень 2» дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Цифровой дизайн в технологии моды»
предмет: изобразительное творчество

№ п/п	Наименование разделов и тем	Общее кол-во часов	Из них		Формы аттестации / контроля
			теория	практика	
1	**Введение в программу Adobe Illustrator**	**26**	**10**	**16**	
1.1	Введение в предмет. Культура труда	2	2	-	
1.2	«Я и Дворец»	2	2	-	
1.3	Знакомство с интерфейсом программы	8	2	6	
1.4	Знакомство с инструментами рисования	8	2	6	
1.5	Инструменты: цвет, градиент и заливка	6	2	4	Контрольное задание
2	**Создание иллюстрации**	**18**	**6**	**12**	
2.1	Управление слоями	2	1	1	
2.2	Создание кистей	8	3	5	
2.3	Выполнение технических эскизов одежды	8	2	6	
3	**Создание принта**	**14**	**2**	**12**	
3.1	Способы создания паттерна в программе	6	2	4	
3.2	Создание бесшовного рапортного принта	8	-	8	
4	**Подготовка принта к печати**	**16**	**2**	**14**	
4.1	Профессии будущего в дизайне моды	2	2	-	
4.2	Заготовка объекта печати	6	-	6	
4.3	Подготовка макета к печати	6	-	6	Творческая работа
4.4	Итоговое занятие	2	-	2	
	Всего часов:	**74**	**20**	**54**	

Содержание модуля «Уровень 2» дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Цифровой дизайн в технологии моды»
предмет: изобразительное творчество

Раздел 1. Введение в программу Adobe Illustrator (26 часа)

Тема 1.1 Введение в предмет. Культура труда (2 часа)

Теория (2 часа): формирование представления о предстоящей деятельности, знакомство с компьютерным кабинетом, правила организации рабочего места, правила поведения в кабинете, правила техники безопасности в МАУДО ДПШ; культура общения со сверстниками, культура уважения к своим работам и сверстников.

Тема 1.2 «Я и Дворец» (2 часа)

Теория (2 часа): знакомство с историей и традициями Дворца. Экскурсия в музей и участие в мероприятиях Дворца.

Тема 1.3 Знакомство с интерфейсом программы (8 часов)

Теория (2 часа): интерфейс программы, рабочая область, настройка монтажной области, изучение панелей рабочей области, особенности работы в программе в процессе использования инструментов.

Практика (6 часов): Знакомство с монтажными областями, создание новых, изменение названия и режимов монтажной области; знакомство с панелью инструментов, выполнение заданий на создание фигур, отзеркаливание, масштабирование, настройка инструментов в разделе «вкладки».

Тема 1.4 Знакомство с инструментами рисования (8 часов)

Теория (2 часа): изучение возможностей инструмента рисования, создания геометрических фигур, инструменты карандаш и отрезок линии.

Практика (6 часов): создание фигур, линий, простых объектов, освоение приемов рисования инструментами в процессе рисования.

Тема 1.5 Инструменты: цвет, градиент и заливка (6 часов)

Теория (2 часа): алгоритм выполнения заливки объекта инструментом «заливка»; использование текстур ткани для выполнения заливки объекта.

Практика (4 часа): выполнение вариантов заливки изделия разными цветами, текстурами, изменение масштаба рисунка.

Раздел 2. Создание иллюстрации (18 часов)

Тема 2.1 Управление слоями (2 часа)

Теория (1 час): понятие о слоях, создание новых слоев, изменение названия и иное редактирование.

Практика (1 час): выполнение задания на редактирование области слои.

Тема 2.2 Создание кистей (8 часов)

Теория (3 часа): изучение палитры кистей, алгоритм создания декоративных кистей, сохранение и редактирование новых кистей.

Практика (5 часов): выполнение задания, создания кистей кружева, мех, шнур и других вариантов, изменения цвета декоративных кистей.

Тема 2.3 Выполнение технических эскизов одежды (6 часа)

Теория (2 часа): знакомство с правилами рисования технического эскиза с использованием фигурины, изучение покроя изделия, деталей одежды.

Практика (6 часов): загрузка шаблона женской фигуры в программу; выполнение эскиза одежды на фигурине, изучение способов изображения изделий разного покроя, изображение деталей костюма, фурнитуры.

Раздел 3. Создание принта (14 часов)

Тема 3.1 Способы создания паттерна в программе (6 часов)

Теория (2 часа): определение паттерн и принт, область применения; в зависимости от версии программы, знакомство с 2 способами создания принта, 1 способ – разработка паттерна ручным способом, 2 способ разработка паттерна с возможность автоматического выстраивания бесшовного принта; особенности построения бесшовного паттерна, комбинации элементов.

Практика (4 часа): изучение и составление комбинаций паттерна в соответствии с композицией, знакомство со способами создания паттернов будущего принта.

Тема 3.2 Создание бесшовного рапортного принта (6 часов)

Практика (8 часов): создание паттрена: разработка элементов будущего принта; выбор комбинации элементов в паттерне; подбор цветовой комбинации в соответствии с идеей и смысловой нагрузкой будущего принта; представление вариантов комбинаций паттерна.

Раздел 4. Подготовка принта к печати (16 часов)

Тема 4.1 Профессии будущего в дизайне моды (2 часов)

Теория (2 часа): дизайнер принтов, современные навыки: работающий с умными тканями; работающий с цифровыми коллекциями; специализирующийся на индивидуализации и кастомизации; соединяющий мировые тренды с локальной аутентичностью; работающий с технологиями искусственного интеллекта.

Тема 4.2 Заготовка объекта печати (6 часов)

Практика (6 часов): выбор объекта печати (швейное изделие): платки, полотна ткани, любое изделие по готовым лекалам; выполнение композиционного расположения принта в указанный объект используя программу Corel DRAW.

Тема 4.3 Подготовка макета к печати (6 часов)

Практика (6 часов): выполнение комплекса технических операций, которые переводят дизайн-макет в формат, готовый к печати: определение объекта печати, уточнение параметров печати у типографии, проверка цветокоррекции, выбор материала, печать.

Тема 4.4 Итоговое занятие (2 часа)

Практика (2 часа): подготовка творческой работы к выставке (сборка изделия если печать была по готовым деталям), оформление творческой папки изделия.

Раздел 3. Воспитательная деятельность в рамках реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Цифровой дизайн в технологии моды»

Воспитательная деятельность на занятиях по ДООП «Цифровой дизайн в технологии моды» включает несколько важных аспектов.

Формирование понимания важности рисовать одежду в соответствии с конструктивными особенностями и применения в работе технических средств, цифровых возможностей. Занятия проводятся в форме беседы и наглядного представления примера лучших работ. С целью мотивации на труд и стремления к развитию, а также грамотного оформления своих идей.

Преодоление психологического барьера - «не умение рисовать - это навсегда». Главным критерием успеха становится умение трудиться, возможность использовать подходящий инструменты для повышения навыка рисовать.

Формирование цифровой грамотности. Ответственность и внимательность в поиске информации, формирует уверенное и осознанное использование современных технических средств.

Уделяется внимание этическим и культурным ценностям. Создание моделей одежды в соответствии с возрастом, культурными ценностями региона, страны, этическими нормами общества. Важно не просто научиться рисовать цифровой рисунок, но и создавать интересные, эстетичные модели. На заданиях по созданию художественных эскизов предлагаются темы исторических, народных образов в современной интерпретации. Изображению гардероба для профессий, мультфильмов, кино.

Целевые ориентиры воспитания, цель, задачи ДООП «Цифровой дизайн в технологии моды»

Целевыми ориентирами программы являются: уважение к художественной культуре, искусству народов России; восприимчивость к разным видам искусства; опыт творческого самовыражения в искусстве, заинтересованности в презентации своего творческого продукта, опыт участия в выставках; стремление к сотрудничеству, уважения к старшим; ответственности; воли и дисциплинированности в творческой деятельности; опыт художественного творчества как социально значимой деятельности.

Цель воспитания ДООП «Цифровой дизайн в технологии моды» - формирование эстетических ценностных ориентиров в процессе создания цифрового рисунка.

Задачами воспитания по программе являются:

- приобретение обучающимися опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений в студии, и применение полученных знаний;

- развитие интереса к творчеству при освоении предметного содержания программы.

Формы и методы воспитания в рамках ДООП «Цифровой дизайн в технологии моды»

Основной формой воспитания детей в системе дополнительного образования является учебное занятие. К основным методам воспитательной работы можно отнести: 1) методы убеждения (аргументация педагога, личное мнение, сообщение об общепринятом в культуре, диалог, обмен впечатлениями по восприятию художественного образа, рекомендация педагога и др.); 2) методы упражнения (пример педагога, просьба, показ-инструкция, в контексте совместной деятельности, игра и др.); метод оценки (поощрение: одобрение, похвала, материальный предмет, благодарность и др. наказание: замечание, порицание и др.); 3) методы коллективного воздействия (развития контроля и оценки детей, методы воспитания воздействием группы, в коллективе).

Условия воспитания, анализ результатов

Воспитательный процесс осуществляется в условиях организации деятельности детского коллектива на основной учебной базе реализации программы в организации дополнительного образования детей в соответствии с нормами и правилами работы организации, а также на выездных базах, площадках, мероприятиях в других организациях с учётом установленных правил и норм деятельности на этих площадках.

Анализ результатов воспитательной работы осуществляется через совместный анализ с учащимися выполненных работ, подготовку выставочной работы, отзывы родителей, просмотра выполненных работ.

Календарный план воспитательной работы в рамках ДООП «Цифровой дизайн в технологии моды»

№ п/п	Название мероприятия, события	Цель мероприятия	Сроки	Практический результат и информационный продукт, иллюстрирующий успешное достижение цели события
1	Экскурсия в музей МАУДО «ДПШ»	Знакомство с историей ДПШ	Сентябрь	https://vk.com/tatianalotos1979 и http://chel-dpsh.ru/
2	Беседа о правилах поведения во Дворце и на улице	Изучение правил ТБ	Сентябрь	https://vk.com/tatianalotos1979 и http://chel-dpsh.ru/
3	Беседа о правилах использования сети интернет	Изучение правил ТБ	В течении учебного года	тестирование
4	Участие в мероприятиях коллектива	Сплочение коллектива, привития традиций, погружение в деятельность коллектива	В течение учебного года	https://vk.com/tatianalotos1979 и http://chel-dpsh.ru/
5	Участие в конкурсах, фестивалях, проектах, экскурсиях	Стимулирование к творческой деятельности, через оценку конкурсной работы формирование положительной самооценки к себе и своим способностям, умение принимать критику и делать выводы, стремление самосовершенствованию, развитие самостоятельности.	В течение учебного года	https://vk.com/tatianalotos1979 и http://chel-dpsh.ru/

Раздел 4. Формы аттестации и оценочные материалы дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Цифровой дизайн в технологии моды»

Фонд оценочных средств дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Цифровой дизайн в технологии моды»

Форма контроля	Уровень освоение материала	Зачетные требования
Модуль «Уровень1»		
Текущий контроль		
Тема 1.5 «Заливка объекта рисунком и текстурой материалов» Пояснение к выполнению задания. Необходимо представить 2 варианта заливки технического эскиза, выполненного в программе **Corel DRAW,** цветом и фактурой ткани. А также проверить технический рисунок на скрытые «разрывы» линий.		
Контрольное задание	Низкий	Технический эскиз не содержит разрывы линий, представляет собой цельный объект, готовый к заливке. Инструмент «заливка объекта»не применен.
	Средний	Технический эскиз готов к «заливке», использован прием «заливки» цветом, «заливка» фактурой не применена.
	Высокий	Технический эскиз представлен в двух вариантах, «заливка» цветом и фактурой
Опрос Тема 2.4: «ИИ генерация эскизов в Конструкторе образов»	Низкий	Учащийся отвечает на часть вопросов о работе web платформе FEMUSE. Не может объяснить, как использовать возможности платформы для дальнейшего развития своих умений.
	Средний	У учащегося на большую часть вопросов о работе в web платформе FEMUSE. Отвечает кратко, иногда с помощью наводящих вопросов. Область использования может назвать только одну, две.
	Высокий	Учащийся дает ответы на все вопросы, отвечает развернуто о работе web платформе FEMUSE. Может объяснить и дать пояснения по особенностям работы. Может рассказать как использовать возможности платформы в своем развитии.
Промежуточная аттестация		

Творческая работа состоит из двух тем. Учащиеся представляют на одном листе цифровые эскизы художественный и к нему технический, фото референса, если был использован, картинки «настроение» отвечающие выбранной теме. 4.2 «Создание художественного эскиза модели одежды». Пояснение. Сформировать идею будущего костюма в программе FEMUSE блоке «конструктор образов» с последующей генерацией образа. Или рисование художественного эскиза «от руки» любыми художественными материалами и дальнейшей обработке эскиза в программе Кандинский. 4.3 «Выполнение технического эскиза модели». Пояснение. Нарисовать технический эскиз костюма в программе Corel DRAW в соответствии с художественным эскизом. Технический эскиз содержит все необходимые конструктивные элементы (застежки, детали одежды, видимые части костюма, строчки).		
Творческая работа	Низкий	Учащийся владеет программами для генерации художественного эскиза с помощью искусственного интелекта и создании технического эскиза в цифровом формате. Представлены 2 эскиза, модель костюма простая. В работе есть недочеты: не соблюдение требований к рисованию технического эскиза, костюм художественного эскиза отличается от технического. При оформлении листа презентации представленные элементы содержать недочеты. В мудборте картинки настроения не соответствуют выбранной теме, элементы работы не отмасштабированы, размещены невпопад.
	Средний	Учащийся владеет программами для генерации художественного эскиза с помощью искусственного интеллекта и создает технический эскиз в цифровом формате. Представлены: художественный и технический эскизы. Модель костюма простая. Художественный эскиз выполнен в цифровом формате, с использваонием ИИ. Технический эскиз, в большей степени отражает особенности художественного, может содержать одно или два недочета, например, складки, застежки, детали костюма не соответствуют худ. эскизу. Лист презентации оформлен аккуратно, соответствует идее проектируемого костюма. Элементы представлены в

		полном объеме, расположены логично, допускаются незначительные нарушения в композиции.
	Высокий	Учащийся владеет программами для генерации художественного эскиза с помощью искусственного интеллекта и создает технический эскизов в цифровом формате. Представлены художественный и технический эскиз. Худ.эск. выполнен с использованием программы Corel DRAW или ИИ, может сочетать ручной рисунок с дополнением ИИ. Модель костюма сложная. Технический эскиз раскрывает особенности худ.эск. складки, детали, фурнитура, строчки соответствуют. Лист презентующий проект костюма содержит мудборт, тех. и худ. эскизы, стильно оформлен, соответствует концепции идеи костюма. Все элементы выстроены логично, нет ничего лишнего все нацелено на раскрытие и дополнение темы, пропорционально отрегулировано.
Модуль «Уровень 2»		
Текущий контроль		
Задание. Нарисовать заданный объект, используя панель «инструменты». Выполнить заливку, выбрав нужный инструмент для заливки объекта (заливка цветом из палитры, градиент, узор).		
Контрольное задание	Низкий	Нарисованный объект отличается от заданного по нескольким критериям: форме, цвету, виду заливки.
	Средний	Представлено не точное использование инструментов панели «Инструменты» и работы с цветом по 2 параметрам, в общем.
	Высокий	Представлено точное изображение в соответствии с заданным изображением, правильно использованы инструменты панели «Инструменты» и «заливка»
Промежуточная аттестация		
Творческая работа представляет собой текстильное изделие (одежду, аксессуар, полотно ткани), на котором посредством печати в типографии, был нанесен принт, разработанный учащимся. Данная работа должна демонстрировать умение работы в программе Adobe Illustrator, в которой создаются элементы принта. А также демонстрируется интересное композиционное и цветовое решение принта. Представлено знание		

подготовки к печати на ткани.		
Творческая работа	Низкий	Продемонстрированы лишь минимальные навыки работы в программе. Вектор содержит ошибки (незамкнутые контуры, некорректное наложение объектов). Возможно использование растровых элементов внутри вектора без должной обработки. Композиция выглядит случайной или перегруженной. Цвета могут конфликтовать между собой или невыразительно смотреться на выбранном цвете ткани. Знания в области препресса слабые. Файл требовал значительной доработки сотрудниками типографии перед запуском (ошибки в цветовой модели, отсутствие вылетов, низкое разрешение внедренных элементов). Задание считается выполненным, так как изделие существует, но оно имеет явные эстетические или технические изъяны.
	Средний	Учащийся уверенно использует базовый инструментарий Adobe Illustrator (перо, геометрические примитивы, работа со слоями). Векторный файл аккуратен, но работа лишена сложных технических приемов. Цветовое решение приятное, но стандартное. Композиция сбалансирована, однако связь между принтом и формой самого изделия (например, футболки) проработана поверхностно — принт выглядит как «картинка, наложенная сверху». Основные требования выполнены (кривые, формат файла), но допущены мелкие недочеты, которые не критичны для итогового вида изделия. Качественная работа, соответствующая уровню учебного проекта.
	Высокий	Принт полностью создан в Adobe Illustrator с использованием сложных инструментов. Векторная графика чистая, без лишних точек и наложений. Использована гармоничная палитра. Принт идеально масштабирован под конкретное изделие (одежду/аксессуар), учитывая его крой и швы.

		Файл подготовлен к печати: цвета переведены в соответствующий профиль (CMYK или плашечные цвета Pantone), соблюдены вылеты под обрез. Выбрана оптимальная технология печати под конкретный тип ткани. Готовое изделие выглядит как профессиональный дизайнерский продукт.

Модуль «Уровень 1». Опрос к теме 2.4 «ИИ генерация эскизов в Конструкторе образов»

№	Вопрос	Ответ
1	Нейросеть – это	тип машинного обучения, при котором компьютерная программа имитирует работу человеческого мозга
2	ИИ – это	компьютерная технология, которая позволяет программам и системам «думать» и «делать выводы», как это делают люди. ИИ использует алгоритмы, математические модели и наборы данных для того, чтобы «учиться» и «принимать решения» на основе этих данных.
3	Возможно, ли в блоке «Каталог» изменить до неузнаваемости самостоятельно или адаптировать на свой вкус предложенные варианты одежды?	Да, есть функция изменять контур объекта, которая позволяет менять длину и ширину изделия, вырез, конфигурацию линий.
4	Каталог для дизайнера, как начинающего, так и опытного – это только сборник классических идей при разработке собственных моделей?	Не только, каталог образов состоит из трендовых моделей и классических, работать можно со всеми изделиями.
5	Для чего нужен блок «Слои»	В слоях мы видим количество изделий в образе их последовательность наложения, видим привязку к слоям с цветом и фактурой материала. Слои, возможно, перемещать и редактировать.
6	Как перейти в режим редактирования одежды из каталога	Находясь в каталоге «Конструктор образов» 1.Чтобы добавить нужный предмет одежды

	«Конструктора образов»? Опишите алгоритм действий.	из Каталога в «Конструктор одежды» нажмите на иконку «i». В открывшейся карточке предмета одежды нажмите кнопку **редактировать** для перехода в «Конструктор одежды» и возможности изменить изделие частично или полностью.
7	Опишите этапы генерации образа с помощью встроенной нейросити?	1. Зайдите в «Конструктор образов». Убедитесь, что на фигуре наложен эскиз. 2. Определитесь где взять эскиз. Создайте свой авторский эскиз в Конструкторе одежды или возьмите готовый в Каталоге Конструктора образов. 3. Генерация началась, дайте немного времени ИИ подумать, как оживить эскиз. 4. Скачайте результат. Обязательно нажмите на иконку «Скачать», чтобы сохранить результат генерации или нажмите «Сгенерировать» заново для получения новых рендеров.
8	Какие два параметра нужно выбрать для готового образа к генерации?	Материал и стиль
9	Как работают стили нейросети для создания одежды на FEMUSE	В параметре « стиль» предлагаются иконки с разными стилями в одежде, например, спортивный, гранж, высокая мода… Выбрав стиль ИИ преобразует один и тот же эскиз в совершенно разные модели. Он меняет свойства материалов, немного видоизменяет детали, линии, силуэт.
10	Насколько должен быть проработан эскиз модели при генерации образа?	В целом он может напоминать силуэт изделия, без детальной прорисовки, но при изменении стиля и материалов в момент генерации образа, получается подробные изделия.
11	Как в дальнейшем можно использовать возможность генерации образа?	Порой бывает сложно придумать интересное изделие или еще не сформированы предпочтения в одежде, и нет понимания, какое изделие сшить для себя на занятиях по шитью. Или для разработки коллекции, бывает сложно представить, из каких моделей может состоять коллекция. А также иногда сложно решить из какого материала шить

		изделие. Программам помогает визуализировать будущее изделие, ускорить процесс проектирования моделей.

Контрольно-измерительные материалы
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей
программы «Цифровой дизайн в технологии моды»

Критерии оценки творческой работы (промежуточная аттестация)

№ п\п	Критерии оценки	Степень выраженности критерия	Баллы
		Модуль «Уровень 1»	
1.	Оформление работы	Есть нарушения в композиционном оформлении листа	1 балл
		Есть незначительные замечания в оформлении листа	2 балла
		Лист композиционно оформлен	3 балла
2.	Соответствие теме	Содержит фото, не раскрывающие тему работы	1 балл
		Содержит фото не до конца раскрывающие тему	2 балла
		Содержит фото раскрывающие тему работы	3 балла
3.	Технический эскиз выполнен в соответствии с требованиями	Технический эскиз выполнен с ошибками	1 балл
		Технический эскиз выполнен с незначительными недочетами	2 балла
		Технический эскиз выполнен в соответствии с требованиями	3 балла
4.	Творческий подход	Модель костюма художественного эскиза разработана самостоятельно или с референса. Простая, без усложняющих элементов.	1 балл
		Модель костюма художественного эскиза разработана самостоятельно или с референса. Содержит несколько усложняющих элементов.	2 балла
		Модель костюма художественного эскиза разработана самостоятельно. Содержит сложные элементы.	3 балла
0 - 3 баллов – уровень недостаточный; 4 - 6 баллов – уровень достаточный; 7 - 9 баллов – уровень средний; 10 – 12 баллов – уровень высокий.			

		Модуль «Уровень 2»	
1	Техническое исполнение, владение Adobe Illustrator	Свободное владение сложными инструментами. Отсутствие лишних точек, маски и градиенты применены уместно. Файл идеально структурирован.	1 балл
		Уверенное использование базовых инструментов. Есть небольшие технические помарки, не влияющие на визуальный результат.	2 балла
		Минимальные навыки. Использование только простых геометрических фигур или грубая обводка пером.	3 балла
2.	Композиция и цвет	Гармоничная палитра, принт интересный органично вписан в форму изделия (например, учитывает вырез или рукава).	1 балл
		Цветовая гамма гармоничная, простая. Принт интересный не сложный, хорошо вписан в изделие.	2 балла
		Цветовая гамма не продумана, принт простой. Общее впечатление не до конца продуманной работы.	3 балла
3.	Подготовка файла и соответствие принта ткани	Файл полностью соответствует требованиям типографии (кривые, CMYK, вылеты). Технология печати идеально подчеркивает принт на выбранной ткани.	1 балл
		Файл готов к печати, но требует мелкой технической правки. Результат на ткани выглядит качественно.	2 балла
		Серьезные ошибки в препрессе (не тот цветовой профиль, нет кривых). Печать удалась только благодаря вмешательству оператора типографии.	3 балла
0 - 2 баллов – уровень недостаточный; 3 - 5 баллов – уровень достаточный; 6 - 7 баллов – уровень средний; 8 - 9 баллов – уровень высокий.			

Карта наблюдений на основе предполагаемых метапредметных
результатов освоения программы
«Цифровой дизайн в технологии моды»

№	ФИ	Развитие навыков планирования своей работы	Пробует разные приемы работы для получения результата	Создает разнообразные по содержанию изображения
1	Иванова С.	+1	+1	+1

+1- владеют в совершенстве. 0 - средний уровень. –1- не владеют.

Карта наблюдений на основе предполагаемых личностных результатов освоения программы «Цифровой дизайн в технологии моды»

№	ФИ	Проявляет интерес к использованию цифровых возможностей в создании эскизов	Создает культурные, красивые изображения	Проявляет доброжелательность к участникам образовательного процесса
1	Иванова С.	+1	+1	+1

+1- владеют в совершенстве. 0 - средний уровень. –1- не владеют.

Раздел 5. Организационно-педагогические условия реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Цифровой дизайн в технологии моды»

Учебно–методический комплекс дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Цифровой дизайн в технологии моды» художественной направленности

№	Структура учебно-методического комплекса	Содержание структурных компонентов	
1	Модули	Уровень 1	Уровень 2
2	Форма текущего контроля	контрольное задание, опрос	контрольное задание
	Форма промежуточной и итоговой аттестации	творческая работа	творческая работа
3	Оценочные материалы	Отслеживание предметных результатов проводится в соответствии с контрольно-измерительными материалами. Отслеживание метапредметных и личностных результатов проводится в соответствии с картой наблюдения.	

4	Методические материалы	- *форма обучения* – очно - заочная форма обучения с использованием дистанционных технологий. - *методы обучения* - словесный, наглядный, практический, объяснительно-иллюстративный, частично-поисковый, видео урок; - *методы воспитания* - убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация; - *форма организации образовательного процесса* – групповая и индивидуальная; - *формы организации учебного занятия* - беседа, практические занятия, встреча с интересными людьми, экскурсия, конкурс, виртуальные выставки. А также методика асинхронного дистанционного обучения off-line общение. - *педагогически технологии, используемые в программе:* 1. *Информационно-коммуникационные технологии* представляют собой овладение технологией работы в интегрированной среде мультимедиа, реализующей дальнейшее развитие идеи ассоциативно связанной информации, получаемой, обрабатываемой и предъявляемой в различных формах с учётом психолого-педагогических основ использования средств – ИКТ в учебном процессе. Образовательный процесс включает: поиск информации в индивидуальных информационных архивах учащегося, информационной среде образовательного учреждения, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов; фиксация информации об окружающем мире и образовательном процессе, в том числе – с помощью аудио- и видео-записи, цифрового измерения, оцифровки с целью дальнейшего использования записанного. 2. *Здоровьесберегающие технологии* – это условия, принципы, методы образовательного процесса, призванные сохранить и укрепить здоровье учащихся. Цель этих технологий – сбережение здоровья учеников в период обучения, усвоение знаний, навыков, привычек сохранения здоровья. Программа учитывает возрастные особенности учащихся, сочетает охрану здоровья и обучение здоровым привычкам, прививается ответственное отношение к здоровью. Основным элементом программы является создание эмоционально положительного микроклимата в коллективе, доброжелательного общения, уважения, поддержки друг друга. 3. *Технология группового обучения* нацелена на формирование навыков совместной деятельности учащихся и активизация учебного процесса по предмету. Используется работа в статичных парах. Организуется работа в паре «ученик-учитель», в которую включены сильный и слабый или сильный и средний учащиеся. Целью такой работы является организация помощи сильными учащимися более слабым товарищам. Причём такая работа является очень эффективной не только на начальном этапе изучения новой темы, но и в процессе повторения изученного. При этом работу педагог организует комбинированно: т.е., кто отлично усвоил материал, на определённую часть занятия выполняют функцию учителя, помогая ликвидировать пробелы в знаниях тех, кто по какой-либо причине имеет их, остальные работают индивидуально и коллективно, после чего организуется проверка выполнения работы пары «ученик-учитель». Педагог привлекает для этой работы хорошо

		подготовленных учащихся, чтобы быть твёрдо уверенной в хорошем качестве такой помощи. 4. *Разноуровневое обучение* — это педагогическая технология организации учебного процесса, в которой предполагается разный уровень усвоения учебного материала, то есть глубина и сложность одного и того же учебного материала различна в группах разного уровня А, В, С, что дает возможность каждому ученику овладевать учебным материалом программы на разном уровне (А, В, С), но не ниже базового, в зависимости от способностей и индивидуальных особенностей личности каждого учащегося; *это технология, при которой за критерий оценки деятельности ученика принимаются его усилия по овладению этим материалом, творческому его применению*. Учитывая тип мышления детей, индивидуальные особенности, скорость работы, практический опыт учащегося, задание выполняется в своем темпе. Использование учебно-методических разработок, презентаций по моделированию позволяет сильным учащимся выполнять более сложные задания. - алгоритм учебного занятия: – организационный момент: приветствие, сообщение темы, цели и задач занятия; повторение правил техники безопасности; – изложение нового материала; – постановка практического задания; – выполнение задания; – подведение итогов занятия, благодарность за сотрудничество, информация о теме и содержании следующего занятия (знакомство с понятием).
5	Список литературы	**Список литературы для педагога** 1. Андросова Э.М. Основы художественного проектирования костюма: учеб. пособие для студ. учреждений сред. проф. образования. – Челябинск: Издательский дом «Медиа – Принт», 2004. 184 с, ил. ISBN 5-98485-002-8. 2. Бикташева Н. Р. Технический рисунок. Специальность «Дизайн костюма»: учебно-методическое пособие / Н.Р. Бикташева. - 2-е изд., испр. доп. – СПб.: Лань: Планета музыки, 2020. – 168 с. (+вклейка 16 с.: ил. - (Учебники для вузов. Специальная литература). – Текст: непосредственный. ISBN978-5-8114-1987-6. 3. Деллель Ханнес, Эберле Ханнелоре, Сало Туула. Эскиз и рисунок.Том 1. Библиотека журнала «Ателье». - М.: «ЭДИПРЕСС – КОНЛИГА», 2013. – 144 с. ISBN 978-5-98744-046-9 Формат PDF. Размер 3.15 MB. 4. Деллель Ханнес, Эберле Ханнелоре. Эскиз и рисунок.Том 2. Библиотека журнала «Ателье». - М.: «ЭДИПРЕСС – КОНЛИГА», 2015. – 238 с. ISBN 978-5-98744-055-1 Формат PDF. Размер 2.2 MB. 5. Рукавишникова А.С. Технический рисунок одежды в Corel DRAW инструменты, рисунки, заливки. Пошаговая инструкция по изучению программы и построению первых рисунков. Практическое пособие по изучению программы для подготовки тех.рисунка. на основании 15-летнего опыта работы в CorelDRAW и 1000+ созданных

рисунков. Образовательный центр моды и дизайна «fineCraft». -182 с. Формат PDF. Размер 3.4 MB.
6. Рукавишникова А.С. ТЕХНИЧЕСКИЙ РИСУНОК ОДЕЖДЫВ ADOBE ILLUSTRATOR. Пошаговая инструкция для создания первых рисунков одежды. Образовательный центр моды и дизайна «fineCraft». -165 с. Формат PDF. Размер 3.8 MB.
7. Рукавишникова А.С. Энциклопедия мужской одежды в технических рисунках /. А.С. Рукавишникова – Азов: Изд-во ООО «АзовПринт», 2020. – 244 с. ISBN 978-5-6044464-1-6.
8. Сафина Л.А., Тухбатуллина Л.М., Хамматова В.В., Абуталипова Л.Н.. Проектирование костюма (Адресное проектирование): учебник / Л.А. Сафина, Л.М. Тухбатуллина, В.В. Хамматова, Л.Н. Абуталипова. - Казань: ИД «МеДДок». 2017. – 296 с ил. ISBN 978-5-9500109-9-6.
9. Фуксман О.И.. Методическая разработка. Тема: Курс рисования фигуры человека и моделей одежды». Челябинский техникум текстильной и легкой промышленности. – Челябинск: ПЦК «Технология и дизайн одежды». 2002г.
10. FEMUSE FASHION EDITOR. Конструктор для дизайна одежды в пару кликов и без навыков рисования со встроенной библиотекой шаблонов. Сайт web платформы. – Режим доступа: URL: https://femuse.info/ (дата обращения 23.04.2025).
11. Kandinsky 3.1. Создание высокохудожественных изображений в разных стилях и генерация коротких видео. - Режим доступа: https://www.sberbank.com/promo/kandinsky/ (дата обращения 23.04.2025).
12. Инструкция пользователя CorelDRAW. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://product.corel.com/help/CorelDRAW/Documentation-Windows/CorelDRAW-ru/CorelDRAW.pdf (дата обращения 23.04.2025)
13. Инструкция пользователя Illustrator/ [Электронный ресурс]. - Режим доступа: https://www.adobe.com/support/documentation/archived_content/ru/illustrator/cs3/illustrator_cs3_help.pdf (дата обращения 23.04.2025).

Список литературы для обучающихся

1. Андросова Э.М. Основы художественного проектирования костюма: учеб. пособие для студ. учреждений сред. проф. образования. – Челябинск: Издательский дом «Медиа – Принт», 2004. 184 с, ил. ISBN 5-98485-002-8.
2. Бикташева Н. Р. Технический рисунок. Специальность «Дизайн костюма»: учебно-методическое пособие / Н.Р. Бикташева. - 2-е изд., испр. доп. – СПб.: Лань: Планета музыки, 2020. – 168 с. (+вклейка 16 с.: ил. - (Учебники для вузов. Специальная литература). – Текст: непосредственный. ISBN978-5-8114-1987-6. –

		3. Деллель Ханнес, Эберле Ханнелоре, Сало Туула. Эскиз и рисунок.Том 1. Библиотека журнала «Ателье». - М.: «ЭДИПРЕСС – КОНЛИГА», 2013. – 144 с. ISBN 978-5-98744-046-9 Формат PDF. Размер 3.15 MB. 4. Деллель Ханнес, Эберле Ханнелоре. Эскиз и рисунок.Том 2. Библиотека журнала «Ателье». - М.: «ЭДИПРЕСС – КОНЛИГА», 2015. – 238 с. ISBN 978-5-98744-055-1 Формат PDF. Размер 2.2 MB. 5. Рукавишникова А.С. Технический рисунок одежды в Corel DRAW инструменты, рисунки, заливки. Пошаговая инструкция по изучению программы и построению первых рисунков. Практическое пособие по изучению программы для подготовки тех.рисунка. на основании 15-летнего опыта работы в CorelDRAW и 1000+ созданных рисунков. Образовательный центр моды и дизайна «fineCraft». -182 с. Формат PDF. Размер 3.4 MB. 6. Рукавишникова А.С. ТЕХНИЧЕСКИЙ РИСУНОК ОДЕЖДЫВ ADOBE ILLUSTRATOR. Пошаговая инструкция для создания первых рисунков одежды. Образовательный центр моды и дизайна «fineCraft». -165 с. Формат PDF. Размер 3.8 MB. 7. Рукавишникова А.С. Энциклопедия мужской одежды в технических рисунках / А.С. Рукавишникова – Азов: Изд-во ООО «АзовПринт», 2020. – 244 с. ISBN 978-5-6044464-1-6. 8. Сафина Л.А., Тухбатуллина Л.М., Хамматова В.В., Абуталипова Л.Н.. Проектирование костюма (Адресное проектирование): учебник / Л.А. Сафина, Л.М. Тухбатуллина, В.В. Хамматова, Л.Н. Абуталипова. - Казань: ИД «МеДДок». 2017. – 296 с ил. ISBN 978-5-9500109-9-6. 9. FEMUSE FASHION EDITOR. Конструктор для дизайна одежды в пару кликов и без навыков рисования со встроенной библиотекой шаблонов. Сайт web платформы. – Режим доступа: URL: https://femuse.info/ (дата обращения 23.04.2025). 10. Kandinsky 3.1. Создание высокохудожественных изображений в разных стилях и генерация коротких видео. - Режим доступа: https://www.sberbank.com/promo/kandinsky/ (дата обращения 23.04.2025). 11. Инструкция пользователя CorelDRAW. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://product.corel.com/help/CorelDRAW/Documentation-Windows/CorelDRAW-ru/CorelDRAW.pdf (дата обращения 23.04.2025) 12. Инструкция пользователя Illustrator/ [Электронный ресурс]. - Режим доступа: https://www.adobe.com/support/documentation/archived_content/ru/illustrator/cs3/illustrator_cs3_help.pdf (дата обращения 23.04.2025).

Материально-техническое обеспечение и оснащенность образовательного процесса

№ п/п	Наименование основного оборудования	Кол-во единиц
	I. Печатные пособия	
1.	специализированная литература по предметам (книги, журналы, альбомы)	5
	II. Технические средства обучения	
1.	экран настенный / телевизор	1
2.	персональный компьютер, мышь, коврик	16
3.	мобильное устройство для хранения информации (флеш-память)	1
	III. Информационно-коммуникационные средства *(программные средства)*	
1.	графический редактор Corel DRAW, Adobe Illustrator	1
2.	антивирусная программа	1
3.	мультимедиа проигрыватель, входящий в состав операционной системы	1
4.	выход в сеть интернет	16
	IV. Мебель	
1.	столы компьютерные	18
2.	стулья	18
	Дидактические материалы	
1.	презентации	5
2.	Видео МК	5

Приложение 1

Карточка программы

Наименование	Содержание
Полное название ДООП	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Цифровой дизайн в технологии моды»
Краткое название ДООП	«Цифровой дизайн в технологии моды» Модуль «Уровень 1», Модуль «Уровень 2»
Направленность программы	Художественная
Краткое описание 6-8 предложений	Программа разработана для учащихся, желающих освоить технические возможности в создании цифрового рисунка с помощью компьютерных программ и

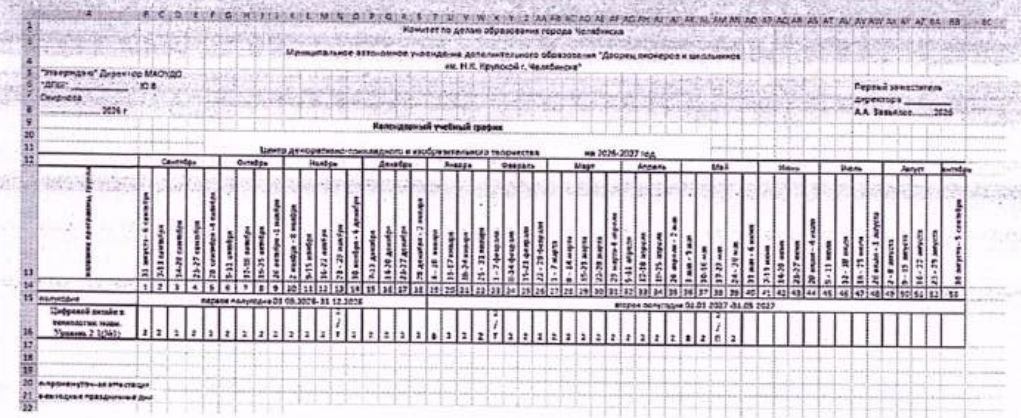
	использования искусственного интеллекта в проектировании костюма. В процессе обучения учащиеся научаться работать в графическом редакторе «Corel DRAW», Adobe Illustrator и создавать технические и графические эскизы одежды в соответствии с конструктивными особенностями и правилами изображения одежды. Проектировать принты и печатать их на ткани. Научаться работать в web программе FEMUSE и «Kandinsky – Sderbank» . Освоят возможности нейросети для генерации образов костюма, «оживления» картинки.
Содержание программы учебного плана (наименование разделов и тем)	**Модуль «Уровень 1»** **1 Использование программы Corel DRAW для создания технического рисунка одежды** 1.1 Введение в предмет. Культура труда 1.2 «Я и Дворец» 1.3 Знакомство с интерфейсом программы Corel DRAW 1.4 Выполнение технических эскизов одежды 1.5 Заливка объекта картинкой и текстурой материалов **2 «FEMUSE fashion editor» web платформа для создания технических рисунков** 2.1 Знакомство с web платформой «FEMUSE» 2.2 «Конструктор одежды» для создания технического рисунка 2.3 «Конструктор образов» для разработки гардероба 2.4 Искусственный интеллект в «Конструкторе образов» **3 Искусственный интеллект для генерации художественных эскизов одежды** 3.1 Нейросеть для генерации изображений «Kandinsky – Sderbank» 3.2 Генерация изображений по текстовым запросам **4 Цифровой дизайн костюма** 4.1 Профессии будущего в дизайне моды 4.2 Создание художественного рисунка

	костюма 4.3 Выполнение технического рисунка одежды 4.4 Итоговое занятие **Модуль «Уровень 2»** **1 Введение в программу Adobe Illustrator** 1.1 Введение в предмет. Культура труда 1.2 «Я и Дворец» 1.3 Знакомство с интерфейсом программы 1.4 Знакомство с инструментами рисования 1.5 Инструменты: цвет, градиент и заливка **2 Создание иллюстрации** 2.1 Управление слоями 2.2 Создание кистей 2.3 Выполнение технических эскизов одежды **3 Создание принта** 3.1 Способы создания паттерна в программе 3.2 Создание бесшовного рапортного принта **4 Подготовка принта к печати** 4.1 Профессии будущего в дизайне моды 4.2 Заготовка объекта печати 4.3 Подготовка макета к печати 4.4 Итоговое занятие
Ключевые слова	Иллюстратор, дизайнер, театр моды, искусственный интеллект, нейросеть, графический редактор, цифровая мода
Цель и задачи	Цель программы – развитие творческого потенциала обучающихся через освоение технических возможностей в создании цифрового рисунка в области дизайна и моды. Задачи программы **Личностные:** – развитие познавательного интереса к изобразительной деятельности в процессе создания цифрового рисунка; – формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств. **Метапредметные:** – развитие навыков постановки цели, планирования и осуществления деятельности по ее достижению; – освоение способов решения проблем

	творческого и поискового характера. **Предметные:** – изучение технических средств для создания цифрового рисунка, – формирование компетентности в рисовании одежды, костюма; – формирование навыков творческой деятельности в процессе проектирования костюма. – обучение методам проектирования уникального визуального объекта с использованием различных художественных техник и цифровых инструментов.
Результат	**Планируемые результаты** **Личностные:** – проявляет интерес к изучению программ по рисованию эскизов костюма в цифровом формате. – сформирована потребность в создании прекрасного, эстетичного, в отношениях к людям и результатам труда. **Метапредметные:** – развиты навыки планирования своей работы и поиска путей ее выполнения; – осуществляет отбор информации для поиска нового знания, выражает в форме изображения, текста для генерации изображения. **Предметные:** – владеет практическими умениями и навыками в художественной деятельности, базирующихся на ИКТ; – выполняет эскизы одежды разного назначения в соответствии с конструктивными особенностями; – применяет нестандартные решения в процессе проектирования и изображения костюма.
Материальная база	- Учебное помещение (спортивный корпус МАУДО «ДПШ» It- куб), компьютерный класс; - Материально-техническое обеспечение: столы, стулья, аудиторная доска,

	интерактивная доска. - Печатные пособия: специализированная литература по предметам (книги, журналы, справочник). - Информационное обеспечение: информационно-коммуникационные средства (программные средства); коллекции цифровых образовательных ресурсов, фото, интернет источники. Технические средства обучения: персональный компьютер 16 шт, телевизор, мобильное устройство для хранения информации.
Требования к состоянию здоровья	нет
Наличие медицинской справки для зачисления	нет
Возрастной диапазон	13-17 лет
Число учащихся в группе	12-15
Способ оплаты	бюджет
Продолжительность	37 недель/ 1 год
Общее количество и количество часов в неделю	74 часа, 2 часа в неделю по каждому модулю

Приложение 2



Комитет по делам образования города Челябинска

Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования "Дворец пионеров и школьников им. Н.К. Крупской г. Челябинска"

"Утверждаю" Директор МАОУДО "ДПШ": _____ Ю.В. Смирнова

_____ 2026 г

Первый заместитель директора _____ А.А. Завьялов _____ 2026

Календарный учебный график

Центр декоративно-прикладного и изобразительного творчества на 2026-2027 год

	Сентябрь				Октябрь				Ноябрь				Декабрь				Январь				Февраль				Март				Апрель				Май				Июнь				Июль				Август				Сентябрь
Название календарных групп	31 августа - 6 сентября	7-13 сентября	14-20 сентября	21-27 сентября	28 сентября - 4 октября	5-11 октября	12-18 октября	19-25 октября	26 октября - 1 ноября	2 ноября - 8 ноября	9-15 ноября	16-22 ноября	23 ноября - 29 ноября	30 ноября - 6 декабря	7-13 декабря	14-20 декабря	21-27 декабря	28 декабря - 3 января	4 - 10 января	11-17 января	18-24 января	25 - 31 января	1 - 7 февраля	8-14 февраля	15-21 февраля	22 - 28 февраля	1 - 7 марта	8 - 14 марта	15-21 марта	22-28 марта	29 марта - 4 апреля	5-11 апреля	12-18 апреля	19-25 апреля	26 апреля - 2 мая	3 мая - 9 мая	10-16 мая	17-23 мая	24 - 30 мая	31 мая - 6 июня	7-13 июня	14-20 июня	21-27 июня	28 июня - 4 июля	5 - 11 июля	12 - 18 июля	19 - 25 июля	26 июля - 1 августа	2-8 августа	9 - 15 августа	16 - 22 августа	23 - 29 августа	30 августа - 5 сентября
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52
получение	первое полугодие 01.09.2026- 31.12.2026																		второе полугодие 01.01.2027-31.08.2027																																	
Цифровой онлайн в технологии, знаю, Уровень 2 (Хай)	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в
	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в
	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в	в
промежуточная аттестация																																															
каникулы праздничные дни																																															