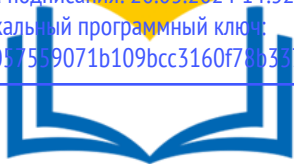


Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Ивлиев Тимур Юрьевич
Должность: Директор
Дата подписания: 20.03.2024 14:32:15
Уникальный программный ключ:
85c057559071b109bсс3160f78b337f0ba948b3c



109439, г. Москва, ул. Волгоградский проспект,
дом 138, корпус 3

Автономная некоммерческая организация
профессионального образования
«Интерколледж»
(АНО ПО «Интерколледж»)

тел. 8 (495) 379-01-62
Web-сайт: <http://intercollege.su/>
e-mail: info@intercollege.su

Рабочая программа учебной дисциплины

ОП.08. Компьютерная графика

Специальность 54.02.01 Дизайн (по отраслям)
(базовая подготовка)

ОДОБРЕНА

Предметно-цикловой комиссией
дисциплин дизайна

Разработана на основе Федерального государственного
образовательного стандарта среднего
профессионального образования
54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Протокол № 4
от « 15 » декабря 20 23 г.

Председатель предметно-цикловой комиссии
дисциплин дизайна


(Подпись)

/ И.Н. Банк
(Ф.И.О.)

Заместитель директора по учебно-
методической работе


(Подпись)

О.В. Данилина
(Ф.И.О.)

Составитель: Банк И.Н.
Ф.И.О., ученая степень, звание, должность, место работы

Рецензент: Барсукова Н.А.
Ф.И.О., ученая степень, звание, должность, место работы

Содержание

№ п/п	Наименование раздела	Стр.
1	Паспорт рабочей программы учебной дисциплины	4
2	Структура и содержание учебной дисциплины	5
3	Условия реализации рабочей программы учебной дисциплины	9
4	Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины	10

1. Паспорт рабочей программы учебной дисциплины «Компьютерная графика»

1.1. Область применения программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью программы подготовки специалистов среднего звена в соответствии с ФГОС по специальности **54.02.01 Дизайн (по отраслям)**, укрупненная группа **54.00.00 Изобразительное и прикладные виды искусств**.

1.2. Место учебной дисциплины в структуре программы подготовки специалистов среднего звена.

Программа учебной дисциплины «Компьютерная графика» является предметом по выбору из профессионального учебного цикла и относится к общепрофессиональным дисциплинам ППССЗ в учреждениях СПО.

Составлена на основе примерной программы учебной дисциплины «Компьютерная графика» для специальностей среднего профессионального образования.

Программа учебной дисциплины может быть использована другими образовательными учреждениями профессионального и дополнительного образования в рамках реализации программ переподготовки кадров в учреждениях СПО.

Дисциплина ориентирована на освоение следующих компетенций:

ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.

ОК 2. Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.

ОК 3. Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.

ОК 4. Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.

ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.

ОК 6. Работать в коллективе, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.

ОК 7. Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), за результат выполнения заданий.

ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.

ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.

ПК 2.1. Применять материалы с учетом их формообразующих свойств.

ПК 2.2. Выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале.

ПК 2.3. Разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологии изготовления, выполнять технические чертежи.

ПК 2.4. Разрабатывать технологическую карту изготовления изделия.

1.3. Цели и задачи дисциплины - требования к результатам освоения учебной дисциплины:

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен **уметь**:

- составлять рекламные проспекты, буклеты;
- выполнять тональную и цветовую коррекцию изображений с использованием программных средств точечной графики (PhotoShop и др.);
- работать с современными операционными системами, текстовыми редакторами, электронными таблицами;
- работать с различными исходными материалами и источниками информации;

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен **знать**:

- современные тенденции развития графики и дизайна;
- области использования компьютерной графики;
- архитектуру основных аппаратных и программных средств работы с сетевыми технологиями;
- модели представления цвета;
- средства обработки изображений с использованием современных программных средств;
- методы и средства допечатной подготовки компьютерных изображений;
- способы извлечения знаний и способностью структурировать полученные знания в различных предметных областях;
- способы выбора и использования средств компьютерной графики для различных видов приложений;

1.4. Количество часов на освоение программы учебной дисциплины:

- максимальной учебной нагрузки обучающегося 126 часа, в том числе:
- обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося 84 часа;
- самостоятельной работы обучающегося 42 часов.

2. Структура и содержание учебной дисциплины

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	126
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	84
в том числе:	
занятий на уроке	14
практических работ	70
Самостоятельная работа обучающегося (всего)	42
в том числе:	
Составление презентаций по темам. Создание Анимации.	42
Итоговая аттестация в форме Зачета	

**2.2 Тематический план и содержание учебной дисциплины
«Компьютерная графика»**

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, самостоятельная работа обучающихся	Объем часов	Уровень освоения
1	2	3	4
Раздел 1.	Растровая графика. ADOBE PHOTOSHOP	28	
	<i>Содержание учебного материала</i>	2	
	1 Виды компьютерной графики. Модели цвета. Типы растровых изображений		2
	Практические занятия		
	2 Основные приемы работы в Photoshop. Выделение областей изображения		3
	3 Цвет в дизайне. Фоновые цвета. Цвета спектра. Цветовой круг.		3
	4 Многослойное изображение, эффекты слоя, формирование художественных эффектов текста		3
	5 Обработка фотографий Световой дизайн. Смещение цветов	16	3
	6 Обработка фотографий. Многослойное изображение, эффекты слоя.		3
	7 Обработка фотографий. Формирование художественных эффектов.		3
	8 Принципы построения композиции. Информативность дизайнерской работы		3
	9 Элементы векторной графики. Художественные фильтры		3
	<i>Самостоятельная работа обучающихся. Варианты заданий:</i> Составление презентации по темам.	10	3
Раздел 2.	Векторная графика. CORELDRAW	26	
	<i>Содержание учебного материала</i>		
	10 Общие сведения о векторной графике. Основные параметры векторного контура	4	2
	11 Элементы шрифтов. Виды шрифтов. Подбор шрифтов		2
	Практические занятия		
	12 Создание, редактирование и трансформирование примитивов.	14	3
	13 Создание технической иллюстрации		3
	14 Работа с контурами. Использование заливок.		3

	15	Создание рекламной листовки		3
	16	Кегль. Прописные и строчные. Интервалы. Выравнивание и отступы. Размещение. Цвет		3
	17	Работа с текстовыми объектами.		3
	18	Применение эффектов. Создание буклетов		3
	<i>Самостоятельная работа обучающихся. Варианты заданий:</i> Создание иллюстрации.		8	3
Раздел 3.	Анимация. MACROMEDIA FLASH		27	
	<i>Содержание учебного материала</i>		2	
	19	Знакомство с анимацией. Анимационный документ (фильм). Покадровая анимация		2
	Практические занятия		16	
	20	Рисование, работа с цветом и текстом.		3
	21	Покадровая анимация		3
	22	Виды автоматической анимации. Анимация формы. Анимация движения. Символы и библиотеки. Интерактивный фильм.		3
	23	Использование экземпляров символов.		3
	24	Анимация формы и движения. Управление фильмом		3
	25	Баннеры. Баннерная реклама		3
	26	Использование растровых изображений, звука и видеофрагментов.		3
	27	Создание баннера		3
	<i>Самостоятельная работа обучающихся. Варианты заданий:</i> Составление презентации по темам.			9
Раздел 4.	WEB-Дизайн		15	
	<i>Содержание учебного материала</i>		2	
	28	Основы web-технологий. Специализация в web-дизайне. Планирование сайта.		2
	Практические занятия		8	
	29	Табличная разметка web-страниц. HTML		3
	30	Основные этапы разработки сайта. Типовые виды сайтов. Файловая структура сайта.		3

	31	Стилевое оформление web-страниц. CSS/		3
	32	Контрольная работа		3
	<i>Самостоятельная работа обучающихся. Варианты заданий:</i> Создание сайта.		5	3
	<i>Содержание учебного материала</i>		30	
	1	Принцип создания главной страницы	4	2
	2	Проблема хостинга. Продвижение сайта. Подбор ключевых слов.		2
	Практические занятия		16	
	3	Тестирование web-страниц.		3
	4	Оптимизация web-страниц		3
	5	Оптимизация графических файлов.		3
	6	Создание GIF-анимации в Adobe Image Ready		3
	7	Вставка файлов разных видов.		3
	8	Использование META-тегов.		3
	9	Размещение сайта на бесплатном хосте		3
	10	Зачет		3
	<i>Самостоятельная работа обучающихся. Варианты заданий:</i> Составление презентации по темам.			10
Всего:			126	

3. Условия реализации программы дисциплин

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация учебной дисциплины требует наличия учебного кабинета «Информационных систем в профессиональной деятельности», лаборатории «Компьютерного дизайна».

Оборудование учебного кабинета: посадочные места по количеству обучающихся; рабочее место преподавателя, рабочая доска.

Комплект учебно-наглядных пособий по предмету «Компьютерная графика».

Технические средства обучения: компьютер с лицензионным программным обеспечением; экран, проектор.

3.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы.

Основная

№ п/п	Наименование	Авторы	Издательство и год издания
1.	Компьютерная графика и web-дизайн. Практикум: учебное пособие	под ред. Л.Г. Гагариной	М.: ИД «ФОРУМ»: ИНФРА-М, 2013

Дополнительная

№ п/п	Наименование	Автор	Издательство и год издания
2	Информатика теория и практика	В.А. Острейковский, И.В. Полякова	«Издательство Оникс», 2010г.
3	Основы информатики	А.А. Пярнпуу, С.С. Крылов	«Дрофа» 2011г.
4	Информационные технологии в профессиональной деятельности	Е.В. Михеева, Е.Ю. Тарасова	«Академия», 2011г.
5	Информационные технологии в офисе. Практические упражнения	М.Ю. Свиридова	«Академия», 2011г.
6	Информационные технологии	М.Е. Елочкин, Ю.С. Брановский	«Издательство Оникс», 2010г.

INTERNET-ресурсы

7	Yandex.ru	14	http://www.directum.ru/	21	http://school-collection.edu.ru/
8	Google.ru	15	http://www.school.edu.ru	22	gimp.ru
9	Mail.ru	16	http://www.rusedu.info	23	avast.ru
10	http://www.1c.ru/	17	http://www.osp.ru/	24	http://www.kaspersky.ru/
11	http://wikipedia.org/	18	http://nethistory.ru/	25	http://windows.microsoft.com/
12	http://www.oszone.ru/	19	http://www.it-n.ru/		
13	http://www.consultant.ru/	20	http://www.dist-cons.ru/		

4. Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины

Контроль и оценка результатов освоения дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий и лабораторных работ, тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов, исследований.

Результаты обучения (усвоенные умения, усвоенные знания)	Коды формируемых общих компетенций	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
Знать:	ОК 1-9, ПК 2.1.-2.4.	тестирование, практическая работы, домашняя работа, внеаудиторная самостоятельная работа.
современные тенденции развития графики и дизайна;		
области использования компьютерной графики;		
архитектуру основных аппаратных и программных средств работы с сетевыми технологиями;		
модели представления цвета;		
средства обработки изображений с использованием современных программных средств;		
методы и средства допечатной подготовки компьютерных изображений;		
способы извлечения знаний и способностью структурировать полученные знания в различных предметных областях;		
способы выбора и использования средств компьютерной графики для различных видов приложений		
Уметь:		
составлять рекламные проспекты, буклеты;		
выполнять тональную и цветовую коррекцию изображений с использованием программных средств точечной графики (PhotoShop и др.);		
работать с современными операционными системами, текстовыми редакторами, электронными таблицами;		
работать с различными исходными материалами и источниками информации		