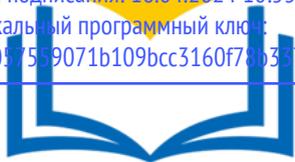


Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Ивлиев Тимур Юрьевич
Должность: Директор
Дата подписания: 16.04.2024 10:53:43
Уникальный программный ключ:
85c057559071b109bсс3160f78b337f0ba948b3c



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)**

Москва 2023

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:

В.А. Семенихина

Ф.И.О., ученая степень, звание, должность, место работы

Рецензент:

Э.В. Гиммельфарб

Ф.И.О., ученая степень, звание, должность, место работы

СОДЕРЖАНИЕ

1. Общая характеристика рабочей программы учебной дисциплины	4
2. Структура и содержание учебной дисциплины	4
3. Условия реализации учебной дисциплины	8
4. Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины	9

1. Общая характеристика примерной рабочей программы учебной дисциплины ОП.08 Компьютерная графика

1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы:

Учебная дисциплина «Компьютерная графика» является обязательной частью общепрофессионального цикла примерной основной образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

Учебная дисциплина «Компьютерная графика» обеспечивает формирование профессиональных и общих компетенций по всем видам деятельности ФГОС по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям). Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии ПК 2.1 – ПК 2.4, ОК 01 – ОК 09

1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

Код ПК, ОК	Умения	Знания
ПК 2.1 – ПК 2.4, ОК 01 – ОК 09	использовать изученные прикладные программные средства; использовать средства операционных систем и сред для обеспечения работы вычислительной техники;	применение программных методов планирования и анализа проведенных работ; виды автоматизированных информационных технологий; основные понятия автоматизированной обработки информации и структуру персональных электронно-вычислительных машин (далее - ПК) и вычислительных систем; основные этапы решения задач с помощью ПК, методах и средствах сбора, обработки, хранения, передачи и накопления информации.

2. Структура и содержание учебной дисциплины

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем в часах
Объем образовательной программы учебной дисциплины	84
в т.ч. в форме практической подготовки	70
в том числе:	
теоретическое обучение	6
практические занятия	70
Самостоятельная работа	4
Промежуточная аттестация	4

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины ОП.08 Компьютерная графика

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем в часах	Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы
1	2	3	4
Семестр 5			
Тема 1. Понятие компьютерной графики	Содержание учебного материала	1	ПК 2.1 – ПК 2.4, ОК 01 – ОК 09
	1. Векторная графика. Растровая графика. Фрактальная графика. 3D графика.	1	
Тема 2. Компьютеры и оборудование для «настольного издательства»	Содержание учебного материала	6	ПК 2.1 – ПК 2.4, ОК 01 – ОК 09
	1. Аппаратные средства. Цифровые печатные машины.	1	
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	5	
	Практическое занятие 1. Настройка периферийных устройств	5	
Тема 3. Программное обеспечение для компьютерного дизайна	Содержание учебного материала	1	ПК 2.1 – ПК 2.4, ОК 01 – ОК 09
	1. Редактор растровых изображений. Редактор векторных изображений. Трехмерное моделирование.	1	
Тема 4. 3D моделирование	Содержание учебного материала	9	ПК 2.1 – ПК 2.4, ОК 01 – ОК 09
	1. Основные инструменты для моделирования. Основные этапы работы над моделью. Основные ошибки в работе и их исправления.	1	
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	8	
	Практическое занятие 2. Моделирование фигуры человека	8	
Тема 5. Интерактивные мультимедийные технологии. Знакомство с электронными изданиями.	Содержание учебного материала	6	ПК 2.1 – ПК 2.4, ОК 01 – ОК 09
	1. Виды электронных изданий. Формат электронных изданий. Их общие и различные настройки	-	
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	6	
	Практическое занятие 3. Настройка формата электронного издания	6	
Тема 6. Интерактивные элементы. Расширенная интерактивность	Содержание учебного материала	30	ПК 2.1 – ПК 2.4, ОК 01 – ОК 09
	1. Гиперссылки. Виды гиперссылок. Различные методы добавления источника. Кнопки навигации. Использование готовых образцов. Создание кнопок при помощи графических элементов. Оформление переходов страниц. Просмотр параметров без выхода из программы. Работа с с закладками. Создание объекта с несколькими состояниями. Создание анимации. Добавление аудиофайла/ видеофайла	-	

	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	30	
	Практическое занятие 4. Оформление гиперссылок на различные источники	5	
	Практическое занятие 5. Создание кнопок навигации	5	
	Практическое занятие 6. Создание различных видов перехода страниц	5	
	Практическое занятие 7. Создание закладок	5	
	Практическое занятие 8. Создание анимации	5	
	Практическое занятие 9. Работа с аудио/ видеофайлами	5	
Тема 7. Преобразование печатного издания в электронное. Экспорт файла	Содержание учебного материала	5	ПК 2.1 – ПК 2.4, ОК 01 – ОК 09
	1.Экспорт в формат PDF	-	
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	5	
	Практическое занятие 10. Создание электронной книги	5	
Контрольная работа		2	
Семестр 6			
Тема 8. Веб-дизайн. Визуальное оформление веб-сайта	Содержание учебного материала	6	ПК 2.1 – ПК 2.4, ОК 01 – ОК 09
	1. Основные понятия веб-дизайна. Структура страницы сайта. Типы сайтов. Описание информационной архитектуры сайта. Стандартные элементы сайта, способы прототипирования. Стили дизайна: тенденции развития. Виды макетов. Сетки дизайна. Современные принципы дизайна. Цветовое и стилевое решение. Типографика сайта, выбор шрифтов. Использование иконок, пиктограмм, фонов в веб-дизайне	1	
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	5	
	Практическое занятие 11.Создание макета страницы в AdobePhotoShop, используя приемы работы с разметкой макета и векторной графикой.	5	
Тема 9. Дизайн мобильных приложений. Юзабилити интерфейса. Архитектура приложения.	Содержание учебного материала	6	ПК 2.1 – ПК 2.4, ОК 01 – ОК 09
	1. Введение в разработку интерфейсов мобильных приложений. Принципы визуального дизайна мобильных интерфейсов. Знакомство с основными инструментами. Базовые принципы дизайна мобильных интерфейсов. Основные принципы проектирования пользовательского опыта. Структура пользовательского интерфейса. Создание прототипа мобильного приложения. Инструменты для проектирования интерфейсов	1	
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	5	
	Практическое занятие 12. Разработка интерфейса	5	

Тема 10. Элементы и принципы дизайна интерфейсов. Гайдлайны платформ. Особенности дизайна под iOS и Android	Содержание учебного материала	6	ПК 2.1 – ПК 2.4, ОК 01 – ОК 09
	1. Основы композиции и сетки в дизайне интерфейсов. Основные принципы и ошибки типографики в интерфейсах. Цветовые пространства и место цвета в иерархии приоритетов дизайнера интерфейсов. Анатомия iOS приложения. Интерактивность и отклик приложения. Основные принципы MaterialDesign	-	
	В том числе, практических занятий и лабораторных работ	6	
	Практическое занятие 13. Анимация интерфейсов	4	
	Практическое занятие 14. Анимация интерфейсов	2	
Зачет		2	
Самостоятельная работа		4	
Всего		84	

3. Условия реализации программы учебной дисциплины ОП.08 Компьютерная графика

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Для реализации программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

кабинет информатики и математики, оснащенный оборудованием:

стол, стул преподавательский;

столы, стулья для обучающихся (по кол-ву обучающихся в группе)

компьютеры с лицензионным программным обеспечением; мультимедийный проектор экран;

мультимедийные средства обучения по дисциплине;

информационные стенды и шкафы для хранения;

УМК и информационные материалы.

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации имеет печатные и электронные образовательные и информационные ресурсы, рекомендованные ФУМО, для использования в образовательном процессе.

3.2.1. Основные печатные издания

1. Инженерная и компьютерная графика: учебник и практикум для среднего профессионального образования / Р. Р. Анамова [и др.]; под общей редакцией С. А. Леоновой, Н. В. Пшеничновой. — Москва: Издательство Юрайт, 2021. — 246 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-02971-0. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/471039>. Договор на оказание услуг по предоставлению доступа к ЭБС "Юрайт" № 4887 от 15.11.2021

2. Большаков, В.П. Инженерная и компьютерная графика: Учебное пособие / В.П. Большаков, В.Т. Тозик, А.В. Чагина. - СПб.: БХВПетербург, 2013. - 288 с.

3. Тозик, В.Т. Компьютерная графика и дизайн: Учебник для нач. проф. образования / В.Т. Тозик, Л.М. Корпан. - М.: ИЦ Академия, 2013. - 208 с.

4. Графический дизайн. Базовые концепции. Эллен Луптон.- Питер, 2017.- 256с.

5. Допечатная подготовка. Учебный курс (+CD) / Т. Иванова. – СПб: Питер, 2004

Тимофеев Г.С., Тимофеева Е.В. Графический дизайн. Серия «Учебный курс». Ростов н/Д: Феникс, 2004. - 320 с.

3.2.2. Основные электронные издания

1. Компьютерная графика [сайт]. — URL: <http://www.grafgir.ru/page3.html>

2. Информационный российский ресурс по компьютерной графике и 3D технологиям. [сайт]. — URL: <http://render.ru/>

3.2.3. Дополнительные источники

1. Пантюхин, П.Я. Компьютерная графика. В 2-х т.Т. 1. Компьютерная графика: Учебное пособие / П.Я. Пантюхин. - М.: ИД ФОРУМ, НИЦ ИНФРА-М, 2012. - 88 с.

2. Балухта К.В. Техника рисунка / К.В. Балухта. – М.: Эксмо, 2007. – 480 с. – (Компьютер вместо кисточки).

3. Информационные технологии в профессиональной деятельности дизайнера Ёлочкин М.Е. – М.: Академия, 2017.

4. Информационные технологии в профессиональной деятельности дизайнера: учеб. пособие для студентов учреждений сред. проф. образования / М.Е. Ёлочкин. – М.: Издательский центр «Академия», 2017.

4. Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины

Результаты обучения	Критерии оценки	Методы оценки
Знания:		
<p>— применение программных методов планирования и анализа проведенных работ;</p> <p>— виды автоматизированных информационных технологий;</p> <p>— основные понятия автоматизированной обработки информации и структуры персональных электронно-вычислительных машин (далее - ПК) и вычислительных систем;</p> <p>— основные этапы решения задач с помощью ПК, методах и средствах сбора, обработки, хранения, передачи и накопления информации</p>	<p>— характеристики демонстрируемых знаний, которые могут быть проверены: обучающийся использует знания о применении программных методов планирования и анализа проведенных работ;</p> <p>— видах автоматизированных информационных технологий;</p> <p>— об основных понятиях автоматизированной обработки информации и структуру персональных электронно-вычислительных машин (далее - ПК) и вычислительных систем;</p> <p>— об основных этапах решения задач с помощью ПК, методах и средствах сбора, обработки, хранения, передачи и накопления информации в практической деятельности</p>	<p>Экспертное наблюдение за ходом выполнения практической работы</p>
Умения:		
<p>— использовать изученные прикладные программные средства;</p> <p>— использовать средства операционных систем и сред для обеспечения работы вычислительной техники</p>	<p>— обучающийся применяет в практической деятельности изученные прикладные программные средства;</p> <p>— средства операционных систем и сред для обеспечения работы вычислительной техники</p>	<p>Экспертное наблюдение за ходом выполнения практической работы</p>