

Областное государственное бюджетное профессиональное
образовательное учреждение
Димитровградский технический колледж

УТВЕРЖДАЮ

Заместитель директора по НМР

ОГБПОУ ДТК

 А.С. Пензин

« 30 » 06 20 21 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОП .14 КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА

по специальности

09.02.07 «Информационные системы и программирование».

Димитровград
2021

Программа учебной дисциплины разработана на основе часов вариативной части и является авторской

Организация-разработчик областное государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Димитровградский технический колледж»

РАССМОТРЕНО

на заседании цикловой комиссии «Общеобразовательные дисциплины и профессиональные модули специальностей «Документационное обеспечение управления и архивоведение», «Информационные системы и программирование»
Протокол заседания ЦК №10
от «30» июня 2021 г

РЕКОМЕНДОВАНО

Научно-методическим советом
ОГБПОУ ДТК
Протокол № 4
от «30» июня 2021 г

Разработчик: Храмкова О.Ю. - преподаватель ОГБПОУ ДТК
Ф.И.О., ученая степень, звание, должность,

СОДЕРЖАНИЕ

	стр.
1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	4
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	5
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	10
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	13

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА

1.1. Область применения программы

Программа учебной дисциплины является частью основной профессиональной образовательной программы по специальности 09.02.07 «Информационные системы и программирование».

Освоение рабочей программы учебной дисциплины возможно с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

1.2. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы: учебная дисциплина «Компьютерная графика» принадлежит к общеобразовательному циклу.

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

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

- Использовать и размещать элементы графики в хорошо сбалансированной композиции.
- Нарисовать или перерисовать логотипы, графики, диаграммы, карты или любой другой графический элемент в векторном формате.
- Создать оригинальные иллюстрации или фон, используя векторные приложения.
- Создавать оригинальный фотомонтаж или фон с использованием растровой основы.
- Настраивать разрешение и цветовой режим изображения.
- Конвертировать изображения из одной цветовой модели в другую, используя подходящий цвет ICC профиля.
- Использовать RGB, CMYK и плашечные цвета.

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

- Принципы эстетического и творческого дизайна.

- Концепцию и конкретные элементы дизайна.
- Общие требования для печати и технические стандарты для изготовления продукции.
- Различные сохранения файлов в форматы для изображений, иллюстраций и макетов.
- Правила оформления текста и элементов текстовой информации.
- Как применять творческие способности в разработке дизайна сайта, используя цвет, типографию и графику при создании контента.

Программа предназначена для реализации требований ФГОС по специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование и призвана формировать

общие компетенции:

ОК 1. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.

ОК 2. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.

ОК 4. Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.

ОК 5. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста.

ОК 9. Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.

ОК 10. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

профессиональные компетенции:

ПК 8.1. Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика.

ПК 8.2. Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории.

ПК 8.3. Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки.

ПК 9.3. Разрабатывать интерфейс пользователя веб-приложений в соответствии с техническим заданием.

личностные результаты реализации программы воспитания:

ЛР 14	Демонстрирующий навыки анализа и интерпретации информации из различных источников с учетом нормативно-правовых норм.
ЛР 22	Умеющий быстро принимать решения, распределять собственные ресурсы и управлять своим временем.

1.4. Рекомендуемое количество часов на освоение учебной дисциплины:

учебной нагрузки обучающегося – 97 часов

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Количество часов
Объем образовательной нагрузки	<i>99</i>
Учебная нагрузка	<i>97</i>
в том числе:	
теоретическое обучение	<i>17</i>
практические занятия	<i>80</i>
Самостоятельная учебная работа	<i>2</i>
Промежуточная аттестация в форме	<u>дифференцированного зачета</u>

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

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала	Количество часов	Уровень освоения
1	2	3	4
РАЗДЕЛ 1. ВЕКТОРНАЯ ГРАФИКА		48	
Тема 1.1 Понятие векторной графики	Обучающийся должен знать: понятие цифрового изображения, форматы, типы, разрешение. Преимущества и недостатки векторной графики. Цветовые модели. Разрешение и цветовой режим изображения. ОК1-ОК2, ОК4-ОК5, ОК9-ОК10, ПК 8.1-8.3, ПК 9.3 ЛР 14, ЛР 22	6	1-2
	Содержание учебного материала		
	Цифровое изображение, форматы, типы, разрешение. Преимущества и недостатки векторной графики.	2	
	Цветовые модели. Разрешение и цветовой режим изображения.	2	
Тема 1.2 Редактор векторной графики	Обучающийся должен знать: основы работы программы Adobe Illustrator, интерфейс программы, панели инструментов уметь: работать с программой Adobe Illustrator, создавать графические примитивы, контуры, использовать кисти, рисовать основные фигуры, размещать и трансформировать объекты, использовать инструменты программы, работать с тестом в программе, работать со слоями, преобразовывать изображения, разрабатывать элементы фирменного стиля и продуктов брендбука ОК1-ОК2, ОК4-ОК5, ОК9-ОК10, ПК 8.1-8.3, ПК 9.3 ЛР 14, ЛР 22	42	1-2
	Содержание учебного материала		
	Основы работы программы Adobe Illustrator, интерфейс программы, панели	2	

	инструментов		
	Практические занятия		
	ПЗ №1 Построение графических примитивов, кривых	2	
	ПЗ №2 Создание контуров	2	
	ПЗ №3 Использование кистей	2	
	ПЗ №4 Рисование основных фигур	2	
	ПЗ №5 Построение линейных объектов	2	
	ПЗ №6 Размещение и трансформация объектов	2	
	ПЗ №7 Работа с цветами и заливками	2	
	ПЗ №8 Использование инструмента Символ	2	
	ПЗ №9 Основы работы с тестом	4	
	ПЗ №10 Работа со слоями	4	
	ПЗ №11 Трассировка и преобразование векторного изображения в пиксельное	4	
	ПЗ №12 Работа с фильтрами	4	
	ПЗ №13 Разработка элементов фирменного стиля и продуктов брендбука	8	
	Самостоятельная работа		
	Создание логотипа компании заказчика.		
	Формирование правил использования логотипа.		
	Создание продуктов брендбука		
	Создание макетов сувенирной продукции.		
РАЗДЕЛ 2. РАСТРОВАЯ ГРАФИКА		30	3
Тема 2.1 Понятие растровой графики	Обучающийся должен знать: принципы кодирования графической информации в точечной графике, преимущества и недостатки растровой графики. ОК1-ОК2, ОК4-ОК5, ОК9-ОК10, ПК 8.1-8.3, ПК 9.3 ЛР 14, ЛР 22	4	
	Содержание учебного материала		

	Принципы кодирования графической информации в точечной графике. Преимущества и недостатки растровой графики.	2 2	
Тема 1.6 Работа в редакторе растровой графики	Обучающийся должен знать: программу обработки растровой графики Adobe Photoshop уметь: ОК1-ОК2, ОК4-ОК5, ОК9-ОК10, ПК 8.1-8.3, ПК 9.3 ЛР 14, ЛР 22	26	
	Содержание учебного материала		
	Программа обработки растровой графики Adobe Photoshop	2	
	Практические занятия ПЗ №14 Изучение возможностей панели инструментов программы Adobe Photoshop	4	
	ПЗ № 15 Создание коллажей в программе Adobe Photoshop	4	
	ПЗ № 16 Использование фильтров в программе Adobe Photoshop	4	
	ПЗ № 17 Создание элементов рекламной продукции	4	
	ПЗ № 18 Создание баннера для веб-сайтов	4	
	ПЗ № 19 Создание страницы сайта	4	
РАЗДЕЛ 3. МНОГОСТРАНИЧНЫЙ ДИЗАЙН		19	
Тема 3.1. Многостраничный дизайн	Обучающийся должен знать: уметь: ОК1-ОК2, ОК4-ОК5, ОК9-ОК10, ПК 8.1-8.3, ПК 9.3 ЛР 14, ЛР 22	19	
	Содержание учебного материала		
	Макетирование и верстка в Adobe InDesign	3	
	Практические занятия ПЗ №20 Создание документа и разметка страницы, основы интерфейса, макет страницы, управление страницами, шаблоны страниц, управление файлами	2	
	ПЗ №21 Изучение правил верстки. Работа с версткой.	2	
	ПЗ №22 Работа с графикой. Отрисовка графических элементов	4	

	ПЗ №23 Создание печатной версии обложки брошюры	4	
	ПЗ №24 Создание интерактивной версии брошюры	4	
учебная нагрузка (всего)		99	

Для характеристики уровня освоения учебного материала используются следующие обозначения:

1. – ознакомительный (узнавание ранее изученных объектов, свойств);
2. – репродуктивный (выполнение деятельности по образцу, инструкции или под руководством)
3. – продуктивный (планирование и самостоятельное выполнение деятельности, решение проблемных задач)

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Требования к материально-техническому обеспечению

Реализация программы учебной дисциплины требует наличия учебного кабинета «Компьютерной графики».

Оборудование учебного кабинета:

- автоматизированные рабочие места на 12-15 обучающихся;
- автоматизированное рабочее место преподавателя;
- специализированная эргономичная мебель для работы за компьютером;
- проектор и экран;
- программное обеспечение общего и профессионального назначения;

Учебные наглядные пособия:

- комплекты учебно-наглядных пособий по дисциплине.

Действующая нормативно-техническая и технологическая документация:

- правила техники безопасности и производственной санитарии;
- справочники ГОСТ.

Технические средства обучения:

- компьютеры с лицензионным программным обеспечением по количеству обучающихся;
- мультимедиапроектор.

3.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Основные источники:

1. Р. Борланд Adobe Illustrator. Шаг за шагом. Углублённый курс М.: «Эком» 2015 г., 356с.
2. Скотт Келби Adobe InDesign CS. Советы знатоков. Верстка книг, газет, журналов М.:«Вильямс» , 2015 г. 256с.

3. Н.Культин С Adobe Illustrator d примерах СПб: «БХВ Петербург» 2015 г 288с.

4. А.Н.Божко Photoshop CS5 самоучитель М.:«Кудиц Образ» 2016 г. 591с.

Дополнительные источники:

1. О.Л.Голицина и И.И.Попов Основы дизайна М.: Форум 2015 г

2. Е.В.Михеева информационные технологии в профессиональной деятельности М.:Академия 2015 г.

Интернет ресурсы

<http://www.alleng.ru/edu/comp.htm> - Образовательные ресурсы
Интернета - Информатика.

<http://uchportal.ru/> -Учительский портал.

<http://fcior.edu.ru/> - Федеральный центр информационно-образовательных ресурсов.

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Образовательное учреждение, реализующее подготовку по учебной дисциплине, обеспечивает организацию и проведение промежуточной аттестации и текущего контроля индивидуальных образовательных достижений – демонстрируемых обучающимися знаний, умений и навыков.

Текущий контроль проводится преподавателем в процессе проведения практических занятий, тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов, исследований.

Формы и методы промежуточной аттестации и текущего контроля по учебной дисциплине самостоятельно разрабатываются образовательным учреждением и доводятся до сведения обучающихся не позднее начала двух месяцев от начала обучения.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
освоенные умения	
Использовать и размещать элементы графики в хорошо сбалансированной композиции.	Наблюдение и оценивание выполнения практических работ № 1-13
Нарисовать или перерисовать логотипы, графики, диаграммы, карты или любой другой графический элемент в векторном формате	Наблюдение и оценивание выполнения практических работ № 14-18
Создать оригинальные иллюстрации или фон, используя векторные приложения	Наблюдение и оценивание выполнения практических работ № 14-18
Создавать оригинальный фотомонтаж или фон с использованием растровой основы.	Наблюдение и оценивание выполнения практических работ № 10-13
Настраивать разрешение и цветовой режим изображения.	Наблюдение и оценивание выполнения практических работ №

Конвертировать изображения из одной цветовой модели в другую, используя подходящий цвет ICC профиля.	Наблюдение и оценивание выполнения практических работ №
Освоенные знания	
Принципы эстетического и творческого дизайна.	Устный опрос, алгоритм выполнения практических работ №1-24
Концепцию и конкретные элементы дизайна	Устный опрос, алгоритм выполнения практических работ №1-24
Общие требования для печати и технические стандарты для изготовления продукции	Устный опрос, алгоритм выполнения практических работ №20-24
Различные сохранения файлов в форматы для изображений, иллюстраций и макетов	Устный опрос, алгоритм выполнения практических работ №20-24
Правила оформления текста и элементов текстовой информации	Устный опрос, алгоритм выполнения практических работ №
Как применять творческие способности в разработке дизайна сайта, используя цвет, типографию и графику при создании контента.	Устный опрос, алгоритм выполнения практических работ №120-24