

Приложение 2.38

к ООП по специальности

09.02.07 Информационные системы и программирование

Квалификация: Специалист по информационным системам

Код и наименование специальности

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

«ОП.13 Компьютерная графика»

Индекс и наименование учебной дисциплины

2022 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	3
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ.....	4
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	7
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	8
5. ВОЗМОЖНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ПРОГРАММЫ В ДРУГИХ ООП	9

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Область применения программы

Рабочая программа учебной дисциплины **ОП.13 Компьютерная графика** разработана за счёт часов вариативной части ФГОС и является частью основной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО 09.02.07 Информационные системы и программирование.

1.2. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы: дисциплина входит в общепрофессиональный цикл вариативной части ФГОС специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование.

1.3. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь:

- создавать и редактировать растровые изображения в программе Adobe Photoshop;
- подготавливать различные виды рекламных и иллюстративных материалов, используя возможности CorelDRAW;

В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать:

- основные понятия компьютерной графики;
- виды и особенности компьютерной графики;
- базовые модели цвета и типы растровых изображений
- понятие цвета;
- правила сочетания цветов;
- основные параметры векторной графики;
- основные приемы работы в Corel DRAW;
- понятие и виды анимации.

Результатом освоения программы учебной дисциплины является овладение обучающимися элементами профессиональных (ПК) и общих (ОК) компетенций:

Код	Наименование компетенций
ОК 01.	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.
ОК 03.	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.
ОК 04.	Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.
ОК 09.	Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.
ОК 10.	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.
ПК 2.2.	Выполнять интеграцию модулей в программное обеспечение.
ПК 3.4.	Проводить сравнительный анализ программных продуктов и средств разработки, с целью выявления наилучшего решения согласно критериям, определенным техническим заданием.
ПК 5.4.	Производить разработку модулей информационной системы в соответствии с техническим заданием.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Общая учебная нагрузка (всего)	70
Самостоятельная работа	4
Обязательные аудиторные учебные занятия (всего)	66
в том числе:	
практические занятия	46
Промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета	

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся	Уровень освоения	Объем часов	Осваиваемые элементы компетенций
1	2	3	4	5
Раздел 1. Теоретические основы компьютерной графики			8	
Тема 1.1. Понятие компьютерной графики.	Инструктаж по ТБ. Области применения, виды компьютерной графики. Аппаратное обеспечение компьютерной графики. Цветовые модели. Представление графических данных. Контрольная работа №1 по разделу 1.	1,2	2 2 2 2	ОК 01, ОК 03, ОК 04, ОК 09, ОК 10.
Раздел 2. Растровая графика.			32	
Тема 2.1. Реализация растровой графики в PhotoShop.	Цвет в дизайне. Обработка фотографий. Композиция и информативность.	2,3	4	ПК 2.2, ПК 3.4, ПК 5.4
	Практическая работа №1. Создание эффектов, текстур.		2	
	Практическая работа №2. Коллажирование.		4	
	Практическая работа №3. Работа с текстом.		4	
	Практическая работа №4. Работа с фото.		4	
	Практическая работа №5. Выполнение дизайна.		4	
	Практическая работа №6. Создание анимации.		4	
	Практическая работа №7. Создание иконок.		2	
	Практическая работа №8. Выполнение творческого проекта		4	
Раздел 3. Векторная графика.			24	
Тема 3.1. Реализация векторной графики в Illustrator.	Принципы работы в Illustrator.	2	2	ПК 2.2, ПК 3.4, ПК 5.4
	Практическая работа №9. Создание контуров. Работа с цветами и заливками.	2,3	2	
	Практическая работа №10. Основы работы с текстом. Фильтры и эффекты.		2	
	Практическая работа №11. Работа со слоями.		2	
Тема 3.2. Реализация	Принципы работы в Corel DRAW. Шрифт и текст.	2,3	4	ПК 2.2,

векторной графики вCorel DRAW.	Практическая работа №12. Создание, редактирование и трансформирование примитивов.		2	ПК 3.4, ПК 5.4
	Практическая работа №13. Работа с контурами. Использование заливок.		2	
	Практическая работа №14. Работа с текстовыми объектами		2	
	Практическая работа №15. Применение эффектов		2	
	Практическая работа №16. Создание рекламной листовки и буклета		4	
Самостоятельная работа:	Составить таблицу «Графические редакторы». Составить опорный конспект по теме «Основы видеомонтажа».		2 2	ОК 03, ОК 09,
Дифференцированный зачет.		2	2	ОК 09, ПК 5.4
	Всего:		70	
	Аудиторная учебная нагрузка		66	
	Самостоятельная работа		4	

Для характеристики уровня освоения учебного материала используются следующие обозначения:

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

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

3.1. Материально-техническое обеспечение

Оборудование кабинета и рабочих мест студии «Инженерной и компьютерной графики»:

- Автоматизированные рабочие места на 14 обучающихся с конфигурацией: рабочая станция HP Z2 G4 TW i7-8700K, 16GB DDR4/256 SSD/DVD-ODD/Quadro P2000 5GB/mouse/keyboard;
- Автоматизированное рабочее место преподавателя с конфигурацией: рабочая станция HP Z2 G4 TW i7-8700K, 16GB DDR4/256 SSD/DVD-ODD/Quadro P2000 5GB/mouse/keyboard
- Специализированная эргономичная мебель для работы за компьютером;
- Проектор и экран;
- Маркерная доска;
- Принтер A3, цветной;
- Программное обеспечение общего и профессионального назначения.

3.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень используемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Основные источники:

Для студентов:

1. Инженерная и компьютерная графика: учебник и практикум для СПО / Р. Р. Анамова [и др.] ; под общ. ред. Р. Р. Анамовой, С. А. Леонову, Н. В. Пшеничнову. — М. : Издательство Юрайт, 2019. — 246 с.

Для преподавателя:

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. ФГОС по специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование.

Дополнительные источники:

Интернет-ресурсы:

1. <http://www.edu.ru/> - каталог образовательных Интернет-ресурсов: учебно-методические пособия.
2. <http://www.profobrazovanie.org/> - сайт для преподавателей системы профессионального образования.
3. <https://photoshop-master.ru/> - сайт уроки по PhotoShop
4. <http://fcior.edu.ru/> - Федеральный центр информационно-образовательных ресурсов.
5. <https://www.intuit.ru/> - Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ»

В случае изменения графика образовательного процесса и перевода обучающихся на дистанционное обучение возможно проведение занятий, консультаций с применением дистанционных образовательных технологий.

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения	Формируемые компетенции
Освоенные умения:		
– применять эффекты (стили) слоя; – создавать художественные эффекты для текста; – работать с инструментами коррекции фотографий; – использовать инструменты ретуширования; – работать с векторными контурами; – применять художественные фильтры.	Текущий контроль (Практические работы №1 - №8) Промежуточный контроль (дифференцированный зачёт)	ПК 2.2, ПК 3.4, ПК 5.4
– редактировать и трансформировать примитивы – изменять свойства обводки и заливки; – уметь редактировать векторный контур; – использовать различные виды заливок. – работать с текстовыми объектами – создавать рекламные листовки, брошюры и прочее.	Текущий контроль (Практические работы № 9- №16) Промежуточный контроль (дифференцированный зачёт)	ПК 2.2, ПК 3.4, ПК 5.4
Усвоенные знания:		
– виды и особенности компьютерной графики; – базовые модели цвета и типы растровых изображений; – понятие цвета; – правила сочетания цветов; – световой дизайн и проблемы освещения; – световой дизайн и проблемы освещения; – основные принципы построения композиции; – основные параметры векторной графики; – основные приемы работы в Corel DRAW; – шрифтовой дизайн; – правила подбора шрифтов;	Входной контроль (тест) Текущий контроль (Контрольная работа №1) Промежуточный контроль (дифференцированный зачёт).	ОК 01, ОК 03, ОК 04, ОК 09, ОК 10, ПК 5.4

5. ВОЗМОЖНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ПРОГРАММЫ В ДРУГИХ ООП

Рабочая программа может быть использована для обучения укрупненной группы профессий и специальностей 09.02.00 Информатика и вычислительная техника