



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ, НАУКИ И МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ
РЕСПУБЛИКИ КОМИ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СЫКТЫВКАРСКИЙ ГУМАНИТАРНО-
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ имени И.А. КУРАТОВА»

«УЧЕБНО-ПРОГРАММНЫЕ ИЗДАНИЯ»

ОБЩЕПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ ЦИКЛ

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОП.08 Компьютерная графика

Для студентов, обучающихся по профессии

54.01.20 Графический дизайнер

Сыктывкар, 2019

Рабочая программа учебной дисциплины «Компьютерная графика» разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта по профессии среднего профессионального образования, разработана с учетом требований ФГОС СПО, социально-экономического профиля профессионального образования на основе примерной программы учебной дисциплины для реализации основной профессиональной образовательной программы СПО на базе основного общего образования с получением среднего общего образования

код	наименование профессии
54.01.20	Графический дизайнер

[наименование профессии, уровень подготовки в соответствии с ФГОС]

Разработчики		
Фамилия, имя, отчество	Ученая степень (звание) [квалификационная категория]	Должность
1 Рожина Анастасия Владимировна	Кандидат исторических наук Первая категория	Преподаватель
2 Костылева Анна Александровна		Преподаватель

10

[число]

мая

[месяц]

[дата представления на экспертизу]

2019

[год]

Рекомендована

ПЦК преподавателей естественных и социально-гуманитарных дисциплин

Протокол № 5 от «31» мая 2019 г.

Председатель ПЦК



Рожина А.В.

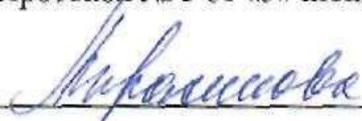
Рассмотрена

научно-методическим советом ГПОУ

«Сыктывкарский гуманитарно-педагогический колледж имени И.А. Куратова»

Протокол № 5 от «5» июня 2019 г.

Председатель совета



Герасимова М.П.

Содержание

1.	Паспорт рабочей программы учебной дисциплины	4
2.	Структура и примерное содержание учебной дисциплины	13
3.	Условия реализации учебной дисциплины	19
4.	Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины	24

1. ПАСПОРТ рабочей программы учебной дисциплины

ОП.08 Компьютерная графика

[наименование дисциплины в соответствии с ФГОС]

1.1. Область применения рабочей программы учебной дисциплины

Рабочая программа учебной дисциплины является частью Общепрофессионального цикла Обязательной части учебных циклов основной профессиональной образовательной программы в соответствии с Примерной образовательной программой среднего профессионального образования Профессии 54.01.20 Графический дизайнер

по профессии [код] [наименование профессии полностью]
укрупненной группы профессий и специальностей

Рабочая программа учебной дисциплины может быть использована

только в рамках реализации профессии [код] [наименование профессии полностью]
в дополнительном профессиональном образовании при реализации программ повышения квалификации и переподготовки
[указать направленность программ повышения квалификации и переподготовки] [код] [наименование профессии полностью]
в рамках профессии СПО [код] [наименование профессии полностью]

1.2 Место учебной дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы

Данная учебная дисциплина входит:

в обязательную часть циклов ОП
в вариативную часть циклов ОП
[наименование цикла в соответствии с ФГОС]

Изучение дисциплины предшествует освоению профессиональных модулей

ПМ.1 Разработка технического задания на продукт графического дизайна; ПМ.2 **Ошибка! Ошибка связи.**; ПМ.3 Подготовка дизайн - макета к печати (публикации); ПМ.4 Организация личного профессионального развития и обучения на рабочем месте

[наименование профессионального модуля в соответствии с ФГОС]

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

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен уметь:

1.

2. Создавать эскизы с применением графических приемов редактирования изображений;
3. Проектировать объекты дизайна с использованием компьютера, выполнять графические исследования.

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен знать:

4. Условия обработки объектов, их статического и интерактивного редактирования;
5. Основы использования заливок при создании изображения;
6. Условия редактирования векторных и растровых объектов, организации пространства фона.

В результате изучения по дисциплине

Компьютерная графика,

[наименование общепрофессиональной дисциплины в соответствии с ФГОС]

обучающийся должен освоить общие (ОК) и профессиональные (ПК) компетенции.

Код	Наименование результата обучения
Общие компетенции	
ОК 01.	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.
ОК 02.	Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.
ОК 03.	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.
ОК 04.	Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.
ОК 05.	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста.
ОК 06.	Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе общечеловеческих ценностей.
ОК 09.	Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.
ОК 10.	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.
ОК 11.	Планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере.
Профессиональные компетенции	
ПК 1.1.	Осуществлять сбор, систематизацию и анализ данных необходимых для разработки ТЗ дизайн-продукта.
ПК 1.2.	Определять выбор технических и программных средств для разработки дизайн-макета с учетом их особенностей использования.
ПК 1.3.	Формировать готовое техническое задание в соответствии с требованиями к структуре и содержанию.
ПК 1.4.	Выполнять процедуру согласования (утверждения) с заказчиком.
ПК 2.1.	Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания.
ПК 2.2.	Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания.
ПК 2.3.	Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания.
ПК 2.4.	Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета.
ПК 2.5.	Осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.
ПК 3.1.	Выполнять настройку технических параметров печати (публикации) дизайн-макета.

ПК 3.2.	Оценивать соответствие готового дизайн-продукта требованиям качества печати (публикации).
ПК 3.3.	Осуществлять сопровождение печати (публикации).
ПК 4.1.	Анализировать современные тенденции в области графического дизайна для их адаптации и использования в своей профессиональной деятельности.
ПК 4.2	Проводить мастер-классы, семинары и консультации по современным технологиям в области графического дизайна.
ПК 4.3.	Разрабатывать предложения по использованию новых технологий в целях повышения качества создания дизайн-продуктов и обслуживания заказчиков.

1.4. Рекомендуемое количество часов на освоение программы учебной дисциплины:

всего часов в том числе
максимальной учебной нагрузки обучающегося часов, в том числе
обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося часов,
самостоятельной работы обучающегося часов;
[количество часов вносится в соответствии с рабочим учебным планом профессии]

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

№	Вид учебной работы	Объем часов
1	Максимальная учебная нагрузка (всего)	88
2	Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	78
	в том числе:	
2.1	лекции	39
2.2	практические занятия	39
2.3	контрольные работы	
2.4	курсовая работа (проект) <i>(если предусмотрено)</i>	
3	Самостоятельная работа обучающегося (всего)	10
	в том числе:	
3.1	Составить таблицу	
3.2	Изучение интерфейса программы	
3.3	Повторить правила	
	<i>Указываются другие виды самостоятельной работы при их наличии</i>	
	Итоговая аттестация в форме <i>(указать **)</i>	<i>Дифф.зачет</i>
	Итого	88

2.2. Примерный тематический план и содержание учебной дисциплины

Компьютерная графика

Наименование дисциплины

Номер разделов и тем	Наименование разделов и тем Содержание учебного материала; лабораторные работы и практические занятия; самостоятельная работа обучающихся; курсовая работа (проект) <i>(если предусмотрены)</i>	Объем часов	Уровень освоения	Формируемые компетенции (ОК, ПК)	
1	2	3	4		
3 семестр					
Раздел 1.	Раздел 1. Векторная и растровая графика	78		ОК 01-11, ПК 1.1-1.4	
Тема 1.1.	Тема 1. Введение в компьютерную графику	2	1	ОК 01-11, ПК 1.1-1.4	
	Содержание учебного материал				
	1 Применение компьютерной графики				
	2 Графические редакторы.				
	3 Векторная и растровая графика				
	Лабораторные работы				
	Практические занятия				
	Контрольные работы				
	Самостоятельная работа студентов	Составить таблицу: Сравнительная характеристика векторной и растровой график.	1	ОК 01-11, ПК 1.1-1.4	
<i>[наименование разделов и тем]</i>					
Тема 1.2.	Растровая графика	12		ОК 01-11, ПК 1.1-1.4	
	Содержание учебного материала				
	1 Изучение программы Adobe PhotoShop.	2	1		
	2 Способы выделения областей изображения	1	1		
	3 Работа со слоями	1	1		
	4 Работа с текстом в Adobe PhotoShop	1	1		
	5 Ретуширование изображений	1	1		
	Лабораторные работы				
	Практические занятия	<i>Практическая работа №1:</i> Изучение интерфейса программы. Настройки инструментов.	1	3	ОК 01-11, ПК 1.1-1.4
		<i>Практическая работа № 2:</i> Работа с фильтрами. Работа с инструментами выделения областей изображения	1	3	ОК 01-11, ПК 1.1-1.4

		<i>Практическая работа № 3:</i> Работа с градиентом. Создание узоров. Работа с параметрами инструмента «Кисть»	1	3	ОК 01-11,ПК 1.1-1.4
		<i>Практическая работа № 4:</i> Работа с галереей фильтров. Использование инструментов коррекции изображения.	1	3	ОК 01-11,ПК 1.1-1.4
		<i>Практическая работа № 5:</i> Способы тонирования изображений. Ретуширование фотографий. Использование маски слоя.	1	3	ОК 01-11,ПК 1.1-1.4
		<i>Практическая работа № 6:</i> Векторные возможности Adobe Photoshop. Формирование художественных эффектов текста.	1	3	ОК 01-11,ПК 1.1-1.4
	Контрольные работы				
	Самостоятельная работа студентов				
<i>[наименование разделов и тем]</i>					
Тема 1.3.	<i>Векторная графика Adobe Illustrator</i>		24	2	ОК 01-11,ПК 1.1-1.4
	Содержание учебного материала				
	1	Особенности интерфейса Adobe Illustrator. Преобразование объектов.	1	1	
	2	Инструменты свободного рисования. Работа с кривыми.	1	1	
	3	Работа с текстом. Способы окрашивания объектов.	1	1	
	4	Работа с растровыми изображениями. Работа со слоями.	1	1	
	Практическая работа	<i>Практическая работа № 7:</i> Изучение интерфейса программы. Настройка интерфейса программы. Настройки инструментов.	1	3	ОК 01-11,ПК 1.1-1.4
		<i>Практическая работа № 8:</i> Работа с объектами.	1	3	ОК 01-11,ПК 1.1-1.4
		<i>Практическая работа № 9:</i> Трассировка.	1	3	ОК 01-11,ПК 1.1-1.4
		<i>Практическая работа № 10:</i> Создание простых фигур, логотипов, эмблем.	1	3	ОК 01-11,ПК 1.1-1.4
	Контрольные работы				

	Самостоятельная работа студентов				
4 семестр					
Тема 1.4.	Векторная графика Corel Draw		20	2	ОК 01-11,ПК 1.1-1.4
	Содержание учебного материала				
	1	Особенности интерфейса Corel Draw.	2	1	
	2	Преобразование объектов.	1	1	
	3	Инструменты свободного рисования.	1	1	
	4	Работа с кривыми.	1	1	
	5	Работа с текстом.	1	1	
	6	Способы окрашивания объектов.	1	1	
	7	Работа с растровыми изображениями.	2	1	
	8	Работа со слоями.	1	1	
	Практическая работа	<i>Практическая работа № 11:</i> Изучение интерфейса программы.	1	3	ОК 01-11,ПК 1.1-1.4
		<i>Практическая работа № 12:</i> Настройка интерфейса программы.	1	3	ОК 01-11,ПК 1.1-1.4
		<i>Практическая работа № 13:</i> Настройки инструментов.	1	3	ОК 01-11,ПК 1.1-1.4
		<i>Практическая работа № 14:</i> Работа с объектами.	1	3	ОК 01-11,ПК 1.1-1.4
		<i>Практическая работа № 15:</i> Создание простых фигур.	1	3	ОК 01-11,ПК 1.1-1.4
		<i>Практическая работа № 16:</i> Создание логотипов, эмблем.	5	3	ОК 01-11,ПК 1.1-1.4
	Контрольные работы				
	Самостоятельная работа студентов	Повторить правила настройки инструментов, работу с объектами, трассировку. Создание простых фигур, логотипов, эмблем.	8	3	ОК 01-11,ПК 1.1-1.4
<i>[наименование разделов и тем]</i>					
Тема 1.5.	Векторная графика Adobe InDesign		20	2	ОК 01-11,ПК 1.1-1.4
	Содержание учебного материала				
	1	Интерфейс InDesign. Классификация, создание и изменение элементов.	2	1	
	2	Работа со страницами документа. Слои.	1	1	
	3	Импортирование и экспортирование текстовых файлов. Форматирование	2	1	

		символов и абзацев.			
	4	Моделирование объектов. Специальные методы.	1	1	
	5	Работа с графическими объектами. Создание иллюстраций.	2	1	
	6	Создание и применение цветов. Печать публикации.	2	1	
Практическая работа		<i>Практическая работа № 17:</i> Создание различных форм текстовых и графических фреймов. Работа со слоями и цветом.	1	3	ОК 01-11,ПК 1.1-1.4
		<i>Практическая работа № 18:</i> Размещение текста и графики во фреймы. Оформление эпиграфа, примечания, аннотаций. Буквицы. Цветной и оттененный текст. Книжная верстка. Заставки и концовки.	2	3	ОК 01-11,ПК 1.1-1.4
		<i>Практическая работа № 19:</i> Создание цветов и их оттенков, создание градиента, направление градиента.	1	3	ОК 01-11,ПК 1.1-1.4
		<i>Практическая работа № 20:</i> Создание различных объектов. Комбинирование и моделирование объектов.	2	3	ОК 01-11,ПК 1.1-1.4
		<i>Практическая работа № 21:</i> Журнальная верстка. Заверстка иллюстраций. Оформление текста в несколько колонок.	2	3	ОК 01-11,ПК 1.1-1.4
		<i>Практическая работа № 22:</i> Газетная верстка, работа с многоколонным текстом. Заголовки. Подписи. Рамки, линейки. Оформление рекламы.	2	3	ОК 01-11,ПК 1.1-1.4
	Самостоятельная работа студентов	Повторить правила оформления основного текста, оформления спусковых и концевых полос, верстки дополнительного текста, оформления колонтитулов и колонцифр, содержания, заверстки иллюстраций.	1	3	ОК 01-11,ПК 1.1-1.4
			*		
<i>Всего</i>			78		

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация профессионального модуля предполагает наличие учебного кабинета

	<i>[указывается наименование кабинетов, связанных с реализацией дисциплины]</i>
лаборатории	№110, Лаборатория информационно-коммуникационных технологий
зала	библиотека; читальный зал с выходом в сеть Интернет.

3.2 Оборудование лаборатории и рабочих мест кабинета

№	Наименования объектов и средств материально-технического обеспечения	Примечания
	Оборудование учебного кабинета	
	рабочие места обучающихся, оснащенные компьютерами с доступом в Интернет, предназначенными для работы в электронной образовательной среде	12
	столы аудиторные	25
	стулья	25
	доска меловая	1
	столы для обучающихся	6
	стулья для обучающихся	25
	стул преподавателя	1
	Компьютер для преподавателя	1
	мультимедиа проектор	1
	экран	1
	Шкаф книжный	1
	Библиотечный фонд (книгопечатная продукция)	
	Печатные пособия	
	комплект учебно-методической документации;	1
	Цифровые образовательные ресурсы	
	<i>Цифровые компоненты учебно-методических комплексов</i>	
	комплект электронных презентаций, слайдов	1
	специализированное ПО: Adobe Illustrator, InDesign, Photoshop, Corel Draw	13
	<i>Коллекция цифровых образовательных ресурсов</i>	
	Григорьева И.В. Компьютерная графика. 2012	гриф
	Перемитина Т.О. Компьютерная графика. 2012	
	Лепская Н.А. Художник и компьютер. 2013	
	Экранно-звуковые пособия	
	Видеофильмы	2
	Слайды (диапозитивы) по разным разделам курса	

	Аудиозаписи и фонохрестоматии	
	Лабораторное оборудование (демонстрационное оборудование)	

Технические средства обучения

[заполняется при наличии в кабинете в соответствии со спецификацией]

№	Наименования объектов и средств материально-технического обеспечения	Примечания
	Технические средства обучения (средства ИКТ)	
	Телевизор с универсальной подставкой	
	Видеомагнитофон (видеоплейер)	
	Аудио-центр	
	Мультимедийный компьютер	
	Сканер с приставкой для сканирования слайдов	
	Принтер лазерный	
	Цифровая видеокамера	
	Цифровая фотокамера	
	Слайд-проектор	
	Мультимедиа проектор	1
	Стол для проектора	
	Экран (на штативе или навесной)	1
	Колонки	1

3.3. ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБУЧЕНИЯ

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Основные печатные источники

№	Выходные данные печатного издания	Год издания	Гриф
Базовые печатные издания			
1	Сокольникова, Н.М., Сокольникова, Е.В. Дизайн проектирование: учебник для студентов учреждений среднего профессионального образования [Текст] / Н.М. Сокольникова, Е.В. Сокольникова.- М.: ОИЦ «Академия», 2016. – 239 с.	2016	Реком.
	Ёлочкин М.Е. Основы проектной и компьютерной графики	2019	гриф
	Васильев С.А. Компьютерная графика и геометрическое моделирование в информационных системах.	2015	гриф

Дополнительные печатные источники

№	Выходные данные печатного издания	Год издания	Гриф
1.	Дорощенко, М.А. Программы Adobe. Основы программы PhotoshopCS5. Курс лекций [Текст] / М.А. Дорощенко. – М.: МИПК,.	2016	
2.	Минаева, О.Е. Программы Adobe. Основы программы InDesingCS5. Курс лекций [Текст] / О.Е. Минаева. – М.: МИПК,.	2016	
3.	Минаева, О.Е. Верстка. Требования к составлению книг. Учебное пособие [Текст] / О.Е. Минаева. – М.: МИПК,.	2016	
4.	Миронов, Д.Ф. Компьютерная графика в дизайне: Учебник [Текст] / Д.Ф. Миронов.– Спб.: БХВ – Петербург.	2018	
5.	Тозик, В.Т. Компьютерная графика и дизайн: Учебник для нач. проф. образования [Текст] / В.Т. Тозик, Л.М. Корпан. – М.: ИЦ Академия.	2014	
6.	Конюкова О.О. Компьютерная графика. Проектирование в среде AutoCAD	2016	
7.	Хвостова И.П. Компьютерная графика	2014	

Основные электронные издания

№	Выходные данные электронного издания	Режим доступа	Проверено
1.	Григорьева, И.В. Компьютерная графика.	ЭБС	10.05.2019
2.	Перемитина, Т.О. Компьютерная графика.	ЭБС	10.05.2019
3.	Лепская, Н.А. Художник и компьютер.	ЭБС	10.05.2019

Дополнительные электронные издания

№	Выходные данные электронного издания	Режим доступа	Проверено
1.	Дизайн: история и теория : учеб. пособие для студентов архитектурных и дизайнерских специальностей / Н. А.	свободный	10.05.2019

	Ковешникова. — 5-е изд., стер. - М.: Издательство «Омега-Л». -224 с.: ил. - (Университетский учебник). [Электронный ресурс] // http://www.studmed.ru/view/koveshnikova-na-dizayn-istoriya-i-teoriya_6dac80b7211.html .		
2.	История и теория дизайна: учебное пособие для семинарских и самостоятельных занятий / С. Базарбаева. - Palmarium Academic Publishing. – 144 с. [Электронный ресурс] // ozon.ru .		10.05.2019
3.	Минаева, О.Е. Верстка. Требования к составлению книг. Учебное пособие. – М.: МИПК, 2016 [Электронный ресурс] http://znanium.com/bookread2.php?book=515096	свободный	10.05.2019
4.	Минаева, О.Е. Программы Adobe. Основы программы InDesingCS5. Курс лекций. – М.: МИПК, 2016 [Электронный ресурс] http://znanium.com/bookread2.php?book=515153	свободный	10.05.2019
5.	Рунге, В. Ф. История дизайна, науки и техники. Книга 1. - М: Архитектура-С. – 368 с. [Электронный ресурс] // http://www.studmed.ru/runge-vf-istoriya-dizayna-nauki-i-tehniki-kniga-1_ff8d06133ce.html	свободный	10.05.2019

Ресурсы Интернет

Единое окно доступа к образовательным ресурсам. Библиотека

<http://window.edu.ru/window/library>

Электронная библиотека учебно-методической литературы для общего и профессионального образования.

Библиотека Гумер - гуманитарные науки

<http://www.gumer.info/>

Коллекция книг по социальным и гуманитарным и наукам: истории, культурологии, философии, политологии, литературоведению, языкознанию, журналистике, психологии, педагогике, праву, экономике и т.д.

Энциклопедии, словари, справочники

<http://dic.academic.ru>

Сайт Академик. Словари и энциклопедии на Академике по социально-гуманитарным наукам.

Сайты по компьютерной графике

<http://www.grafgip.ru/>

<https://sites.google.com/site/komputernayagrafika/vidy-grafiki/veb-grafika>

http://www.dtdm.ru/index.php?option=com_content&view=article&id=52:1--r&catid=4&Itemid=8

<http://vsofte.biz/grafika-dizayn/>

Учебные материалы по компьютерной графике

<http://works.doklad.ru/view/LFs1KoLjJg8.html>

<http://bibliofond.ru/view.aspx?id=607458>

Научное общество GraphiCon

<http://www.graphicon.ru/>

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1 Банк средств для оценки результатов обучения

Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий и лабораторных работ, тестирования, а также выполнения обучающимися творческих заданий, проектов с использованием информационных технологий.

Оценочные средства составляются преподавателем самостоятельно при ежегодном обновлении банка средств. Количество вариантов зависит от числа обучающихся.

Код компетенции	Наименование результата обучения	Основные показатели оценки результата	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
Освоенные умения			
	<p>Различать функциональную, конструктивную и эстетическую ценность объектов дизайна; Создавать эскизы и наглядные изображения объектов дизайна;</p> <p>Использовать художественные средства композиции, цветоведения, светового дизайна для решения задач дизайнерского проектирования;</p> <p>Выстраивать композиции с учетом перспективы и визуальных особенностей среды;</p> <p>Выдерживать соотношение размеров; Соблюдать закономерности соподчинения элементов</p>	<p>Создавать эскизы и наглядные изображения объектов дизайна с использованием художественных средств композиции, цветоведения, светового дизайна с учетом перспективы и визуальной особенности среды в соответствии с заданием.</p>	<p>Тестирование Экспертное наблюдение за выполнением практических работ</p>
Усвоенные знания			
	<p>Основные приемы художественного проектирования эстетического облика среды; Принципы и</p>	<p>Демонстрировать знание основных приемов художественного проектирования эстетического облика среды, принципов и</p>	<p>Тестирование, оценка результатов выполнения практических работ</p>

	<p>законы композиции; средства композиционного формообразования: пропорции, масштабность, ритм, контраст и нюанс; Специальные выразительные средства: план, ракурс, тональность, колорит, изобразительные акценты, фактуру и текстуру материалов; принципы создания симметричных и асимметричных композиций; основные и дополнительные цвета, принципы их сочетания; ряды хроматических и ахроматических тонов и переходные между ними; свойства теплых и холодных тонов; особенности различных видов освещения, приемы светового решения в дизайне: световой каркас, блики, тени, светотеневые градации.</p>	<p>законов композиции, средства композиционного формообразования, принципов сочетания цветов, приемов светового решения в дизайне.</p>	
Общие компетенции			
ОК.01	<p>Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.</p>	<p>Определение этапов решения задачи. Определение потребности в информации. Осуществление эффективного поиска. Выделение всех возможных источников нужных ресурсов, в том числе неочевидных. Разработка детального плана действий. Оценка рисков на каждом шагу. Оценка плюсов и минусов полученного результата, своего плана и его реализации,</p>	<p>Проектное задание (с использованием информационных технологий). Творческое задание. Доклад по теме.</p>

		предложение критериев оценки и рекомендаций по улучшению плана.	
ОК 02.	Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.	Планирование информационного поиска из широкого набора источников, необходимого для выполнения профессиональных задач. Проведение анализа полученной информации, выделение в ней главных аспектов. Структурирование отобранной информации в соответствии с параметрами поиска. Интерпретация полученной информации в контексте профессиональной деятельности.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Творческое задание. Доклад по теме.
ОК 03.	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.	Использование актуальной нормативно-правовой документацию по профессии. Применение современной научной профессиональной терминологии. Определение траектории профессионального развития и самообразования.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме.
ОК 04.	Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.	Участие в деловом общении для эффективного решения деловых задач. Планирование профессиональной деятельности.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме.
ОК 05.	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста.	Грамотно устно и письменно излагать свои мысли по профессиональной тематике на государственном языке. Проявление толерантности в рабочем коллективе.	Доклад по теме. Тест.
ОК 06.	Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе общечеловеческих ценностей.	Понимание значимости своей профессии. Демонстрация поведения на основе общечеловеческих ценностей.	Доклад по теме. Дискуссия.

ОК 09.	Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.	Применение средств информатизации и информационных технологий для реализации профессиональной деятельности.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме. Творческое задание
ОК 10.	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.	Применение в профессиональной деятельности инструкций на государственном и иностранном языках. Ведение общения на профессиональные темы на иностранном языке.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме. Творческое задание.
ОК 11.	Планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере.	Определение инвестиционной привлекательности коммерческих идей в рамках профессиональной деятельности. Составление бизнес-плана. Презентация бизнес-идеи. Определение источников финансирования. Применение грамотных кредитных продуктов для открытия дела.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме. Творческое задание.
Профессиональные компетенции			
ПК 1.1.	Осуществлять сбор, систематизацию и анализ данных необходимых для разработки ТЗ дизайн-продукта.	Проведение проектного анализа; произведение расчетов основных технико-экономических показателей проектирования. Сбор, обобщение и структурирование информации.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме. Творческое задание.
ПК 1.2.	Определять выбор технических и программных средств для разработки дизайн-макета с учетом их особенностей использования.	Выбор и подготовка технического оборудования и программных приложений для работы над ТЗ.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме. Творческое задание.
ПК 1.3.	Формировать готовое техническое задание в соответствии с требованиями к структуре и содержанию	Разработка, корректировка и оформление итогового ТЗ с учетом требований к структуре и содержанию.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме. Творческое задание.
ПК 1.4.	Выполнять процедуру согласования (утверждения) с	Согласование итогового ТЗ с заказчиком	Проектное задание (с использованием информационных

	заказчиком		технологий). Доклад по теме. Творческое задание.
ПК 2.1.	Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания.	Чтение и понимание ТЗ. Разработка планов по формированию макетов. Определение времени для каждого этапа разработки.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме. Творческое задание.
ПК 2.2.	Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания.	Подбор программных продуктов в зависимости от разрабатываемого макета.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме. Творческое задание.
ПК 2.3.	Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания.	Воплощение авторских макетов дизайна по основным направлениям графического дизайна: фирменный стиль и корпоративный дизайн; многостраничный дизайн; информационный дизайн; дизайн упаковки.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме. Творческое задание.
ПК 2.4.	Организация представления разработанных макетов. Обсуждение по возникшим вопросам разработанных макетов.	Организация представления разработанных макетов. Обсуждение по возникшим вопросам разработанных макетов.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме. Творческое задание.
ПК 2.5.	Осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.	Организация архивирования и комплектации составляющих для перевода дизайн-макета в дизайн-продукт.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме. Творческое задание.
ПК 3.1.	Выполнять настройку технических параметров печати (публикации) дизайн-макета.	Осуществление подготовки разработанных продуктов дизайна к печати или публикации. Учет стандартов производства при подготовке дизайн-продуктов.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме. Творческое задание.
ПК 3.2.	Оценивать соответствие готового дизайн-продукта	Проверка и контроль качества готовых дизайн-продуктов. Подготовка договоров и актов	Проектное задание (с использованием информационных

	требованиям качества печати (публикации).	о выполненных работах.	технологий). Доклад по теме. Творческое задание.
ПК 3.3.	Осуществлять сопровождение печати (публикации).	Консультирование и сопровождение печати и послепечатного процесса готовых продуктов дизайна.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме. Творческое задание.
ПК 4.1.	Анализировать современные тенденции в области графического дизайна для их адаптации и	Самоорганизация. Обеспечение процессов анализа рынка продукции и требований к ее разработке.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме.
ПК 4.2.	Проводить мастер-классы, семинары и консультации по современным технологиям в области графического дизайна.	Обеспечение рекламы профессии и демонстрация профессиональности.	Дизайн и разработка готового дизайн продукта по техническому заданию в зависимости от материала.
ПК 4.3.	Разрабатывать предложения по использованию новых технологий в целях повышения качества создания дизайн-продуктов и обслуживания заказчиков.	Саморазвитие и развитие профессии; поиск предложений развития с учетом новых технологий.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме.

4.2 Примерный перечень вопросов и заданий для проведения промежуточной аттестации

1. Изучение интерфейса программы Adobe PhotoShop. Настройки инструментов. Работа с фильтрами.
2. Создание коллажа на произвольную тему/ Работа с инструментами выделения/
3. Работа с градиентом. Создание узоров.
4. Работа с параметрами инструмента «Кисть».
5. Работа с галереей фильтров.
6. Использование инструментов коррекции изображения. Способы тонирования изображений.
7. Ретуширование фотографий
8. Виды каналов. Создание и сохранение альфа-каналов. Использование маски слоя.
9. Векторные возможности Adobe Photoshop.
10. Формирование художественных эффектов текста.
11. Изучение интерфейса программы Adobe Illustrator.
12. Настройки инструментов. Работа с объектами. Трассировка.
13. Настройка интерфейса программы.
14. Создание простых фигур, логотипов, эмблем.
15. Изучение интерфейса программы In Desing.
16. Создание различных форм текстовых и графических фреймов. Размещение текста и графики во фреймы.
17. Создание цветов и их оттенков, создание градиента, направление градиента.
18. Создание различных объектов. Комбинирование и моделирование объектов.
19. Размещение импортированной графики в текст.
20. Создание и редактирование таблиц, правильное их заверствывание в текст.
21. Журнальная верстка. Заверстка иллюстраций. Оформление текста в несколько колонок.
22. Вывод на печать.
23. Газетная верстка, работа с многоколонным текстом. Заголовки. Подписи. Рамки, линейки.
24. Оформление рекламы. Работа со слоями и цветом.
25. Изучение интерфейса программы Corel Draw. Настройки инструментов.
26. Работа с объектами. Настройка интерфейса программы.
27. Создание простых фигур, логотипов, эмблем.

**Вопросы и задания для проведения текущей аттестации
Вариант I**

Инструкция	Уважаемые студенты! Перед выполнением заданий внимательно ознакомьтесь с содержанием заданий. Тест включает набор вопросов, для каждого из которых представлено несколько вариантов ответов. Вам необходимо в тестовой форме под номером, соответствующим номеру вопроса в тесте, указать правильный, с Вашей точки зрения, ответ. Тестирование проводится в целой группе. Требования к уровню подготовки – базовый. Количество вопросов в варианте – 10. Количество вариантов в задании – три, четыре. Количество правильных вариантов в вопросе – один.
Время выполнения	<i>Время на выполнение задания – 2 мин. Общее время выполнения теста - 20 мин.</i>

1. Оной из основных функций графического редактора является:

1) Генерация и хранения кода изображения.	2) Создание изображений
3) Просмотр и вывод содержимого видеопамяти	4) Сканирование изображений

2. Качество изображения определяется количеством точек, из которых оно складывается и это называется:

1) Цветовая способность	2) Графическая развертка
3) Разрешающая развертка	4) Разрешающая способность

3. Цветовое изображение на экране формируется за счет смешивания с

1) печатное издание с календарной сеткой.	2) прямолинейное углубление на картоне или обложечной бумаге.
3) подвешенный на тонкой ножке рекламный указатель, который предназначен для выделения товара в местах продаж.	4) напуск края крышки или обложки переплетённой книги, выступающие за обрез книжного блока.

5. Первую печатную пресс-машину создал...

1) Иван Федоров	2) Иоганн Гутенберг	3) Петр Мстиславец.	4) Иоганн Гетинакс
-----------------	---------------------	---------------------	--------------------

6. Начертание – способ оформления шрифта, Bold Italic -

1) полужирный курсив	2) узкий
3) широкий	4) полужирный

7. Как называется сгиб бумаги...

1) Высечка	2) Резка
3) Тиснение	4) Фальцовка

Часть II.

8. Установите соответствие

№	Печать		Технология
1)	Трафаретная печать	А	Процесс основан на перенесении краски с матрицы на вспомогательный офсетный цилиндр с закрепленным на нем резиноканевым офсетным полотном.
2)	Плоскостная печать	Б	Способ печати осуществляется при помощи нанесения печатной краски на

			гибкой и эластичной печатной форме, установленной на специальном цилиндре.
3)	Флексография	В	Подразумевает под собой передачу картинки или текста при помощи печатной матрицы в виде сетки, через элементы которой ракелем подается краска на запечатываемый материал.

9. Установите последовательность

№	Дизайн журнала		
А	создание страницы шаблона для раздела «Слово редактора» и содержания журнала;	В	разработка стиля оформления статей, рубрик, создание модульной сетки;
Б	верстка макета.	Г	выбор цветов и шрифтов (3 для заголовков, 2–3 для статей, 1 – для названия и 1 – для рубрик);

10. Перечислите текстовые эффекты в дизайне...

ответ _____

Вариант II

1. Что относится к после печатному процессу:

1)	Цветodelение	2)	Вывод пленок	3)	брошюрование
----	--------------	----	--------------	----	--------------

2. Какой недостаток имеет программа InDesign

1)	Заверстывание растровой графики во фреймы	2)	Автоматизация процессов с помощью скриптов
3)	Поддержка объемных и много страничных документов	4)	Интеграция с программой Word, возможность перенести стили, таблицы, списки, сноски.

3. Что такое макет -

1)	это последовательность технологических операций, направленных на производство полиграфических изданий	2)	модель будущей полиграфической продукции в электронном виде
3)	это комплекс мероприятий, позволяющий воспроизвести точную копию оригинал-макета при помощи печатного процесса.	4)	комплексная творческая деятельность, направленная на создание макета рекламной или иной продукции.

4. Что такое репринт -

1)	повторный тираж.	2)	сплошное покрытие печатной краской поверхности запечатываемого материала.
3)	оттиск, который выполнен полиграфическими средствами и отражает изобразительный оригинал.	4)	текст, который предваряет статью.

5. России первым печатником был...

1)	Иоганн Гутенберг	2)	Петр Мстиславец.	3)	Иоганн Гетинакс	4)	Иван Федоров
----	------------------	----	------------------	----	-----------------	----	--------------

6. Начертание – способ оформления шрифта, Italic -

1)	полужирный курсив	2)	широкий	3)	курсив, или наклонный	4)	обычный
----	-------------------	----	---------	----	-----------------------	----	---------

7. Процесс, который включает в себя образование глубоких или выпуклых линий или бороздок на плотном бумажном материале, которые определяют места будущих сгибов...

1)	Блинтовое тиснение	2)	Фальцовка
3)	Биговка	4)	Вырубка

8. Установите соответствие

№	Печать		Технология
1)	Трафаретная печать	А	Процесс основан на перенесении краски с матрицы на вспомогательный офсетный цилиндр с закрепленным на нем резиноканевым офсетным полотном.
2)	Плоскостная печать	Б	Способ печати осуществляется при помощи нанесения печатной краски на гибкой и эластичной печатной форме, установленной на специальном цилиндре.
3)	Флексография	В	Подразумевает под собой передачу картинки или текста при помощи печатной матрицы в виде сетки, через элементы которой ракелем подается краска на запечатываемый материал.

9. Установите последовательность

№	Дизайн журнала		
А	создание страницы шаблона для раздела «Слово редактора» и содержания журнала;	В	разработка стиля оформления статей, рубрик, создание модульной сетки;
Б	верстка макета.	Г	выбор цветов и шрифтов (3 для заголовков, 2–3 для статей, 1 – для названия и 1 – для рубрик);

10. Перечислите виды публикаций...

ответ _____