

Филиал федерального государственного бюджетного образовательного учреждения
высшего образования «Университет «Дубна» -
Лыткаринский промышленно-гуманитарный колледж

УТВЕРЖДАЮ
Директор филиала
_____ Савельева О.Г.
«__» _____ 2024 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

ОПЦ.10. Компьютерная графика

профессия среднего профессионального образования

54.01.20 Графический дизайнер

Форма обучения - очная

г. Лыткарино, 2024 г.

Рабочая программа учебной дисциплины разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта по специальности среднего профессионального образования 54.02.20 Графический дизайнер утверждённым приказом Минобрнауки России от 09.12.2016 г. № 1543, зарегистрированным Министерством юстиции России от 23.12.2016 г. № 44916

Автор программы: _____ преподаватель _____

Автор программы: Ясинская Н.Н., методист _____

Рабочая программа дисциплины утверждена на заседании методической предметной (цикловой) комиссии Сервиса и дизайна

Протокол заседания № ___ от « ___ » _____ 2024 г.

Председатель предметной (цикловой) комиссии _____ Костикова И.М.

СОГЛАСОВАНО

зам. директора филиала по УМР _____

Аникеева О.Б.

« ___ » _____ 2024 г.

Представитель работодателя

Директор

ООО «Итрика ЛЮКС» _____ Емельянов К.С.

МП

« ___ » _____ 2024 г.

Руководитель библиотечной системы _____

Романова М.Н.

СОДЕРЖАНИЕ

- 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы

Учебная дисциплина ОПЦ.10. Компьютерная графика является вариативной частью общепрофессионального цикла. В ходе преподавания учебной дисциплины осуществляются межпредметные связи с профессиональными модулями ПМ.01. Разработка технического задания на продукт графического дизайна, ПМ.02. Создание графических дизайн-макетов.

Учебная дисциплина ОПЦ.10. Компьютерная графика обеспечивает формирование профессиональных и общих компетенций по специальности 54.01.20 Графический дизайнер. Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии компетенций ОК 01, ОК 02, ОК 09, ПК 2.3, ПК 2.4,

1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины

Код ПК, ОК	Умения	Знания
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.	Создавать и обрабатывать компьютерную графику оптимальным способом.	Базовые понятия и виды компьютерной графики. Цветовые модели, применяемые в различных видах компьютерной графики. Алгоритмы и типы сжатия графических изображений.
ОК 02. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.	Работать с основными двумерными трехмерными графическими редакторами.	Основы компьютерного моделирования. Особенности и области применения изучаемых программных продуктов.
ОК 09. Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.	Проектировать дизайн веб-страниц соответствии с техническим заданием, используя технологии проектирования сайтов.	Основы веб-дизайна.
ПК 2.3 Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания.		
ПК 2.4 Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета		

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	108
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	108
в том числе:	
теоретическое обучение	40
практические занятия лабораторные работы	68
Самостоятельная работа обучающегося (всего)	-
<i>Промежуточная аттестация проводится в форме дифференцированного зачета (4 семестр)</i>	

другие формы контроля (3 семестр)

2.2. Примерный тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем в часах	Коды компетенций, формирование которых способствует элемент программы
1	2	3	4
Введение	Инструктаж по охране труда и пожарной безопасности. Предмет, задачи и цели дисциплины. Порядок изучения и взаимосвязь с другими дисциплинами учебного плана	1	ОК 01, ОК 03, ОК 09, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 2.1, ПК 3.2
Векторная и растровая графика			
Тема 1 Введение в компьютерную графику	Содержание учебного материала		
	Применение компьютерной графики. Графические редакторы. Векторная и растровая графика	3	ОК 01, ОК 03, ОК 09, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 2.1, ПК 3.2
	Практическая работа № 1 Применение компьютерной графики Практическая работа № 2 Графические редакторы. Практическая работа № 3 Векторная и растровая графика	9	ОК 01, ОК 03, ОК 09, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 2.1, ПК 3.2
Тема 1.2 Растровая графика	Содержание учебного материала		
	Изучение программы Paint.net Способы выделения областей изображения Работа со страницами документа. Работа со слоями. Работа с текстом в Paint.net Ретуширование изображений Импортирование и экспортирование текстовых файлов. Форматирование символов и абзацев. Моделирование объектов. Специальные методы. Работа с графическими объектами. Создание иллюстраций. Создание и применение цветов. Печать публикации.	10	
	Практическая работа №4 Изучение интерфейса программы. Настройки инструментов.	12	ОК 01- ОК 07, ОК 09 - ОК 11

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем в часах	Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы
	<p>Практическая работа № 5 Работа с фильтрами. Работа с инструментами выделения областей изображения</p> <p>Практическая работа № 6 Работа с градиентом. Создание узоров. Работа с параметрами инструмента «Кисть»</p> <p>Практическая работа № 7 Работа с галереей фильтров. Использование инструментов коррекции изображения.</p> <p>Практическая работа № 8 Способы тонирования изображений. Ретуширование фотографий. Использование маски слоя.</p> <p>Практическая работа № 9 Векторные возможности Paint.net. Формирование художественных эффектов текста.</p>		
Тема 1.3. Векторная графика Inkscape	<p>Содержание учебного материала</p> <p>Особенности интерфейса Inkscape. Преобразование объектов. Инструменты свободного рисования. Работа с кривыми. Работа с текстом. Способы окрашивания объектов. Работа с растровыми изображениями. Работа со слоями.</p>	10	ОК 01- ОК 07, ОК 09 - ОК 11
	<p>Практическая работа №10 Изучение интерфейса программы. Настройка интерфейса программы. Настройки инструментов.</p> <p>Практическая работа №11 Работа с объектами.</p> <p>Практическая работа № 12 Создание различных форм текстовых и графических фреймов. Работа со слоями и цветом.</p> <p>Практическая работа № 13 Размещение текста и графики во фреймы. Оформление эпиграфа,</p>	23	ОК 01- ОК 07, ОК 09 - ОК 11

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем в часах	Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы
	примечания, аннотаций. Буквицы. Цветной и оттененный текст. Книжная верстка. Заставки и концовки. Практическая работа №14 Трассировка. Практическая работа № 15 Создание простых фигур, логотипов, эмблем. Практическая работа № 16 Обтравочная маска и маска непрозрачности. Практическая работа № 17 Создание различных объектов. Комбинирование и моделирование объектов.		
Тема 1.4 Введение в верстку.	Содержание учебного материала		
	Введение в верстку. Виды и типы верстки, краткая история издательского дела и печати Информационные технологии в верстке, настольные издательские системы, редакторы	8	
	Практическая работа № 18 Журнальная верстка. Заверстка иллюстраций. Оформление текста в несколько колонок. Практическая работа № 19 Газетная верстка, работа с многоколонным текстом. Заголовки. Подписи. Рамки, линейки. Оформление рекламы.	6	
Тема 1.5 Верстка разворота	Содержание учебного материала		
	Особенности верстки. Задаваемые параметры разворота в Inkscape, формат, колонки, поля	6	
	Практическая работа № 20 Монтаж и врезки в развороте, порядок расположения объектов Практическая работа № 21 Сетка для верстки. Размещение фреймов по сетке	6	

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем в часах	Коды компетенций, формирование которых способствует элемент программы
Тема 1.6 Верстка многостраничных изданий	Содержание учебного материала		
	Навигация по макету многостраничного издания	2	
	Практическая работа № 22 Шаблон-страницы в Inkscape: для многостраничных изданий Практическая работа № 23 Шаблон-страницы в Inkscape: связанные фреймы Практическая работа № 24 Шаблон-страницы в Inkscape: колонтитулы Практическая работа № 25 Шаблон-страницы в Inkscape: автоматическая нумерация страниц	12	
	Итого:	108	
	лекции	40	
	практические занятия	68	

При реализации дисциплины организуется практическая подготовка путем проведения практических и лабораторных занятий, предусматривающих участие обучающихся в выполнении отдельных элементов работ, связанных с будущей профессиональной деятельностью (68 часов).

Практическая подготовка при изучении дисциплины реализуется непосредственно в колледже.

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

В рамках смешанного обучения при изучении дисциплины может быть использовано электронное обучение, дистанционные образовательные технологии. С этой целью задействуются электронные образовательные ресурсы платформ:

Moodle - адрес в сети «Интернет»: <https://lpgk-online.ru/>;

Discord - адрес в сети «Интернет»: <https://discord.com/>.

3.1. Для реализации программы учебной дисциплины предусмотрены следующие специальные помещения:

Лаборатория "Мультимедийных технологий", оснащенная:

Рабочее место преподавателя: персональный компьютер, МФУ. Проектор. Экран. Доска. Звуковая система.

Рабочие места обучающихся по количеству обучающихся: компьютеры, компьютерные мышки, столы, стулья.

Графические планшеты.

Корзина для мусора,

Коврик для резки.

Учебно-методический комплекс дисциплины

Аптечка первой медицинской помощи.

Огнетушитель.

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации имеет печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы, рекомендуемые для использования в образовательном процессе

3.2.1. Электронные издания (интернет-ресурсы)

1. Аксёнова, Н. А. Компьютерная графика : учебно-методическое пособие / Н. А. Аксёнова, А. В. Воруев, О. М. Демиденко. — Гомель : ГГУ имени Ф. Скорины, 2023. — 130 с. — ISBN 978-985-577-917-0. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/329723> (дата обращения: 23.04.2024). — Режим доступа: для авториз. пользователе
2. Компьютерная графика : методические указания / составители А. Б. Байрамов, Н. В. Плясунов. — Санкт-Петербург : СПбГУ ГА им. А.А. Новикова, 2023. — 174 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/342980> (дата обращения: 23.04.2024). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
3. Сальникова, В. В. Компьютерная графика : учебное пособие / В. В. Сальникова, Д. В. Третьяков. — Санкт-Петербург : ПГУПС, 2023. — 67 с. — ISBN 978-5-7641-1810-9. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/355091> (дата обращения: 23.04.2024). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

3.2.2. Дополнительная литература

1. Боресков, А. В. Компьютерная графика: учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 219 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11630-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/542797> (дата обращения: 23.04.2024).

2. Колошкина, И. Е. Компьютерная графика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / И. Е. Колошкина, В. А. Селезнев, С. А. Дмитроченко. — 4-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 237 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-17739-8. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/533640> (дата обращения: 23.04.2024).
3. Немцова, Т. И. Компьютерная графика и web-дизайн : учебное пособие / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин ; под ред. Л.Г. Гагариной. — Москва : ФОРУМ : ИНФРА-М, 2024. — 400 с. + Доп. материалы [Электронный ресурс]. — (Высшее образование). - ISBN 978-5-8199-0703-0. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/2111907> (дата обращения: 23.04.2024). — Режим доступа: по подписке.

Электронно-библиотечные системы:

1. ЭБС «Университетская библиотека онлайн». Форма доступа: <https://biblioclub.ru>
2. ЭБС «Лань». Форма доступа: <https://e.lanbook.com/>
3. ЭБС «ЮРАЙТ». Форма доступа: <https://urait.ru/>
4. ЭБС «Знаниум». Форма доступа: <https://znanium.com/>
5. ЭБС «Кнорус». Форма доступа: <https://book.ru/>

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

<i>Результаты обучения</i>	<i>Критерии оценки</i>	<i>Методы оценки</i>
знания:		
базовые понятия виды компьютерной графики; цветовые модели, применяемые различных видах компьютерной графики; алгоритмы и типы сжатия графических изображений; основы компьютерного моделирования; особенности и области применения изучаемых программных продуктов;	Демонстрировать знание основных приемов художественного проектирования эстетического облика среды, принципов и законов композиции, средства композиционного формообразования, принципов сочетания цветов, приемов светового решения в дизайне. Основные приемы художественного проектирования эстетического облика среды; Принципы и законы композиции; средства композиционного формообразования: пропорции, масштабность, ритм, контраст и нюанс	Устный опрос, тестирование, оценка результата выполнения практических работ, дифференцированный зачет
умения:		
создавать обрабатывать компьютерную графику оптимальным способом; работать с основными двумерными	Создавать эскизы и наглядные изображения объектов дизайна с использованием художественных средств композиции, цветоведения, светового дизайна	Оценка результатов выполнения практической работы Экспертное наблюдение за ходом выполнения практической работы

<p>трехмерными графическими редакторами; проектировать дизайн веб-страниц соответствии техническим заданием, используя технологии</p>	<p>с учетом перспективы и визуальной особенности среды в соответствии с заданием. Создавать эскизы и наглядные изображения объектов дизайна; Использовать художественные средства композиции, цветоведения, светового дизайна для решения задач дизайнерского проектирования.</p>	
---	---	--

Оценочные средства для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине представлены в фондах оценочных средств.