

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
УФИМСКИЙ ХУДОЖЕСТВЕННО-ГУМАНИТАРНЫЙ КОЛЛЕДЖ

РЕКОМЕНДОВАНО
Методическим объединением
Протокол № 4 от «14» 01. 2021
Председатель МО [подпись] Ю.Л.Луценко

УТВЕРЖДАЮ
Директор ГБПОУ УХГК
[подпись] А.Ч.Гайсин
«14» 01 2021 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
ОП.10. Компьютерная графика

по программам подготовки квалифицированных рабочих,
служащих профессии СПО

54.01.20 Графический дизайнер
со сроком обучения 1 год 10 месяцев
на 20____ – 20____ учебный год

Уфа

2021

Рабочая программа учебной дисциплины Рисунок разработана на основе
Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального
образования (далее – ФГОС СПО) по профессии **54.01.20 Графический дизайнер.**

Организация-разработчик: ГБПОУ Уфимский художественно-гуманитарный колледж

Разработчик: Ефремова Алла Ильдаровна, преподаватель высшей категории

Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение

Уфимский художественно-гуманитарный колледж

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	стр. 4
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	5
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	10
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	11
5. ЛИСТ ИЗМЕНЕНИЙ И ДОПОЛНЕНИЙ, ВНЕСЕННЫХ В ПРОГРАММУ	14

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОП.10. Компьютерная графика

1.1. Область применения программы

Рабочая образовательная программа учебной дисциплины - является частью основной образовательной программы подготовки квалифицированных рабочих, служащих по профессии СПО

54.01.20 Графический дизайнер

1.2. Место дисциплины в структуре программы подготовки квалифицированных рабочих, служащих:

Дисциплина общепрофессионального цикла программ подготовки квалифицированных рабочих, служащих СПО

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

В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь:

- пользоваться терминологией компьютерной графики;
- классифицировать форматы растровой и векторной графики;
- определять визуально тип изображения (векторный, растровый);
- использовать графические редакторы для создания и редактирования изображений в векторных и растровых форматах;
- выполнять монтаж и цветотоновую коррекцию изображений;
- выполнять ретуширование фотографий.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать:

- методы представления графических изображений;
- методы формирования цветовых оттенков;
- способы создания и редактирования контурных рисунков;
- специальные эффекты в векторных и растровых редакторах;
- особенности работы с текстом в графических редакторах;
- особенности работы в редакторе растровой графики;
- способы обработки фотографий.

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен обладать общими и профессиональными компетенциями:

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 осознанно поведение на основе традиционных общественных ценностей.

ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.

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.

ПК 1.1 Осуществлять сбор, систематизацию и анализ данных необходимых для разработки технического задания дизайн-продукта.

ПК 1.2 Определять выбор технических и программных средств для разработки дизайн-макета с учетом их особенностей использования.

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 основании технического задания.

ПК 2.3 Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания.

ПК 2.4 Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета.

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.

ПК 4.1 Анализировать современные тенденции в области графического дизайна для их адаптации и использования в своей профессиональной деятельности.

1.4. Количество часов на освоение программы дисциплины:

максимальной учебной нагрузки обучающегося 115 часов, в том числе:

обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося 76 часов;

самостоятельной работы обучающегося 39 часов.

Итоговая аттестация в форме дифференцированного зачета

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	<i>115</i>
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	<i>76</i>
в том числе:	
практические занятия	<i>53</i>
Самостоятельная работа обучающегося (всего)	<i>39</i>
в том числе:	
тематика внеаудиторной самостоятельной работы	<i>39</i>
Итоговая аттестация в форме дифференцированного зачета	

3.2. Рабочий тематический план и содержание учебной дисциплины
Компьютерная графика

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа (проект)	Объем часов	Осваиваемые элементы компетенций	Уровень освоения		
Раздел 1. Основы графического дизайна в компьютерной графике						
Тема 1.1. Основы композиции	Содержание учебного материала	3	ОК 01, ОК 11, ПК 3.2, ПК 4.1, ПК 4.3	1		
	1 Дизайн, общие понятия	1				
	2 Специфика зрительного восприятия	1				
	3 Композиция материала	1				
	Практическая работа	5				
	1 Зарисовки оптических иллюзий	1				
	2 Симметрия-асимметрия	1				
	3 Пропорции. Масштабность	1				
	4 Контраст и нюанс	1				
	5 Ритм и орнамент	1				
Тема 1. 2. Шрифты и верстка	Содержание учебного материала	4	ОК 01, ОК 02, ОК 04, ОК 05, ОК 09, ОК 10, ОК 11, ПК 2.2	2		
	4 Архитектура шрифта	1				
	5 Верстка	1				
	6 Размещение иллюстраций	1				
	7 Деловая графика	1				
	Практическая работа	16				
	6 Алфавитное письмо	1				
	7 Современные стилизации шрифтов	1				
	8 Гарнитурные начертания	1				
	9 Классификация шрифтов, принятая в русско- и англоязычной литературе	1				
	10 Тип шрифта	1				
	11 Цвет шрифта и контрастность	1				
	12 Межбуквенные просветы	1				
	13 Спуск полос	1				
	14 Технические требования к верстке	1				
	15 Виды иллюстративной верстки	1				
	16 Правила заверстки	1				
	17 Размещение иллюстраций	1				
	18 Принципы обтекания	1				
19 Диаграммы	1					

	20	Таблицы	1		
	21	Презентации	1		
Тема 1.3. Основы цветоведения	Содержание учебного материала		2		1
	8	Природа цвета	1		
	9	Особенности восприятия цветов	1		
	Практическая работа		4		
	22	Классификация цветов	1		
	23	Смешение цветов	1		
	24	Физиологические реакции человека на цвет	1		
	25	Цветовые ассоциации в современной культуре	1		
Тема 1.4. Дизайн печатной продукции	Содержание учебного материала		2	ОК 01-11, ПК1.1-1.3, ПК2.2	1
	10	Дизайн представительской продукции	1		
	11	Дизайн книжного издания	1		
	Практическая работа		10		
	26	Элементы фирменного стиля	1		
	27	Визитные карточки	1		
	28	Фирменные бланки	1		
	29	Конверты	1		
	30	Факсимильные сообщения	1		
	31	Фирменные папки	1		
	32	Выбор формата	1		
	33	Модульная сетка	1		
	34	Макет издания	1		
	35	Специальные правила верстки для различных элементов книги	1		
	Самостоятельная работа при выполнении домашних заданий по разделу 1		19		
	Примерная тематика внеаудиторной самостоятельной работы:				
	1	Эргономика	1		
	2	Зрительное восприятие	1		
	3	Зарождение письменности	1		
4	История шрифта	1			
5	Верстка	1			
6	Каллиграфия	1			
7	Книжная графика	1			
8	История книги	1			
9	Золотое сечение	1			
10	Метод «двойного квадрата»	1			
11	«Кривая жизни» Гете	1			
12	Стилизация шрифтов	1			
13	Символика цвета	1			
14	История орнамента	1			
15	Схемы построения орнамента	1			
16	Форматы книг, бумаги	1			
17	Модульная сетка Э. Дея	1			

	18	Элементы книги	1		
	19	Фирменный стиль	1		
Раздел 2. Компьютерная графика					
Тема 2. 1. Понятие компьютерной графики	Содержание учебного материала		4	ОК 01-11, ПК1.1-1.3, ПК3.2	2
	12	Растровая графика	1		
	13	Форматы растровой графики	1		
	14	Векторная графика	1		
	15	Форматы векторной графики	1		
	Практическая работа		3		
	36	Сохранение документа в векторном формате	1		
	37	Сохранение документа в растровом формате	1		
	38	Импорт. Экспорт	1		
Тема 2. 2. Компьютеры и оборудование для «настольного издательства»	Содержание учебного материала		2	ОК 01-11, ПК1.1-1.3, ПК2.2	2
	16	Аппаратные средства	1		
	17	Цифровые печатные машины	1		
	Практическая работа		2		
	40	Настройка периферийных устройств	1		
	41	Фотографирование	1		
Тема 2. 3. Программное обеспечение для компьютерного дизайна	Содержание учебного материала		3	ОК 01-11, ПК1.1-1.3, ПК2.2	2
	18	Редактор растровых изображений	1		
	19	Редактор векторных изображений	1		
	20	Работа с текстом	1		
	Практическая работа		9		
	42	Фотоколлаж	1		
	43	Фотомонтаж	1		
	44	Контуры и фигуры	1		
	45	Геометрические преобразования	1		
	46	Текст и контуры	1		
	47	Заливка и обводки	1		
	48	Организация объектов	1		
	49	Спецэффекты	1		
	50	Трехмерное моделирование	1		
Тема 2. 4. Цветовая коррекция и цветоделение	Содержание учебного материала		3	ОК 01-11, ПК1.1-1.3, ПК2.2	2
	21	Запись цвета в файл	1		
	22	Цветовая коррекция изображения	1		
	23	Цветоделение	1		

Практические занятия		3		
52	Перевод из режима RGB в CMYK	1		
53	Коррекция цвета с помощью специального оборудования	1		
53	Цветоделение на шесть красок			
Самостоятельная работа обучающихся при выполнении домашних заданий по разделу 2 Тематика внеаудиторной самостоятельной работы:		20		
20	Виды графики в технике и искусстве	1		
21	Книжные и журнальные форматы	1		
22	Понятие «растр» и «вектор»	1		
23	Adobe Photoshop	1		
24	Adobe Illustrator	1		
25	Adobe InDesig	1		
26	Corel DRAW	1		
27	Метафайлы	1		
28	История растровых форматов	1		
29	История векторных форматов	1		
30	Архитектура компьютера	1		
31	Процессор и память	1		
32	Устройства ввода/вывода	1		
33	Сканеры	1		
34	Принтеры	1		
35	Цифровые печатные машины	1		
36	Расходные материалы принтера	1		
37	Цветовые модели	1		
38	Цветовой профиль	1		
39	Санитарно-гигиенические и эргономические требования к печатной продукции для детей и подростков	1		
Всего		115		

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация программы дисциплины требует наличия учебного кабинета «Компьютерная графика»

Оборудование учебного кабинета:

- стол преподавателя (1);
- классная доска (1);
- шкаф для метод материала (1)
- стул преподавателя (1)
- стулья ученические (16);
- количество посадочных мест (16).

Технические средства обучения: компьютеры, проектор с функцией интерактивной доски, экран, принтер, сканер, цифровая камера, программное обеспечение (Adobe Photoshop, Corel Draw).

3.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень рекомендуемых учебных изданий, дополнительной литературы

Основные источники:

1. Информационные технологии в профессиональной деятельности дизайнера Ёлочкин М.Е. – М.: Академия, 2015.
2. Информационные технологии в профессиональной деятельности дизайнера: учеб. пособие для студентов учреждений сред. проф. образования / М.Е. Ёлочкин. – М. : Издательский центр «Академия», 2015.

Дополнительные источники:

1. Допечатная подготовка. Учебный курс (+CD) / Т. Иванова. – СПб.: Питер, 2014.
2. Тимофеев Г.С., Тимофеева Е.В. Графический дизайн. Серия «Учебный курс». Ростов н/Д: Феникс, 2015.- 320 с.
3. Балухта К.В. Техника рисунка / К.В. Балухта. – М.: Эксмо, 2016. – 480 с. – (Компьютер вместо кисточки).
4. Подосенина Т.А. Искусство компьютерной графики для школьников. – СПб.: БХВ-Петербург, 2014. – 240 с.
5. Куприянов Н.И. рисуем на компьютере: Word, Photoshop, CorelDRAW, Flash. – СПб.: Питер, 2015. – 128 с.
6. Эффективная работа: трюки и эффекты в CorelDraw 11(+CD) / Ю.А. Гурский, И.В. Гурская, А.В. Жвалевский. – СПб.: Питер, 2014 – 495 с.
7. Эффективная работа: Photoshop 7. Трюки и эффекты (+CD) / Ю. Гурский, Г. Корабельникова. – СПб.: Питер, 2014 – 464 с.
8. <http://www.grafgir.ru/page3.html> Компьютерная графика
9. <http://render.ru/> информационный российский ресурс по компьютерной графике и 3D технологиям

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Контроль и оценка результатов освоения дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий и лабораторных работ, тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов, исследований.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
– пользоваться терминологией компьютерной графики;	<i>Тестирование</i>
– классифицировать форматы растровой и векторной графики;	<i>Практическая работа Самостоятельная работа</i>
– определять визуально тип изображения (векторный, растровый);	<i>Тестирование Самостоятельная работа</i>
– использовать графические редакторы для создания и редактирования изображений в векторных и растровых форматах;	<i>Практическая работа</i>
– выполнять монтаж и цветотонную коррекцию изображений;	<i>Практическая работа Тестирование Самостоятельная работа</i>
– выполнять ретуширование фотографий.	<i>Практическая работа</i>
– методы представления графических изображений;	<i>Тестирование Самостоятельная работа</i>
– методы формирования цветовых оттенков;	<i>Практическая работа</i>
– способы создания и редактирования контурных рисунков;	<i>Практическая работа Самостоятельная работа</i>
– специальные эффекты в векторных и растровых редакторах;	<i>Практическая работа Самостоятельная работа</i>
– особенности работы с текстом в графических редакторах;	<i>Практическая работа Самостоятельная работа</i>
– особенности работы в редакторе растровой графики;	<i>Практическая работа Самостоятельная работа</i>
– способы обработки фотографий.	<i>Практическая работа Тестирование Самостоятельная работа</i>

Контроль формируемых общих и профессиональных компетенций

Результаты (освоенные общие компетенции)	Основные показатели оценки результата	Формы и методы контроля и оценки
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.	<ul style="list-style-type: none"> – демонстрация интереса к будущей профессии; – портфолио учащегося; – участие в студенческих олимпиадах, научных конференциях 	Наблюдение; мониторинг, оценка содержания портфолио учащегося
ОК 02. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.	<ul style="list-style-type: none"> – выбор и применение методов и способов решения профессиональных задач; – оценка эффективности и качества выполнения профессиональных задач; – обоснование выбора, применения методов и способов решения профессиональных задач; 	Мониторинг и рейтинг выполнения работ на учебной и производственной практике.
ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.	<ul style="list-style-type: none"> – решение стандартных и нестандартных профессиональных задач на этапе композиционного построения, подготовки изделия; – нахождение компромиссных решений; 	Практические работы и решение нестандартных ситуаций; наблюдение и оценка: на практических занятиях, при выполнении работ по производственной практике
ОК 04. Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.	<ul style="list-style-type: none"> – взаимодействие с учащимися, преподавателями и руководителями практик в ходе обучения и практики; – умение работать в группе; – умение общаться с потребителями с учетом индивидуальных потребностей индивидуума; 	Наблюдение и оценка: на практических занятиях, при выполнении курсового проекта, работ по производственной практике, использование электронных источников.
ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста.	<ul style="list-style-type: none"> – наличие лидерских качеств; – участие в студенческом самоуправлении; – участие спортивно и культурно-массовых мероприятиях 	Наблюдение и оценка: на практических занятиях, при выполнении курсового проекта, работ по производственной практике, использование электронных источников

		источников.
ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанно поведение на основе традиционных общественных ценностей.	<ul style="list-style-type: none"> - выбор тем в работе; - участие в конференциях; - активная позиция в общественной жизни 	Наблюдение и оценка: на практических занятиях, при выполнении курсового проекта, работ по производственной практике
ОК 07. Содействие сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.	<ul style="list-style-type: none"> - поведение в кабинете компьютерной графики; - владение персональным компьютером, периферийной техникой - соблюдение техники безопасности - разрабатывать изделия согласно санитарно-гигиеническим и эргономическим требованиям к печатной продукции для детей и подростков 	Наблюдение и оценка: на практических занятиях, при выполнении курсового проекта, работ по производственной практике
ОК 09. Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.	<ul style="list-style-type: none"> - владеть персональным компьютером и прикладными программными продуктами; - демонстрация навыков использования информационно-коммуникационных технологий в профессиональной деятельности. 	Наблюдение и оценка навыков работы: на практических занятиях, при выполнении работ на производственной практике; при выполнении курсового проекта
ОК 10. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.	<ul style="list-style-type: none"> - использовать на практике и в обучении литературу (источники информации) на иностранных языках; - использовать интерфейс программного обеспечения на английском языке 	Наблюдение и оценка: на практических занятиях, при выполнении курсового проекта, работ по производственной практике, использование электронных источников.
Результаты (освоенные профессиональные компетенции)	Основные показатели оценки результата	Формы и методы контроля и оценки
ПК 1.1 Осуществлять сбор, систематизацию и анализ данных необходимых для разработки технического задания дизайн-продукта.	- использует различные способы разработки дизайн-продуктов (векторная, растровая графика)	Наблюдение и оценка навыков работы: на практических занятиях

ПК 1.2 Определять выбор технических и программных средств для разработки дизайн-макета с учетом их особенностей использования.	- выбор технических средств, программного обеспечения для выполнения задачи	Наблюдение и оценка навыков работы: на практических занятиях
ПК 2.1 Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания	- выполнять практические задания в отведенный срок на качественном уровне согласно техническому заданию	Наблюдение и оценка навыков работы: на практических занятиях
ПК 2.2 Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основании технического задания.	- выполнять практические задания согласно разработанной композиции в материале согласно требованиям безопасности	Наблюдение и оценка навыков работы: на практических занятиях
ПК 2.3 Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания.	- рисовать по памяти и представлению; - разрабатывать макет с использованием техники, программного обеспечения с учетом правил набора и верстки	Наблюдение и оценка навыков работы: на практических занятиях, семинарах, защитах проектов
ПК 2.4 Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета.	- представление проекта в виде презентации - защита дизайн-макета на аудиторию	Наблюдение и оценка навыков работы: на практических занятиях, семинарах, конференциях
ПК 3.1 Выполнять настройку технических параметров печати (публикации) дизайн-макета.	- настраивать технические параметры программного обеспечения - настраивать компьютерное оборудование для выполнения дизайн-проекта	Наблюдение и оценка навыков работы: на практических занятиях
ПК 3.2 Оценивать соответствие готового дизайн-продукта требованиям качества печати (публикации).	- выполнять оценку качества печати, верстки, брошюровки	Наблюдение и оценка навыков работы: на практических занятиях
ПК 3.3 Осуществлять сопровождение печати.	- подготовка проекта к печати - сохранение файла - определение параметров печати	Наблюдение и оценка навыков работы: на практических занятиях
ПК 4.1 Анализировать современные тенденции в области графического дизайна для их адаптации и использования в своей профессиональной деятельности.	- использование современных тенденций в разработке дизайн-проектов	Наблюдение и оценка навыков работы: на практических занятиях

**5. ЛИСТ ИЗМЕНЕНИЙ И ДОПОЛНЕНИЙ, ВНЕСЕННЫХ
В РАБОЧУЮ ПРОГРАММУ**

Изменение №1 от _____ г. стр. _____	
БЫЛО:	СТАЛО:
Основание:	
Подпись лица внесшего изменения _____	Ефремова А.И.