

Автономная некоммерческая профессиональная образовательная
организация «Кооперативный техникум Тамбовского облпотребсоюза»

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОП.12. КОМПЬЮТЕРНЫЙ ДИЗАЙН

**Специальность: 09.02.04 Информационные системы
(по отраслям)**

Тамбов, 2016

Рассмотрено и одобрено на заседании цикловой комиссии математических, общих естественно-научных дисциплин и физической культуры
Протокол № 1 от «31» августа 2016 г.
Председатель цикловой комиссии Зайцева Л.А. Зайцева

«УТВЕРЖДАЮ»
Заместитель директора
по учебно-воспитательной работе
И.В. Алдашкина
«31» августа 2016 г.

Рассмотрено и одобрено на заседании цикловой комиссии математических, общих естественно-научных дисциплин и физической культуры
Протокол № 1 от «31» августа 2017 г.
Председатель цикловой комиссии Зайцева Л.А. Зайцева

«УТВЕРЖДАЮ»
Заместитель директора
по учебно-воспитательной работе
И.В. Алдашкина
«31» августа 2017 г.

Рассмотрено и одобрено на заседании цикловой комиссии математических, общих естественно-научных дисциплин и физической культуры
Протокол № 1 от «31» августа 2018 г.
Председатель цикловой комиссии Зайцева Л.А. Зайцева

«УТВЕРЖДАЮ»
Заместитель директора
по учебно-воспитательной работе
И.В. Алдашкина
«31» августа 2018 г.

Рассмотрено и одобрено на заседании цикловой комиссии математических, общих естественно-научных дисциплин и физической культуры
Протокол № 1 от «31» августа 2019 г.
Председатель цикловой комиссии _____ Л.А. Зайцева

«УТВЕРЖДАЮ»
Заместитель директора
по учебно-воспитательной работе
_____ И.В. Алдашкина
«31» августа 2019 г.

Рассмотрено и одобрено на заседании цикловой комиссии математических, общих естественно-научных дисциплин и физической культуры
Протокол № 1 от «31» августа 2020 г.
Председатель цикловой комиссии _____ Л.А. Зайцева

«УТВЕРЖДАЮ»
Заместитель директора
по учебно-воспитательной работе
_____ И.В. Алдашкина
«31» августа 2020 г.

Рабочая программа учебной дисциплины **Компьютерный дизайн** разработана на основе вариативной части Федерального государственного образовательного стандарта (далее – ФГОС) по специальностям среднего профессионального образования (далее - СПО), специальности **09.02.04 Информационные системы (по отраслям)**.

Организация-разработчик: АНПОО «Кооперативный техникум Тамбовского облпотребсоюза»

Разработчик: Федотова Анна Юрьевна, преподаватель математики, информатики и информационных технологий АНПОО «Кооперативный техникум Тамбовского облпотребсоюза».

Рецензенты:

И.В. Анашкина - преподаватель математики и информатики высшей квалификационной категории АНПОО «Тамбовский колледж социокультурных технологий».

Кутакова Е.В., преподаватель математики, информатики и информационных технологий АНПОО «Кооперативный техникум Тамбовского облпотребсоюза».

РЕЦЕНЗИЯ

на рабочую программу
по дисциплине «Компьютерный дизайн»
для специальности 09.02.04 Информационные системы (по отраслям)
преподавателя АНПОО «Кооперативный техникум Тамбовского
облпотребсоюза»

Федотовой А. Ю.

Рабочая программа учебной дисциплины разработана на основе вариативной части Федерального государственного образовательного стандарта (ФГОС) по специальности среднего профессионального образования (СПО) 09.02.04 Информационные системы (по отраслям).

Рабочая программа предусматривает изучение следующих тем: «Основы компьютерной графики», «Работа с графическим редактором Adobe Photoshop», «Работа с программой CorelDraw», «Работа с 3D графикой», «Анимация», «WEB-дизайн».

Программа дисциплины рассчитана на приобретение базовых знаний в компьютерной графике, а также на освоение последних версий популярных графических пакетов. Изложение теоретического материала, содержание практических работ предполагает соответствие профессиональным требованиям к специалистам в области компьютерных технологий.

Все темы курса рабочей программы представлены достаточно полно, продумана система практических занятий, формы и методы самостоятельной работы, указана учебная литература.

В целом рабочая программа, разработанная преподавателем Федотовой А.Ю., соответствует курсу изучаемой дисциплины и может быть использована в практической работе.

Рецензент:

Преподаватель математики и информатики высшей
квалификационной категории АНПОО «Тамбовский колледж
социокультурных технологий»



/Анашкина И. В./

РЕЦЕНЗИЯ

на рабочую программу по дисциплине

Компьютерный дизайн

для специальности 09.02.04 Информационные системы (по отраслям)
*преподавателя АНПОО СПО Кооперативный техникум Тамбовского
облпотребсоюза Федотовой А. Ю.*

Рабочая программа учебной дисциплины Компьютерный дизайн разработана на основе вариативной части Федерального государственного образовательного стандарта (ФГОС) по специальности среднего профессионального образования (СПО) 09.02.04 Информационные системы (по отраслям).

Программа дисциплины составлена в соответствии с потребностями инновационной экономики Тамбовской области и перспективами развития потребительской кооперации.

Учебный материал рабочей программы охватывает изучение следующих тем: «Основы компьютерной графики», «Работа с графическим редактором Adobe Photoshop», «Работа с программой CorelDraw», «Работа с 3D графикой», «Анимация», «WEB-дизайн».

Программа дисциплины предусматривает изучение и применение на практике новых технологий в области цифровых изображений. Изложение теоретического материала, содержание практических занятий предполагает соответствие профессиональным требованиям к специалистам в области компьютерных технологий.

В рабочей программе достаточно полно представлены все темы курса, продумана система практических заданий, формы и методы самостоятельной работы, указана учебная литература.

Рабочая программа, разработанная преподавателем Федотовой А.Ю., может быть использована в практической работе.

Рецензент:

**преподаватель информатики и информационных технологий АНПОО
СПО Кооперативный техникум Тамбовского облпотребсоюза,**



Кутакова Е.В.

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	стр. 4
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	5
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	9
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	11
5. ФОРМИРОВАНИЕ ОБЩИХ И ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ ПО ДИСЦИПЛИНЕ	13

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ИЗ ВАРИАТИВНОЙ ЧАСТИ

Компьютерный дизайн

1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа учебной дисциплины является вариативной частью основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности СПО **09.02.04 Информационные системы (по отраслям)**.

Рабочая программа учебной дисциплины может быть использована для изучения компьютерного дизайна в учреждениях среднего профессионального образования, реализующих федеральный компонент государственного образовательного стандарта среднего (полного) общего образования в рамках профессионального цикла.

1.2. Место учебной дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы:

Дисциплина входит в профессиональный цикл «Общепрофессиональные дисциплины (ОП).

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

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен *уметь*:

инсталлировать программу Adobe Photoshop и CorelDraw; использовать палитру инструментов для создания и редактирования изображения; применять цвета и заливки; применять различные настройки программы, каналы и цветовые модели; работать со слоями; выполнять тоновую и цветовую коррекцию, ретушировать изображения; создавать монтаж, работать с фрагментами изображения, применять художественные и штриховые фильтры; подготавливать графические изображения для Web-страниц; выполнять импорт и экспорт изображений из одних графических форматов в другие; выполнять печать подготовленного документа.

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен *знать*:

назначение графических пакетов, различия между программами векторной и точечной графики; интерфейс программы Adobe Photoshop; назначение палитр и основных компонент; цветовые модели и их применение; основные инструменты рисования и заливки; разнообразие фильтров и каналов; интерфейс программы CorelDraw и назначение панелей; основные приемы работы с программой CorelDraw.

1.4. Рекомендуемое количество часов на освоение примерной программы учебной дисциплины:

максимальной учебной нагрузки обучающегося 120 часов, в том числе:
обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося 80 часов;
самостоятельной работы обучающегося 40 часов.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	120
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	80
в том числе:	
лабораторные работы	-
практические занятия	44
контрольные работы	-
Самостоятельная работа обучающегося (всего)	40
в том числе:	
внеаудиторная самостоятельная работа	40
Итоговая аттестация в форме	Дифференцированный зачет

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины Компьютерный дизайн

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа (проект) (если предусмотрены)	Объем часов	Уровень освоения
1	2	3	4
Раздел 1. Растровая графика. Adobe PhotoShop		18	
Тема 1.1 Растровая графика. Adobe PhotoShop	Содержание учебного материала	4	1
	Виды компьютерной графики. Цветовые модели. Типы растровых изображений		
	Цвет в дизайне. Принципы построения композиций		
	Практические занятия:	8	
	1. Основные приемы в Photoshop. Выделение областей изображения		
	2. Многослойное изображение, формирование художественных эффектов текста		
	3. Многослойное изображение, формирование художественных эффектов текста		
4. Элементы векторной графики. Художественные фильтры	6		
Самостоятельная работа обучающихся: Кривая Безье и ее свойства Сравнительная характеристика типов изображений Использование точечной и векторной графики в различных графических пакетах Применение графических пакетов для создания документов			
Раздел 2. Векторная графика. CorelDraw		12	
Тема 2.1. Векторная графика. CorelDraw	Содержание учебного материала	2	1
	Понятие векторной графики. Общие принципы работы с программой CorelDraw		
	Практические занятия:	6	
	5. Создание, редактирование и трансформирование примитивов. Создание технической иллюстрации		
	6. Работа с контурами. Использование заливок. Создание рекламной листовки		
	7. Работа с тестовыми объектами. Применение эффектов. Создание буклета	4	
	Самостоятельная работа обучающихся: Установка CorelDRAW. Использование палитры Свойств. Использование свитков Изучение инструмента «Живопись» и его свойств. Процесс макетирования Интерактивная заливка. Дополнительные возможности перетекания текста		
Раздел 3. Трехмерная графика. 3D STUDIO-MAX		28	
\Тема 3.1. Трехмерная графика. 3D STUDIO-MAX	Содержание учебного материала	8	1
	Общее представление о программе 3DSTUDIO-MAX Интерфейс и элементы управления в 3DSTUDIO-MAX		
	Практические занятия:		

	8. Вызов 3DSTUDIO-MAX. Главное окно. Рабочие окна. Размещение рабочих экранов в главном окне	10	
	9. Объекты программы и управление ими		
	10. Построение трехмерных примитивов		
	11. Создание плоских форм		
	12. Построение трехмерных объектов (лофтинг)		
	Самостоятельная работа обучающихся: Снятие и инвертирование выделения. Создание именованного набора объектов. Скрытие объектов. «Замораживание» объектов. Клонирование объекта. Группировка объектов. Вспомогательные объекты. Визуализация объектов в сцене Модифицирование примитивов. Контекстное меню примитива Модифицирование сплайнов. Модифицирование вершин сплайна Элементы управления лофтингом. Модифицирование лофт-объектов Просмотр материалов и карт. Библиотеки материалов	10	
Дифференцированный зачет		2	3
Раздел 4. Анимация. Macromedia Flash		28	
Тема 4.1. Анимация. Macromedia Flash	Содержание учебного материала	8	1
	Знакомство с анимацией. Анимационный документ		
	Виды автоматической анимации. Анимация формы. Анимация движения		
	Символы и библиотеки. Интерактивный фильм		
	Баннеры. Баннерная реклама		
	Практические занятия:	10	
	13. Рисование, работа с цветом. Покадровая анимация		
	14. <i>Использование, экземпляров и символов</i>		
	15. <i>Анимация формы и движения. Управление фильмом</i>		
	16. <i>Использование растровых изображений, звука и видео</i>		
17. <i>Создание баннера</i>			
	Самостоятельная работа обучающихся:	10	
Раздел 5. WEB-дизайн	Содержание учебного материала	10	
Тема 5.1. WEB-дизайн	Основы Web-технологий. Специализация в Web-дизайне		
	Планирование сайта. Основные этапы разработки сайта.		
	Типовые виды сайтов. Файловая структура сайта.		

	Принципы создания главной страницы. Оптимизация web-страниц.		10	
	Проблемы хостинга. Продвижение сайта.			
	Практические занятия:			
	18	Табличная разметка web-страниц. HTML.		
	19	Стилевое оформление web-страниц. CSS		
	20	Оптимизация графических файлов. Создание GIF-анимации в Adobe ImageReady		
	21	Вставка файлов разных видов. Использование МЕТФ-тегов.		
	22	Размещение сайта на бесплатном хосте		
	Самостоятельная работа обучающихся:		10	
	Выполнение домашнего задания Движение в пространстве гипертекста			
Дифференцированный зачет			2	
	Всего		120	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация учебной дисциплины требует наличия лаборатории информационных систем.

Оборудование лаборатории:

- посадочные места по количеству обучающихся;
- рабочее место преподавателя;
- компьютерный комплекс ЭВМ;
- оборудование сетевого соединения;
- вентиляционное оборудование, обеспечивающие комфортные условия проведения занятий;
- мультимедиа проектор.

Технические средства обучения: компьютеры с лицензионным программным обеспечением.

3.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Основные источники:

1. Глушаков С.В., Кнабе Г. А. Компьютерная графика: Учебный курс- М.: «Издательство АСТ» - 2011.- 500с.
2. Немцова Т.И., Назарова Ю.В. Компьютерная графика и web-дизайн. Практикум: учебное пособие/ под ред.Л.Г.Гагариной. – М.:ИД «ФОРУМ»: ИНФРА-М, 2013 – 288с.:ил. – (Профессиональное образование)
3. Компьютерная графика : учебное пособие / сост. И.П. Хвостова, О.Л. Серветник, О.В. Вельц ; Министерство образования и науки Российской Федерации и др. - Ставрополь : СКФУ, 2014. - 200 с. : ил. - Библиогр. в кн. ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=457391>

Дополнительные источники:

1. Котов Ю.В. Как рисует машина, -М., 2009.
2. Корриган Дж. Компьютерная графика. Секреты и решения. -М., 2008.
3. Мак Клеелланд Д. PhotoShop. Библия пользователя. -М., 2010.
4. Николь Н., Альбрехт Р. Графический редактор CorelDraw. -М., 2008.
5. Петров М. Эффективная работа в PhotoShop CS. -М., 2010.
6. Потапкин А.В., Кучвальский Д.Ф. 3D Studio MAX: Практическое пособие. – М.:Эком, 2009. – 480с.
7. Соловьева В.В. Компьютерная графика для художников и дизайнеров. Первое знакомство, -Нальчик, 2009. -19 с.
8. Соловьева В.В., Черкез Г.Б. Компьютерная графика для художников и дизайнеров. История компьютерной графики. -Нальчик, 2009. - 24 с.
9. Соловьева В.В. Компьютерная графика для художников и дизайнеров. Введение в компьютерную графику. -Нальчик, 2008. -16 с.

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Контроль и оценка результатов освоения учебной 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
<p>В результате изучения учебной дисциплины «Компьютерный дизайн» обучающийся должен:</p> <p>уметь</p> <ul style="list-style-type: none">• инсталлировать программу Adobe Photoshop и CorelDraw;• использовать палитру инструментов для создания и редактирования изображения;• применять цвета и заливки;• применять различные настройки программы, каналы и цветовые модели;• работать со слоями;• выполнять тоновую и цветовую коррекцию, ретушировать изображения;• создавать монтаж, работать с фрагментами изображения, применять художественные и штриховые фильтры;• подготавливать графические изображения для Web-страниц;• выполнять импорт и экспорт изображений из одних графических форматов в другие;• выполнять печать подготовленного документа; <p>знать</p> <ul style="list-style-type: none">• назначение графических пакетов, различия между программами	<p>1. Интерпретация результатов наблюдений за деятельностью обучающегося в процессе освоения образовательной программы.</p> <p>2. Текущий контроль в форме:</p> <ul style="list-style-type: none">- защиты практических работ;- контрольных работ по темам разделов дисциплины;- тестирования;- домашней работы;- отчёта по проделанной внеаудиторной самостоятельной работе согласно инструкции (представление пособия, презентации /буклета, информационное сообщение). <p>4. Итоговая аттестация в форме дифференциального зачета.</p>

<p>векторной и точечной графики;</p> <ul style="list-style-type: none">• интерфейс программы Adobe Photoshop; назначение палитр и основных компонент;• цветовые модели и их применение;• основные инструменты рисования и заливки;• разнообразие фильтров и каналов;• интерфейс программы CorelDraw и назначение панелей;• основные приемы работы с программой CorelDraw.	
--	--

5. ФОРМИРОВАНИЕ ОБЩИХ И ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Код компетенции по ФГОС	Содержание компетенции
ОК 1	Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес
ОК 2	Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество
ОК 3	Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность
ОК 4	Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития
ОК 5	Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности
ОК 6	Работать в коллективе и команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями
ОК 7	Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), результат выполнения заданий
ОК 8	Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации
ОК 9	Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности
ПК 1. 1	Собирать данные для анализа использования и функционирования информационной системы, участвовать в составлении отчетной документации, принимать участие в разработке проектной документации на модификацию информационной системы
ПК 1. 2	Взаимодействовать со специалистами смежного профиля при разработке методов, средств и технологий применения объектов профессиональной деятельности
ПК 1. 3	Производить модификацию отдельных модулей информационной системы в соответствии с рабочим заданием, документировать произведенные изменения
ПК 1. 4	Участвовать в экспериментальном тестировании информационной системы на этапе опытной эксплуатации, фиксировать выявленные ошибки кодирования в разрабатываемых модулях информационной системы
ПК 1. 5	Разрабатывать фрагменты документации по эксплуатации информационной системы
ПК 2.1	Участвовать в разработке технического задания.
ПК 2.2	Программировать в соответствии с требованиями технического задания
ПК 2.3	Применять методики тестирования разрабатываемых приложений
ПК 2.4	Формировать отчетную документацию по результатам работ
ПК 2.5	Оформлять программную документацию в соответствии с принятыми стандартами

Наименование разделов и тем	Код формируемых ОК и ПК
Раздел 1. Растровая графика. Adobe PhotoShop	ОК 1-9 ПК 1.1-1.3
Раздел 2. Векторная графика. CorelDraw	ОК 1-9 ПК 1.1-1.3
Раздел 3. Трехмерная графика. 3D STUDIO-MAX	ОК 1-9 ПК 1.1-1.5
Раздел 4. Анимация. Macromedia Flash	ОК 1-9 ПК 1.1-1.5 ПК 2.1
Раздел 5. WEB-дизайн	ОК 1-9 ПК 2.1-2.5