бюджетное профессиональное образовательное учреждение

Вологодской области «Вологодский колледж технологии и дизайна»

УТВЕРЖДЕНО

приказом директора

БПОУ ВО «Вологодский колледж технологии и дизайна»

от 31.08.2022 № 580

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

ОП.08 КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА

профессия 54.01.20 Графический дизайнер

Вологда

2022

Рабочаяпрограмма учебной дисциплины ОП.08 Компьютерная графика разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом (далее – ФГОС) среднего профессионального образования (далее СПО) по профессии 54.01.20 Графический дизайнер

Организация-разработчик: бюджетное профессиональное образовательное учреждение Вологодской области «Вологодский колледж технологии и дизайна»

Разработчик:

Мельникова С.Х., преподаватель БПОУ ВО «Вологодский колледж технологии и дизайна»

Рассмотрено и рекомендовано к утверждению и использованию в образовательном процессе на заседании предметной цикловой комиссии БПОУ ВО «Вологодский колледж технологии и дизайна», протокол № 1 от 30.08.2022 г.

**СОДЕРЖАНИЕ**

|  |  |
| --- | --- |
|  | стр. |
| 1. Паспорт рабочей программы учебной дисциплины | 4 |
| 1. Структура и содержание учебной дисциплины | 6 |
| 1. Условия реализации программы учебной дисциплины | 10 |
| 1. Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины | 11 |

**1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

ОП.08 Компьютерная графика

* 1. **Область применения рабочей программы**

Программа учебной дисциплины является частью основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС по профессии 54.01.20 Графический дизайнер, сформированной за счет часов вариативной части ФГОС СПО.

Вариативная часть дает возможность расширения и углубления компетенций, установленных ФГОС СПО по профессии 54.01.20 Графический дизайнер, необходимых для обеспечения конкурентоспособности выпускника в соответствии с запросами регионального рынка труда и возможностями продолжения образования.

* 1. **Место учебной дисциплины в структуре образовательной программы среднего профессионального образования**

Учебная дисциплина ОП.08 Компьютерная графика входит в общепрофессиональный цикл. 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, ПМ.03 Подготовка дизайн - макета к печати (публикации), ПМ.04 Организация личного профессионального развития и обучения на рабочем месте.

**1.3. Цели и задачи учебной дисциплины - требования к результатам освоения учебной дисциплины**

**Цель:** освоение теоретических знанийоб истории развития компьютерной графики; приобретение умений применять эти знания в профессиональной деятельности; формирование необходимых компетенций.

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен:

**уметь**:

* создавать растровые изображения и векторные объекты, редактировать и компоновать их;
* создавать эскизы с применением графических приемов редактирования изображений;
* проектировать объекты дизайна с использованием компьютера, выполнять графические исследования.

**знать:**

* условия обработки объектов, их статистического и интерактивного редактирования;
* условия редактирования векторных и растровых объектов, организации пространства фона.

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен овладеть:

**общими 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 осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения.

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

ОК 8. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.

ОК 09. Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.

ОК 10. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

ОК 11. Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере.

**профессиональными компетенциями:**

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 1.3. Формировать готовое техническое задание в соответствии с требованиями к структуре и содержанию.

ПК 1.4. Выполнять процедуру согласования (утверждения) с заказчиком.

**личностными результатами:**

ЛР 13. Выполняющий профессиональные навыки в графическом дизайне

ЛР 14. Готовность обучающегося соответствовать ожиданиям работодателей; ответственный специалист, дисциплинированный, трудолюбивый, нацеленный на достижение поставленных задач, эффективно взаимодействующий с членами команды

ЛР 16. Проявляющий сознательное отношение к непрерывному образованию как условию профессиональной и общественной деятельности

ЛР 17. Готовый к профессиональному самосовершенствованию и труду на благо родного края, в целях развития Вологодской области

**1.4 Количество часов на освоение программы учебной дисциплины:**

Объем образовательной программы составляет – 84часа,

в том числе:

* работа обучающихся во взаимодействии с преподавателем - 76 часов;
* самостоятельная работа обучающихся - 8 часов;

**1.5. Основные образовательные технологии**

При реализации рабочей программы используются следующие технологии: информационно-коммуникационные технологии, проблемного обучения, технология личностно-ориентированного обучения и воспитания, применение деятельностного подхода к организации обучения.

**2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

ОП.08 Компьютерная графика

**2.1 Объем учебной дисциплины и виды учебной работы**

|  |  |
| --- | --- |
| **Вид учебной деятельности** | **Количество часов** |
| Объем образовательной программы (всего) | 84 |
| Работа обучающихся во взаимодействии с преподавателем (всего), | 76 |
| в том числе: |  |
| лекции | 36 |
| практические занятия | 38 |
| Консультации | - |
| Самостоятельная работа обучающихся (всего) | 8 |
| Промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета | 2 |

**2.2. Тематическое планирование, в том числе с учетом рабочей программы воспитания с указанием количества часов, отводимых на освоение каждой темы**

| **Наименование разделов и тем** | **Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся** | | **Объем часов** | **Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы; реализация воспитательного потенциала занятия**  **(виды и формы деятельности)** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Введение в компьютерную графику | 1-2 | Применение компьютерной графики. Графические редакторы. Векторная и растровая графика. Основные понятия и термины компьютерной графики. Цвет в компьютерной графике. | 2 |  |
| **Раздел 1. Растровая графика Adobe Photoshop** | | | **26** |  |
| Тема 1.1. Изучение программы Adobe Photoshop | **Содержание учебного материала:** | | **26** | ЛР 14, 16; ОК 1-11;  Познавательная: проблемно-ориентированный диалог, рефлексивный анализ, разработка алгоритмов |
| 3 | Интерфейс программы и основы работы в Adobe Photoshop | 1 |
| 4 | Главное окно Adobe Photoshop и основные понятия | 1 |
| 5-6 | Палитра инструментов | 2 |
| 7-8 | Главное меню | 2 |
| 9-10 | Основные палитры Adobe Photoshop | 2 |
| 11-12 | Настройка Adobe Photoshop | 2 |
| **В том числе, практических занятий:** | | **14** | ЛР 13, 17; ПК 1.1-1.4;  Практическая: выполнение практических работ, презентация результатов деятельности |
| 13 | **Практическое занятие №1.** Работа с тоновыми кривыми. | 1 |
| 14 | **Практическое занятие №2.** Работа с текстом. | 1 |
| 15-16 | **Практическое занятие №3.** Работа с каналами и масками. Стили и эффекты. | 2 |
| 17-18 | **Практическое занятие №4.** Формирование художественных эффектов текста. | 2 |
| 19-20 | **Практическое занятие №5.** Работа с текстурами. Имитация природных явлений. | 2 |
| 21-22 | **Практическое занятие №6.** Имитация объема. | 2 |
| 23-24 | **Практическое занятие №7.** Векторные возможности Adobe Photoshop. | 2 |
| 25-26 | **Практическое занятие №8.** Ретуширование фотографий. Фотомонтаж. | 2 |
| **Самостоятельная работа:** | | **2** |  |
| Создание коллажа на произвольную тему | | 2 |  |
| **Раздел 2. Векторная графика Adobe Illustrator** | | | **26** |  |
| Тема 2.1. Изучение программы Adobe Illustrator | **Содержание учебного материала:** | | **26** | ЛР 14, 16; ОК 1-11;  Познавательная: проблемно-ориентированный диалог, рефлексивный анализ, разработка алгоритмов |
| 27-28 | Основы работы в Adobe Illustrator | 2 |
| 29-30 | Рабочее окно программы | 2 |
| 31-34 | Главное меню | 4 |
| 35-36 | Палитра инструментов | 2 |
| **В том числе, практических занятий:** | | **14** | ЛР 13, 17; ПК 1.1-1.4;  Практическая: выполнение практических работ, презентация результатов деятельности |
| 37-38 | **Практическое занятие №9.** Создание простых фигур, логотипов, эмблем. | 2 |
| 39-40 | **Практическое занятие №10.** Создание сложных фигур. | 2 |
| 41-42 | **Практическое занятие №11.** Создание объемных изображений. | 2 |
| 43-44 | **Практическое занятие №12.** Создание эффектов. Работа с текстом и текстовые эффекты. | 2 |
| 45-46 | **Практическое занятие №13.** Работа с обтравочной маской и маской непрозрачности. | 2 |
| 47-50 | **Практическое занятие №14.** Flash вAdobe Illustrator. | 4 |
| **Самостоятельная работа:** | | **2** |  |
| Создание логотипа Вологодского колледжа технологии и дизайна | | 2 |  |
| **Раздел 3. Векторная графика Corel Draw** | | | **28** |  |
| Тема 3.1. Изучение программы Corel Draw | **Содержание учебного материала:** | | **28** | ЛР 14, 16; ОК 1-11;  Познавательная: проблемно-ориентированный диалог, рефлексивный, разработка алгоритмов анализ |
| 51-52 | Основные элементы интерфейса и основы работы в Corel Draw | 2 |
| 53-57 | Окно программы и команды главного меню | 5 |
| 58-62 | Панель инструментов | 5 |
| **В том числе, практических занятий:** | | **12** |  |
| 63-65 | **Практическое занятие №15.** Создание различных объектов. Операции над объектами. | 3 | ЛР 13, 17; ПК 1.1-1.4;  Практическая: выполнение практических работ, презентация результатов деятельности |
| 66-68 | **Практическое занятие №16.** Работа с текстом. Художественный текст. Простой текст. | 3 |
| 69-71 | **Практическое занятие №17.** Работа с растровой графикой в CorelDRAW. | 3 |
| 72-74 | **Практическое занятие №18.** Использование трехмерных эффектов. | 3 |
| **Самостоятельная работа**: | | **4** |  |
| Создание и оформление поздравительной открытки, буклета и т.д. для Вологодского колледжа технологии и дизайна | | 4 |  |
|  | 75-76 | Дифференцированный зачет | **2** |  |
|  | **Итого аудиторных занятий** | | **76** |  |
|  | **В том числе: практических занятий**  **промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета** | | **38**  **2** |  |
|  | **Самостоятельная работа** | | **8** |  |
|  | **Всего часов:** | | **84** |  |

**3. условия реализации программы УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**3.1 Требования к минимальному материально-техническому обеспечению**

Реализация учебной дисциплины требует наличия учебного кабинета компьютерного дизайна.

**Оборудование учебного кабинета**:

* посадочные места по количеству обучающихся;
* рабочее место преподавателя: персональный компьютер – рабочее место с лицензионным программным обеспечением, комплект оборудования для подключения к сети «Интернет».

**Технические средства обучения:**

* Компьютеры;
* Мультимедийный проектор.
* Интерактивная доска.

**Программное обеспечение дисциплины:**

1. Операционная система Windows XP, стандартные приложения.
2. Графические редакторы и программы, подключение к сети интернет.

**Средства обучения:**

* методические указания к практическим занятиям;
* электронные методические пособия.

**3.2. Информационное обеспечение обучения**

Перечень рекомендуемых учебных изданий:

**Основные источники:**

1. Филиппова Ю. С. Физическая культура: учебно-методическое пособие / Ю.С. Филиппова. — Москва: ИНФРА-М, 2021. (Источник: ЭБС Znanium.com)
2. Физическая культура: учебно-методическое пособие / Е. Л. Сорокина, Т. И. Шишкина, М. А. Бабенко, Е. Г. Черночуб. — Новосибирск: СГУПС, 2020. (Источник: ЭБС «Лань»)
3. Данилов А. В. Физическая культура: учебное пособие / А. В. Данилов. — Уфа: БГПУ имени М. Акмуллы, 2019. (Источник: ЭБС Znanium.com)

**Дополнительные источники:**

1. Боресков, А. В. Компьютерная графика: учебник и практикум для прикладного бакалавриата / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — М. : Издательство Юрайт, 2018. — 219 с. — (Серия: Бакалавр. Прикладной курс). — ISBN 978-5-534-00763-3. — Режим доступа: [www.biblio-online.ru/book/D39797BE-488C-4EC5-AFE8-F60AE1B9C750](http://www.biblio-online.ru/book/D39797BE-488C-4EC5-AFE8-F60AE1B9C750)
2. Ёлочкин М.Е. и др. Основы проектной и компьютерной графики. / М.Е. Елочкин, О.М. Скиба, Л.Е. Малышева - М.: «Академия», 2019. 160 с. ISBN 978-5-4468-7504-7

**Интернет-ресурсы:**

1. http://www.hi-edu.ru
2. http://www.rosdesign.com
3. http://www.openarts.ru/inkscape-tutorials/drawing/
4. http://paint-net.ru .
5. http://www.getpaint.net
6. http://wiki.auditory.ru/
7. Растровая и векторная графика: http://win-www.klax.tula.ru/~level/graphics/predgrph.html
8. О векторной и растровой графике: http://flashmaker.8m.com/help/html/02basics2.html
9. http://www.junior.ru/students/sumerkina/
10. Векторная графика: http://imped.vgts.ru/polygraph/vektor.html
11. Графические редакторы, различные программы и утилиты http://rusoft.com.ua/category/top-soft/

**4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ**

**УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины осуществляются в процессе проведения текущего контроля успеваемости, осуществляемого в форме тестирования, проверки и оценки выполнения практических заданий, самостоятельной работы, а также в ходе проведения промежуточной аттестации в форме дифференцированного зачёта по завершению изучения учебной дисциплины.

Для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации разработан фонд оценочных средств (ФОС), который позволяют оценить результаты обучения.

| **Результаты обучения**  **(освоенные умения, усвоенные знания,**  **общие и профессиональные компетенции)** | **Формы и методы контроля и оценки результатов обучения** |
| --- | --- |
| **Умения:** |  |
| * создавать растровые изображения и векторные объекты, редактировать и компоновать их; * создавать эскизы с применением графических приемов редактирования изображений; * проектировать объекты дизайна с использованием компьютера, выполнять графические исследования. | * устный опрос; * выполнение практических заданий; * аудиторная самостоятельная работа; * внеаудиторная самостоятельная работа студентов |
| **Знания:** |  |
| * условия обработки объектов, их статистического и интерактивного редактирования; * условия редактирования векторных и растровых объектов, организации пространства фона. | * устный опрос; * выполнение практических заданий; * аудиторная самостоятельная работа; * внеаудиторная самостоятельная работа студентов |
| **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 традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения.  ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.  ОК 8. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.  ОК 09. Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.  ОК 10. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.  ОК 11. Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере. | * устный или письменный опрос * аудиторная самостоятельная работа * оценка выполнения заданий на практическом занятии * внеаудиторная самостоятельная работа студентов |
| **Профессиональные компетенции:** |  |
| 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 1.3. Формировать готовое техническое задание в соответствии с требованиями к структуре и содержанию.  ПК 1.4. Выполнять процедуру согласования (утверждения) с заказчиком. | * устный или письменный опрос * аудиторная самостоятельная работа * оценка выполнения заданий на практическом занятии * внеаудиторная самостоятельная работа студентов |

Промежуточная аттестация по учебной дисциплине проводится в форме дифференцированного зачета.

Оценка индивидуальных образовательных достижений по результатам текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации производится в соответствии с универсальной шкалой, представленной в таблице:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Процент результативности (правильных ответов)** | **Качественная оценка индивидуальных образовательных достижений** | |
| **балл (отметка)** | **вербальный аналог** |
| 90 ÷ 100 | 5 | отлично |
| 80 ÷ 89 | 4 | хорошо |
| 70 ÷ 79 | 3 | удовлетворительно |
| менее 70 | 2 | не удовлетворительно |