**ТОО «ИННОВАЦИОННЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ ГОРОДА АЛМАТЫ»**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| СОГЛАСОВАНО  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  (подпись) (Ф.И.О)  «\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_20\_\_\_г. |  | УТВЕРЖДАЮ  Заместитель директора по УМР  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Шаймуханбетова К.А.  «\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2020 г. |

ПМ 08 - Разработка макетов электронных и печатных изданий

(наименование модуля или дисциплины)

Специальность 1305000 – Информационные системы (по видам)

(код и наименование)

Квалификация 1305011 – дизайнер

(код и наименование)

Форма обучения дневная на базе основного среднего образования  
Курс II Группа (-ы) Д 19 Р

Общее количество часов 50

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Разработчики | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (подпись) | Ильясов А.А. . Ф.И.О. |
|  | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (подпись) | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. Ф.И.О. |
|  | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (подпись) | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. Ф.И.О. |
|  | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (подпись) | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. Ф.И.О. |
|  |  |  |

Рассмотрена и одобрена на заседании учебно-методического совета  
Протокол № \_\_ от «\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_ 20\_\_\_\_ г.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Методист колледжа | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (подпись) | Наутиева Ж.И. .  Ф.И.О. |

Рассмотрена на заседании ПЦК «ВТиПО»

Протокол № \_\_ от «\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_ 20\_\_\_\_ г.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Председатель ПЦК | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (подпись) | Абишев Е.Б .  Ф.И.О. |

**Пояснительная записка**

**1.Описание дисциплины/модуля**

Содержание модуля рабочей учебной программы «ПМ 08 - Разработка макетов электронных и печатных изданий» включает предметы «Алгоритмизация и программирование», «Объектно-ориентированное программирование», «Практика по программированию».

В рабочей программе по дисциплине «Инструментальные средства визуальной коммуникаций» предусмотрено 3 раздела:

Раздел 1. Понятие визуальной коммуникаций

Раздел 2. Верстка и макетирование изданий

Раздел 3. Инструментальные средства дизайна электронных и мультимедийных изданий.

**2. Формируемая компетенция**

Цель: Полное понятие визуальной коммуникации, умение делать верстку и каметирование изданий, умение пользоваться инмтрументальными средствами дизайна электронных и мультимедийных изданий.

Задачи**:**

1. Получить полное понимание визуальной коммуникаций
2. Знать все инструменты для верстки и макетирования изданий;
3. развивать личностные качества, такие как независимость, ответственность, инициативность, настойчивость, толерантность, необходимые как для самостоятельной работы, так и для работы в команде;

**3. Необходимые средства обучения, оборудование**

Доска, проектор, учебные литературы, интернет ресурсы.

Список литературы:

1. А.Н.Белрускйи. Данное руководсво по Photoshop и Компьютерной графике, 2011г.

2. Марченко А.Л. Основы Corel Draw М:БИНОМ. Лабораторная знаний, Интернет-университет информационных технологий-ИНТУИТ.ru, 2007г.

|  |  |
| --- | --- |
| Контактная информация преподавателя (ей): | |
| Ф.И.О. (при наличии) Ильясов А.А. | тел.: +7 747 613 9429 |
| е-mail: TopAlisher@gmail.com |

**Содержание рабочей учебной программы**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Инструментальные средства визуальной коммуникаций** | | | | | | | |
| **Содержание программы** | | | | **Всего часов** | **в том числе** | | |
| **Разделы, темы** | | **Результаты обучения** | **Критерии оценки** | **Теоретические** | **Лабораторно-практические** | **Производственное обучение/**  **профессиональная практика** |
|  | | Введение | Общие понятия | Знать смысл дисциплины | 2 | 2 |  |  |
| **Раздел 1. Понятие визуальной коммуникаций** | | | | |  | **6** | **8** |  |
|  | Тема 1.1. Понятие визуальной коммуникации | | Прикладная концепция дизайна. История дизайна. Принципы дизайна. | Узнает, что такое прикладной дизайн | 2 | 2 |  |  |
|  | Тема 1.2. Типографика и шрифтовые гарнитуры | | Основы трендов графического дизайна, создание сайтов | Познакомится с графическим дизайном | 2 | 2 |  |  |
|  | Лабораторная работа №1 Изучение полиграфических шрифтов. Описание и классификация шрифта в предлагамом тексте | | Изучить понятия: рисунок шрифта и кегельная, анатомия шрифта, оптические ососбенности рисунка шрифта, основные характеристики шрифта, классификация шрифта. | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 1.3. Оформление обложек и переплетов. Титульные элементы изданий. | | Принципы компьютерного офофмления обложек и переплетов. Титульные элементы изданий и их дизайн на компьютере | Знает основы оформления обложек и переплетов | 2 | 2 |  |  |
|  | Лабораторная работа №2. Выбор шрифтого оформления моделируемого издания | | Изучить выбор шрифтового оформления для основных видов печатных изданий | 2 |  | 2 |  |
|  | Лабораторная работа №3. Шрифтовое оформление обложек и переплетов | | Научиться строить шрифты и применять их в проектировании печатной продукций. | 2 |  | 2 |  |
|  | Лабораторная работа №4. Оформление распашных и разворотных титулов. | | Используя текстовый процессор научиться оформлять титульный лист документа в соответствий с требованиями. | 2 |  | 2 |  |
| **Раздел 2. Верстка и макетирование изданий.** | | | | | **18** | **6** | **14** |  |
|  | Тема 2.1. Верстка и макетирование изданий. Оригинал-макет издания и форма его представления. | | Понятие макета. «Отрицательный» издательский материал. Основные элементы книжного издания, титульный лист. Переплет, скругление. | Общие понятия верстки и макетирования изданий. | 2 | 2 |  |  |
|  | Тема 2.1.1. Макетирование изданий книг | | Знает основы макетирования книг | 2 | 2 |  |  |
|  | Тема 2.2. Верстальные программные пакеты. | | Назначение и классификация программных средств обработки информаций. Компьютерные издательские системы. | Общие понятия программ для верстки. | 2 | 2 |  |  |
|  | Лабораторная работа №5. Настройка установок и макетирование документа в программе Adobe Pagemaker. | | Настройка установок и настройка документа в Adobe pagemaker. Подготовка макетирования документа в Adobe pagemaker. | 2 |  | 2 |  |
|  | Лабораторная работа №6. Верстка моделируемого издания, включающего в себя иллюстрации и дополнительный текст в программе Microsoft Word. | | Изучить понятия верстки книжной, журнальной или газетной, основные правила верстки, правила заверстки иллюстраций и дополнительного текста. | 2 |  | 2 |  |
|  | Лабораторная работа №7. Настройка установок и макетирование документа в программе Adobe Indesign. | | Настройка установок и настройка документа в Adobe Indesign. Подготовка макетирования документа в Adobe Indesign. | 2 |  | 2 |  |
|  | Лабораторная работа №8. Создание характерных полос моделируемого издания в программе Adobe Indesign. Импортирование текстового файла в верстальный пакет. | | Изучить технологию создания характерных полос моделируемого издания в программе верстки. Создать характерные полосы моделируемого издания в программе Indesign. | 2 |  | 2 |  |
|  | Лабораторная работа №9. Верстка текста в Corel Draw. | | Научиться верстать текст в Corel Draw. | 2 |  | 2 |  |
|  | Лабораторная работа №10. Верстка буклета в пакете Page Maker | | Основные принципы создания буклета. Шаблоны документов. Двухсторонняя печать. | 2 |  | 2 |  |
|  | Лабораторная работа №11. Создание большой публикации в пакете PageMaker. | | Изучение технологи создания электронных публикаций. | 2 |  | 2 |  |
| **Раздел 3. Инструментальные средства дизайна электронных и мультимедийных изданий.** | | | | | **14** | **6** | **8** |  |
|  | Тема 3.1. Программирование интерактивных сценариев. Введение в ActionScript. | | Интерактивность и ее обеспечение с помощью языка сценариев Action Script. Настройка панели действия. Редактирование сценариев. Назначение сценариев кнопкам, клипу, кадру. | Понимать общую суть работы программы | 2 | 2 |  |  |
|  | Тема 3.1.1. Интерфейс программы ActionScript. | | Знать интерфейс программы ActionScript. | 2 | 2 |  |  |
|  | Лабораторная работа №12. Язык сценариев Action Script. | | Получение практических навыков по разработке сценариев на языке Action Script. | 2 |  | 2 |  |
|  | Лабораторная работа №13. Программирование интерактивного сценария. | | Научиться создавать и редактировать простейшие actionscript сценарии. | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 3.2. Разработка интерфейсов электронных и мультимедиа изданий | | Умеет: Разработывать интерфейсы электронных и мультимедиа изданий | 2 | 2 |  |  |
|  | Лабораторная работа №14. Разработка фреймовых интерфейсов для электронных учебных пособий. | | Создать электронное издание в формате HTML. | 2 |  | 2 |  |
|  | Лабораторная работа №15. Создание интерфейсов с дополнительными иллюстративными и навигационными компонентами. | | Подготовка мультимедийных изданий в пакете Macromedia Director. | 2 |  | 2 |  |
| **Всего:** | | | | | **50** | **20** | **30** |  |