**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 1305023 – техник-программист

(код и наименование)

Форма обучения дневная на базе основного среднего образования  
Курс III Группа (-ы) ИС 18-09 Р

Общее количество часов 252

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 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 04 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** | | | | | **112** | **12** | **100** |  |
|  | 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 |  |  |
|  | Тема 1.2.1. Эргономика компьютерного дизайна | | Узнает что такое эргономика | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 1.2.1.1. Применение критериев эргономики при разработке сайта | | Познакомится с принципами разработки сайта | 2 | 2 |  |  |
|  | Тема 1.2.2. Цвета веб-дизайна | | Познакомиться с колористикой | 2 | 2 |  |  |
|  | Тема 1.2.2.1. Теория цвета в дизайне | | Познакомится с дизайном колористики | 2 | 2 |  |  |
|  | Тема 1.2.2.2. Использование цвета при создании сайта | | Сможете использовать цветовую палитру при создании сайта | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 1.2.3. Визуальная коммуникация | | Познакомится с концепцией визуальной коммуникации | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 1.2.3.1. Концепция визуального общения и ее основные задачи | | Знает основные задачи WIZULE COMMUNICATION | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 1.3. Оформление обложек и переплетов. Титульные элементы изданий. | | Корпоративный дизайн: повторяющаяся графика и другие информационные элементы, стили брендинга | Знает основы оформления обложек и переплетов | 2 | 2 |  |  |
|  | Тема 1.3.1. Корпоративный дизайн | | Знает корпоративный дизайн | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 1.3.1.1. Создание корпоративного дизайна | | Знает способы корпоративного дизайна | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 1.3.1.2. Создание документа фирменного стиля в растровой графике Photoshop. | | Узнает, как создать корпоративный документ | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 1.3.2. Универсальные программные пакеты. | | Виртуальный пакет может создавать программы | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 1.3.2.1. Макет буклета в пакете PageMaker | | Знает расположение буклета в пакете PageMaker | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 1.3.2.2. Индексирование текстов в TextAnalyst | | Знает, чтобы текстовые тексты в TextAnalyst | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 1.3.2.3. Расположение буклета в пакете PageMaker | | Знает расположение буклета в пакете PageMaker | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 1.3.3. Создание фирменного стиля. | | Узнает, как создать фирменный стиль | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 1.3.3.1. Фирменные таблицы стилей | | Узнает, как создать фирменный стиль | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 1.3.4. Логотип является важным элементом имиджа компании | | Узнает о логотипе | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 1.3.4.1. Создание логотипа компании | | Можно сделать логотипы | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 1.3.4.2. Создание логотипа компании | | Можно создать логотип компании | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 1.3.4.3. Аббревиатуры и монограммы | | Создание собственного логотипа | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 1.3.4.4. Логотипы-слова (торговые марки) | | Создание собственного логотипа | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 1.3.4.5. Графические знаки (или логотипы-символы) | | Создание собственного логотипа | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 1.3.4.6. Абстрактные логотипы | | Создание собственного логотипа | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 1.3.4.7. Логотипы-талисманы | | Создание собственного логотипа | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 1.3.4.8. Текстово-графические знаки | | Создание собственного логотипа | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 1.3.4.9. Эмблемы | | Создание собственного логотипа | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 1.3.5. Типография: оформление слов, титульные элементы, темы | | Может справиться с типографикой правильно | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 1.3.5.1. Создание корпоративного дизайна | | Можно создать корпоративный дизайн | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 1.3.5.2. Создание макета брошюры компаний | | Умеет создавать брошюры | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 1.3.5.3. Выбор стилей брошюры компаний | | Умеет создавать брошюры | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 1.3.5.4. Работа с цветами брошюры компаний | | Умеет создавать брошюры | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 1.3.5.5. Работа с логотипом брошюры компаний | | Умеет создавать брошюры | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 1.3.5.6. Сохраниение брошюры компаний | | Умеет создавать брошюры | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 1.3.5.7. Отправка на печать брошюры компаний | | Умеет создавать брошюры | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 1.3.5.8. Создание макета визитки компаний | | Умеет создавать визитки | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 1.3.5.9. Создание логотипа визитки компаний | | Умеет создавать визитки | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 1.3.5.10. Разработка стилей визитки компаний | | Умеет создавать визитки | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 1.3.5.11. Создание визитки компаний | | Умеет создавать визитки | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 1.3.5.11. Сохранение визитки компаний | | Умеет создавать визитки | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 1.3.5.12. Подготовка к печати визитки компаний | | Умеет создавать визитки | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 1.3.5.13. Создание макета стенда для компаний | | Умеет создавать стенды | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 1.3.5.14. Создание стенда для компаний | | Умеет создавать стенды | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 1.3.5.14. Создание стенда для компаний | | Умеет создавать стенды | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 1.3.5.14. Создание стенда для компаний | | Умеет создавать стенды | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 1.3.5.14. Сохранение стенда для компаний | | Умеет создавать стенды | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 1.3.5.14. Отправка на печать стенда для компаний | | Умеет создавать стенды | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 1.3.5.15. Разработка макета фирменных изделий для компаний | | Умеет создавать фирменные изделия для компаний | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 1.3.5.16. Создание фирменных изделий для компаний | | Умеет создавать фирменные изделия для компаний | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 1.3.5.16. Создание фирменных изделий для компаний | | Умеет создавать фирменные изделия для компаний | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 1.3.5.16. Создание фирменных изделий для компаний | | Умеет создавать фирменные изделия для компаний | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 1.3.5.16. Создание фирменных изделий для компаний | | Умеет создавать фирменные изделия для компаний | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 1.3.5.17. Сохранение фирменных изделий для компаний | | Умеет создавать фирменные изделия для компаний | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 1.3.5.18. Отправка на печать фирменных изделий для компаний | | Умеет создавать фирменные изделия для компаний | 2 |  | 2 |  |
| **Раздел 2. Верстка и макетирование изданий.** | | | | | **58** | **8** | **50** |  |
|  | Тема 2.1. Верстка и макетирование изданий. Оригинал-макет издания и форма его представления. | | Печатные издания и другие инструментальные средства дизайна для деловых документов | Общие понятия верстки и макетирования изданий. | 2 | 2 |  |  |
|  | Тема 2.1.1. Программы графического дизайна | | Познакомится с программами графического дизайна | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 2.1.1.1. Организация поиска информации по модели, созданной в сети Интернет. | | Умеет искать информацию о модели, созданной в интернете | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 2.1.2. Индексирование текстовых, графических файлов | | Умеет печатать текст, графики контент на принтерах | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 2.2. Верстальные программные пакеты. | | Знать верстальные программы | Общие понятия программ для верстки. | 2 | 2 |  |  |
|  | Тема 2.2.1. Microsoft Publisher | | Знать общие понятия оп программе. | 2 | 2 |  |  |
|  | Тема 2.2.1.1. Интерфейс программы | | Знать интерфейс программы. | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 2.2.1.2. Командное меню «Файл» | | Знать командное меню «Файл» | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 2.2.1.3. Командное меню «Вид» | | Уметь работать с - Командное меню «Вид» | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 2.2.1.4. Командное меню «Вставка» | | Уметь работать с - Командное меню «Вставка» | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 2.2.1.5. Цветовые системы | | Уметь работать с - Цветовые системы | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 2.2.2. Adobe Indesign | | Уметь работать с - Adobe Indesign | 2 | 2 |  |  |
|  | Тема 2.2.2.1. Особенности программы | | Знать особенности программы | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 2.2.2.2. История программы | | Знать историю программы | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 2.2.2.3. Интерфейс программы | | Уметь работать с - Интерфейс программы | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 2.2.2.4. Панель инструментов | | Уметь работать с - Панель инструментов | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 2.2.2.4. Панель инструментов | | Уметь работать с - Панель инструментов | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 2.2.2.4. Панель инструментов | | Уметь работать с - Панель инструментов | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 2.2.2.4. Панель инструментов | | Уметь работать с - Панель инструментов | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 2.2.2.5. Панель управления | | Уметь работать с - Панель управления | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 2.2.2.5. Панель управления | | Уметь работать с - Панель управления | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 2.2.2.5. Панель управления | | Уметь работать с - Панель управления | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 2.2.2.5. Панель управления | | Уметь работать с - Панель управления | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 2.2.2.6 Indesign Server | | Уметь работать с - Indesign Server | 2 |  | 2 |  |
| **Раздел 3. Инструментальные средства дизайна электронных и мультимедийных изданий.** | | | | | **88** |  |  |  |
|  | Тема 3.1. Разработка электронной версии HTML | | Программирование интерактивных сценариев. Введение в ActionScript. Работа с инструментальными средствами дизайна электронных и мультимедийных изданий | Может разрабатывать электронные издания в формате HTML | 2 | 2 |  |  |
|  | Тема 3.1.1. Разработка макета Landing page | | Уметь разрабатывать Landing page | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 3.1.2. Разработка дизайна Landing page | | Уметь разрабатывать Landing page | 2 |  |  |  |
|  | Тема 3.1.3. Разработка Landing page | | Уметь разрабатывать Landing page | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 3.1.3. Разработка Landin gpage | | Уметь разрабатывать Landing page | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 3.1.4. Разработка макета Новостного сайта | | Уметь разрабатывать новостной сайт | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 3.1.4.1. Разработка дизайна Новостного сайта | | Уметь разрабатывать новостной сайт | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 3.1.4.1. Разработка дизайна Новостного сайта | | Уметь разрабатывать новостной сайт | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 3.1.4.1. Разработка Новостного сайта | | Уметь разрабатывать новостной сайт | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 3.2. Программирование интерактивных сценариев. Введение в ActionScript. | | Понимать общую суть работы программы | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 3.2.1. Тригонометрия | | Уметь работать с Тригонометрия | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 3.2.2.Скорость | | Уметь работать с Скорость | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 3.2.3.Enter\_Frame | | Уметь работать с Enter\_Frame | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 3.2.4.Клавиатура | | Уметь работать с Клавиатура | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 3.2.5.Мышь | | Уметь работать с Мышь | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 3.2.6.Ускорение | | Уметь работать с Ускорение | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 3.2.7.Закон Ньютона | | Уметь работать с Закон Ньютона | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 3.2.8.Гравитация | | Уметь работать с Гравитация | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 3.2.9.Трение | | Уметь работать с Трение | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 3.2.10.hitTestObject, hitTestPoint | | Уметь работать с hitTestObject | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 3.2.11.addChild | | Уметь работать с addChild | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 3.2.12.Цикл For | | Уметь работать с Цикл For | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 3.2.13.Генератор случайных чисел | | Уметь работать с Генератор случайных чисел | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 3.2.14.Обнаружение столкновений «Точка-Окружность» | | Уметь работать с Обнаружение столкновений «Точка-Окружность» | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 3.2.15.Обнаружение столкновений «Окружность-Окружность» | | Уметь работать с Обнаружение столкновений «Окружность-Окружность» | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 3.2.16.Независимое от кадров обнаружение столкновений «Окружность-Окружность» | | Уметь работать с Независимое от кадров обнаружение столкновений «Окружность-Окружность» | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 3.2.17.Обнаружение столкновений «Линия-Линия» | | Уметь работать с Обнаружение столкновений «Линия-Линия» | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 3.2.18. Обнаружение столкновений «Отрезок-Отрезок» | | Уметь работать с Обнаружение столкновений «Отрезок-Отрезок» | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 3.2.19. Обнаружение столкновений «Окружность-Линия» | | Уметь работать с Обнаружение столкновений «Окружность-Линия» | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 3.2.20. Обнаружение столкновений «Точка – прямоугольник» | | Уметь работать с Обнаружение столкновений «Точка – прямоугольник» | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 3.2.21. Обнаружение столкновений «Прямоугольник-Прямоугольник» | | Уметь работать с Обнаружение столкновений «Прямоугольник-Прямоугольник» | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 3.2.22. Реакция на столкновение «Объект-Стена» | | Уметь работать с Реакция на столкновение «Объект-Стена» | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 3.2.23. Затухание | | Уметь работать с Затухание | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 3.2.24.Реакция на столкновние «Окружность-Линия» | | Уметь работать с Реакция на столкновние «Окружность-Линия» | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 3.2.25. Реакция на столкновение Законы сохранения | | Уметь работать с Реакция на столкновение Законы сохранения | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 3.2.26. Реакция на столкновение «Окружность-Окружность» | | Уметь работать с Реакция на столкновение «Окружность-Окружность» | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 3.2.27.Одномерные и Двухмерные массивы | | Уметь работать с Одномерные и Двухмерные массивы | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 3.2.28.Звуки, помещенные в кадры | | Уметь работать с Звуки, помещенные в кадры | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 3.2.29. Звук, управляемый через Action Script | | Уметь работать с Звук, управляемый через Action Script | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 3.2.30. Снег и Пули: Управление объектами | | Уметь работать с Снег и Пули: Управление объектами | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 3.2.31. Родительские и дочерние объекты | | Уметь работать с Родительские и дочерние объекты | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 3.2.32. Таймер и альтернатива таймеру | | Уметь работать с Таймер и альтернатива таймеру | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 3.2.33. Разработка интерфейсов электронных и мультимедиа изданий | | Умеет: Разработывать интерфейсы электронных и мультимедиа изданий | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 3.2.34. Разработка пинг-понга | | Умеет: Разработка пинг-понга | 2 |  | 2 |  |
|  | Тема 3.2.35. Разработка Косынки | | Умеет: Разработка Косынки | 2 |  | 2 |  |
| **Всего:** | | | | | **252** |  |  |  |