



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ, НАУКИ И МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ
РЕСПУБЛИКИ КОМИ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
**«СЫКТЫВКАРСКИЙ ГУМАНИТАРНО-
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ имени И.А. КУРАТОВА»**

«УЧЕБНО-ПРОГРАММНЫЕ ИЗДАНИЯ»

ОБЩЕПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ ЦИКЛ

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

ОП.11 Компьютерная графика

**Для студентов, обучающихся по специальности
54.02.06 Изобразительное искусство и черчение
(базовая подготовка)**

Сыктывкар, 2021

Рабочая программа учебной дисциплины разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта по специальности среднего профессионального образования

код	наименование специальности
54.02.06	Изобразительное искусство и черчение
(программа подготовки специалистов среднего звена базовой подготовки)	

Разработчики

	Фамилия, имя, отчество	Ученая степень (звание) [квалификационная категория]	Должность
1	Старцева А.Н.		преподаватель

10

апреля

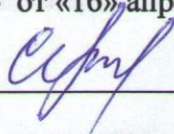
2021

Рекомендована

ПЦК преподавателей естественных и социально-гуманитарных дисциплин

Протокол №4 от «16» апреля 2021 г.

Председатель ПЦК



Сергеева Л.А.

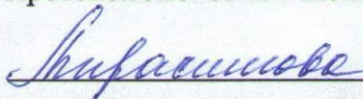
Рассмотрена

научно-методическим советом ГПОУ

«Сыктывкарский гуманитарно-педагогический колледж имени И.А. Куратова»

Протокол №6 от «9» июня 2021 г.

Председатель совета



Герасимова М.П.

Содержание

1.	Паспорт рабочей программы учебной дисциплины	4
2.	Структура и примерное содержание учебной дисциплины	13
3.	Условия реализации учебной дисциплины	19
4.	Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины	24

1. ПАСПОРТ рабочей программы учебной дисциплины

ОП.11 Компьютерная графика

[наименование дисциплины в соответствии с ФГОС]

1.1. Область применения рабочей программы учебной дисциплины

Рабочая программа учебной дисциплины является частью Общепрофессионального цикла Обязательной части учебных циклов основной профессиональной образовательной программы в соответствии с Примерной образовательной программой среднего профессионального образования

по специальности
[код] [наименование профессии полностью]

укрупненной группы профессий и
специальностей

Рабочая программа учебной дисциплины может быть использована

только в рамках реализации специальности
[код] [наименование профессии полностью]

в дополнительном профессиональном образовании при реализации программ повышения квалификации и переподготовки

[указать направленность программ повышения квалификации и переподготовки]

[код] [наименование профессии полностью]

в рамках профессии СПО

[код] [наименование профессии полностью]

1.2 Место учебной дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы

Данная учебная дисциплина входит:

в обязательную часть циклов ППССЗ/ППКРС

в вариативную часть циклов ППССЗ/ППКРС

[наименование цикла в соответствии с ФГОС]

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

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен уметь:

1.
2.
3.

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен знать:

1	Условия обработки объектов, их статического и интерактивного редактирования;
2	Основы использования заливок при создании изображения;
3	Условия редактирования векторных и растровых объектов, организации пространства фона.

В результате изучения по дисциплине

ОП.11 Компьютерная графика

[наименование общепрофессиональной дисциплины в соответствии с ФГОС]

обучающийся должен освоить общие (ОК) и профессиональные (ПК) компетенции.

Код	Наименование результата обучения
Общие компетенции	
ОК 01.	Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.
ОК 02.	Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы решения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.
ОК 03.	Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.
ОК 04.	Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.
ОК 05.	Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.
ОК 08.	Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.
ОК 09.	Осуществлять профессиональную деятельность в условиях обновления ее целей, содержания, смены технологий.

1.4. Рекомендуемое количество часов на освоение программы учебной дисциплины:

всего часов в том числе

максимальной учебной нагрузки обучающегося часов, в том числе

обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося часов,

самостоятельной работы обучающегося часов;

[количество часов вносится в соответствии с рабочим учебным планом профессии]

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

№	Вид учебной работы	Объем часов
1	Максимальная учебная нагрузка (всего)	36
2	Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	32
	в том числе:	
2.1	лекции	
2.2	практические занятия	32
2.3	контрольные работы	
2.4	курсовая работа (проект) <i>(если предусмотрено)</i>	
3	Самостоятельная работа обучающегося (всего)	4
	в том числе:	
3.1	Составить таблицу	
3.2	Изучение интерфейса программы	
3.3	Повторить правила	
	<i>Указываются другие виды самостоятельной работы при их наличии</i>	
	Промежуточная аттестация в форме <i>(указать **)</i>	<i>Дифф.зачет 4 семестр</i>
	Итого	36

2.2. Примерный тематический план и содержание учебной дисциплины

ОП.11 Компьютерная графика

Наименование дисциплины

Номер разделов и тем	Наименование разделов и тем Содержание учебного материала; лабораторные работы и практические занятия; самостоятельная работа обучающихся; курсовая работа (проект) <i>(если предусмотрены)</i>		Объем часов	Уровень освоения	Формируемые компетенции (ОК, ПК)
1	2		3	4	
	3 семестр				
Тема 1	Векторная графика Corel Draw			1	ОК 01-05, 08,09
	Содержание учебного материала				
	1	Особенности интерфейса Corel Draw.			
	2	Преобразование объектов.			
	3	Инструменты свободного рисования.			
	4	Работа с кривыми.			
	5	Работа с текстом.			
	6	Способы окрашивания объектов.			
		7	Работа с растровыми изображениями.		
8		Работа со слоями.			
	Практическая работа	Практическая работа № 1: Изучение интерфейса программы.	2	1	ОК 01-05, 08,09
		Практическая работа № 2: Настройка интерфейса программы.	2	1	ОК 01-05, 08,09
		Практическая работа № 3: Настройки инструментов.	2	1	ОК 01-05, 08,09
		Практическая работа № 4: Работа с объектами.	2	1	ОК 01-05, 08,09
		Практическая работа № 5: Трансформация простых фигур.	2	1	ОК 01-05, 08,09
		Практическая работа № 6: Создание коллажа на тему «Статика»	2	1	ОК 01-05, 08,09
		Практическая работа № 7: Создание коллажа на тему «Динамика»	2	2	ОК 01-05, 08,09
		Практическая работа № 8: Создание коллажа на тему «Акцент»	2	2	ОК 01-05, 08,09
		Практическая работа № 9: Создание коллажа на тему «Коллаж-нюанс»	2	2	ОК 01-05, 08,09
		Практическая работа № 10: Создание коллажа на тему «Композиционный центр»	2	2	ОК 01-05, 08,09

		<i>Практическая работа № 11:</i> Создание коллажа на тему «Оживи фразеологизм»	4	2	ОК 01-05, 08,09
	Самостоятель ная работа студентов	Повторить правила настройки инструментов, работу с объектами, трассировку. Создание простых фигур, логотипов, эмблем.	4	2	ОК 01-05, 08,09
<i>Всего</i>			<i>36</i>		

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация профессионального модуля предполагает наличие

3.1.1 учебного кабинета

3.1.2 лаборатории

№79, Лаборатория информатики и информационно-коммуникационных технологий;
лаборатория технических средств обучения;
лаборатория информационных технологий в профессиональной деятельности

3.1.3 зала

библиотека;
читальный зал с выходом в сеть Интернет.

3.2 Оборудование лаборатории и рабочих мест кабинета

№	Наименования объектов и средств материально-технического обеспечения	Примечания
	Оборудование учебного кабинета	
	рабочие места обучающихся, оснащенные компьютерами с доступом в Интернет, предназначенными для работы в электронной образовательной среде	10
	столы аудиторные	14
	стулья	18
	доска меловая	
	столы для обучающихся	14
	стулья для обучающихся	18
	стул преподавателя	1
	Компьютер для преподавателя	1
	мультимедиа проектор	1
	экран	1
	Шкаф книжный	1
	Библиотечный фонд (книгопечатная продукция)	
	Печатные пособия	
	комплект учебно-методической документации;	1
	Цифровые образовательные ресурсы	
	<i>Цифровые компоненты учебно-методических комплексов</i>	
	комплект электронных презентаций, слайдов	1
	специализированное Corel Draw	11

Технические средства обучения

[заполняется при наличии в кабинете в соответствии со спецификацией]

№	Наименования объектов и средств материально-технического обеспечения	Примечания
	Технические средства обучения (средства ИКТ)	
	Телевизор с универсальной подставкой	
	Видеомагнитофон (видеоплейер)	
	Аудио-центр	
	Мультимедийный компьютер	
	Сканер с приставкой для сканирования слайдов	
	Принтер лазерный	
	Цифровая видеокамера	
	Цифровая фотокамера	
	Слайд-проектор	
	Мультимедиа проектор	1
	Стол для проектора	
	Экран (на штативе или навесной)	1
	Колонки	1

3.2. ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБУЧЕНИЯ

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Основные источники, включая электронные (2-3 издания)

№	Выходные данные печатного издания	Год издания	Гриф
1.	Селезнев, В. А. Компьютерная графика [Электронный ресурс]: учебник и практикум для среднего профессионального образования / В. А. Селезнев, С. А. Дмитроченко. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2021. — 218 с. — URL: https://urait.ru/bcode/471213 (дата обращения: 27.05.2021).	2021	Реком.
2.	Боресков, А. В. Компьютерная графика [Электронный ресурс]: учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва : Издательство Юрайт, 2021. — URL: https://urait.ru/bcode/476345 (дата обращения: 27.05.2021).	2021	Реком.
3.	Сокольникова, Н.М., Сокольникова, Е.В. Дизайн проектирование [Текст]: учебник для студентов учреждений среднего профессионального образования / Н.М. Сокольникова, Е.В. Сокольникова. - Москва: ОИЦ «Академия», 2016. – 239 с.	2016	Реком.
4.	Ёлочкин М.Е. Основы проектной и компьютерной графики [Текст]: учебник для студентов учреждений среднего профессионального образования / М.Е. Елочкин, Л.Е. Малышева, О.М Скиба. Москва: Academia, 2019. – 160 с	2019	Реком.
5.	Аверин, В.Н. Компьютерная графика [Текст]: Учебник / В.Н. Аверин. - Москва: Академия, 2018. - 240 с.	2018	Реком.

Дополнительные источники, включая электронные

№	Выходные данные печатного издания	Год издания	Гриф
1	Вечтомов, Е. М. Компьютерная геометрия: геометрические основы компьютерной графики [Электронный ресурс]: учебное пособие для среднего профессионального образования / Е. М. Вечтомов, Е. Н. Лубягина. — 2-е изд. — Москва : Издательство Юрайт, 2021. — 157 с. — URL: https://urait.ru/bcode/475081	2019	Реком.
2	Боресков, А. В. Компьютерная графика [Электронный ресурс]: учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва : Издательство Юрайт, 2019. — 219 с — URL: https://urait.ru/bcode/445771	2019	Реком.
3	Минаева, О.Е. Программы Adobe. Основы программы InDesingCS5. Курс лекций. – Москва: МИПК, 2019 [Электронный ресурс] http://znanium.com/bookread2.php?book=515153	2019	Реком.
4	Дорощенко, М.А. Программы Adobe. Основы программы PhotoshopCS5. [Текст]: Курс лекций / М.А. Дорощенко. – Москва: МИПК, 2019. - 19 с.	2019	Реком.

Ресурсы Интернет

Skillbox <https://skillbox.ru> создание креативных концепций и компьютерной графики для игр и кино.

Компьютерная академия «ШАГ» <https://msk.itstep.org/> Учебная программа “Компьютерная графика и дизайн” подойдет для тех, кто хочет получить творческую профессию, развить в себе дизайнерское видение и креативность, освоить компьютерные программы.

Учебный центр «Специалист» <https://www.specialist.ru> На курсах компьютерной графики в «Специалисте» вы научитесь создавать авторские открытки и листовки, оригинальные макеты, верстать журналы, разрабатывать сувенирную продукцию.

Открытая киностудия «Лендок» <http://lendocstudio.com> Программа рассчитана для тех людей, которые только начали монтировать видео, и хотят обогатить свой кадр эффектами. Здесь вы познакомитесь с набором инструментов, которые чаще всего используются в работе монтажера.

Международная школа профессий <https://online.videoforme.ru> Онлайн-курсы компьютерной графики. Полный курс.

CGTarian <https://www.cgtarian.ru/> Международная онлайн школа анимации и компьютерной графики

Библиотека Гумер - гуманитарные науки

<http://www.gumer.info/> Коллекция книг по социальным и гуманитарным и наукам: истории, культурологии, философии, политологии, литературоведению, языкознанию, журналистике, психологии, педагогике, праву, экономике и т.д.

Энциклопедии, словари, справочники

<http://dic.academic.ru>

Сайт Академик. Словари и энциклопедии на Академике по социально-гуманитарным наукам.

Веб-графика <https://sites.google.com/site/komputernayagrafika/vidy-grafiki/veb-grafika> Веб-графика используется для интернет-ресурсов.

Программы для ПК <http://vsofte.biz/grafika-dizayn/> блог о программах с загрузкой

Учебные материалы <http://works.doklad.ru/view/LFs1KoLjJg8.html> использование компьютерной графики в профессиональной деятельности.

Библиофонд <http://bibliofond.ru/view.aspx?id=607458> электронная библиотека для студента

Научное общество GraphiCon <http://www.graphicon.ru/> компьютерная графика в России

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1 Банк средств для оценки результатов обучения

Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий и лабораторных работ, тестирования, а также выполнения обучающимися творческих заданий, проектов с использованием информационных технологий.

Оценочные средства составляются преподавателем самостоятельно при ежегодном обновлении банка средств. Количество вариантов зависит от числа обучающихся.

Код компетенции	Наименование результата обучения	Основные показатели оценки результата	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
Освоенные умения			
	Создавать растровые изображения и векторные объекты, редактировать и компоновать их; Создавать эскизы с применением графических приемов редактирования изображений; Проектировать объекты с использованием компьютера, выполнять графические исследования.	Создавать эскизы и наглядные изображения объектов с использованием художественных средств композиции, цветоведения, с учетом перспективы и визуальной особенности среды в соответствии с заданием. Различать функциональную, конструктивную и эстетическую ценность объектов; Создавать эскизы и наглядные изображения объектов; Использовать художественные средства композиции, цветоведения для решения задач проектирования; Выстраивать композиции с учетом перспективы и визуальных особенностей среды; Выдерживать соотношение размеров; Соблюдать закономерности соподчинения элементов	Тестирование Экспертное наблюдение за выполнением практических работ
Усвоенные знания			
	Условия обработки объектов, их статического и интерактивного редактирования; Основы использования заливок при создании изображения; Условия редактирования векторных и растровых объектов, организации пространства фона.	Демонстрировать знание основных приемов художественного проектирования эстетического облика среды, принципов и законов композиции, средства композиционного формообразования, принципов сочетания цветов, приемов светового решения. Основные приемы художественного проектирования эстетического облика среды; Принципы и законы композиции; средства композиционного формообразования: пропорции, масштабность, ритм, контраст и	Тестирование, оценка результатов выполнения практических работ

		нюанс; Специальные выразительные средства: план, ракурс, тональность, колорит, изобразительные акценты, фактуру и текстуру материалов; принципы создания симметричных и асимметричных композиций; основные и дополнительные цвета, принципы их сочетания; ряды хроматических и ахроматических тонов и переходные между ними; свойства теплых и холодных тонов; особенности различных видов освещения, приемы светового решения в: световой каркас, блики, тени, светотеневые градации	
Общие компетенции			
ОК 01.	Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.	Понимает значимость своей профессии. Демонстрирует поведения на основе общечеловеческих ценностей.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Творческое задание. Доклад по теме.
ОК 02.	Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы решения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.	Планирование информационного поиска из широкого набора источников, необходимого для выполнения профессиональных задач. Проведение анализа полученной информации, выделение в ней главных аспектов. Структурирование отобранной информации в соответствии с параметрами поиска. Интерпретация полученной информации в контексте профессиональной деятельности.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Творческое задание. Доклад по теме.
ОК 03.	Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.	Принимает решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность. Определяет траектории профессионального развития и самообразования.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме.
ОК 04.	Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.	Грамотно осуществляет поиск и использование информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме.
ОК 05.	Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.	Применяет средства информатизации и информационных технологий для реализации профессиональной деятельности в условиях обновления ее целей, содержания, смены технологий.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Творческое задание. Доклад по теме.
ОК 08.	Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.	Определение этапов решения задачи. Определение потребности в информации. Осуществление эффективного поиска. Выделение всех возможных источников нужных ресурсов, в том	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Творческое задание. Доклад по теме.

		<p>числе неочевидных.</p> <p>Разработка детального плана действий.</p> <p>Оценка рисков на каждом шагу.</p> <p>Оценка плюсов и минусов полученного результата, своего плана и его реализации,</p> <p>предложение критериев оценки и рекомендаций по улучшению плана.</p>	
ОК 09.	Осуществлять профессиональную деятельность в условиях обновления ее целей, содержания, смены технологий.	Правильно осуществляет профессиональную деятельность в условиях обновления ее целей, содержания, смены технологий использует информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.	<p>Проектное задание (с использованием информационных технологий).</p> <p>Творческое задание.</p> <p>Доклад по теме.</p>

4.2 Примерный перечень вопросов и заданий для проведения промежуточной аттестации

1. Изучение интерфейса программы Corel Draw. Настройки инструментов
2. Создание коллажа на произвольную тему/ Работа с инструментами выделения/
3. Работа с градиентом. Создание узоров.
4. Работа с параметрами инструмента «Перо».
5. Использование инструментов коррекции изображения. Способы тонирования изображений.
6. Векторные возможности Corel Draw.
7. Формирование художественных эффектов текста.
8. Настройки инструментов. Работа с объектами. Трассировка.
9. Настройка интерфейса программы.
10. Создание простых фигур, логотипов, эмблем.
11. Создание различных форм текстовых и графических фреймов. Размещение текста и графики во фреймы.
12. Создание цветов и их оттенков, создание градиента, направление градиента.
13. Создание различных объектов. Комбинирование и моделирование объектов.
14. Размещение импортированной графики в текст.
15. Создание и редактирование таблиц, правильное их заверствывание в текст.
16. Работа с объектами. Настройка интерфейса программы.
17. Создание простых фигур, логотипов, эмблем.
18. Использование инструментов прозрачности