



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

«УЧЕБНО-ПРОГРАММНЫЕ ИЗДАНИЯ»

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ ЦИКЛ

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

ОП.08 Компьютерная графика

Для студентов, обучающихся по профессии

54.01.20 Графический дизайнер

Сыктывкар, 2020

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

код	наименование профессии
54.01.20	Графический дизайнер

[наименование профессии, уровень подготовки в соответствии с ФГОС]

Разработчики

	Фамилия, имя, отчество	Ученая степень (звание) [квалификационная категория]	Должность
1	Рожина Анастасия Владимировна	Кандидат исторических наук Первая категория	Преподаватель
2	Костылева Анна Александровна		Преподаватель

1	мая	2020
[число]	[месяц]	[год]

[дата представления на экспертизу]

Рекомендована

ПЦК преподавателей естественных и социально-гуманитарных дисциплин

Протокол № 5 от «04» мая 2020 г.

Председатель ПЦК

 **Тырина Л.А.**

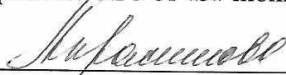
Рассмотрена

научно-методическим советом ГПОУ

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

Протокол № 5 от «5» июня 2020 г.

Председатель совета

 **Герасимова М.П.**

Содержание

1.	Паспорт рабочей программы учебной дисциплины	4
2.	Структура и примерное содержание учебной дисциплины	10
3.	Условия реализации учебной дисциплины	12
4.	Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины	17

1. ПАСПОРТ рабочей программы учебной дисциплины

ОП.08 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 Профессии 54.01.20 Графический дизайнер

по профессии

54.01.20

Графический дизайнер

[код] [наименование профессии полностью]

укрупненной группы профессий и

54.00.00

Изобразительное и прикладные виды искусств
--

специальностей

Рабочая программа учебной дисциплины может быть использована

только в рамках реализации профессии

54.01.20

Графический дизайнер

[код] [наименование профессии полностью]

в дополнительном профессиональном образовании при реализации программ повышения квалификации и переподготовки

[указать направленность программ повышения квалификации и переподготовки]

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 ОП

--

в вариативную часть циклов ОП

+

[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. Создавать растровые изображения и векторные объекты, редактировать и компоновать их;
2. Создавать эскизы с применением графических приемов редактирования изображений;
3. Проектировать объекты дизайна с использованием компьютера, выполнять графические исследования.

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен **знать**:

- | | |
|----|---|
| 4. | Условия обработки объектов, их статического и интерактивного редактирования; |
| 5. | Основы использования заливок при создании изображения; |
| 6. | Условия редактирования векторных и растровых объектов, организации пространства фона. |

В результате изучения по дисциплине

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.	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 общечеловеческих ценностей.
ОК 09.	Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.
ОК 10.	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.
ОК 11.	Планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере.
Профессиональные компетенции	
ПК 1.1.	Осуществлять сбор, систематизацию и анализ данных необходимых для разработки ТЗ 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.
ПК 2.1.	Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания.
ПК 2.2.	Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания.
ПК 2.3.	Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания.
ПК 2.4.	Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета.
ПК 2.5.	Осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.
ПК 3.1.	Выполнять настройку технических параметров печати (публикации) дизайн-макета.
ПК 3.2.	Оценивать соответствие готового дизайн-продукта требованиям качества печати (публикации).

ПК 3.3.	Осуществлять сопровождение печати (публикации).
ПК 4.1.	Анализировать современные тенденции в области графического дизайна для их адаптации и использования в своей профессиональной деятельности.
ПК 4.2	Проводить мастер-классы, семинары и консультации по современным технологиям в области графического дизайна.
ПК 4.3.	Разрабатывать предложения по использованию новых технологий в целях повышения качества создания дизайн-продуктов и обслуживания заказчиков.

1.4. Рекомендуемое количество часов на освоение программы учебной дисциплины:

всего часов

68

 в том числе

максимальной учебной нагрузки обучающегося

68

 часов, в том числе

обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося

59

 часов,

самостоятельной работы обучающегося

9

 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)	68
2	Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	59
	в том числе:	
2.1	лекции	
2.2	практические занятия	59
3	Самостоятельная работа обучающегося (всего)	9
	Промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета	4 семестр
	Итого	68

2.2. Примерный тематический план и содержание учебной дисциплины

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				
Раздел 1.	Раздел 1. Векторная и растровая графика		59		ОК 01-11,ПК 1.1-1.4
Тема 1.1.	Тема 1. Введение в компьютерную графику			1	ОК 01-11,ПК 1.1-1.4
	Содержание учебного материал				
	1	Применение компьютерной графики			
	2	Графические редакторы.			
	3	Векторная и растровая графика			
	Лабораторные работы				
	Практические занятия				
	Контрольные работы				
	Самостоятельная работа студентов	Составить таблицу: Сравнительная характеристика векторной и растровой график.	1	3	ОК 01-11,ПК 1.1-1.4
<i>[наименование разделов и тем]</i>					
Тема 1.2.	Растровая графика		12		ОК 01-11,ПК 1.1-1.4
	Содержание учебного материала				
	1	Изучение программы Adobe PhotoShop.			
	2	Способы выделения областей изображения			
	3	Работа со слоями			
	4	Работа с текстом в Adobe PhotoShop			
	5	Ретуширование изображений			
	Лабораторные работы				
	Практические занятия	Практическая работа №1: Изучение интерфейса программы. Настройки инструментов.	2	3	ОК 01-11,ПК 1.1-1.4
		Практическая работа № 2: Работа с фильтрами. Работа с инструментами выделения областей изображения	2	3	ОК 01-11,ПК 1.1-1.4

		<i>Практическая работа № 3:</i> Работа с градиентом. Создание узоров. Работа с параметрами инструмента «Кисть»	2	3	ОК 01-11, ПК 1.1-1.4
		<i>Практическая работа № 4:</i> Работа с галереей фильтров. Использование инструментов коррекции изображения.	2	3	ОК 01-11, ПК 1.1-1.4
		<i>Практическая работа № 5:</i> Способы тонирования изображений. Ретуширование фотографий. Использование маски слоя.	2	3	ОК 01-11, ПК 1.1-1.4
		<i>Практическая работа № 6:</i> Векторные возможности Adobe Photoshop. Формирование художественных эффектов текста.	2	3	ОК 01-11, ПК 1.1-1.4
	Контрольные работы				
	Самостоятельная работа студентов				
<i>[наименование разделов и тем]</i>					
Тема 1.3.	<i>Векторная графика Adobe Illustrator</i>		20	2	ОК 01-11, ПК 1.1-1.4
	Содержание учебного материала				
	1	Особенности интерфейса Adobe Illustrator. Преобразование объектов.			
	2	Инструменты свободного рисования. Работа с кривыми.			
	3	Работа с текстом. Способы окрашивания объектов.			
	4	Работа с растровыми изображениями. Работа со слоями.			
	Практическая работа	<i>Практическая работа № 7:</i> Изучение интерфейса программы. Настройка интерфейса программы. Настройки инструментов.	1	3	ОК 01-11, ПК 1.1-1.4
		<i>Практическая работа № 8:</i> Работа с объектами.	1	3	ОК 01-11, ПК 1.1-1.4
		<i>Практическая работа № 9:</i> Трассировка.	1	3	ОК 01-11, ПК 1.1-1.4
		<i>Практическая работа № 10:</i> Создание простых фигур, логотипов, эмблем.	1	3	ОК 01-11, ПК 1.1-1.4

	Контрольные работы				
	Самостоятельная работа студентов				
4 семестр					
Тема 1.4.	Векторная графика Corel Draw		15	2	ОК 01-11, ПК 1.1-1.4
	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	<i>Практическая работа № 11:</i> Изучение интерфейса программы.	2	3	ОК 01-11, ПК 1.1-1.4
		<i>Практическая работа № 12:</i> Настройка интерфейса программы.	2	3	ОК 01-11, ПК 1.1-1.4
		<i>Практическая работа № 13:</i> Настройки инструментов.	2	3	ОК 01-11, ПК 1.1-1.4
		<i>Практическая работа № 14:</i> Работа с объектами.	2	3	ОК 01-11, ПК 1.1-1.4
		<i>Практическая работа № 15:</i> Создание простых фигур.	2	3	ОК 01-11, ПК 1.1-1.4
		<i>Практическая работа № 16:</i> Создание логотипов, эмблем.	5	3	ОК 01-11, ПК 1.1-1.4
	Контрольные работы				
	Самостоятельная работа студентов	Повторить правила настройки инструментов, работу с объектами, трассировку. Создание простых фигур, логотипов, эмблем.	8	3	ОК 01-11, ПК 1.1-1.4
[наименование разделов и тем]					
Тема 1.5.	Векторная графика Adobe InDesign		12	2	ОК 01-11, ПК 1.1-1.4
	Содержание учебного материала				
	1	Интерфейс InDesign. Классификация, создание и изменение элементов.			
	2	Работа со страницами документа. Слои.			

	3	Импортирование и экспортирование текстовых файлов. Форматирование символов и абзацев.			
	4	Моделирование объектов. Специальные методы.			
	5	Работа с графическими объектами. Создание иллюстраций.			
	6	Создание и применение цветов. Печать публикации.			
	Практическая работа	<i>Практическая работа № 17:</i> Создание различных форм текстовых и графических фреймов. Работа со слоями и цветом.	2	3	ОК 01-11,ПК 1.1-1.4
		<i>Практическая работа № 18:</i> Размещение текста и графики во фреймы. Оформление эпиграфа, примечания, аннотаций. Буквицы. Цветной и оттененный текст. Книжная верстка. Заставки и концовки.	2	3	ОК 01-11,ПК 1.1-1.4
		<i>Практическая работа № 19:</i> Создание цветов и их оттенков, создание градиента, направление градиента.	2	3	ОК 01-11,ПК 1.1-1.4
		<i>Практическая работа № 20:</i> Создание различных объектов. Комбинирование и моделирование объектов.	2	3	ОК 01-11,ПК 1.1-1.4
		<i>Практическая работа № 21:</i> Журнальная верстка. Заверстка иллюстраций. Оформление текста в несколько колонок.	2	3	ОК 01-11,ПК 1.1-1.4
		<i>Практическая работа № 22:</i> Газетная верстка, работа с многоколонным текстом. Заголовки. Подписи. Рамки, линейки. Оформление рекламы.	2	3	ОК 01-11,ПК 1.1-1.4
	Самостоятельная работа студентов	Повторить правила оформления основного текста, оформления спусковых и концевых полос, верстки дополнительного текста, оформления колонтитулов и колонцифр, содержания, заверстки иллюстраций.	1	3	ОК 01-11,ПК 1.1-1.4
			*		
[наименование разделов и тем]		[при наличии, указываются задания]			
Всего			68		

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация профессионального модуля предполагает наличие

3.1.1 учебного кабинета

[указывается наименование кабинетов, связанных с реализацией дисциплины]

3.1.2 лаборатории

№110, Лаборатория информационно-коммуникационных технологий

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	12
	столы аудиторные	25
	стулья	25
	доска меловая	1
	столы для обучающихся	6
	стулья для обучающихся	25
	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 ПО: Adobe Illustrator, InDesign, Photoshop, Corel Draw	13
	<i>Коллекция цифровых образовательных ресурсов</i>	
	Григорьева И.В. Компьютерная графика. 2012	гриф
	Перемитина Т.О. Компьютерная графика. 2012	
	Лепская Н.А. Художник и компьютер. 2013	
	Экранно-звуковые пособия	
	Видеофильмы	2
	Слайды (диапозитивы) по разным разделам курса	

	Аудиозаписи и фонохрестоматии	
	Лабораторное оборудование (демонстрационное оборудование)	

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

3.3. ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ

В целях реализации компетентностного подхода в образовательном процессе используются следующие активные и интерактивные формы проведения занятий: компьютерные симуляции, деловые и ролевые игры, анализ конкретных ситуаций, кейс метод, психологические и иные тренинги, круглый стол (групповые дискуссии и дебаты), проблемное обучение, мозговой штурм или брейнсторминг, интеллект-карты, интернет-экскурсии (интерактивная экскурсия), экскурсионный практикум, мастер-класс, знаково-контекстное обучение, проектное обучение, олимпиада, лабораторные опыты, конференция, дистанционное обучение, работа в малых группах, социальные проекты (внеаудиторные формы - соревнования, фильмы, спектакли, выставки и др.), интерактивные лекции (применением видео- и аудиоматериалов) и др.

3.4. ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБУЧЕНИЯ

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Основные печатные источники

№	Выходные данные печатного издания	Год издания	Гриф
Базовые печатные издания			
1	Сокольникова, Н.М., Сокольникова, Е.В. Дизайн проектирование: учебник для студентов учреждений среднего профессионального образования [Текст] / Н.М. Сокольникова, Е.В. Сокольникова.- М.: ОИЦ «Академия», 2016. – 239 с.	2016	Реком.
	Ёлочкин М.Е. Основы проектной и компьютерной графики	2019	гриф
	Васильев С.А. Компьютерная графика и геометрическое моделирование в информационных системах.	2015	гриф

Дополнительные печатные источники

№	Выходные данные печатного издания	Год издания	Гриф
1.	Дорощенко, М.А. Программы Adobe. Основы программы PhotoshopCS5. Курс лекций [Текст] / М.А. Дорощенко. – М.: МИПК,.	2016	
2.	Минаева, О.Е. Программы Adobe. Основы программы InDesingCS5. Курс лекций [Текст] / О.Е. Минаева. – М.: МИПК,.	2016	
3.	Минаева, О.Е. Верстка. Требования к составлению книг. Учебное пособие [Текст] / О.Е. Минаева. – М.: МИПК,.	2016	
4.	Миронов, Д.Ф. Компьютерная графика в дизайне: Учебник [Текст] / Д.Ф. Миронов.– Спб.: БХВ – Петербург.	2018	
5.	Конюкова О.О. Компьютерная графика. Проектирование в среде AutoCAD	2016	

Основные электронные издания

№	Выходные данные электронного издания	Режим доступа	Проверено
1.	Григорьева, И.В. Компьютерная графика.	ЭБС	10.05.2020
2.	Перемитина, Т.О. Компьютерная графика.	ЭБС	10.05.2020
3.	Лепская, Н.А. Художник и компьютер.	ЭБС	10.05.2020

Дополнительные электронные издания

№	Выходные данные электронного издания	Режим доступа	Проверено
1.	Дизайн: история и теория : учеб. пособие для студентов архитектурных и дизайнерских специальностей / Н. А. Ковешникова. — 5-е изд., стер. - М.: Издательство «Омега-Л». -224 с.: ил. - (Университетский учебник). [Электронный ресурс] // http://www.studmed.ru/view/koveshnikova-na-dizayn-istoriya-i-teoriya_6dac80b7211.html .	свободный	10.05.2020
2.	История и теория дизайна: учебное пособие для семинарских		10.05.2020

	и самостоятельных занятий / С. Базарбаева. - Palmarium Academic Publishing. – 144 с. [Электронный ресурс] // ozon.ru.		
3.	Минаева, О.Е. Верстка. Требования к составлению книг. Учебное пособие. – М.: МИПК, 2016 [Электронный ресурс] http://znanium.com/bookread2.php?book=515096	свободный	10.05.2020
4.	Минаева, О.Е. Программы Adobe. Основы программы InDesingCS5. Курс лекций. – М.: МИПК, 2016 [Электронный ресурс] http://znanium.com/bookread2.php?book=515153	свободный	10.05.2020
5.	Рунге, В. Ф. История дизайна, науки и техники. Книга 1. - М: Архитектура-С. – 368 с. [Электронный ресурс] // http://www.studmed.ru/runge-vf-istoriya-dizayna-nauki-i-tehniki-kniga-1_ff8d06133ce.html	свободный	10.05.2020

Ресурсы Интернет

Единое окно доступа к образовательным ресурсам. Библиотека

<http://window.edu.ru/window/library>

Электронная библиотека учебно-методической литературы для общего и профессионального образования.

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.

PSYLIB: Психологическая библиотека "Самопознание и саморазвитие"

<http://psylib.kiev.ua/>

<http://www.psylib.org.ua/books/index.htm>

Полные тексты публикаций по следующим темам: психология, философия, религия, культурология. Также на сайте вы найдете подборку ссылок на ресурсы Интернета, связанные с психологией и смежными областями знания.

Детская психология

<http://www.childpsy.ru>

Интернет-портал предназначен для специалистов в области детской психологии и содержит большую коллекцию публикаций по перинатальной, педагогической, специальной, дифференциальной, социальной и другим отраслям психологии. Виды материалов: научные статьи, рецензии, книги, методические разработки, справочные материалы. Информационное наполнение включает более чем 1000 статей, более чем 1000 книг и учебников, более 1000 аннотаций к зарубежным статьям, более 2500 авторефератов диссертационных исследований.

Энциклопедии, словари, справочники

<http://dic.academic.ru>

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

Сайты по компьютерной графике

<http://www.grafgip.ru/>

<https://sites.google.com/site/komputernayagrafika/vidy-grafiki/veb-grafika>

http://www.dtdm.ru/index.php?option=com_content&view=article&id=52:1---r&catid=4&Itemid=8

<http://vsofte.biz/grafika-dizayn/>

Учебные материалы по компьютерной графике

<http://works.doklad.ru/view/LFs1KoLjJg8.html>

<http://bibliofond.ru/view.aspx?id=607458>

Научное общество GraphiCon

<http://www.graphicon.ru/>

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			
У1	Создавать растровые изображения и векторные объекты, редактировать и компоновать их;	Способность создавать растровые изображения и векторные объекты, редактировать и компоновать их;	Текущий контроль. устный опрос, тестирование, оценка решения ситуационных задач, демонстрация умения выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств;
У2	Создавать эскизы с применением графических приемов редактирования изображений;	Способность создавать эскизы с применением графических приемов редактирования изображений;	
У3	Проектировать объекты дизайна с использованием компьютера, выполнять графические исследования.	Способность проектировать объекты дизайна с использованием компьютера, выполнять графические исследования.	
Усвоенные знания			
31	Условия обработки объектов, их статического и интерактивного редактирования;	Способность понимать условия обработки объектов, их статического и интерактивного редактирования;	Текущий контроль. устный опрос, тестирование, оценка решения ситуационных задач;
32	Основы использования заливок при создании изображения;	Способность использовать основы использования заливок при создании изображения;	
33	Условия редактирования векторных и растровых объектов, организации пространства фона;	Способность понимать условия редактирования векторных и растровых объектов, организации пространства фона;	
Общие компетенции			
ОК.01	Выбирать способы	Определение этапов решения	Проектное задание (с

	решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.	задачи. Определение потребности в информации. Осуществление эффективного поиска. Выделение всех возможных источников нужных ресурсов, в том числе неочевидных. Разработка детального плана действий. Оценка рисков на каждом шагу. Оценка плюсов и минусов полученного результата, своего плана и его реализации, предложение критериев оценки и рекомендаций по улучшению плана.	использованием информационных технологий). Творческое задание. Доклад по теме.
ОК 02.	Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.	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.	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.	Использование актуальной нормативно-правовой документацию по профессии. Применение современной научной профессиональной терминологии. Определение траектории профессионального развития и самообразования.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме.
ОК 04.	Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.	Участие в деловом общении для эффективного решения деловых задач. Планирование профессиональной деятельности.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме.
ОК 05.	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на	Грамотно устно и письменно излагать свои мысли по профессиональной тематике	Доклад по теме. Тест.

	государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста.	на государственном языке. Проявление толерантности в рабочем коллективе.	
ОК 06.	Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе общечеловеческих ценностей.	Понимание значимости своей профессии. Демонстрация поведения на основе общечеловеческих ценностей.	Доклад по теме. Дискуссия.
ОК 09.	Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.	Применение средств информатизации и информационных технологий для реализации профессиональной деятельности.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме. Творческое задание
ОК 10.	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.	Применение в профессиональной деятельности инструкций на государственном и иностранном языках. Ведение общения на профессиональные темы на иностранном языке.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме. Творческое задание.
ОК 11.	Планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере.	Определение инвестиционной привлекательности коммерческих идей в рамках профессиональной деятельности. Составление бизнес-плана. Презентация бизнес-идеи. Определение источников финансирования. Применение грамотных кредитных продуктов для открытия дела.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме. Творческое задание.
Профессиональные компетенции			
ПК 1.1.	Осуществлять сбор, систематизацию и анализ данных необходимых для разработки ТЗ дизайн-продукта.	Проведение проектного анализа; произведение расчетов основных технико-экономических показателей проектирования. Сбор, обобщение и структурирование информации.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме. Творческое задание.
ПК 1.2.	Определять выбор технических и	Выбор и подготовка технического оборудования и	Проектное задание (с использованием

	программных средств для разработки дизайн-макета с учетом их особенностей использования.	программных приложений для работы над ТЗ.	информационных технологий). Доклад по теме. Творческое задание.
ПК 1.3.	Формировать готовое техническое задание в соответствии с требованиями к структуре и содержанию	Разработка, корректировка и оформление итогового ТЗ с учетом требований к структуре и содержанию.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме. Творческое задание.
ПК 1.4.	Выполнять процедуру согласования (утверждения) с заказчиком	Согласование итогового ТЗ с заказчиком	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме. Творческое задание.
ПК 2.1.	Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания.	Чтение и понимание ТЗ. Разработка планов по формированию макетов. Определение времени для каждого этапа разработки.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме. Творческое задание.
ПК 2.2.	Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания.	Подбор программных продуктов в зависимости от разрабатываемого макета.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме. Творческое задание.
ПК 2.3.	Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания.	Воплощение авторских макетов дизайна по основным направлениям графического дизайна: фирменный стиль и корпоративный дизайн; многостраничный дизайн; информационный дизайн; дизайн упаковки.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме. Творческое задание.
ПК 2.4.	Организация представления разработанных макетов. Обсуждение по возникшим вопросам разработанных макетов.	Организация представления разработанных макетов. Обсуждение по возникшим вопросам разработанных макетов.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме. Творческое задание.
ПК 2.5.	Осуществлять комплектацию и контроль готовности	Организация архивирования и комплектации составляющих для перевода дизайн-макета в	Проектное задание (с использованием информационных

	необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.	дизайн-продукт.	технологий). Доклад по теме. Творческое задание.
ПК 3.1.	Выполнять настройку технических параметров печати (публикации) дизайн-макета.	Осуществление подготовки разработанных продуктов дизайна к печати или публикации. Учет стандартов производства при подготовке дизайн-продуктов.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме. Творческое задание.
ПК 3.2.	Оценивать соответствие готового дизайн-продукта требованиям качества печати (публикации).	Проверка и контроль качества готовых дизайн-продуктов. Подготовка договоров и актов о выполненных работах.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме. Творческое задание.
ПК 3.3.	Осуществлять сопровождение печати (публикации).	Консультирование и сопровождение печати и послепечатного процесса готовых продуктов дизайна.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме. Творческое задание.
ПК 4.1.	Анализировать современные тенденции в области графического дизайна для их адаптации и	Самоорганизация. Обеспечение процессов анализа рынка продукции и требований к ее разработке.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме.
ПК 4.2.	Проводить мастер-классы, семинары и консультации по современным технологиям в области графического дизайна.	Обеспечение рекламы профессии и демонстрация профессиональности.	Дизайн и разработка готового дизайн продукта по техническому заданию в зависимости от материала.
ПК 4.3.	Разрабатывать предложения по использованию новых технологий в целях повышения качества создания дизайн-продуктов и обслуживания заказчиков.	Саморазвитие и развитие профессии; поиск предложений развития с учетом новых технологий.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме.

4.2 Примерный перечень вопросов и заданий для проведения промежуточной аттестации

1. Изучение интерфейса программы Adobe PhotoShop. Настройки инструментов. Работа с фильтрами.
2. Создание коллажа на произвольную тему/ Работа с инструментами выделения/
3. Работа с градиентом. Создание узоров.
4. Работа с параметрами инструмента «Кисть».
5. Работа с галереей фильтров.
6. Использование инструментов коррекции изображения. Способы тонирования изображений.
7. Ретуширование фотографий
8. Виды каналов. Создание и сохранение альфа-каналов. Использование маски слоя.
9. Векторные возможности Adobe Photoshop.
10. Формирование художественных эффектов текста.
11. Изучение интерфейса программы Adobe Illustrator.
12. Настройки инструментов. Работа с объектами. Трассировка.
13. Настройка интерфейса программы.
14. Создание простых фигур, логотипов, эмблем.
15. Изучение интерфейса программы In Desing.
16. Создание различных форм текстовых и графических фреймов. Размещение текста и графики во фреймы.
17. Создание цветов и их оттенков, создание градиента, направление градиента.
18. Создание различных объектов. Комбинирование и моделирование объектов.
19. Размещение импортированной графики в текст.
20. Создание и редактирование таблиц, правильное их заверствывание в текст.
21. Журнальная верстка. Заверстка иллюстраций. Оформление текста в несколько колонок.
22. Вывод на печать.
23. Газетная верстка, работа с многоколонным текстом. Заголовки. Подписи. Рамки, линейки.
24. Оформление рекламы. Работа со слоями и цветом.
25. Изучение интерфейса программы Corel Draw. Настройки инструментов.
26. Работа с объектами. Настройка интерфейса программы.
27. Создание простых фигур, логотипов, эмблем.