

Министерство культуры Республики Татарстан
ГАПОУ «Казанский техникум народных художественных промыслов»


РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
учебной дисциплины
ОП.05 Компьютерная графика
программы подготовки специалистов среднего звена
по специальности
54.02.01 Дизайн (по отраслям)

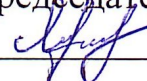
Базовая подготовка профессионального образования

г. Казань, 2024г.

РАССМОТРЕНА
ПЦК общепрофессиональных и
специальных дисциплин по
специальностям и профессиям

УТВЕРЖДЕНА
Методическим советом

Протокол № 1
От «28» 08 2024 г.
Председатель
 /Тагирова З.Б./

Протокол № 4
От «29» 08 2024 г.
Председатель
 /Яруллин Д.Н./

Организация-разработчик: ГАПОУ «Казанский техникум народных художественных промыслов»

Разработчик: _____, преподаватель ГАПОУ «Казанский техникум народных художественных промыслов»

Программа разработана на основе Федерального Государственного образовательного стандарта (далее ФГОС) среднего профессионального образования (далее – СПО) по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям), утвержденного Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 5 мая 2022 г. №308, зарегистрированного в Минюсте России 25 июля 2022 г., регистрационный № 69375.

- ОПОП (основной профессиональной образовательной программы) по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям).
- рабочей программы воспитания.

СОДЕРЖАНИЕ

	стр.
1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	4
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	6
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	15
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	16

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОП.05 Компьютерная графика

1.1. Область применения программы

Рабочая программа учебной дисциплины ОП.05 Компьютерная графика является частью основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

1.2. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы:

учебная дисциплина «Компьютерная графика» является обязательной частью общепрофессионального цикла основной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям)..

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

В результате изучения курса «Компьютерная графика» студенты должны уметь:

- работать с современными операционными системами и графическими редакторами;
- работать с различными источниками информации;
- использовать ресурсы сети интернет для решения творческих задач;
- оформлять полиграфическую продукцию;
- применять компьютерные технологии в процессе дизайн-проектирования;
- создавать, изменять и обрабатывать растровые изображения;
- выполнять допечатную подготовку растровых изображений;
- создавать, изменять и обрабатывать векторные изображения;
- выполнять экспорт векторных изображений в другие форматы;
- осуществлять допечатную подготовку макета;

- использовать средства компьютерной графики для выполнения чертежей;
- создавать трехмерные модели объектов дизайна;
- применять ПК и телекоммуникационные средства в процессе проектирования

знать:

- современные тенденции развития графики и дизайна;
- назначение технических и программных средств используемых дизайнерами;
- модели представления цвета;
- принципы сохранения и обработки графической информации;
- основные направления компьютерной графики и сферу их применения;
- методы организации творческого процесса дизайнера;
- современные методы дизайн- проектирования;
- технические и программные средства компьютерной графики;
- специфику выразительных средств различных видов в компьютерной графике и шрифтовых композиций, их эстетические качества.

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих общих и профессиональных компетенций по данной специальности:

ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.

ОК 2. Организовывать собственную деятельность, определять методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.

ОК 3. Решать проблемы, оценивать риски и принимать решения в нестандартных ситуациях.

ОК 4. Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.

ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности.

ОК 6. Работать в коллективе, обеспечивать его сплочение, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.

ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.

ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.

ПК 1.1. Уметь проектировать объекты дизайна.

ПК 1.2. Применять знания о закономерностях построения художественной формы и особенностях ее восприятия.

ПК 1.4. Проводить работу по целевому сбору, анализу исходных данных, подготовительного материала, выполнять необходимые предпроектные исследования.

ПК 1.5. Использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла.

ПК 1.6. Осуществлять процесс дизайн-проектирования.

ПК 1.7. Разрабатывать техническое задание на дизайнерскую продукцию

1.4. Количество часов на освоение программы дисциплины:

Объем образовательной программы учебной дисциплины 96 часов, в том числе:

Объем обязательной аудиторной нагрузки 96 часов, в том числе

Теоретического обучения 6 часов;

Лабораторных и практических занятий 90 часов.

2. СТРУКТУРА СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	<i>Объем часов</i>
Объем образовательной программы учебной дисциплины	<i>96</i>
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	<i>96</i>
в том числе:	
Лабораторно-практические занятия	<i>90</i>
Теоретическое обучение	<i>6</i>
Самостоятельная работа обучающегося (всего)	<i>-</i>
Практическая подготовка	<i>90</i>
<i>Итоговая аттестация в форме дифференцированного зачета</i>	<i>6</i>

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины ОП.05 Компьютерная графика

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные и практические работы, самостоятельная работа обучающихся		Объем часов	Уровень освоения
1	2		3	4
Тема 1. Использование программы COREL DRAW и COREL PHOTO PAINT для решения графических задач	Содержание учебного материала			2
	Практические занятия			
	1	Основные инструменты программы, панель меню		2
	2	Обработка фотографий в и COREL PHOTO PAINT		2
	3	Построение планов путём наложения на растровое изображение		
	4	Масштаб и пропорции		2
	5	Экспорт и импорт изображений		2
	6	Обработка изображений		2
	7	Элементы фирменного стиля-Визитная карточка		2
	8	Работа с текстом		2
	9	Работа с цветовой палитрой		2
	10	Заливка изображений цветом		2
	11	Заливка изображений фактурами		2
	12	Градиентная заливка		2
	13	Заливка текстурами		2
	14	Интерактивные инструменты		2
	15	Интерактивный контур		2
	16	Интерактивная тень		2
	17	Интерактивная прозрачность		2
	18	Деформация изображения		2
	19	Работа с цветовой палитрой		2
	20	Заливка изображений цветом		2
	21	Заливка изображений фактурами		2
	22	Заливка изображений узором		2
	23	Градиентная заливка		2
	24	Заливка текстурами		2
	25	Интерактивное перетекание		2

	26	Интерактивное искажение		2
	27	Интерактивная тень		2
	28	Интерактивная оболочка		2
	29	Интерактивное выдавливание		2
	30	Интерактивная прозрачность		2
	31	Конкурсная работа - плакат		2
	Самостоятельная работа обучающихся Подобрать материал по теме проекта			2
Всего:			96	

Для характеристики уровня освоения учебного материала используются следующие обозначения:

1. ознакомительный (узнавание ранее изученных объектов, свойств);
2. репродуктивный (выполнение деятельности по образцу, инструкции или под руководством)
3. продуктивный (планирование и самостоятельное выполнение деятельности, решение проблемных задач)

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация программы дисциплины требует наличия учебного кабинета «Компьютерная графика»

Оборудование учебного кабинета:

- комплект учебной мебели;
- рабочее место преподавателя;
- стенды и плакаты по истории искусств;
- комплект визуальных материалов (печатные репродукции, изображения в эл. виде, фильмы)

Технические средства обучения: компьютер с лицензионным программным обеспечением; мультимедиа проектор.

3.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень рекомендуемых учебных изданий, интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Основные источники:

1. Алексей Боресков, Евгений Шикин. Компьютерная графика. Учебник и практикум. - Юрайт, 2016. - 220с.
2. Adobe Photoshop CC. Тучкевич Е.И.-БХВ-Петербург. 2017. - 496с.
3. SketchUp. Базовый учебный курс. Петелин А. Издательские решения. 2015г.
4. AutoCAD 2017. Полное руководство Жарков Н., Финков М., Прокди Р., Наука и Техника. СПб. – 2017. - 625с.
5. Устин В.Б. Искусство наружной рекламы/-М.: Астрель, 2008.
6. Новейшие тенденции в наружной рекламе.-М.: 2006.
7. Реклама и архитектура города// Архитектурный вестник. №2, – 2001.

Дополнительные источники:

1. Photoshop. Творческая мастерская компьютерной графики. Татьяна Третьяк, Людмила Анеликова.-Солон-Пресс,-2010,-176с.
2. Дизайн квартир с помощью Google SketchUp. Василий Леонов.-Эксмо.-2010,240с.
3. Пантюхин, П.Я. Компьютерная графика. В 2-х т.Т. 1. Компьютерная графика: Учебное пособие / П.Я. Пантюхин. - М.: ИД ФОРУМ, НИЦ ИНФРА-М, 2012. - 88 с.
4. Большаков, В.П. Инженерная и компьютерная графика: Учебное пособие / В.П. Большаков, В.Т. Тозик, А.В. Чагина. - СПб.: БХВПетербург, 2013. – 288 с.
5. Тозик, В.Т. Компьютерная графика и дизайн: Учебник для нач. проф. образования / В.Т. Тозик, Л.М. Корпан. - М.: ИЦ Академия, 2013. - 208 с.
6. Графический дизайн. Базовые концепции.Эллен Луптон.-Питер,2017.-256с.

7. Фотошоп СС для начинающих. Шаффлботэм Р. Издательство Э.2017 г. 272с.

Журналы (для ознакомления и просмотра): «Интерьер и Дизайн», «Современный дом», «Лучшие интерьеры», «Проект», «Проект России», «SALON» и др.

Программное обеспечение

- Adobe Photoshop - графический редактор растровых изображений.
- Inkscape - графический редактор векторных изображений.
- Autodesk AutoCad -система автоматизированного проектирования
- SketchUp - система трехмерного моделирования.

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Результаты обучения (освоенные умения, знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
Выполнять типографические композиции с использованием различных графических средств и приёмов.	<ul style="list-style-type: none"> -определение оптимально выразительного формата для композиции; -использование различных графических приёмов; - использование различных графических средств; -создание изображения с обоснованно выбранным графическим средством и приёмом; -использование разницы художественной выразительности графических приёмов
Формировать художественно-графический образ типографической композиции.	<ul style="list-style-type: none"> -определение актуальности выбранной темы для композиции; -грамотность в применении знаний по основам композиции; -формирование художественного образа; -применение приёмов стилизации объектов и предметно-пространственной среды; - создание композиции с обоснованно выбранным графическим средством и приёмом; - создание композиции с обоснованно выбранным колористическим решением.
Собирать, анализировать и систематизировать подготовленный материал при проектировании	<ul style="list-style-type: none"> -нахождение источников информации для проектирования, используя бумажные и электронные носители; -изложение полученной информации для проектирования в форме вербального, письменного, цифрового или графического решения; -определение приоритетности по информационным источникам; -создание логической цепочки подачи информации.
Разрабатывать колористические решения художественно-графических типографических композиций.	<ul style="list-style-type: none"> -использование закономерностей психологического восприятия цвета; -формирование различных по насыщенности и светлотно-тональным соотношениям колоритов; -создание вариативных колористических решений;

	-использование законов цветowych гармоний; -формирование актуального колористического решения, учитывая формат использования.
Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности.	-владение информационно-коммуникационными технологиями; -использование ресурсов интернета в профессиональной деятельности; -владение графическими программами; -составление сопутствующей документации