

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г.ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Колледж радиозлектроники имени П.Н. Яблочкова



Рабочая программа учебной дисциплины

Графический дизайн

09.02.07 Информационные системы и программирование

Профиль подготовки
технологический
Квалификация выпускника
программист
Форма обучения
очная

Саратов

2020

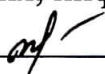
Разработчики: преподаватель В.В. Юрина



Рассмотрено на заседании ЦК программирования, информатики и вычислительной техники

от «15» 05 2020 г. Протокол № 9

Председатель ЦК программирования, информатики и вычислительной техники _____



Е.Д.Шаманаева

Директор Колледжа
радиоэлектроники
имени П.Н. Яблочкова



О.В.Бреус

Заместитель директора по УР



Н.Н.Чернова

Рабочая программа учебной дисциплины разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование.

Организация- разработчик: ФГБОУ ВО «СГУ имени Н.Г. Чернышевского» Колледж радиоэлектроники имени П.Н. Яблочкова СГУ.

Разработчик: Юрина В.В. - преподаватель Колледжа радиоэлектроники имени П.Н. Яблочкова СГУ.

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ.....	4
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	6
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ.....	10
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ.....	11

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Графический дизайн

1.1. Область применения программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью программы подготовки специалистов среднего звена в соответствии с ФГОС СПО 09.02.07 Информационные системы и программирование.

1.2. Место дисциплины в структуре программы подготовки специалистов среднего звена: дисциплина относится к вариативной части общепрофессионального учебного цикла.

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

В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь:

- масштабировать и прокручивать изображения;
- задавать фоновый и рабочий цвета;
- выделять фрагменты изображения произвольной формы;
- трансформировать выделенную область;
- пользоваться различными инструментами и палитрами;
- создавать и работать со слоями;
- вырезать изображения фона;
- добавлять текст в изображения;
- пользоваться инструментами для изменения формы;
- воплощать теоретические навыки в практической работе;
- правильно использовать правила композиции;
- подбирать эффектное цветовое решение;
- создавать и представлять творческие проекты.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать:

- назначение графических редакторов;
- форматы графических файлов;
- способы задания фонового и рабочих цветов;
- способы выделения фрагментов изображения;
- различные инструменты и палитры;
- слой и варианты создания слоев;
- свойства и атрибуты текста;
- правила построения композиции;
- сочетание цветов;
- этапы и правила разработки творческих проектов.

ПК и ОК, которые актуализируются при изучении учебной дисциплины:

ПК 1.1. Формировать алгоритмы разработки программных модулей в соответствии с техническим заданием.

ПК 1.2. Разрабатывать программные модули в соответствии с техническим заданием.

ПК 1.3. Выполнять отладку программных модулей с использованием специализированных программных средств.

ПК 1.4. Выполнение тестирования программных модулей.

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 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 09. Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности;

ОК 10. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

1.4. Количество часов на освоение программы дисциплины:

учебной нагрузки обучающегося 74 часов, в том числе: учебной нагрузке обучающегося во взаимодействии с преподавателем 68 часа самостоятельной работы, обучающегося 6 часов.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Учебной нагрузки (всего)	74
Учебная нагрузка во взаимодействии с преподавателем (всего)	68
в том числе:	
теоретического обучения	40
лабораторные занятия	28
практические занятия	-
контрольные работы	-
курсовая работа (проект)	-
консультации и экзамены	-
Самостоятельная учебная работа обучающегося (всего)	6
в том числе:	-
исследовательская работа	-
работа с информационными источниками	6
реферативная работа	-
творческие задания	-
подготовка презентационных материалов	-
Промежуточная аттестация в форме – дифференцированного зачета	

2.2. ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ Графический дизайн

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные и практические занятия, внеаудиторная (самостоятельная) учебная работа обучающихся, курсовая работа (проект)	Объем часов	Уровень освоения
Введение. Понятие компьютерной графики	Содержание	2	
	1 История компьютерной графики	2	1
Раздел 1. Векторный графический редактор Adobe Illustrator	2 Обзор графических редакторов		
	Содержание	34	
Тема 1.1 Принципы работы в Adobe Illustrator	Содержание	8	
	1 Интерфейс программы		
	2 Создание и преобразование объектов	4	1
	Лабораторные занятия	2	
	1 Простейшие действия над объектами. Создание сложных объектов		
Тема 1.2 Основные художественные понятия: цвет, композиция, стиль	Самостоятельная работа	2	
	Тематика самостоятельной работы: конспект на тему: «Виды векторных графических редакторов. Премущества и недостатки работы»		
	Содержание	6	
	1 Виды стилей, создание и редактирование стиля графики		
	2 Правила композиции, создание композиционных решений в компьютерной графике	4	1
Тема 1.3 Работа с текстом в Adobe Illustrator	3 Цветовые модели. Подбор цветовых сочетаний		
	Лабораторные занятия	2	
	1 Создание изображений заданного стиля, композиционного и цветового решения		
	Содержание	6	
	1 Инструменты работы с текстом		
Тема 1.4 Создание и обработка графических объектов в	2 Создание, размещение и оформление текста	4	1
	3 Разработка печати		
	Лабораторные занятия	2	
	1 Разработка визитки, с использованием сложных эффектов		
	Содержание	12	
Создание и обработка графических объектов в	1 Векторные контуры, кисти, символьные объекты	4	1
	2 Трассировка изображений		
	Лабораторные занятия	8	
	1 Создание коллажа		

Adobe Illustrator	2	Работа с искажением и деформацией. Обработка изображений	
	3	Обработка фотографий. Прозрачность и маскирование	
	4	Эффекты и фильтры. Обработка изображений	
Тема 1.5 Индивидуальная настройка в Adobe Illustrator	Содержание		2
	1	Возможности создания индивидуального интерфейса	2
Раздел 2. Растровая графика. Программа Adobe InDesign	2	Создание, настройка и применение пользовательских шаблонов и библиотек	1
	Содержание		38
Тема 2.1 Принципы работы в InDesign	Содержание		6
	1	Создание документа. Основы интерфейса	
	2	Разметка и макет страницы	2
	3	Управление страницами. Шаблоны страниц	4
Тема 2.2 Работа с текстом	Самостоятельная работа		
	Тематика самостоятельной работы: конспект на тему: «История верстки. Обзор программ для верстки»		
	Содержание		4
	1	Размещение (импорт) текста, перетекание текста	
Тема 2.3. Работа с изображениями в InDesign	2	Редактирование текста. Трекинг и кернинг	4
	3	Форматирование абзаца. Списки и колонки	
	Содержание		16
	1	Создание и редактирование изображений	4
Тема 2.4. Работа со страницами	2	Типографика, композиция в типографике	
	Лабораторные занятия		12
	1	Разработка буклета	
	2	Разработка школьной газеты. Редактирование текста и изображений	
	3	Разработка школьной газеты. Подбор и размещение текста и изображений	
	4	Разработка журнала. Подбор и размещение текста и изображений	
5	Разработка журнала. Редактирование текста и изображений		
6	Разработка журнала. Стилизовое оформление разделов		
Содержание		6	
Тема 2.4. Работа со страницами	1	Нумерация страниц и разделов. Создание сносок.	4
	2	Создание оглавления и указателя	
	Лабораторные занятия		2
1	Создание книги. Сохранение книги		

Тема 2.5. Средства верстки в Adobe InDesign	Содержание		4
	1	Принципы и приемы верстки	
	2	Использование компоновщика абзаца	
	3	Использование базовой сетки	
Тема 2.6. Печать документа	Содержание		2
	1	Подготовка к печати	
	2	Экспорт файла	
	3	Печать	
Консультации и промежуточная аттестация в форме - дифференцированного зачета			74
Всего:			
			из них:
			теоретического обучения
			самостоятельная работа
			лабораторные занятия

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 РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Материально-техническое обеспечение

Реализация программы дисциплины требует наличия лаборатории информационных ресурсов.

Технические средства обучения: интерактивная доска с мультимедийным проектором, персональный компьютер для преподавателя, несколько рабочих станций для проверки знаний студентов.

Оборудование лаборатории и рабочих мест лаборатории: компьютерные рабочие станции для работы студентов.

3.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень учебных изданий, интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Основные источники:

1. Немцова, Т. И. Компьютерная графика и web-дизайн : учебное пособие / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин ; под ред. Л.Г. Гагариной. — Москва : ИД «ФОРУМ» : ИНФРА-М, 2020. — 400 с. + Доп. материалы [Электронный ресурс]. — (Высшее образование).

2. Немцова, Т.И. Компьютерная графика и web-дизайн. Практикум : учеб. пособие / под ред. Л.Г. Гагариной. — Москва : ИД «ФОРУМ»: ИНФРА-М, 2011. — 288 с. — (Профессиональное образование).

3. Тучкевич Е.И. Самоучитель Adobe Illustrator CC 2018. – СПб.: БХВ-Петербург, 2019, - 384 с.: ил.

Дополнительные источники:

4. Машихина, Т. П. Компьютерная графика [Электронный ресурс]: учебное пособие / Машихина Т. П. - Волгоград: Волгоградский институт бизнеса, Вузовское образование, 2013. - 146 с. - ISBN 978-5-9061-7223-5: Б. ц. Книга находится в базовой версии ЭБС IPRbooks. УДК 62 ББК 32.973

5. Перемитина, Т. О. Компьютерная графика [Электронный ресурс]: учебное пособие / Перемитина Т. О. - Томск: Эль Контент, Томский государственный университет систем управления и радиоэлектроники, 2013. - 144 с. - ISBN 978-5-4332-0077-7 Б. ц. Книга находится в базовой версии ЭБС IPRbooks.

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Контроль и оценка результатов освоения дисциплины осуществляются преподавателем в процессе проведения практических и лабораторных занятий, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов, исследований.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Основные показатели оценки результатов
<ul style="list-style-type: none"> – масштабировать и прокручивать изображения; – назначение графических редакторов; – форматы графических файлов; – различные инструменты и палитры; – задавать фоновый и рабочий цвета; – вырезать изображения фона; – способы задания фонового и рабочих цветов; – выделять фрагменты изображения произвольной формы; – способы выделения фрагментов изображения; – трансформировать выделенную область; – пользоваться различными инструментами и палитрами; – создавать и работать со слоями; – слой и варианты создания слоев; – добавлять текст в изображения; – свойства и атрибуты текста; – пользоваться инструментами для изменения формы; – воплощать теоретические навыки в практической работе; – правильно использовать правила композиции; – правила построения композиции; – подбирать эффективное цветовое решение; – сочетание цветов. – создавать и представлять творческие проекты; – этапы и правила разработки творческих проектов. 	<ul style="list-style-type: none"> – анализировать графические редакторы, форматы графических файлов; – анализировать и оценивать различные инструменты палитры; – анализировать способы задания фонового и рабочих цветов; – выполнять выделение фрагментов изображения различных форм; – анализировать способы выделения фрагментов изображения; – выполнять трансформирование выделенной области; – оценивать и анализировать различные инструменты и палитры; – воспроизводить создание и работу со слоями; – оценивать варианты создания слоев; – воспроизводить добавление текста в изображения; – анализировать свойства и атрибуты текста; – воспроизводить теоретические навыки в практическую работу; – анализировать правила использования композиции; – оценивать правила построения композиции; – анализировать и оценивать подбор эффективного цветового решения; – оценивать сочетание цветов. – анализировать принципы работы векторного и растрового редактора

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Графический дизайн

1.1. Область применения программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью программы подготовки специалистов среднего звена в соответствии с ФГОС СПО 09.02.07 Информационные системы и программирование.

1.2. Место дисциплины в структуре программы подготовки специалистов среднего звена: дисциплина относится к вариативной части общепрофессионального учебного цикла.

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

В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь:

- масштабировать и прокручивать изображения;
- задавать фоновый и рабочий цвета;
- выделять фрагменты изображения произвольной формы;
- трансформировать выделенную область;
- пользоваться различными инструментами и палитрами;
- создавать и работать со слоями;
- вырезать изображения фона;
- добавлять текст в изображения;
- пользоваться инструментами для изменения формы;
- воплощать теоретические навыки в практической работе;
- правильно использовать правила композиции;
- подбирать эффектное цветовое решение;
- создавать и представлять творческие проекты.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать:

- назначение графических редакторов;
- форматы графических файлов;
- способы задания фонового и рабочих цветов;
- способы выделения фрагментов изображения;
- различные инструменты и палитры;
- слой и варианты создания слоев;
- свойства и атрибуты текста;
- правила построения композиции;
- сочетание цветов;
- этапы и правила разработки творческих проектов.

ПК и ОК, которые актуализируются при изучении учебной дисциплины:

ПК 1.1. Формировать алгоритмы разработки программных модулей в соответствии с техническим заданием.

ПК 1.2. Разрабатывать программные модули в соответствии с техническим заданием.

ПК 1.3. Выполнять отладку программных модулей с использованием специализированных программных средств.

~~ПК 1.4. Составлять отчет по выполненному заданию, участвовать во внедрении результатов разработок;~~

по стандартам

выполнение тестирования программных модулей