

Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение  
«Кунгурский автотранспортный колледж»

Рабочая программа  
учебной дисциплины

---

**ОП.12 Обработка графической информации**

*дисциплина*

---

09.02.04 Информационные системы (по отраслям)

*код, наименование профессии/специальности*

2017

Одобрено на заседании  
комиссии информационно-математических  
дисциплин  
Протокол № 1 от «15» августа 2017г.

Председатель комиссии:  
И. Г. Наговицын

УТВЕРЖДАЮ:

Заместитель директора

М. Г. Целишева М. Г. Целишева



## ***СОДЕРЖАНИЕ***

- 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ  
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ  
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

# **1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ОП.12 Обработка графической информации**

## **1.1. Область применения рабочей программы**

Рабочая программа учебной дисциплины **ОП.12 Обработка графической информации** является частью основной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО 09.02.04 Информационные системы (по отраслям)

## **1.2. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы**

Учебная дисциплина ОП.12 Обработка графической информации относится к общепрофессиональному циклу.

## **1.3. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:**

**Обязательная часть:** не предусмотрено

**Вариативная часть:**

В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь:

- создавать, использовать и оптимизировать изображения для веб-приложений;
- выбирать наиболее подходящее для целевого рынка дизайнерское решение;
- создавать дизайн с применением промежуточных эскизов, требований к эргономике и технической эстетике;
- разрабатывать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов

В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать:

- нормы и правила выбора стилистических решений;
- современные методики разработки графического интерфейса;
- требования и нормы подготовки и использования изображений в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть Интернет);
- государственные стандарты и требования к разработке дизайна веб-приложений

В результате освоения дисциплины обучающийся осваивает элементы компетенций.

Перечень общих компетенций, элементы которых формируются в рамках дисциплины:

<b>Код</b>	<b>Наименование общих компетенций</b>
ОК 1.	Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.
ОК 2.	Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.
ОК 3.	Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность
ОК 4.	Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.
ОК 5.	Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.
ОК 6.	Работать в коллективе и команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями
ОК 7.	Брать на себя ответственность за работу членов команды подчиненных), за результат выполнения заданий
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.

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### 2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем в часах
Объем образовательной программы (включая вариативная часть – 120 часов)	120
в том числе:	
теоретическое обучение	40
практические занятия	40
<i>Самостоятельная работа</i>	40
Промежуточная аттестация проводится в форме ДЗ	

*Во всех ячейках со звездочкой (\*) следует указать объем часов.*

## 2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем в часах	Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы	
Тема 1. Компьютерная графика	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>14</b>	ОК 1 – ОК 9	
	1. Введение в компьютерную графику. Виды компьютерной графики			
	2. Физические основы компьютерной графики			
	3. Соответствие цветов и управление цветом			
	4. Форматы хранения графических изображений			
	<b>Самостоятельная работа обучающихся</b>	<b>10</b>		
Тема 2. Векторная графика	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>18</b>	ОК 1 – ОК 9	
	1. Особенности векторной графики			
	2. Редактор векторной графики			
	3. Редактор разработки мультимедийного контента	<b>20</b>		
	<b>В том числе практических и лабораторных занятий</b>			
	1. Лабораторная работа «Освоение интерфейса векторного редактора. Создание простейших изображений»			
	2. Лабораторная работа «Создание контуров. Использование заливок. Работа с текстом»			
	3. Лабораторная работа «Создание изображений с использованием спецэффектов: перетекание, прозрачность, тень»			
	4. Лабораторная работа «Создание изображений с использованием спецэффектов: интерактивные искажения, экструзия»			
	5. Лабораторная работа «Освоение приемов работы со слоями. Создание сложных изображений»			
6. Лабораторная работа «Создание статических изображений в среде редактора компьютерной анимации»				
7. Лабораторная работа «Работа с библиотеками и символами. Покадровая анимация»				





	9. Лабораторная работа «Разработка программной анимации объектов»		
	10. Лабораторная работа «Создание анимации средствами ActionScript 3.0»		
	11. Лабораторная работа «Создание простых сценариев. Работа с событиями»		
	12. Лабораторная работа «Работа с функциями в ActionScript 3.0.»		
	13. Лабораторная работа «Рисование в ActionScript 3.0. Циклы»		
	14.		
	15. Лабораторная работа «Создание Flash-баннера и Gif-анимации»		
	16. Лабораторная работа «Создание игрового приложения»		
	<b>Самостоятельная работа обучающихся</b>	<b>15</b>	
<b>Тема 3. Растровая графика</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>8</b>	ОК 1 – ОК 9
	<b>1. Особенности растровой графики. Редактор растровой графики</b>	<b>20</b>	
	<b>В том числе практических и лабораторных занятий</b>		
	1 Лабораторная работа «Освоение технологии работы в среде редактора растровой графики»		
	2 Лабораторная работа «Освоение инструментов выделения и трансформации областей. Рисование и раскраска»		
	3 Лабораторная работа «Создание и редактирование изображений»		
	4 Лабораторная работа «Работа с масками. Векторные контуры фигуры»		
	5 Лабораторная работа «Ретуширование изображений. Корректирующие фильтры»		
	6 Лабораторная работа «Работа со стилями слоев и фильтрами»		
	7 Лабораторная работа «Создание коллажей. Фотомонтаж»		
	8 Лабораторная работа «Корректировка цифровых фотографий»		
	9 Лабораторная работа «Создание текстовых объектов. Текстовые эффекты. Текстовый дизайн»		
	10 Лабораторная работа «Создание анимированных изображений»		
	11 Лабораторная работа «Создание оригинал-макетов, элементов дизайна сайта»		
	12 Лабораторная работа «Создание макета сайта, буклета»		
	13 Лабораторная работа «Создание рекламного баннера»		
14 Лабораторная работа «Изображения для Web. Создание Gif-анимаций»			
15 Лабораторная работа «Освоение технологии работы в среде редактора растровой графики»			
	<b>Самостоятельная работа обучающихся</b>	<b>15</b>	
<b>Консультации</b>			

<b>Промежуточная аттестация</b>		
<b>Всего:</b>	<b>120</b>	

### **3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

#### **3.1. Для реализации программы учебной дисциплины предусмотрены следующие специальные помещения:**

Кабинет «Информатики», оснащенный оборудованием и техническими средствами обучения:

- рабочее место преподавателя;
- посадочные места обучающихся (по количеству обучающихся);
- учебные наглядные пособия (таблицы, плакаты);
- тематические папки дидактических материалов;
- комплект учебно-методической документации;
- комплект учебников (учебных пособий) по количеству обучающихся.
- компьютер с лицензионным программным обеспечением;
- мультимедиапроектор.

#### **3.2. Информационное обеспечение реализации программы**

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации имеет печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы, рекомендуемых для использования в образовательном процессе

##### **3.2.1. Печатные издания**

1. Гагарина Л. Г. Информационные технологии: Учебное пособие / Л.Г. Гагарина, Я.О. Теплова, Е.Л. Румянцева и др.; Под ред. Л.Г. Гагариной - М.: ИД ФОРУМ: НИЦ ИНФРА-М, 2015. - 320 с. - (Профессиональное образование). Режим доступа: <http://znanium.com>
2. Михеева Е.В. Информационные технологии в профессиональной деятельности. Технические специальности: учебник для студ. Учреждений СПО / Е.В. Михеева, О.И. Титова. – М.: Издательский центр «Академия», 2014.

#### 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

<i>Результаты обучения</i>	<i>Критерии оценки</i>	<i>Формы и методы оценки</i>
<p><i>Перечень знаний, осваиваемых в рамках дисциплины:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• нормы и правила выбора стилистических решений;</li> <li>• современные методики разработки графического интерфейса;</li> <li>• требования и нормы подготовки и использования изображений в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть Интернет);</li> <li>• государственные стандарты и требования к разработке дизайна веб-приложений</li> </ul>	<p>«Отлично» - теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов, умения сформированы, все предусмотренные программой учебные задания выполнены, качество их выполнения оценено высоко.</p> <p>«Хорошо» - теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов, некоторые умения сформированы недостаточно, все предусмотренные программой учебные задания выполнены, некоторые виды заданий выполнены с ошибками.</p> <p>«Удовлетворительно» - теоретическое содержание курса освоено частично, но пробелы не носят существенного характера, необходимые умения работы с освоенным материалом в основном сформированы, большинство предусмотренных программой обучения учебных заданий выполнено, некоторые из выполненных заданий содержат ошибки.</p> <p>«Неудовлетворительно» - теоретическое содержание курса не освоено, необходимые умения не сформированы, выполненные учебные задания содержат грубые ошибки.</p>	<p>Устный и письменный опросы, проверочный тест, дифференцированный зачет</p>
<p><i>Перечень умений, осваиваемых в рамках дисциплины:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• создавать, использовать и оптимизировать изображения для веб-приложений;</li> <li>• выбирать наиболее подходящее для целевого рынка дизайнерское решение;</li> <li>• создавать дизайн с применением промежуточных эскизов, требований к эргономике и технической эстетике;</li> <li>• разрабатывать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов</li> </ul>	<p>Проверочная работа, оценка выполнения практической работы, дифференцированный зачет</p>	<p>Проверочная работа, оценка выполнения практической работы, дифференцированный зачет</p>

