

Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение  
«Кунгурский автотранспортный колледж»

Рабочая программа учебной дисциплины  
ОП.13 Графический дизайн и мультимедиа

09.02.07 Информационные системы и программирование

Одобрено на заседании  
комиссии информационно-математических  
дисциплин  
Протокол № 1 от «27» августа 2019г.

Председатель комиссии:  
Нагов /И. Г. Наговицын

УТВЕРЖДАЮ:

Заместитель директора

Целишева М. Г. Целишева

Составитель: Е.А. Наговицына, преподаватель ГБПОУ КАТК

## ***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.13 ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН И МУЛЬТИМЕДИА**

## **Область применения рабочей программы**

Рабочая программа учебной дисциплины ОП.13 Графический дизайн и мультимедиа является частью основной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО 09.02.07 Информационные системы и программирование

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

Учебная дисциплина ОП.13 Графический дизайн и мультимедиа относится к обще профессиональному циклу.

## **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

**Обоснование:** освоенные профессиональные компетенции данного модуля расширят возможности выпускников при трудоустройстве на работу, повысят рейтинг студентов для работодателя, так как на многих предприятиях в настоящее время идет совмещение деятельности программиста и графического дизайнера.

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.	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам
ОК 2.	Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности
ОК 4.	Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами
ОК 5.	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста
ОК 9.	Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности
ОК 10.	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языке

Перечень профессиональных компетенций, элементы которых формируются в рамках дисциплины:

<b>Код</b>	<b>Наименование видов деятельности и профессиональных компетенций</b>
ПК 8.2	Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории.
ПК 8.3	Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем в часах
Объем образовательной программы	118
в том числе:	
теоретическое обучение включая консультацию - 2	40
практические занятия	72
<i>Самостоятельная работа</i>	0
<i>экзамен</i>	6
<b>Промежуточная аттестация проводится в форме экзамена</b>	

*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>8</b>	ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ПК 8.2, ПК 8.3
	1. Введение в компьютерную графику. Виды компьютерной графики		
	2. Физические основы компьютерной графики		
	3. Соответствие цветов и управление цветом		
	4. Форматы хранения графических изображений		
Тема 2. Векторная графика	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>22</b>	ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 9, ОК 10,
	1. Особенности векторной графики		
	2. Редактор векторной графики		
	3. Редактор разработки мультимедийного контента		
	<b>В том числе практических и лабораторных занятий</b>	<b>36</b>	ПК 8.2, ПК 8.3
	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»		
	8. Лабораторная работа «Создание автоматической анимации»		
	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. Лабораторная работа «Создание Flash-баннера и Gif-анимации»		
	15. Лабораторная работа «Создание игрового приложения»		
<b>Тема 3. Растровая графика</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>10</b>	ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 9, ОК 10, ПК 8.2, ПК 8.3
	<b>1. Особенности растровой графики. Редактор растровой графики В том числе практических и лабораторных занятий</b>		
	1 Лабораторная работа «Освоение технологии работы в среде редактора растровой графики»	<b>34</b>	
	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>Консультации</b>		<b>2</b>	



<b>Промежуточная аттестация</b>	<b>6</b>	
<b>Всего:</b>	<b>118</b>	

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

**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.

#### **Информационное обеспечение реализации программы**

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации имеет печатные и электронные образовательные и информационные ресурсы, рекомендуемые 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, 2018. - 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», 2019.

#### 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>

