

**Министерство образования и науки Самарской области**

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ  
«ПОВОЛЖСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ КОЛЛЕДЖ»**

**УТВЕРЖДАЮ**

Приказом директора колледжа

От 07.04.2023 № 297/1-03

.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ НАЗВАНИЕ**

**Информатика**

*общеобразовательного цикла  
программы подготовки специалистов среднего звена  
по специальностям*

**54.02.01 Дизайн (по отраслям)**

**Самара, 2023**

## **ОДОБРЕНО**

Предметно-цикловой  
(методической) комиссией

ДПИ и Дизайн

Председатель

Н.И. Шамкова

Составитель: Бубнова Е.Г, преподаватель ГБПОУ «ПГК»

Содержание программы реализуется в процессе освоения студентами основной образовательной программы с получением среднего общего образования, разработанной в соответствии с требованиями ФГОС СОО, а также с учётом требований ФГОС СПО 54.02.01 Дизайн.

## СОДЕРЖАНИЕ

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.....	4
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ .....	6
2.1 Тематический план .....	6
2.2 Содержание учебной дисциплины.....	7
3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОФИЛЬНОЙ СОСТАВЛЯЮЩЕЙ .....	16
4. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОБУЧЕНИЯ.....	17
5. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ.....	18
ПРИЛОЖЕНИЕ 1 .....	20
ЛИСТ ИЗМЕНЕНИЙ И ДОПОЛНЕНИЙ, ВНЕСЕННЫХ В РАБОЧУЮ ПРОГРАММУ.....	22

## 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа учебной дисциплины (далее программа УД) – является частью программы подготовки специалистов среднего звена (ППССЗ) по специальности СПО 54.02.01 Дизайн (по отраслям), разработанной в ГБПОУ «ПГК».

Рабочая программа учебной дисциплины может быть использована в профессиональной подготовке по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

Рабочая программа составлена для очной формы обучения.

**1.2. Место дисциплины в структуре программы подготовки специалистов среднего звена:** общепрофессиональные дисциплины.

**1.3. Содержание программы направлено на достижение следующих целей:**

- использовать программное обеспечение в профессиональной деятельности;
- применять компьютеры и телекоммуникационные средства.
- состав функций и возможности использования информационных и телекоммуникационных технологий в профессиональной деятельности.

В ГБПОУ «Поволжский государственный колледж» на «Информатика» по специальностям среднего профессионального образования 54.02.01 Дизайн (по отраслям) отводится 190 часов, в том числе 190 часов аудиторной нагрузки в соответствии с разъяснениями по реализации федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования в пределах ППССЗ среднего профессионального образования.

Основу данной программы составляет содержание, согласованное с требованиями федерального компонента стандарта среднего общего образования базового уровня.

В профильную составляющую входит профессионально направленное содержание, необходимое для формирования у обучающихся профессиональных компетенций.

В программе по дисциплине «Информатика», реализуемой при подготовке студентов специальностям 54.02.01 Дизайн (по отраслям), профильной составляющей является разделы 1 семестра:

Раздел 1. Информация и информационные процессы

Раздел 2. Основные платформы для онлайн обучения Discord, Moodle.

Раздел 3. Текстовый редактор

Раздел 4. Графические редакторы.

2 семестра:

Раздел 5. Графический редактор CorelDRAW.

Раздел 6. Графический редактор ArchiCAD.

Раздел 7. Видео редактор Windows MovieMake.

В программе теоретические сведения дополняются демонстрациями, лабораторными работами и практическими занятиями.

Программа содержит тематический план, отражающий количество часов, выделяемое на изучение дисциплины Информатики при овладении студентами специальностями 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

Программой предусмотрена самостоятельная вне аудиторная работа 1 семестра, включающая:

Создание группы в Discord.

Выполнение команд в Discord.

Создание файлов.

Создание совместного доступа.

Составление шаблонов документов.

Выполнение команд в среде текстового редактора.

Замена фрагментов текста.

Составление фрагментами текста.

Составление таблиц в текстах.

Составление с объектами в среде текстового редактора.

Составление текста и формул в ячейках.

Отредактировать текст в Word.

Выполнение графическими файлами.

Выполнение графических объектов и рисунков в текст.

Выполнить реферат о художнике

Выполнение текста, рисунков, анимации и звуков на слайдах.

Выполнение переходов между слайдами с помощью гиперссылок.

Сделать презентацию о художнике от 15-20 слайдов.

Показ презентации.

Выполнение в документе ретушь и заливку.

Нарисовать пингвина.

Нарисовать новогодние шары.

Нарисовать шар со звездами.

Нарисовать смерч, торнадо.

Нарисовать музыкальный плакат.

Нарисовать тыкву.

2 семестра

Нарисовать конверт.

Нарисовать Салют.

Сделать восстановление цвета на старых фотографиях.

Сделать выборочную коррекцию цвета на изображении.

Сделать перенос изображения на деревянную поверхность.

Сделать эффект комикса на изображениях.

Сделать удаление фона в от сканированных изображениях.

Сделать двухцветное флуоресцентное изображение.

Выполнение эффекты с текстом.

Выполнить шрифтовой портрет.

Гранжевый портрет.

Сделать пазлы на изображении.

Создать не обычный эффект с помощью фильтров на фотографиях

Выполнить узор в стиле «пиксель арт»

Сделать простую ретушь на фото.

Выполнить быстрое выделение формы.

Сделать оживление изображения с помощью огня  
Выполнить имитацию реалистичной тени.  
Выполнить просмотр палитры инструментов.  
Выполнить основные фигуры.  
Выполнить инструментом карандаш и перо.  
Выполнить инструментом кисти.  
Выполнить инструментом с заливкой и обводкой.  
Выполнить инструментом прозрачность и стили графики.  
Создание простых объектов.  
Выполнить выделение объектов.  
Выполнить перемещение выделенных объектов.  
Выполнить вращение объектов. Растягивание.  
Выполнить инструментом заливка, градиентная, текстурная.  
Выполнить изображение в перспективе.  
Выполнить инструментом текст  
Выполнить изменённые интервалов между символами и строками  
Выполнить вписывание текста в объекты и переход по тексту  
Выполнить импортирование растровых изображений  
Выполнить изменение размера  
Выполнить преобразование векторных изображений в растровые  
Выполнить преобразование растровые изображений в векторные.  
Выполнить изображения сердечко и трассировку.  
Выполнить изображения елки.  
Выполнить рекламного модуля для газеты и рекламного модуля на заказ.  
Выполнить круглой печати и многоцветную заливку.  
Выполнить простого логотипа и рабочее окно и режим редактирования.  
Выполнить заливку объектов и применить градиентную заливку. Цветным контуром и заливку.  
Выполнить не сложные команды  
Выполнить штамп шаблона  
Выполнить изображение плана в проект  
Выполнить построить стены  
Расставить окна, и вставить балконное окно  
расставить двери и окна по стенам дома  
Выполнить лестницу  
Выполнить делать перекрытия  
Выполнить план квартиры  
Обводка плана здания  
расставить мебель  
начертить обмерный план квартиры  
Выполнить развёртку стен разрезом и инструментом внутренний вид  
Выполнить экспликацию помещений  
Выполнить добавление к проекту мультимедийных объектов.  
Выполнить музыкальное сопровождение.  
Выполнить временных настройка параметров.

Выполнить видеоклип в редакторе.

Контроль качества освоения дисциплины Информатики проводится в процессе текущего, рубежного контроля и промежуточной аттестации.

Текущий и рубежный контроль проводится в пределах учебного времени, отведенного на дисциплину, как традиционными, так и инновационными методами, включая компьютерное тестирование. Результаты рубежного контроля учитываются при подведении итогов по дисциплине.

Промежуточная аттестация проводится в форме дифференцированного зачета по итогам изучения дисциплины в конце учебного года

Дифференцированный зачет по дисциплине проводится за счет времени, отведенного на её освоение, и выставляется на основании результатов выполнения практических занятий, а также точек рубежного контроля.

Промежуточная аттестация в виде экзамена может проводиться как в устной форме, так и в виде компьютерного тестирования (по выбору).

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ «ОД.Информатика»

### 2.1 Тематический план

Наименование раздела	Количество часов			
	максимальная учебная нагрузка	самостоятельная учебная работа	обязательная аудиторная учебная нагрузка, в т.ч.:	
			всего занятий	ПЗ
<b>Раздел 1. Информация и информационные процессы</b>				
<b>Тема 1.1 Основы создания и обработки цифровой информации</b>				
Информатика - наука XX века. Понятие о современных средств хранения и обработки информации.	2		2	
<b>Раздел 2. Основные платформы для онлайн обучения Discord, Moodle.</b>				
<b>Тема 2.1 Discord, Twitch, Zoom, Moodle, Skype.</b>				
ПЗ № 1. Режимы и создание группы в Discord.	2	2	2	2
ПЗ № 2. Выполнение не сложных команд в Discorde	2	2	2	2
<b>Тема 2.2 Работа с Google и Яндекс Диск</b>				
ПЗ № 3. Загрузка или создание файлов.	2	2	2	2
ПЗ № 4. Настройка совместного доступа.	2	2	2	2
<b>Раздел 3. Текстовый редактор</b>				
<b>Тема 3.1 Программа Microsoft Office</b>				
Системы обработки текстов, их классификация, назначение и основные функции.	2		2	
ПЗ № 5. Шаблоны документов. Работа с ними.	2	2	2	2
ПЗ № 6. Поиск информации в среде текстового редактора.	2	2	2	2
ПЗ № 7. Поиск и замена фрагментов текста.	2	2	2	2
ПЗ № 8. Работа с фрагментами текста - удаление, копирование, вставка, перемещение.	2	2	2	2
ПЗ № 9. Использование таблиц в текстах.	2	2	2	2
ПЗ № 10. Работа с объектами в среде текстового редактора.	2	2	2	2
ПЗ № 11. Ввод формул, отделка текста.	2	2	2	2
ПЗ № 12. Отредактировать текст в Worde.	2	2	2	2

ПЗ № 13. Работа с графическими файлами.	2	2	2	2
ПЗ № 14. Вставка графических объектов и рисунков в текст.	2	2	2	2
ПЗ № 15. Составить реферат о художнике.	2	2	2	2
<b>Тема 3.2 Программа PowerPoint</b>				
ПЗ № 16. Тексты, рисунки, анимация и звук на слайдах.	2	2	2	2
ПЗ № 17. Интерактивные презентации. (реализация переходов между слайдами с помощью гиперссылок)	2	2	2	2
ПЗ № 18. Выполнение презентацию о художнике от 15-20 слайдов.	2	2	2	2
ПЗ № 19. Демонстрация презентации. ТРК-1	2	2	2	2
<b>Раздел 4. Графические редакторы.</b>				
<b>Тема 4.1 Растровая графика.</b>				
Основы работы с растровыми изображениями: растровая графика, форматы, маски, фильтры.	2		2	
<b>Тема 4.2 Программа Photoshop.</b>				
Основные понятия в Photoshoper: меню, палитры, Г/К. регулировка размеров холста и изображения.	2		2	
ПЗ № 20. Работа с цветом в изображении, создать на фотографии ретушь и заливку	2	2	2	2
ПЗ № 21. Рисование пингвина.	2	2	2	2
ПЗ № 22. Новогодние шары.	2	2	2	2
ПЗ № 23. Шар со звездами.	2	2	2	2
ПЗ № 24. Создаем Смерч, торнадо.	2	2	2	2
ПЗ № 25. Эффект разрезанного фото. Музыкальный плакат.	2		2	2
ПЗ № 26. Рисуем тыкву.	2	2	2	2
ПЗ № 26. Рисуем тыкву.	2		2	2
<b>Итоговое занятиё</b>	1		1	
ПЗ № 27. Конверт для валентинки.	2	2	2	2
ПЗ № 28. Салют.	2	2	2	2
ПЗ № 29. Восстановление цвета на старых фотографиях.	2	2	2	2
ПЗ № 30. Выполнение выборочной коррекции цвета на изображении.	2	2	2	2
ПЗ № 31. Перенос изображения на деревянную поверхность.	2	2	2	2
ПЗ № 32. Создание эффекта комикса на изображениях.	2	2	2	2
ПЗ № 33. Удаление фона в сканированных изображениях.	2	2	2	2
ПЗ № 34. Составление двухцветного флуоресцентного изображения.	2	2	2	2

ПЗ № 35. Работа с текстом, эффекты с текстом.	2	2	2	2
ПЗ № 36. Шрифтовое составление портрета	2	2	2	2
ПЗ № 37. Гранжевый портрет.	2	2	2	2
ПЗ № 38. создание градиента, работа с наборами градиентов.	2	2	2	2
ПЗ № 39. Выполнение с помощью фильтров необычный эффект на фотографиях	2	2	2	2
ПЗ № 40. Создание узора в стиле « пиксель-арт».	2	2	2	2
ПЗ № 41. Выполнение простой ретуши.	2	2	2	2
ПЗ № 42. Быстрое выделение формы.	2	2	2	2
ПЗ № 43. Оживление изображения с помощью огня.	2	2	2	2
ПЗ № 44. Имитация реалистичной тени. ТРК-2	2	2	2	2
<b>Тема 4.3 Векторная графика.</b>				
<b>Тема 4.4 Программа Illustrator.</b>				
ПЗ № 45. Общие сведения о векторной графике. Основы, палитра инструментов, меню палитры, сохранение для печати.	2	2	2	2
ПЗ № 46. Начинаем работу с иллюстратором. Рисуем основные фигуры.	2	2	2	2
ПЗ № 47. Рисуем инструментом карандаш. Рисуем с помощью инструмента перо.	2	2	2	2
ПЗ № 48. Используем кисти. Создаем составные контуры.	2	2	2	2
ПЗ № 49. Работа с заливкой и обводкой. Редактирование объектов, слоев и групп.	2	2	2	2
ПЗ № 50. Прозрачность и стили графики. Трансформируем и перемещаем объекты.	2	2	2	2
<b>Раздел 5. Графический редактор CorelDRAW.</b>				
<b>Тема 5.1 Программа CorelDRAW.</b>				
Основы рисования и редактирования объектов.	2		2	
ПЗ № 51. Создание простых объектов.	2	1	2	2
ПЗ № 52. Выделение объектов.	2	1	2	2
ПЗ № 53. Перемещение выделенных объектов.	2	2	2	2
ПЗ № 54. Вращение объектов. Растягивание.	2	2	2	2
ПЗ № 55. Инструмент заливка. Градиентная заливка. Текстурированная заливка.	2	2	2	2
ПЗ № 56. Изображение в перспективе.	2	2	2	2
ПЗ № 57. Инструмент текст. Фигурный текст. Изображение в перспективе, эффект контур.	2	2	2	2
ПЗ № 58. Изменение интервалов между символами и строками. Перетекание:	2	2	2	2

переход одного объекта в другой. Перетекание: переход по направляющей.2				
ПЗ № 59. Как вписывается текст в объекты. Перетекание: переход по тексту 2как по направляющей.2	2	2	2	2
ПЗ № 60. Импорт и 2ованные растровых изображений. Проекция трехмерного объекта на плоскость2. Фигурная обрезка.	2	2	2	2
ПЗ № 61. Изменение р2азмера или разрешение растрового изображения. Мягкий край. Интеракт2ивная деформация.	2	2	2	2
ПЗ № 62. Преобразовани2е векторных изображений в растровые. Интерактивная тень.	2	2	2	2
ПЗ № 63. Преобразование растровые изображений в векторные. Цветовая и тоновая коррекция пиксельного изображения.	2	2	2	2
ПЗ № 64. Создание изображения сердечка. Выполнение трассировки.	2	2	2	2
ПЗ № 65. Создание изображения елки. Повтор рекламных модулей.	2	2	2	2
ПЗ № 66. Создание рекламного модуля для газеты. Создание рекламного моду- ля.	2	2	2	2
ПЗ № 67. Создание круглой печати. Создание пользовательской многоцветной заливки.	2	2	2	2
ПЗ № 68. Создание простого знака. Рабочее окно и режим редактирования.	2	2	2	2
ПЗ № 69. Заливки объектов. Применения градиентных заливок. Цветные конту- ры и заливки, редактирования текста, эффекты. <b>ТРК-3</b>	2	2	2	2
<b>Раздел 6. Графический редактор ArchiCAD.</b>				
<b>Тема 6.1 Программа ArchiCAD.</b>				
ПЗ № 70. Знакомство с интерфейсом ArchiCAD.	2	2	2	2
ПЗ № 71. Редактируем штамп шаблона	2	2	2	2
ПЗ № 72. Помещаем изображение плана в проект	2	2	2	2
ПЗ № 73. Инструмент «Стена», способы построения стены	2	2	2	2
ПЗ № 74. Расставляем окна, вставляем балконное окно	2	2	2	2
ПЗ № 75. Изучаем инструмент дверь, расставляем двери и окна по стенам дома	2	2	2	2
ПЗ № 76. Строим лестницу, инструмент морф	2	2	2	2
ПЗ № 77. Как делать перекрытия	2	2	2	2
ПЗ № 78. Как сделать план квартиры	2	2	2	2
ПЗ № 79. Обводим план здания	2	2	2	2
ПЗ № 80. Как расставлять мебель	2	2	2	2
ПЗ № 81. Как начертить обмерный план квартиры	2	2	2	2

ПЗ № 82. Развёртка стен разрезом и инструментом внутренний вид	2	2	2	2
ПЗ № 83. Как сделать экспликацию помещений ТРК-4	2	2	2	2
<b>Раздел 7. Видео редактор Windows MovieMake.</b>				
<b>Тема 7.1 Программа Windows MovieMake.</b>				
Понятие о мультимедийных данных и их обработке.	2		2	2
ПЗ № 84. Добавление к проекту мультимедийных объектов в среде видео - монтажа.	2	1	2	2
ПЗ № 85. Музыкальное сопровождение.	2	1	2	2
ПЗ № 86. Настройка временных параметров видео и, аудио файлов.	2	2	2	2
ПЗ № 87. Сделать видеоклип в редакторе Windows MovieMake. ТРК-5	2	2	2	2
<b>Итоговое занятие</b>	2		2	2
<b>Итого</b>	190	178	190	178

## 2.2 Содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и практические работы, самостоятельная работа обучающихся	Код образовательного результата	Объем часов	Уровень освоения
<b>1 семестр 63 часа</b>				
<b>Раздел 1.</b>	<b>Информация и информационные процессы</b>			
<b>Тема 1.1 Основы создания и обработки цифровой информации</b>	Содержание учебного материала		2	
	1 Информатика - наука XX века. Понятие о современных средствах хранения и обработки информации.			
	Демонстрации: видео проектор			
	Лабораторные работы	Не предусмотрено		
	Практические занятия			
	Контрольные работы	Не предусмотрено		
	Самостоятельная работа обучающихся			
<b>Раздел 2.</b>	<b>Основные платформы для онлайн обучения Discord, Moodle.</b>			
<b>Тема 2.1 Discord, Twitch, Zoom, Moodle, Skype.</b>	Содержание учебного материала			
	Демонстрации: видео проектор			
	Лабораторные работы	Не предусмотрено		
	Практические занятия			

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и практические работы, самостоятельная работа обучающихся	Код образовательного результата	Объем часов	Уровень освоения
	ПЗ № 1. Режимы и создание группы в Discord.		2	
	ПЗ № 2. Выполнение не сложных команд в Discorde		2	
	Контрольные работы	Не предусмотрено		
	Самостоятельная работа обучающихся:			
	Создание группы в Discord.		2	
	Выполнение команд в Discorde.		2	
<b>Тема 2.2 Работа с Google и Яндекс Дис- ком</b>	Содержание учебного материала			
	Демонстрации: видео проектор			
	Лабораторные работы	Не предусмотрено		
	Практические занятия			
	ПЗ № 3. Загрузка или создание файлов.		2	
	ПЗ № 4. Настройка совместного доступа.		2	
	Контрольные работы	Не предусмотрено		
	Самостоятельная работа обучающихся			
	Создание файлов.		2	
Создание совместного доступа.		2		
<b>Раздел 3.</b>	<b>Текстовый редактор</b>			
<b>Тема 3.1 Программа Microsoft Office</b>	Содержание учебного материала			
	1 Системы обработки текстов, их классификация, назначение и основные функции.		2	
	Демонстрации: видео проектор			
	Лабораторные работы	Не предусмотрено		
	Практические занятия			
	ПЗ № 5. Шаблоны документов. Работа с ними.		2	
	ПЗ № 6. Поиск информации в среде текстового редактора.		2	
	ПЗ № 7. Поиск и замена фрагментов текста.		2	
	ПЗ № 8. Работа с фрагментами текста - удаление, копирование, вставка, перемещение.		2	
	ПЗ № 9. Использование таблиц в текстах.		2	
	ПЗ № 10. Работа с объектами в среде текстового редактора.		2	
	ПЗ № 11. Ввод формул, отделка текста.		2	

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и практические работы, самостоятельная работа обучающихся	Код образовательного результата	Объем часов	Уровень освоения
	ПЗ № 12. Отредактировать текст в Word.		2	
	ПЗ № 13. Работа с графическими файлами.		2	
	ПЗ № 14. Вставка графических объектов и рисунков в текст.		2	
	ПЗ № 15. Составить реферат о художнике.		2	
	Контрольные работы	Не предусмотрено		
	Самостоятельная работа обучающихся			
	Составление шаблонов документов.		2	
	Выполнение команд в среде текстового редактора.		2	
	Замена фрагментов текста.		2	
	Составление фрагментами текста.		2	
	Составление таблиц в текстах.		2	
	Составление с объектами в среде текстового редактора.		2	
	Составление текста и формул в ячейках.		2	
	Отредактировать текст в Word.		2	
	Выполнение графическими файлами.		2	
	Выполнение графических объектов и рисунков в текст.		2	
	Выполнить реферат о художнике		2	
<b>Тема 3.2 Программа PowerPoint</b>	Содержание учебного материала			
	Демонстрации: видео проектор			
	Лабораторные работы	Не предусмотрено		
	Практические занятия			
	ПЗ № 16. Тексты, рисунки, анимация и звук на слайдах.		2	
	ПЗ № 17. Интерактивные презентации. (реализация переходов между слайдами с помощью гиперссылок)		2	
	ПЗ № 18. Выполнение презентацию о художнике от 15-20 слайдов.		2	
	ПЗ № 19. Демонстрация презентации.		2	
	Контрольные работы <b>ТРК-1</b>			
	Самостоятельная работа.			
	1   Выполнение текста, рисунков, анимации и звуков на слайдах.		2	
	2   Выполнение переходов между слайдами с помощью гиперссылок.		2	
3   Сделать презентацию о художнике от 15-20 слайдов.		2		

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и практические работы, самостоятельная работа обучающихся	Код образовательного результата	Объем часов	Уровень освоения
	4 Показ презентации.		2	
<b>Раздел 4.</b>	<b>Графические редакторы.</b>			
<b>Тема 4.1 Растровая графика.</b>	Содержание учебного материала		2	
	1 Основы работы с растровыми изображениями: растровая графика, форматы, маски, фильтры.			
	Демонстрации: видео проектор			
	Лабораторные работы	Не предусмотрено		
	Практические занятия			
	Контрольные работы	Не предусмотрено		
	Самостоятельная работа.			
<b>Тема 4.2 Программа Photoshop.</b>	Содержание учебного материала		2	
	1 Основные понятия в Photoshore: меню, палитры, Г/К. регулировка размеров холста и изображения.			
	Демонстрации: видео проектор			
	Лабораторные работы	Не предусмотрено		
	Практические занятия			
	ПЗ № 20. Работа с цветом в изображении, создать на фотографии ретушь и заливку		2	
	ПЗ № 21. Рисование пингвина.		2	
	ПЗ № 22. Новогодние шары.		2	
	ПЗ № 23. Шар со звездами.		2	
	ПЗ № 24. Создаем Смерч, торнадо.		2	
	ПЗ № 25. Эффект разрезанного фото. Музыкальный плакат.		2	
	ПЗ № 26. Рисуем тыкву.		2	
	ПЗ № 26. Рисуем тыкву.		2	
	<b>Итоговое занятие</b>		1	
	Контрольные работы	Не предусмотрено		
	Самостоятельная работа.			
	Выполнение в документе ретушь и заливку.		2	
Нарисовать пингвина.		2		
Нарисовать новогодние шары.		2		

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и практические работы, самостоятельная работа обучающихся	Код образовательного результата	Объем часов	Уровень освоения
	Нарисовать шар со звездами.		2	
	Нарисовать смерч, торнадо.		2	
	Нарисовать музыкальный плакат.		2	
	Нарисовать тыкву.		2	
<b>2 семестр 1 курс 127 часа</b>				
<b>Тема 4.2 Программа Photoshop.</b>	Содержание учебного материала		2	
	1   Режимы и создание группы в Discord.			
	Демонстрации: видео проектор			
	Лабораторные работы	Не предусмотрено		
	Практические занятия			
	ПЗ № 27. Конверт для валентинки.		2	
	ПЗ № 28. Салют.		2	
	ПЗ № 29. Восстановление цвета на старых фотографиях.		2	
	ПЗ № 30. Выполнение выборочной коррекции цвета на изображении.		2	
	ПЗ № 31. Перенос изображения на деревянную поверхность.		2	
	ПЗ № 32. Создание эффекта комикса на изображениях.		2	
	ПЗ № 33. Удаление фона в сканированных изображениях.		2	
	ПЗ № 34. Составление двухцветного флуоресцентного изображения.		2	
	ПЗ № 35. Работа с текстом, эффекты с текстом.		2	
	ПЗ № 36. Шрифтовое составление портрета		2	
	ПЗ № 37. Гранжевый портрет.		2	
	ПЗ № 38. создание градиента, работа с наборами градиентов.		2	
	ПЗ № 39. Выполнение с помощью фильтров необычный эффект на фотографиях		2	
	ПЗ № 40. Создание узора в стиле «пиксель-арт».		2	
	ПЗ № 41. Выполнение простой ретуши.		2	
	ПЗ № 42. Быстрое выделение формы.		2	
ПЗ № 43. Оживление изображения с помощью огня.		2		
ПЗ № 44. Имитация реалистичной тени.		2		
Контрольные работы <b>ТРК-2</b>				
Самостоятельная работа обучающихся.				

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и практические работы, самостоятельная работа обучающихся	Код образовательного результата	Объем часов	Уровень освоения
	Нарисовать конверт.		2	
	Нарисовать Салют.		2	
	Сделать восстановление цвета на старых фотографиях.		2	
	Сделать выборочную коррекцию цвета на изображении.		2	
	Сделать перенос изображения на деревянную поверхность.		2	
	Сделать эффект комикса на изображениях.		2	
	Сделать удаление фона в от сканированных изображениях.		2	
	Сделать двухцветное флуоресцентное изображение.		2	
	Выполнение эффекты с текстом.		2	
	Выполнить шрифтовой портрет.		2	
	Гранжевый портрет.		2	
	Сделать пазлы на изображении.		2	
	Создать не обычный эффект с помощью фильтров на фотографиях		2	
	Выполнить узора в стиле «пиксель арт»		2	
	Сделать простую ретушь на фото.		2	
	Выполнить быстрое выделение формы.		2	
	Сделать оживление изображения с помощью огня		2	
Выполнить имитацию реалистичной тени.		2		
<b>Тема 4.3 Программа Illustrator.</b>	Содержание учебного материала			
	Демонстрации: видео проектор			
	Лабораторные работы	Не предусмотрено		
	Практические занятия			
	ПЗ № 45. Общие сведения о векторной графике. Основы, палитра инструментов, меню палитры, сохранение для печати.		2	
	ПЗ № 46. Начинаем работу с иллюстратором. Рисуем основные фигуры.		2	
	ПЗ № 47. Рисуем инструментом карандаш. Рисуем с помощью инструмента перо.		2	
	ПЗ № 48. Используем кисти. Создаем составные контуры.		2	
	ПЗ № 49. Работа с заливкой и обводкой. Редактирование объектов, слоев и групп.		2	
	ПЗ № 50. Прозрачность и стили графики. Трансформируем и перемещаем		2	

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и практические работы, самостоятельная работа обучающихся	Код образовательного результата	Объем часов	Уровень освоения
	объекты.			
	Самостоятельная работа обучающихся.			
	Выполнить просмотр палитры инструментов.		2	
	Выполнить основные фигуры.		2	
	Выполнить инструментом карандаш и перо.		2	
	Выполнить инструментом кисти.		2	
	Выполнить инструментом с заливкой и обводкой.		2	
	Выполнить инструментом прозрачность и стили графики.		2	
<b>Раздел 5.</b>	<b>Графический редактор CorelDRAW.</b>			
	Содержание учебного материала			
	1   Основы рисования и редактирования объектов.		2	
	Демонстрации: видео проектор			
	Лабораторные работы	Не предусмотрено		
	Практические занятия			
	ПЗ № 51. Создание простых объектов.		2	
	ПЗ № 52. Выделение объектов.		2	
	ПЗ № 53. Перемещение выделенных объектов.		2	
	ПЗ № 54. Вращение объектов. Растягивание.		2	
	ПЗ № 55. Инструмент заливка. Градиентная заливка. Текстурированная заливка.		2	
	ПЗ № 56. Изображение в перспективе.		2	
	ПЗ № 57. Инструмент текст. Фигурный текст. Изображение в перспективе, эффект контур.		2	
	ПЗ № 58. Изменение интервалов между символами и строками. Перетекание: переход одного объекта в другой. Перетекание: переход по направляющей.		2	
	ПЗ № 59. Как вписывается текст в объекты. Перетекание: переход по тексту как по направляющей.		2	
	ПЗ № 60. Импортированные растровых изображений. Проекция трехмерного объекта на плоскость. Фигурная обрезка.		2	
	ПЗ № 61. Изменение размера или разрешение растрового изображения. Мягкий край. Интерактивная деформация.		2	
	ПЗ № 62. Преобразование векторных изображений в растровые.		2	
<b>Тема 5.1</b> <b>Программа CorelDRAW.</b>				

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и практические работы, самостоятельная работа обучающихся	Код образовательного результата	Объем часов	Уровень освоения
	Интерактивная тень.			
	ПЗ № 63. Преобразование растровые изображений в векторные. Цветовая и тоновая коррекция пиксельного изображения.		2	
	ПЗ № 64. Создание изображения сердечка. Выполнение трассировки.		2	
	ПЗ № 65. Создание изображения елки. Повтор рекламных модулей.		2	
	ПЗ № 66. Создание рекламного модуля для газеты. Создание рекламного модуля.		2	
	ПЗ № 67. Создание круглой печати. Создание пользовательской многоцветной заливки.		2	
	ПЗ № 68. Создание простого знака. Рабочее окно и режим редактирования.		2	
	ПЗ № 69. Заливки объектов. Применения градиентных заливок. Цветные контуры и заливки, редактирования текста, эффекты.		2	
	<b>Контрольные работы ТРК-3</b>			
	Самостоятельная работа.			
	Создание простых объектов.		1	
	Выполнить выделение объектов.		1	
	Выполнить перемещение выделенных объектов.		2	
	Выполнить вращение объектов. Растягивание.		2	
	Выполнить инструментом заливка, градиентная, текстурная.		2	
	Выполнить изображение в перспективе.		2	
	Выполнить инструментом текст		2	
	Выполнить изменённые интервалов между символами и строками		2	
	Выполнить вписывание текста в объекты и переход по тексту		2	
	Выполнить импортирование растровых изображений		2	
	Выполнить изменение размера		2	
	Выполнить преобразование векторных изображений в растровые		2	
	Выполнить преобразование растровые изображений в векторные.		2	
	Выполнить изображения сердечко и трассировку.		2	
	Выполнить изображения елки.		2	
	Выполнить рекламного модуля для газеты и рекламного модуля на заказ.		2	
	Выполнить круглой печати и многоцветную заливку.		2	

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и практические работы, самостоятельная работа обучающихся	Код образовательного результата	Объем часов	Уровень освоения
	Выполнить простого логотипа и рабочее окно и режим редактирования.		2	
	Выполнить заливку объектов и применить градиентную заливку. Цветным контуром и заливку.		2	
<b>Раздел 6.</b>	<b>Графический редактор ArchiCAD.</b>			
	Содержание учебного материала		2	
	1   Основы рисования и редактирования объектов.			
	Демонстрации: видео проектор			
	Лабораторные работы	Не предусмотрено		
	Практические занятия			
	ПЗ № 70. Знакомство с интерфейсом ArchiCAD.		2	
	ПЗ № 71. Редактируем штамп шаблона		2	
	ПЗ № 72. Помещаем изображение плана в проект		2	
	ПЗ № 73. Инструмент «Стена», способы построения стены		2	
	ПЗ № 74. Расставляем окна, вставляем балконное окно		2	
	ПЗ № 75. Изучаем инструмент дверь, расставляем двери и окна по стенам дома		2	
	ПЗ № 76. Строим лестницу, инструмент морф		2	
	ПЗ № 77. Как делать перекрытия		2	
	ПЗ № 78. Как сделать план квартиры		2	
	ПЗ № 79. Обводим план здания		2	
	ПЗ № 80. Как расставлять мебель		2	
	ПЗ № 81. Как начертить обмерный план квартиры		2	
	ПЗ № 82. Развёртка стен разрезом и инструментом внутренний вид		2	
	ПЗ № 83. Как сделать экспликацию помещений		2	
	<b>Контрольные работы ТРК-4</b>			
	Самостоятельная работа.			
	Выполнить не сложные команды		2	
	Выполнить штамп шаблона		2	
	Выполнить изображение плана в проект		2	
	Выполнить построить стены		2	
	Расставить окна, и вставить балконное окно		2	

**Тема 6.1**  
**Программа**  
**ArchiCAD.**

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и практические работы, самостоятельная работа обучающихся	Код образовательного результата	Объем часов	Уровень освоения
	расставить двери и окна по стенам дома		2	
	Выполнить лестницу		2	
	Выполнить делать перекрытия		2	
	Выполнить план квартиры		2	
	Обводка плана здания		2	
	расставить мебель		2	
	начертить обмерный план квартиры		2	
	Выполнить развёртку стен разрезом и инструментом внутренний вид		2	
	Выполнить экспликацию помещений		2	
<b>Раздел 7.</b>	<b>Видео редактор Windows MovieMake.</b>			
	Содержание учебного материала			
	1   Понятие о мультимедийных данных и их обработке.		2	
	Демонстрации: видео проектор			
	Лабораторные работы	Не предусмотрено		
	Практические занятия.			
	ПЗ № 84. Добавление к проекту мультимедийных объектов в среде видео - монтажа.		2	
	ПЗ № 85. Музыкальное сопровождение.		2	
	ПЗ № 86. Настройка временных параметров видео и, аудио файлов.		2	
	ПЗ № 87. Сделать видеоклип в редакторе Windows MovieMake.		2	
	<b>Итоговое занятие</b>			
	Контрольные работы. <b>ТРК-5</b>			
	Самостоятельная работа обучающихся.			
	Выполнить добавление к проекту мультимедийных объектов.		1	
	Выполнить музыкальное сопровождение.		1	
	Выполнить временных настройка параметров.		2	
	Выполнить видеоклип в редакторе.		2	
	Примерная тематика курсовой работы (проекта)	Не предусмотрено		
	Самостоятельная работа обучающихся над курсовой работой (проектом)	Не предусмотрено		
	<b>Всего:</b>		<b>190</b>	

**Образовательные результаты освоения учебной дисциплины «Название»  
(согласно примерной программе)**

<b>Код</b>	<b>Наименование результата обучения</b>
Зн 1	- состав функций и возможности использования информационных и телекоммуникационных технологий в профессиональной деятельности.
Зн 1	- стандартные компьютерные программы для работы с 2D и 3D дизайном;

<b>Код</b>	<b>Наименование результата обучения</b>
У 1	- использовать программное обеспечение в профессиональной деятельности;
У 2	- применять компьютеры и телекоммуникационные средства.
У 3	- проводить исследование в целях реализации предложенных заданий;
У 4	- использовать навыки 2D и 3D визуализации для разработки предложений;

### 3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОФИЛЬНОЙ СОСТАВЛЯЮЩЕЙ

#### 54.02.01 Дизайн (по отраслям) Отрасль в области культуры и искусства

<b>Раздел 1. Информация и информационные процессы</b>
<b>Тема 1.1 Основы создания и обработки цифровой информации</b>
Информатика - наука XX века. Понятие о современных средств хранения и обработки информации.
<b>Раздел 2. Основные платформы для онлайн обучения Discord, Moodle.</b>
<b>Тема 2.1 Discord, Twitch, Zoom, Moodle, Skype.</b>
ПЗ № 1. Режимы и создание группы в Discord.
ПЗ № 2. Выполнение не сложных команд в Discorde
<b>Тема 2.2 Работа с Google и Яндекс Дискон</b>
ПЗ № 3. Загрузка или создание файлов.
ПЗ № 4. Настройка совместного доступа.
<b>Раздел 3. Текстовый редактор</b>
<b>Тема 3.1 Программа Microsoft Office</b>
Системы обработки текстов, их классификация, назначение и основные функции.
ПЗ № 5. Шаблоны документов. Работа с ними.
ПЗ № 6. Поиск информации в среде текстового редактора.
ПЗ № 7. Поиск и замена фрагментов текста.
ПЗ № 8. Работа с фрагментами текста - удаление, копирование, вставка, перемещение.
ПЗ № 9. Использование таблиц в текстах.
ПЗ № 10. Работа с объектами в среде текстового редактора.
ПЗ № 11. Ввод формул, отделка текста.
ПЗ № 12. Отредактировать текст в Worde.
ПЗ № 13. Работа с графическими файлами.
ПЗ № 14. Вставка графических объектов и рисунков в текст.
ПЗ № 15. Составить реферат о художнике.
<b>Тема 3.2 Программа PowerPoint</b>
ПЗ № 16. Тексты, рисунки, анимация и звук на слайдах.
ПЗ № 17. Интерактивные презентации. (реализация переходов между слайдами с помощью гиперссылок)
ПЗ № 18. Выполнение презентацию о художнике от 15-20 слайдов.
ПЗ № 19. Демонстрация презентации. <b>ТРК-1</b>
<b>Раздел 4. Графические редакторы.</b>
<b>Тема 4.1 Растровая графика.</b>
Основы работы с растровыми изображениями: растровая графика, форматы, маски, фильтры.
<b>Тема 4.2 Программа Photoshop.</b>
Основные понятия в Photoshore: меню, палитры, Г/К. регулировка размеров холста и изображения.
ПЗ № 20. Работа с цветом в изображении, создать на фотографии ретушь и заливку
ПЗ № 21. Рисование пингвина.
ПЗ № 22. Новогодние шары.
ПЗ № 23. Шар со звездами.
ПЗ № 24. Создаем Смерч, торнадо.
ПЗ № 25. Эффект разрезанного фото. Музыкальный плакат.
ПЗ № 26. Рисуем тыкву.

ПЗ № 26. Рисуем тыкву.
<b>Итоговое занятие</b>
ПЗ № 27. Конверт для валентинки.
ПЗ № 28. Салют.
ПЗ № 29. Восстановление цвета на старых фотографиях.
ПЗ № 30. Выполнение выборочной коррекции цвета на изображении.
ПЗ № 31. Перенос изображения на деревянную поверхность.
ПЗ № 32. Создание эффекта комикса на изображениях.
ПЗ № 33. Удаление фона в сканированных изображениях.
ПЗ № 34. Составление двухцветного флуоресцентного изображения.
ПЗ № 35. Работа с текстом, эффекты с текстом.
ПЗ № 36. Шрифтовое составление портрета
ПЗ № 37. Гранжевый портрет.
ПЗ № 38. создание градиента, работа с наборами градиентов.
ПЗ № 39. Выполнение с помощью фильтров необычный эффект на фотографиях
ПЗ № 40. Создание узора в стиле «пиксель-арт».
ПЗ № 41. Выполнение простой ретуши.
ПЗ № 42. Быстрое выделение формы.
ПЗ № 43. Оживление изображения с помощью огня.
ПЗ № 44. Имитация реалистичной тени. <b>ТРК-2</b>
<b>Тема 4.3 Векторная графика.</b>
<b>Тема 4.4 Программа Illustrator.</b>
ПЗ № 45. Общие сведения о векторной графике. Основы, палитра инструментов, меню палитры, сохранение для печати.
ПЗ № 46. Начинаем работу с иллюстратором. Рисуем основные фигуры.
ПЗ № 47. Рисуем инструментом карандаш. Рисуем с помощью инструмента перо.
ПЗ № 48. Используем кисти. Создаем составные контуры.
ПЗ № 49. Работа с заливкой и обводкой. Редактирование объектов, слоев и групп.
ПЗ № 50. Прозрачность и стили графики. Трансформируем и перемещаем объекты.
<b>Раздел 5. Графический редактор CorelDRAW.</b>
<b>Тема 5.1 Программа CorelDRAW.</b>
Основы рисования и редактирования объектов.
ПЗ № 51. Создание простых объектов.
ПЗ № 52. Выделение объектов.
ПЗ № 53. Перемещение выделенных объектов.
ПЗ № 54. Вращение объектов. Растягивание.
ПЗ № 55. Инструмент заливка. Градиентная заливка. Текстурная заливка.
ПЗ № 56. Изображение в перспективе.
ПЗ № 57. Инструмент текст. Фигурный текст. Изображение в перспективе, эффект контур.
ПЗ № 58. Изменение интервалов между символами и строками. Перетекание: переход одного объекта в другой. Перетекание: переход по направляющей.
ПЗ № 59. Как вписывается текст в объекты. Перетекание: переход по тексту как по направляющей.
ПЗ № 60. Импортированные растровых изображений. Проекция трехмерного объекта на плоскость. Фигурная обрезка.
ПЗ № 61. Изменение размера или разрешение растрового изображения. Мягкий край. Интерактивная деформация.

ПЗ № 62. Преобразование векторных изображений в растровые. Интерактивная тень.
ПЗ № 63. Преобразование растровые изображений в векторные. Цветовая и тоновая коррекция пиксельного изображения.
ПЗ № 64. Создание изображения сердечка. Выполнение трассировки.
ПЗ № 65. Создание изображения елки. Повтор рекламных модулей.
ПЗ № 66. Создание рекламного модуля для газеты. Создание рекламного модуля.
ПЗ № 67. Создание круглой печати. Создание пользовательской многоцветной заливки.
ПЗ № 68. Создание простого знака. Рабочее окно и режим редактирования.
ПЗ № 69. Заливки объектов. Применения градиентных заливок. Цветные контуры и заливки, редактирования текста, эффекты. <b>ТРК-3</b>
<b>Раздел 6. Графический редактор ArchiCAD.</b>
<b>Тема 6.1 Программа ArchiCAD.</b>
ПЗ № 70. Знакомство с интерфейсом ArchiCAD.
ПЗ № 71. Редактируем штамп шаблона
ПЗ № 72. Помещаем изображение плана в проект
ПЗ № 73. Инструмент «Стена», способы построения стены
ПЗ № 74. Расставляем окна, вставляем балконное окно
ПЗ № 75. Изучаем инструмент дверь, расставляем двери и окна по стенам дома
ПЗ № 76. Строим лестницу, инструмент морф
ПЗ № 77. Как делать перекрытия
ПЗ № 78. Как сделать план квартиры
ПЗ № 79. Обводим план здания
ПЗ № 80. Как расставлять мебель
ПЗ № 81. Как начертить обмерный план квартиры
ПЗ № 82. Развёртка стен разрезом и инструментом внутренний вид
ПЗ № 83. Как сделать экспликацию помещений <b>ТРК-4</b>
<b>Раздел 7. Видео редактор Windows MovieMake.</b>
<b>Тема 7.1 Программа Windows MovieMake.</b>
Понятие о мультимедийных данных и их обработке.
ПЗ № 84. Добавление к проекту мультимедийных объектов в среде видео - монтажа.
ПЗ № 85. Музыкальное сопровождение.
ПЗ № 86. Настройка временных параметров видео и, аудио файлов.
ПЗ № 87. Сделать видеоклип в редакторе Windows MovieMake. <b>ТРК-5</b>
<b>Итоговое занятие</b>

#### 4. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОБУЧЕНИЯ

В результате изучения учебной дисциплины ОД.02.06. Информационные технологии студент должен:

**знать/понимать:**

Код	Наименование результата обучения
Зн 1	- состав функций и возможности использования информационных и телекоммуникационных технологий в профессиональной деятельности.

<b>Код</b>	<b>Наименование результата обучения</b>
<b>Зн 1</b>	- стандартные компьютерные программы для работы с 2D и 3D дизайном;

**уметь:**

<b>Код</b>	<b>Наименование результата обучения</b>
<b>У 1</b>	- использовать программное обеспечение в профессиональной деятельности;
<b>У 2</b>	- применять компьютеры и телекоммуникационные средства.
<b>У 3</b>	- проводить исследование в целях реализации предложенных заданий;
<b>У 4</b>	- использовать навыки 2D и 3D визуализации для разработки предложений;

В процессе освоения дисциплины у студентов должны формироваться общие компетенции (ОК):

<b>Код</b>	<b>Наименование результата обучения</b>
<b>ОК 4.</b>	Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.
<b>ОК 5.</b>	Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности.
<b>ОК 9.</b>	Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.
<b>ОК 11.</b>	Использовать умения и знания учебных дисциплин федерального государственного стандарта среднего общего образования в профессиональной деятельности

## 5. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

### Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация программы дисциплины требует наличия учебного кабинета

*указывается наименование*

Оборудование учебного кабинета:

- доска
- проектор
- электронные презентации уроков

Технические средства обучения:

- комплект вычислительной техники
- демонстрационный телевизор
- принтер
- сканер
- операционная система Windows
- комплекс обучающих программа
- прикладное программное обеспечение

Оборудование лаборатории и рабочих мест лаборатории:

- электронные презентации уроков
- инструктивные карты к практическим работам

**Информационное обеспечение обучения** (перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы)

### Основные источники

Для преподавателей

1. Э.В.Карасева, И.Н.Чумаченко. Photoshop CS. М., 2019.
2. В.Завгородний. Photoshop CS6 на 100%. М., 2018.
3. П.С.Бюрк; пер. с англ. М.А. Голубева. Illustrator CS4 в действии. М., 2017.
4. С.С.Топорков Креативный самоучитель работы в Photoshop. - М., ДМК Пресс, 2018.

Для студентов

- 1.И.Б.Аббасов Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS6. Учебное пособие М., 2018.

## **Дополнительные источники**

### Для преподавателей

1. В.Б.Устин. Композиция в дизайне. Учебное пособие. М., 2019.
2. М.М.Владин. CorelDRAW X4 с нуля! : книга + видео курсы. М., 2017.
3. А.В.Шишанов. Дизайн интерьера в 3ds Max 2011. М., 2019.
4. И.Б.Аббасов Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS6. Учебное пособие М., 2018.

### Для студентов

- М.Е.Елочкин Информационные технологии в профессиональной деятельности дизайнера: учебное пособие для студенческих учреждений среднего профессионального образования. М., 2017.
- В.П.Молочков Информационные технологии в профессиональной деятельности Microsoft Office. М., 2019.

**ПРИЛОЖЕНИЕ 1**  
к рабочей программе учебной дисциплины

**ПЛАНИРОВАНИЕ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ  
АКТИВНЫХ И ИНТЕРАКТИВНЫХ ФОРМ И МЕТОДОВ  
ОБУЧЕНИЯ СТУДЕНТОВ**

<b>№ п/п</b>	<b>Тема учебного занятия</b>	<b>Кол-во часов</b>	<b>Активные и интерактивные формы и методы обучения</b>	<b>Код формируемых компетенций</b>
1.	Системы обработки текстов, их классификация, назначение и основные функции.	2	Интерактивный урок с применением аудио- и видеоматериалов, ИКТ	ОК 4, 5, 9, 11 ПК 1.2, 1.3, 1.5-1.7, 2.2-2.4
2.	ПЗ № 15. Составить реферат о художнике.	2	Метод проектов	ОК 4, 5, 9, 11 ПК 1.2, 1.3, 1.5-1.7, 2.2-2.4
3.	ПЗ №2 Выполнение презентацию о художнике от 15-20 слайдов.	2	Метод проектов	ОК 4, 5, 9, 11 ПК 1.2, 1.3, 1.5-1.7, 2.2-2.4
4.	ПЗ № 16. Тексты, рисунки, анимация и звук на слайдах.	2	Интерактивный урок с применением аудио- и видеоматериалов, ИКТ	ОК 4, 5, 9, 11 ПК 1.2, 1.3, 1.5-1.7, 2.2-2.4
5.	ПЗ № 19. Демонстрация презентации.	2	Метод проектов	ОК 4, 5, 9, 11 ПК 1.2, 1.3, 1.5-1.7, 2.2-2.4
6.	Основы работы с растровыми изображениями: растровая графика, форматы, маски, фильтры.	2	Интерактивный урок с применением аудио- и видеоматериалов, ИКТ	ОК 4, 5, 9, 11 ПК 1.2, 1.3, 1.5-1.7, 2.2-2.4
7.	ПЗ № 20. Работа с цветом в изображении, создать на фотографии ретушь и заливку	2	Интерактивный урок с применением аудио- и видеоматериалов, ИКТ	ОК 4, 5, 9, 11 ПК 1.2, 1.3, 1.5-1.7, 2.2-2.4
8.	ПЗ № 45. Общие сведения о векторной графике. Основы, палитра инструментов, меню палитры, сохранение для печати.	2	Интерактивный урок с применением аудио- и видеоматериалов, ИКТ	ОК 4, 5, 9, 11 ПК 1.2, 1.3, 1.5-1.7, 2.2-2.4
9.	Основы рисования и редактирования объектов.	2	Интерактивный урок с приме-	ОК 4, 5, 9, 11

			нением аудио- и видеоматериалов, ИКТ	ПК 1.2, 1.3, 1.5-1.7, 2.2-2.4
10.	ПЗ № 70. Знакомство с интерфейсом ArchiCAD.	2	Интерактивный урок с применением аудио- и видеоматериалов, ИКТ	ОК 4, 5, 9, 11 ПК 1.2, 1.3, 1.5-1.7, 2.2-2.4
11.	Понятие о мультимедийных данных и их обработке.	2	Интерактивный урок с применением аудио- и видеоматериалов, ИКТ	ОК 4, 5, 9, 11 ПК 1.2, 1.3, 1.5-1.7, 2.2-2.4

Код	Наименование результата обучения
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 9.	Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.
ОК 11.	Использовать умения и знания учебных дисциплин федерального государственного стандарта среднего общего образования в профессиональной деятельности

Код	Наименование результата обучения
ПК 1.2	ПК 1.2 Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учетом современных тенденций в области дизайна.
ПК 1.3.	ПК 1.3 Сбирать, анализировать и систематизировать подготовительный материал при проектировании изделий декоративно прикладного искусства
ПК 1.5.	ПК 1.5 Выполнять эскизы с использованием различных графических средств и приемов.
ПК 1.6	ПК 1.6 Самостоятельно разрабатывать колористические решения художественно-графических проектов изделий декоративно-прикладного и народного искусства
ПК 1.7	ПК 1.7 Владеть культурой устной и письменной речи, профессиональной терминологии
ПК 2.2	ПК 2.2 Варьировать изделия декоративно-прикладного и народного искусства с новыми технологическими и колористическими решениями
ПК 2.3	ПК 2.3 Составлять технологические карты исполнения изделий декоративно-прикладного и народного искусства
ПК 2.4	ПК 2.4 Использовать компьютерные технологии при реализации замысла в изготовлении изделия традиционно-прикладного искусства.



**Бубнова Евгения Геннадьевна**

**Преподаватель дисциплины «Информационные технологии»  
ГБПОУ «ПОВОЛЖСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ КОЛЛЕДЖ»**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**Информатика**

**общеобразовательного цикла  
программы подготовки специалистов среднего звена  
по специальностям**

**54.02.01 Дизайн (по отраслям) Отрасль в области культуры и искусства**

## ШАБЛОН

### РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ЦИКЛА

#### **Разработчик шаблона**

Нисман О.Ю. – заместитель директора по УМР ГБПОУ «ПГК»

---

Изготовлено в ГБПОУ «ПГК»,  
бумага офсетная, 0,8 усл.п.л.  
443068, Самара, ул. Луначарского, 12

---