

Министерство образования Самарской области

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



Подписано цифровой
подписью: Смагина
Ольга Александровна
DN:cn = Смагина Ольга
Александровна,
o=ГБПОУ «ПГК»,
ou=директор,
email=college@pgk63.ru,
c=RU
Дата: 2025.04.11

УТВЕРЖДЕНО
Приказ директора ГБПОУ «ПГК»
от 11.04.2025 г. № 363-03

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
ОПЦ.В.18 ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН**

«профессиональный цикл»

программы подготовки специалистов среднего звена

09.02.07 Информационные системы и программирование

ОДОБРЕНО

Предметно-цикловой
(методической) комиссией
Информационных технологий
Председатель
Ю.И. Куликова

Разработано: Мехрабова С.Р.

Рабочая программа учебной дисциплины разработана на основе Федерального государственного стандарта среднего профессионального образования по специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование, утвержденного приказом Министерства образования и науки РФ от «09» декабря 2016 г. № 1547.

Рабочая программа разработана:

- с учетом исследования квалификационных запросов со стороны предприятий/организаций регионального рынка труда.
- с учетом требований Чемпионата по профессиональному мастерству «Профессионалы».
- с учетом требований Демонстрационного экзамена.
- в соответствии с методическими рекомендациями и шаблоном, утвержденном в ГБПОУ «Поволжский государственный колледж».

Содержание программы реализуется в процессе освоения студентами программы подготовки специалистов среднего звена по специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование

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.18 ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН

Область применения рабочей программы

Рабочая программа учебной дисциплины ОПЦ.В.18 Графический дизайн 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 ОПЦ.В.18 Графический дизайн 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: приобретенные 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:

Код	Наименование общих компетенций
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:

Код	Наименование видов деятельности и профессиональных компетенций
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

1.4. Количество часов на освоение программы учебной дисциплины:

Вид учебной деятельности	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	62
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	56
в том числе:	
лабораторные работы	не предусмотрено
практические занятия	38
контрольные работы	
курсовая работа (проект)	не предусмотрено

самостоятельная работа студента (всего)	6
в том числе:	
Итоговая аттестация в форме (указать)	ДЗ

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

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	Содержание учебного материала	2	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	2	
	3. Соответствие цветов и управление цветом		
	4. Форматы хранения графических изображений		
	Самостоятельная работа обучающихся		
Тема 2. Векторная графика	Содержание учебного материала	10	ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 9, ОК 10, ПК 8.2, ПК 8.3
	1. Особенности векторной графики		
	2. Редактор векторной графики		
	3. Редактор разработки мультимедийного контента		
	В том числе практических и лабораторных занятий	16	
	1. Практическое задание «Освоение интерфейса векторного редактора. Создание простейших изображений»		
	2. Практическое задание «Создание контуров. Использование заливок. Работа с текстом»		
	3. Практическое задание «Создание изображений с использованием спецэффектов: перетекание, прозрачность, тень»		
	4. Практическое задание «Создание изображений с использованием спецэффектов: интерактивные искажения, экструзия»		
	5. Практическое задание «Освоение приемов работы со слоями. Создание сложных изображений»		

	6. Практическое задание «Создание статических изображений в среде редактора компьютерной анимации»		
	7. Практическое задание «Работа с библиотеками и символами. Покадровая анимация»		
	8. Практическое задание «Создание автоматической анимации»		
	9. Практическое задание «Разработка программной анимации объектов»		
	10. Практическое задание «Создание анимации средствами ActionScript 3.0»		
	11. Практическое задание «Создание простых сценариев. Работа с событиями»		
	12. Практическое задание «Работа с функциями в ActionScript 3.0.»		
	13. Практическое задание «Рисование в ActionScript 3.0. Циклы»		
	14. Практическое задание «Создание Flash-баннера и Gif-анимации»		
	15. Практическое задание «Создание игрового приложения»		
Тема 3. Растровая графика	Содержание учебного материала	10	ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 9, ОК 10, ПК 8.2, ПК 8.3
	1. Особенности растровой графики. Редактор растровой графики	22	
	В том числе практических и лабораторных занятий		
	1 Практическое задание «Освоение технологии работы в среде редактора растровой графики»		
	2 Практическое задание «Освоение инструментов выделения и трансформации областей. Рисование и раскраска»		
	3 Практическое задание «Создание и редактирование изображений»		
	4 Практическое задание «Работа с масками. Векторные контуры фигуры»		
	5 Практическое задание «Ретуширование изображений. Корректирующие фильтры»		
	6 Практическое задание «Работа со стилями слоев и фильтрами»		
	7 Практическое задание «Создание коллажей. Фотомонтаж»		
	8 Практическое задание «Корректировка цифровых фотографий»		
	9 Практическое задание «Создание текстовых объектов. Текстовые эффекты. Текстовый дизайн»		
	10 Практическое задание «Создание анимированных изображений»		
	11 Практическое задание «Создание оригинал-макетов, элементов дизайна сайта»		
	12 Практическое задание «Создание макета сайта, буклета»		
	13 Практическое задание «Создание рекламного баннера»		
14 Практическое задание «Изображения для Web. Создание Gif-анимаций»			

	15 Практическое задание «Освоение технологии работы в среде редактора растровой графики»		
Всего:		62	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

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

Основные источники:

1. Курушин В. Д. Графический дизайн и реклама: самоучитель. — 2-е изд., эл. — М.: ДМК Пресс, 2023. — 272 с..
2. Шитов В. Н., Успенский К. Е. Графический дизайн и мультимедиа: учебное пособие. — М.: КноРус, 2023. — 331 с. — (Среднее профессиональное образование).
3. Гаврилов М. В., Климов В. А. Информатика и информационные технологии: учебник для СПО. — 6-е изд., перераб. и доп. — М.: Юрайт, 2024. — 319 с.
4. Ключко И. А. Информационные технологии в профессиональной деятельности: учебник для СПО. — 3-е изд. — Саратов; М.: Профобразование, Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 292 с.
5. Коломейченко А. С., Польшакова Н. В., Чеха О. В. Информационные технологии: учебное пособие для СПО. — 3-е изд., стер. — СПб.: Лань, 2024. — 212 с.
6. Курушин В. Д. Графический дизайн и реклама: самоучитель. — 2-е изд., эл. — М.: ДМК Пресс, 2023. — 272 с.

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

<i>Результаты обучения</i>	<i>Критерии оценки</i>	<i>Формы и методы оценки</i>
<i>Перечень знаний, осваиваемых в рамках дисциплины:</i>	«Отлично» - теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов, умения сформированы, все предусмотренные программой учебные задания выполнены, качество их выполнения оценено высоко. «Хорошо»- Теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов, некоторые умения сформированы недостаточно, все предусмотренные программой учебные задания выполнены, некоторые виды заданий «Удовлетворительно» 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. «Неудовлетворительно» - теоретическое содержание курса не освоено, необходимые умения не сформированы, выполненные учебные задания содержат грубые ошибки.	
– нормы и правила выбора стилистических решений;		Устный и письменный опросы, проверочный тест, дифференцированный зачет
– 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		
<i>Перечень умений, осваиваемых в рамках дисциплины:</i>		
– 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		Проверочная работа, оценка выполнения практической работы, дифференцированный зачет

