



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ, НАУКИ И МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ  
РЕСПУБЛИКИ КОМИ  
ГОСУДАРСТВЕННОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«СЫКТЫВКАРСКИЙ ГУМАНИТАРНО-  
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ имени И.А. КУРАТОВА»

«УТВЕРЖДАЮ»  
Директор ГПОУ «СПК»

«УЧЕБНО-ПРОГРАММНЫЕ ИЗДАНИЯ»

НАИМЕНОВАНИЕ УЧЕБНОГО ЦИКЛА  
(ОБЩЕПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ ДИСЦИПЛИНЫ)

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
ОП.08 Компьютерная графика**

Для студентов, обучающихся профессии  
**54.01.20 Графический дизайнер**  
(базовая подготовка)

Сыктывкар, 2022

Рабочая программа учебной дисциплины разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта по специальности среднего профессионального образования

код

54.01.20

наименование специальности/профессии

Графический дизайнер

(программа подготовки специалистов среднего звена углубленной подготовки/  
программы подготовки квалифицированных рабочих и служащих)

**Разработчики**

	Фамилия, имя, отчество	Ученая степень (звание) [квалификационная категория]	Должность
1	Старцева Анастасия Николаевна		Преподаватель

*[вставить фамилии и квалификационные категории разработчиков]*

15

[число]

апреля

[месяц]

*[дата представления на экспертизу]*

2022

[год]

Рекомендована

ПЦКП педагогики, психологии и эстетических дисциплин

Протокол № 5 от «29» апреля 2022 г.

Рассмотрена

научно-методическим советом ГПОУ

«Сыктывкарский гуманитарно-педагогический колледж имени И.А. Куратова»

Протокол № 3 от «27» мая 2022 г.

## Содержание

<b>1. Паспорт рабочей программы учебной дисциплины</b>	<b>4</b>
<b>2. Структура и примерное содержание учебной дисциплины</b>	<b>13</b>
<b>3. Условия реализации учебной дисциплины</b>	<b>19</b>
<b>4. Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины</b>	<b>24</b>

# 1. ПАСПОРТ рабочей программы учебной дисциплины

ОП.08 Компьютерная графика

[наименование дисциплины в соответствии с ФГОС]

## 1.1. Область применения рабочей программы учебной дисциплины

Рабочая программа учебной дисциплины является частью Общепрофессионального цикла Обязательной части учебных циклов основной профессиональной образовательной программы в соответствии с Примерной образовательной программой среднего профессионального образования Профессии 54.01.20 Графический дизайнер

по профессии  [код]  [наименование профессии полностью]  
укрупненной группы профессий и    
специальностей

Рабочая программа учебной дисциплины может быть использована

только в рамках реализации профессии  [код]  [наименование профессии полностью]  
в дополнительном профессиональном образовании при реализации программ повышения квалификации и переподготовки  
[указать направленность программ повышения квалификации и переподготовки]  [код]  [наименование профессии полностью]  
в рамках профессии СПО  [код]  [наименование профессии полностью]

## 1.2 Место учебной дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы

Данная учебная дисциплина входит:

в обязательную часть циклов ОП   
в вариативную часть циклов ОП   
[наименование цикла в соответствии с ФГОС]

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

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен уметь:

1. Создавать растровые изображения и векторные объекты, редактировать и компоновать их;
2. Создавать эскизы с применением графических приемов редактирования изображений;
3. Проектировать объекты дизайна с использованием компьютера, выполнять графические исследования.

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен знать:

1. Условия обработки объектов, их статического и интерактивного редактирования;

2. Основы использования заливок при создании изображения;
3. Условия редактирования векторных и растровых объектов, организации пространства фона.

В результате изучения по дисциплине

Компьютерная графика,

*[наименование общепрофессиональной дисциплины в соответствии с ФГОС]*

обучающийся должен освоить общие (ОК) и профессиональные (ПК) компетенции.

Код	Наименование результата обучения
<b>Общие компетенции</b>	
ОК 01.	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.
ОК 03.	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.
ОК 09.	Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.
<b>Профессиональные компетенции</b>	
ПК 1.1.	Осуществлять сбор, систематизацию и анализ данных необходимых для разработки ТЗ дизайн-продукта.
ПК 1.2.	Определять выбор технических и программных средств для разработки дизайн-макета с учетом их особенностей использования.
ПК 2.1.	Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания.
ПК 3.2.	Оценивать соответствие готового дизайн-продукта требованиям качества печати (публикации).

#### 1.4. Рекомендуемое количество часов на освоение программы учебной дисциплины:

всего часов 68 в том числе

максимальной учебной нагрузки обучающегося 68 часов, в том числе

обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося 59 часов,

самостоятельной работы обучающегося 9 часов;

*[количество часов вносится в соответствии с рабочим учебным планом профессии]*

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

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

№	Вид учебной работы	Объем часов
1	Максимальная учебная нагрузка (всего)	68
2	Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	59
	в том числе:	
2.1	лекции	
2.2	практические занятия	59
2.3	контрольные работы	
2.4	курсовая работа (проект)	
	Промежуточная аттестация в форме Дифф. зачета	<i>4 семестр</i>
	Итого	68

## 2.2. Примерный тематический план и содержание учебной дисциплины

### Компьютерная графика

#### Наименование дисциплины

Номер разделов и тем	Наименование разделов и тем Содержание учебного материала; лабораторные работы и практические занятия; самостоятельная работа обучающихся; курсовая работа (проект) <i>(если предусмотрены)</i>	Объем часов	Уровень освоения	Формируемые компетенции (ОК, ПК)	
1	2	3	4		
<b>3 семестр</b>					
<b>Раздел 1.</b>	<b>Раздел 1. Векторная и растровая графика</b>	<b>59</b>		ОК 01, 03, 09, ПК 1.1, 1.2, 2.1, 3.2	
<b>Тема 1.1.</b>	<b>Тема 1. Введение в компьютерную графику</b>		1	ОК 01, 03, 09, ПК 1.1, 1.2, 2.1, 3.2	
	Содержание учебного материал				
	1   Применение компьютерной графики				
	2   Графические редакторы.				
	3   Векторная и растровая графика				
	Лабораторные работы				
	Практические занятия	<i>Практическая работа №: 1</i> Применение компьютерной графики	1		
		<i>Практическая работа №: 2</i> Графические редакторы.	1		
		<i>Практическая работа №: 3</i> Векторная и растровая графика	1		
	Контрольные работы				
	Самостоятельная работа студентов	Составить таблицу: Сравнительная характеристика векторной и растровой график.	1	ОК 01-11, ПК 1.1-1.4	
<b>Тема 1.2.</b>	<b>Растровая графика</b>			ОК 01, 03, 09, ПК 1.1, 1.2, 2.1, 3.2	
	Содержание учебного материала				
	1   Изучение программы Adobe PhotoShop.				
	2   Способы выделения областей изображения				
	3   Работа со слоями				
	4   Работа с текстом в Adobe PhotoShop				
	5   Ретуширование изображений				
	Лабораторные работы				
	Практические занятия	<i>Практическая работа №4:</i> Изучение интерфейса программы. Настройки инструментов.	2	3	ОК 01, 03, 09, ПК 1.1, 1.2, 2.1, 3.2

		<i>Практическая работа № 5:</i> Работа с фильтрами. Работа с инструментами выделения областей изображения	2	3	ОК 01, 03, 09, ПК 1.1, 1.2, 2.1, 3.2
		<i>Практическая работа № 6:</i> Работа с градиентом. Создание узоров. Работа с параметрами инструмента «Кисть»	2	3	ОК 01, 03, 09, ПК 1.1, 1.2, 2.1, 3.2
		<i>Практическая работа № 7:</i> Работа с галереей фильтров. Использование инструментов коррекции изображения.	2	3	ОК 01, 03, 09, ПК 1.1, 1.2, 2.1, 3.2
		<i>Практическая работа № 8:</i> Способы тонирования изображений. Ретуширование фотографий. Использование маски слоя.	2	3	ОК 01, 03, 09, ПК 1.1, 1.2, 2.1, 3.2
		<i>Практическая работа № 9:</i> Векторные возможности Adobe Photoshop. Формирование художественных эффектов текста.	2	3	ОК 01, 03, 09, ПК 1.1, 1.2, 2.1, 3.2
	Контрольные работы				
	Самостоятельная работа студентов				
<b>Тема 1.3.</b>	<b><i>Векторная графика Adobe Illustrator</i></b>			<b>2</b>	ОК 01, 03, 09, ПК 1.1, 1.2, 2.1, 3.2
	Содержание учебного материала				
	<b>1</b>	Особенности интерфейса Adobe Illustrator. Преобразование объектов.			
	<b>2</b>	Инструменты свободного рисования. Работа с кривыми.			
	<b>3</b>	Работа с текстом. Способы окрашивания объектов.			
	<b>4</b>	Работа с растровыми изображениями. Работа со слоями.			
	Практическая работа	<i>Практическая работа № 10:</i> Изучение интерфейса программы. Настройка интерфейса программы. Настройки инструментов.	1	3	ОК 01, 03, 09, ПК 1.1, 1.2, 2.1, 3.2
		<i>Практическая работа № 11:</i> Работа с объектами.	1	3	ОК 01, 03, 09, ПК 1.1, 1.2, 2.1, 3.2
		<i>Практическая работа № 12:</i> Трассировка.	1	3	ОК 01, 03, 09, ПК 1.1, 1.2, 2.1, 3.2



		<i>Практическая работа № 13:</i> Создание простых фигур, логотипов, эмблем.	1	3	ОК 01, 03, 09, ПК 1.1, 1.2, 2.1, 3.2
	Контрольные работы				
	Самостоятельная работа студентов				
<b>4 семестр</b>					
<b>Тема 1.4.</b>	<b><i>Векторная графика Corel Draw</i></b>		<b>15</b>	<b>2</b>	ОК 01, 03, 09, ПК 1.1, 1.2, 2.1, 3.2
	Содержание учебного материала				
	<b>1</b>	Особенности интерфейса Corel Draw.			
	<b>2</b>	Преобразование объектов.			
	<b>3</b>	Инструменты свободного рисования.			
	<b>4</b>	Работа с кривыми.			
	<b>5</b>	Работа с текстом.			
	<b>6</b>	Способы окрашивания объектов.			
	<b>7</b>	Работа с растровыми изображениями.			
	<b>8</b>	Работа со слоями.			
	Практическая работа	<i>Практическая работа № 14:</i> Изучение интерфейса программы.	2	3	ОК 01, 03, 09, ПК 1.1, 1.2, 2.1, 3.2
		<i>Практическая работа № 15:</i> Настройка интерфейса программы.	2	3	ОК 01, 03, 09, ПК 1.1, 1.2, 2.1, 3.2
		<i>Практическая работа № 16:</i> Настройки инструментов.	2	3	ОК 01, 03, 09, ПК 1.1, 1.2, 2.1, 3.2
		<i>Практическая работа № 17:</i> Работа с объектами.	2	3	ОК 01, 03, 09, ПК 1.1, 1.2, 2.1, 3.2
		<i>Практическая работа № 18:</i> Создание простых фигур.	2	3	ОК 01, 03, 09, ПК 1.1, 1.2, 2.1, 3.2
		<i>Практическая работа № 19:</i> Создание логотипов, эмблем.	5	3	ОК 01, 03, 09, ПК 1.1, 1.2, 2.1, 3.2
	Контрольные работы				
	Самостоятельная работа студентов	Повторить правила настройки инструментов, работу с объектами, трассировку. Создание простых фигур, логотипов, эмблем.	8	3	ОК 01, 03, 09, ПК 1.1, 1.2, 2.1, 3.2
<b>Тема 1.5.</b>	<b><i>Векторная графика Adobe InDesign</i></b>				ОК 01, 03, 09, ПК 1.1, 1.2, 2.1, 3.2
	Содержание учебного материала				
	<b>1</b>	Интерфейс InDesign. Классификация, создание и изменение элементов.			

	2	Работа со страницами документа. Слои.			
	3	Импортирование и экспортирование текстовых файлов. Форматирование символов и абзацев.			
	4	Моделирование объектов. Специальные методы.			
	5	Работа с графическими объектами. Создание иллюстраций.			
	6	Создание и применение цветов. Печать публикации.			
Практическая работа		<i>Практическая работа № 20:</i> Создание различных форм текстовых и графических фреймов. Работа со слоями и цветом.	2	3	ОК 01, 03, 09, ПК 1.1, 1.2, 2.1, 3.2
		<i>Практическая работа № 21:</i> Размещение текста и графики во фреймы. Оформление эпиграфа, примечания, аннотаций. Буквицы. Цветной и оттененный текст. Книжная верстка. Заставки и концовки.	2	3	ОК 01, 03, 09, ПК 1.1, 1.2, 2.1, 3.2
		<i>Практическая работа № 22:</i> Создание цветов и их оттенков, создание градиента, направление градиента.	2	3	ОК 01, 03, 09, ПК 1.1, 1.2, 2.1, 3.2
		<i>Практическая работа № 23:</i> Создание различных объектов. Комбинирование и моделирование объектов.	2	3	ОК 01, 03, 09, ПК 1.1, 1.2, 2.1, 3.2
		<i>Практическая работа № 24:</i> Журнальная верстка. Заверстка иллюстраций. Оформление текста в несколько колонок.	2	3	ОК 01, 03, 09, ПК 1.1, 1.2, 2.1, 3.2
		<i>Практическая работа № 25:</i> Газетная верстка, работа с многоколонным текстом. Заголовки. Подписи. Рамки, линейки. Оформление рекламы.	2	3	ОК 01, 03, 09, ПК 1.1, 1.2, 2.1, 3.2
Самостоятельная работа студентов		Повторить правила оформления основного текста, оформления спусковых и концевых полос, верстки дополнительного текста, оформления колонтитулов и колонцифр, содержания, заверстки иллюстраций.	1	3	ОК 01, 03, 09, ПК 1.1, 1.2, 2.1, 3.2
			*		
<i>Всего</i>			68		

### 3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

#### 3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация профессионального модуля предполагает наличие

3.1.1	учебного кабинета	
3.1.2	лаборатории	№110, Лаборатория информационно-коммуникационных технологий
3.1.3	зала	библиотека; читальный зал с выходом в сеть Интернет.

#### 3.2 Оборудование лаборатории и рабочих мест кабинета

№	Наименования объектов и средств материально-технического обеспечения	Примечания
	<b>Оборудование учебного кабинета</b>	
	рабочие места обучающихся, оснащенные компьютерами с доступом в Интернет, предназначенными для работы в электронной образовательной среде	12
	столы аудиторные	25
	стулья	25
	доска меловая	1
	столы для обучающихся	6
	стулья для обучающихся	25
	стул преподавателя	1
	Компьютер для преподавателя	1
	мультимедиа проектор	1
	экран	1
	Шкаф книжный	1
	<b>Библиотечный фонд (книгопечатная продукция)</b>	
	<b>Печатные пособия</b>	
	комплект учебно-методической документации;	1
	<b>Цифровые образовательные ресурсы</b>	
	<i>Цифровые компоненты учебно-методических комплексов</i>	
	комплект электронных презентаций, слайдов	1
	<b>специализированное ПО: Adobe Illustrator, InDesign, Photoshop, Corel Draw</b>	13
	<i>Коллекция цифровых образовательных ресурсов</i>	
	Григорьева И.В. Компьютерная графика. 2012	гриф
	Перемитина Т.О. Компьютерная графика. 2012	
	Лепская Н.А. Художник и компьютер. 2013	
	<b>Экранно-звуковые пособия</b>	
	Видеофильмы	2
	Слайды (диапозитивы) по разным разделам курса	
	Аудиозаписи и фонохрестоматии	

	<b>Лабораторное оборудование (демонстрационное оборудование)</b>	

### **Технические средства обучения**

*[заполняется при наличии в кабинете в соответствии со спецификацией]*

<b>№</b>	<b>Наименования объектов и средств материально-технического обеспечения</b>	<b>Примечания</b>
	<b>Технические средства обучения (средства ИКТ)</b>	
	Телевизор с универсальной подставкой	
	Видеомагнитофон (видеоплейер)	
	Аудио-центр	
	Мультимедийный компьютер	
	Сканер с приставкой для сканирования слайдов	
	Принтер лазерный	
	Цифровая видеокамера	
	Цифровая фотокамера	
	Слайд-проектор	
	Мультимедиа проектор	1
	Стол для проектора	
	Экран (на штативе или навесной)	1
	Колонки	1

### **3.3. ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ**

В целях реализации компетентного подхода в образовательном процессе используются следующие активные и интерактивные формы проведения занятий: компьютерные симуляции, деловые и ролевые игры, анализ конкретных ситуаций, кейс метод, психологические и иные тренинги, круглый стол (групповые дискуссии и дебаты), проблемное обучение, мозговой штурм или брейнсторминг, интеллект-карты, интернет-экскурсии (интерактивная экскурсия), экскурсионный практикум, мастер-класс, знаково-контекстное обучение, проектное обучение, олимпиада, лабораторные опыты, конференция, дистанционное обучение, работа в малых группах, социальные проекты (внеаудиторные формы - соревнования, фильмы, спектакли, выставки и др.), интерактивные лекции (применением видео- и аудиоматериалов) и др.

### 3.4. ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБУЧЕНИЯ

#### Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

#### Основные источники, включая электронные (2-3 издания)

№	Выходные данные печатного издания	Год издания	Гриф
1.	Селезнев, В. А. Компьютерная графика [Электронный ресурс]: учебник и практикум для среднего профессионального образования / В. А. Селезнев, С. А. Дмитроченко. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2021. — 218 с. — URL: <a href="https://urait.ru/bcode/471213">https://urait.ru/bcode/471213</a> (дата обращения: 27.05.2021).	2021	Реком.
2.	Боресков, А. В. Компьютерная графика [Электронный ресурс]: учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва : Издательство Юрайт, 2021. — URL: <a href="https://urait.ru/bcode/476345">https://urait.ru/bcode/476345</a> (дата обращения: 27.05.2021).	2021	Реком.
3.	Сокольникова, Н.М., Сокольникова, Е.В. Дизайн проектирование [Текст]: учебник для студентов учреждений среднего профессионального образования / Н.М. Сокольникова, Е.В. Сокольникова.- Москва: ОИЦ «Академия», 2017. – 239 с.	2017	Реком.
4.	Ёлочкин М.Е. Основы проектной и компьютерной графики [Текст]: учебник для студентов учреждений среднего профессионального образования / М.Е. Елочкин, Л.Е. Малышева, О.М Скиба. Москва: Academia, 2019. – 160 с	2019	Реком.
5.	Аверин, В.Н. Компьютерная графика [Текст]: Учебник / В.Н. Аверин. - Москва: Академия, 2018. - 240 с.	2018	Реком.

#### Дополнительные источники, включая электронные

№	Выходные данные печатного издания	Год издания	Гриф
1	Вечтомов, Е. М. Компьютерная геометрия: геометрические основы компьютерной графики [Электронный ресурс]: учебное пособие для среднего профессионального образования / Е. М. Вечтомов, Е. Н. Лубягина. — 2-е изд. — Москва : Издательство Юрайт, 2021. — 157 с. — URL: <a href="https://urait.ru/bcode/475081">https://urait.ru/bcode/475081</a>	2019	Реком.
2	Боресков, А. В. Компьютерная графика [Электронный ресурс]: учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва : Издательство Юрайт, 2019. — 219 с — URL: <a href="https://urait.ru/bcode/445771">https://urait.ru/bcode/445771</a>	2019	Реком.
3	Минаева, О.Е. Программы Adobe. Основы программы InDesingCS5. Курс лекций. – Москва: МИПК, 2019 [Электронный ресурс] <a href="http://znanium.com/bookread2.php?book=515153">http://znanium.com/bookread2.php?book=515153</a>	2019	Реком.
4	Дорощенко, М.А. Программы Adobe. Основы программы PhotoshopCS5. [Текст]: Курс лекций / М.А. Дорощенко. – Москва: МИПК, 2019. - 19 с.	2019	Реком.

#### Ресурсы Интернет

**Skillbox** <https://skillbox.ru> создание креативных концепций и компьютерной графики для игр и кино.

**Компьютерная академия «ШАГ»** <https://msk.itstep.org/> Учебная программа “Компьютерная графика и дизайн” подойдет для тех, кто хочет получить творческую профессию, развить в себе дизайнерское видение и креативность, освоить компьютерные программы для дизайнера.

**Учебный центр «Специалист»** <https://www.specialist.ru> На курсах компьютерной графики в «Специалисте» вы научитесь создавать авторские открытки и листовки, оригинальные макеты, верстать журналы, разрабатывать дизайн сувенирной продукции.

**Открытая киностудия «Лендок»** <http://lendocstudio.com> Программа рассчитана для тех людей, которые только начали монтировать видео, и хотят обогатить свой кадр эффектами. Здесь вы познакомитесь с набором инструментов, которые чаще всего используются в работе монтажера.

**Международная школа профессий** <https://online.videoforme.ru> Онлайн-курсы компьютерного дизайна и графики. Полный курс. Этот пакет дает возможность получить навыки в одной или сразу в двух сферах дизайна: веб-дизайн и графический дизайн.

**CGTarian** <https://www.cgtarian.ru/> Международная онлайн школа анимации и компьютерной графики

#### **Библиотека Гумер - гуманитарные науки**

<http://www.gumer.info/> Коллекция книг по социальным и гуманитарным и наукам: истории, культурологии, философии, политологии, литературоведению, языкознанию, журналистике, психологии, педагогике, праву, экономике и т.д.

#### **Энциклопедии, словари, справочники**

<http://dic.academic.ru>

Сайт Академик. Словари и энциклопедии на Академике по социально-гуманитарным наукам.

**Веб-графика** <https://sites.google.com/site/komputernayagrafika/vidy-grafiki/veb-grafika> Веб-графика используется для интернет-ресурсов.

**Программы для ПК** <http://vsofte.biz/grafika-dizayn/> блог о программах с загрузкой

**Учебные материалы** <http://works.doklad.ru/view/LFs1KoLjJg8.html> использование компьютерной графики в профессиональной деятельности.

**Библиофонд** <http://bibliofond.ru/view.aspx?id=607458> электронная библиотека для студента

**Научное общество GraphiCon** <http://www.graphicon.ru/> компьютерная графика в России

## 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### 4.1 Банк средств для оценки результатов обучения

Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий и лабораторных работ, тестирования, а также выполнения обучающимися творческих заданий, проектов с использованием информационных технологий.

Оценочные средства составляются преподавателем самостоятельно при ежегодном обновлении банка средств. Количество вариантов зависит от числа обучающихся.

Код компетенции	Наименование результата обучения	Основные показатели оценки результата	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
<b>Освоенные умения</b>			
	<p>Создавать растровые изображения и векторные объекты, редактировать и компоновать их;</p> <p>Создавать эскизы с применением графических приемов редактирования изображений;</p> <p>Проектировать объекты дизайна с использованием компьютера, выполнять графические исследования.</p>	<p>Создавать эскизы и наглядные изображения объектов дизайна с использованием художественных средств композиции, цветоведения, светового дизайна с учетом перспективы и визуальной особенности среды в соответствии с заданием.</p> <p>Различать функциональную, конструктивную и эстетическую ценность объектов дизайна;</p> <p>Создавать эскизы и наглядные изображения объектов дизайна;</p> <p>Использовать художественные средства композиции, цветоведения, светового дизайна для решения задач дизайнерского проектирования; Выстраивать композиции с учетом перспективы и визуальных особенностей среды;</p> <p>Выдерживать соотношение размеров; Соблюдать закономерности соподчинения элементов</p>	<p>Тестирование</p> <p>Экспертное наблюдение за выполнением практических работ</p>
<b>Усвоенные знания</b>			
	<p>Условия обработки объектов, их статического и интерактивного редактирования;</p> <p>Основы использования заливок при создании изображения;</p> <p>Условия редактирования векторных и растровых объектов, организации пространства фона.</p>	<p>Демонстрировать знание основных приемов художественного проектирования эстетического облика среды, принципов и законов композиции, средства композиционного формообразования, принципов сочетания цветов, приемов светового решения в дизайне.</p> <p>Основные приемы художественного проектирования эстетического облика среды; Принципы и законы композиции; средства композиционного</p>	<p>Тестирование, оценка результатов выполнения практических работ</p>

		<p>формообразования: пропорции, масштабность, ритм, контраст и нюанс; Специальные выразительные средства: план, ракурс, тональность, колорит, изобразительные акценты, фактуру и текстуру материалов; принципы создания симметричных и асимметричных композиций; основные и дополнительные цвета, принципы их сочетания; ряды хроматических и ахроматических тонов и переходные между ними; свойства теплых и холодных тонов; особенности различных видов освещения, приемы светового решения в дизайне: световой каркас, блики, тени, светотеневые градации</p>	
<b>Общие компетенции</b>			
ОК.01	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.	<p>Определение этапов решения задачи. Определение потребности в информации. Осуществление эффективного поиска. Выделение всех возможных источников нужных ресурсов, в том числе неочевидных. Разработка детального плана действий. Оценка рисков на каждом шагу. Оценка плюсов и минусов полученного результата, своего плана и его реализации, предложение критериев оценки и рекомендаций по улучшению плана.</p>	<p>Проектное задание (с использованием информационных технологий). Творческое задание. Доклад по теме.</p>
ОК 03.	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.	<p>Использование актуальной нормативно-правовой документацию по профессии. Применение современной научной профессиональной терминологии. Определение траектории профессионального развития и самообразования.</p>	<p>Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме.</p>
ОК 09.	Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.	<p>Применение средств информатизации и информационных технологий для реализации профессиональной деятельности.</p>	<p>Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме. Творческое задание</p>
<b>Профессиональные компетенции</b>			
ПК 1.1.	Осуществлять сбор, систематизацию и анализ данных необходимых для разработки ТЗ дизайн-продукта.	<p>Проведение проектного анализа; произведение расчетов основных технико-экономических показателей проектирования. Сбор, обобщение и структурирование информации.</p>	<p>Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме. Творческое задание.</p>
ПК 1.2.	Определять выбор технических и программных средств для разработки дизайн-макета с учетом их особенностей использования.	<p>Выбор и подготовка технического оборудования и программных приложений для работы над ТЗ.</p>	<p>Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме. Творческое задание.</p>



ПК 2.1.	Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания.	Чтение и понимание ТЗ. Разработка планов по формированию макетов. Определение времени для каждого этапа разработки.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме. Творческое задание.
ПК 3.2.	Оценивать соответствие готового дизайн-продукта требованиям качества печати (публикации).	Проверка и контроль качества готовых дизайн-продуктов. Подготовка договоров и актов о выполненных работах.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме. Творческое задание.

## **4.2 Примерный перечень вопросов и заданий для проведения промежуточной аттестации**

1. Интерфейс программы Adobe PhotoShop, инструменты, фильтры.
2. Создание коллажа на произвольную тему при помощи инструментов выделения/
3. Работа с градиентом. Создание узоров.
4. Работа с параметрами инструмента «Кисть».
5. Работа с галереей фильтров.
6. Инструменты коррекции изображения. Способы тонирования изображений.
7. Ретуширование фотографий
8. Виды каналов. Создание и сохранение альфа-каналов. Использование маски слоя.
9. Векторные возможности Adobe Photoshop.
10. Формирование художественных эффектов текста.
11. Интерфейс программы Adobe Illustrator.
12. Настройки инструментов. Работа с объектами. Трассировка.
13. Создание простых фигур, логотипов, эмблем.
14. Интерфейс программы InDesing.
15. Создание различных форм текстовых и графических фреймов. Размещение текста и графики во фреймы.
16. Создание цветов и их оттенков, создание градиента, направление градиента.
17. Создание различных объектов. Комбинирование и моделирование объектов.
18. Размещение импортированной графики в текст.
19. Создание и редактирование таблиц, правильное их заверствывание в текст.
20. Журнальная верстка. Заверстка иллюстраций. Оформление текста в несколько колонок.
21. Вывод на печать.
22. Газетная верстка, работа с многоколонным текстом. Заголовки. Подписи. Рамки, линейки.
24. Оформление рекламы. Работа со слоями и цветом.
25. Изучение интерфейса программы Corel Draw. Настройки инструментов.
26. Работа с объектами. Настройка интерфейса программы.
27. Создание простых фигур, логотипов, эмблем.