



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

УТВЕРЖДЕНО:

Директор ГПОУ «СПК»

_____ Е.А. Выборных

«__» _____ 2024 г.

«УЧЕБНО-ПРОГРАММНЫЕ ИЗДАНИЯ»

НАИМЕНОВАНИЕ УЧЕБНОГО ЦИКЛА
(ОБЩЕПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ ДИСЦИПЛИНЫ)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

ОП.08 Компьютерная графика

Для студентов, обучающихся профессии
54.01.20 Графический дизайнер

Сыктывкар, 2024

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

код

наименование специальности/профессии

54.01.20

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.	Вакушкина Юлия Федоровна		Преподаватель

[вставить фамилии и квалификационные категории разработчиков]

15

[число]

мая

[месяц]

[дата представления на экспертизу]

2023

[год]

Рекомендована

ПЦК преподавателей эстетических дисциплин

Протокол №5 от «28» мая 2024г.

Рассмотрена

научно-методическим советом ГПОУ
«Сыктывкарский гуманитарно-педагогический колледж имени И.А. Куратова»
Протокол № 4 от «10» июня 2024г.

Содержание

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

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

54.01.20
[код]

Графический дизайнер
[наименование профессии полностью]

укрупненной группы профессий и

54.00.00

Изобразительное и прикладные виды искусств

специальностей

Рабочая программа учебной дисциплины может быть использована

только в рамках реализации профессии

54.01.20
[код]

Графический дизайнер
[наименование профессии полностью]

в дополнительном профессиональном образовании при реализации программ повышения квалификации и переподготовки
[указать направленность программ повышения квалификации и переподготовки]

54.01.20
[код]

Графический дизайнер
[наименование профессии полностью]

в рамках профессии СПО

54.01.20
[код]

Графический дизайнер
[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
Общие компетенции	
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.
Профессиональные компетенции	
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 **93** в том числе
максимальной учебной нагрузки обучающегося **93** часов, в том числе
обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося **86** часов,
самостоятельной работы обучающегося **7** 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)	93
2	Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	86
	в том числе:	
2.1	лекции	4
2.2	практические занятия	82
2.3	контрольные работы	
2.4	курсовая работа (проект))	
	Промежуточная аттестация в форме Дифф. зачета	<i>4 семестр</i>
	Итого	93

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	
	3 семестр				
Раздел 1.	Раздел 1. Векторная и растровая графика		59		ОК 01, 03, 09,ПК 1.1, 1.2, 2.1, 3.2
Тема 1.1.	Тема 1. Введение в компьютерную графику			1	ОК 01, 03, 09,ПК 1.1, 1.2, 2.1, 3.2
	Содержание учебного материал				
	Лекции	Применение компьютерной графики	1		
		Графические редакторы.			
		Векторная и растровая графика			
	Лабораторные работы				
	Практические занятия	Практическая работа №: 1 Применение компьютерной графики	2		
		Практическая работа №: 2 Графические редакторы.	2		
		Практическая работа №: 3 Векторная и растровая графика	4		
	Контрольные работы				
	Самостоятельная работа студентов	Составить таблицу: Сравнительная характеристика векторной и растровой график.	3		
Тема 1.2.	Растровая графика				ОК 01, 03, 09,ПК 1.1, 1.2, 2.1, 3.2
	Содержание учебного материала				
	1	Изучение программы Adobe PhotoShop.	1		
	2	Способы выделения областей изображения			
	3	Работа со слоями			
	4	Работа с текстом в Adobe PhotoShop			
	5	Ретуширование изображений			
	Лабораторные работы				

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

	Практическая работа	<i>Практическая работа № 10:</i> Изучение интерфейса программы. Настройка интерфейса программы. Настройки инструментов.	4	3	ОК 01, 03, 09, ПК 1.1, 1.2, 2.1, 3.2
		<i>Практическая работа № 11:</i> Работа с объектами.	4	3	ОК 01, 03, 09, ПК 1.1, 1.2, 2.1, 3.2
		<i>Практическая работа № 12:</i> Трассировка.	4	3	ОК 01, 03, 09, ПК 1.1, 1.2, 2.1, 3.2
		<i>Практическая работа № 13:</i> Создание простых фигур, логотипов, эмблем.	4	3	ОК 01, 03, 09, ПК 1.1, 1.2, 2.1, 3.2
	Контрольные работы				
	Самостоятельная работа студентов	Повторить правила настройки инструментов Adobe Illustrator, работу с объектами, трассировку. Создание простых фигур, логотипов, эмблем.	4		
		Итого Л-2, ПЗ-48, СР-5			
4 семестр					
Тема 1.4.	<i>Векторная графика Corel Draw</i>		15	2	ОК 01, 03, 09, ПК 1.1, 1.2, 2.1, 3.2
	Содержание учебного материала				
	1	Особенности интерфейса Corel Draw.	1		
	2	Преобразование объектов.			
	3	Инструменты свободного рисования.			
	4	Работа с кривыми.			
	5	Работа с текстом.			
	6	Способы окрашивания объектов.			
	7	Работа с растровыми изображениями.			
	8	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.	2	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.	1	3	ОК 01, 03, 09,ПК 1.1, 1.2, 2.1, 3.2
Тема 1.5.	<i>Векторная графика Adobe InDesign</i>				ОК 01, 03, 09,ПК 1.1, 1.2, 2.1, 3.2
	Содержание учебного материала				
	1	Интерфейс InDesing. Классификация, создание и изменение элементов.	1		
	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.	4	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.	4	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.	4	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.	4	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.	4	3	ОК 01, 03, 09,ПК 1.1, 1.2, 2.1, 3.2
		<i>Практическая работа № 25:</i>	4	3	ОК 01, 03,

		Газетная верстка, работа с многоколонным текстом. Заголовки. Подписи. Рамки, линейки. Оформление рекламы.			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
		Итого Л-2, ПЗ-34, СР-2			

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
	Оборудование учебного кабинета	
	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
	Библиотечный фонд (книгопечатная продукция)	
	Печатные пособия	
	комплект учебно-методической документации;	1
	Цифровые образовательные ресурсы	
	<i>Цифровые компоненты учебно-методических комплексов</i>	
	комплект электронных презентаций, слайдов	1
	специализированное ПО: Adobe Illustrator, InDesign, Photoshop, Corel Draw	13
	<i>Коллекция цифровых образовательных ресурсов</i>	
	Григорьева И.В. Компьютерная графика. 2022	гриф
	Перемитина Т.О. Компьютерная графика. 2023	
	Лепская Н.А. Художник и компьютер. 2023	
	Экранно-звуковые пособия	
	Видеофильмы	2
	Слайды (диапозитивы) по разным разделам курса	
	Аудиозаписи и фонохрестоматии	

	Лабораторное оборудование (демонстрационное оборудование)	

Технические средства обучения

[заполняется при наличии в кабинете в соответствии со спецификацией]

№	Наименования объектов и средств материально-технического обеспечения	Примечания
	Технические средства обучения (средства ИКТ)	
	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 компетентностного 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, 2023. — 218 с. — URL: https://urait.ru/bcode/471213 (дата обращения: 27.05.2024).	2023	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, 2023. — URL: https://urait.ru/bcode/476345 (дата обращения: 27.05.2024).	2023	Реком.
3.	Сокольников, Н.М., Сокольников, Е.В. Дизайн проектирование [Текст]: учебник для студентов учреждений среднего профессионального образования / Н.М. Сокольников, Е.В. Сокольников. - Москва: ОИЦ «Академия», 2022. – 239 с.	2022	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, 2022. – 160 с	2022	Реком.
5.	Аверин, В.Н. Компьютерная графика [Текст]: Учебник / В.Н. Аверин. - Москва: Академия, 2022. - 240 с.	2022	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: https://urait.ru/bcode/475081	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. — 219 с — URL: https://urait.ru/bcode/445771	2021	Реком.
3	Минаева, О.Е. Программы Adobe. Основы программы InDesingCS5. Курс лекций. – Москва: МИПК, 2022 [Электронный ресурс] http://znanium.com/bookread2.php?book=515153	2022	Реком.
4	Дорощенко, М.А. Программы Adobe. Основы программы PhotoshopCS5. [Текст]: Курс лекций / М.А. Дорощенко. – Москва: МИПК, 2023. - 19 с.	2023	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://vsfte.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
Освоенные умения			
	Создавать растровые изображения и векторные объекты, редактировать и компоновать их; Создавать эскизы с применением графических приемов редактирования изображений; Проектировать объекты дизайна с использованием компьютера, выполнять графические исследования.	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. Различать функциональную, конструктивную и эстетическую ценность объектов дизайна; Создавать эскизы и наглядные изображения объектов дизайна; Использовать художественные средства композиции, цветоведения, светового дизайна для решения задач дизайнерского проектирования; Выстраивать композиции с учетом перспективы и визуальных особенностей среды; Выдерживать соотношение размеров; Соблюдать закономерности соподчинения элементов	Тестирование Экспертное наблюдение за выполнением практических работ
Усвоенные знания			
	Условия обработки объектов, их статического и интерактивного редактирования; Основы использования заливок при создании изображения; Условия редактирования векторных и растровых объектов, организации пространства фона.	Демонстрировать знание основных приемов художественного проектирования эстетического облика среды, принципов и законов композиции, средства композиционного формообразования, принципов сочетания цветов, приемов светового решения в дизайне. Основные приемы художественного проектирования эстетического облика среды; Принципы и законы композиции; средства композиционного	Тестирование, оценка результатов выполнения практических работ

		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	
Общие компетенции			
ОК.01	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.	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.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Творческое задание. Доклад по теме.
ОК 03.	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.	Использование актуальной нормативно-правовой документацию по профессии. Применение современной научной профессиональной терминологии. Определение траектории профессионального развития и самообразования.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме.
ОК 09.	Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.	Применение средств информатизации и информационных технологий для реализации профессиональной деятельности.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме. Творческое задание
Профессиональные компетенции			
ПК 1.1.	Осуществлять сбор, систематизацию и анализ данных необходимых для разработки ТЗ дизайн-продукта.	Проведение проектного анализа; произведение расчетов основных технико-экономических показателей проектирования. Сбор, обобщение и структурирование информации.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме. Творческое задание.
ПК 1.2.	Определять выбор технических и программных средств для разработки дизайн-макета с учетом их особенностей использования.	Выбор и подготовка технического оборудования и программных приложений для работы над ТЗ.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Доклад по теме. Творческое задание.

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.