

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Тимакова Наталья Григорьевна
Должность: директор
Дата подписания: 2023.09.01
Уникальный программный ключ:
15f95de861e93055aee66c6798510b35386f1f5c

Министерство образования и науки Республики Татарстан

Государственное автономное профессиональное образовательное учреждение
«Ленинградский музыкально-художественный педагогический колледж»

РАССМОТРЕНО и ПРИНЯТО
на заседании педагогического совета
Протокол № 1 от «1» 09 2023г.

УТВЕРЖДЕНО
Директор Н.Г. Тимакова
«1» 09 2023г.

Введено в действие
Приказ № 1 от 01 2023 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ЕН.03 Компьютерная графика

54.02.06 Изобразительное искусство и черчение

Квалификация углубленной подготовки

Учитель изобразительного искусства и черчения

Форма обучения очная

2023 год

Рабочая программа учебной дисциплины разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта (далее – ФГОС) по специальности среднего профессионального образования (далее - СПО) 54.02.06 Изобразительное искусство и черчение, утвержденного Приказом МО и Н РФ №1384 от 27.10.2014 г., с учетом Приказа Министерства Просвещения России № 450 от 13 июля 2021 года «О внесении изменений в ФГОС СПО»

Организация-разработчик: Государственное автономное профессиональное образовательное учреждение «Ленинградский музыкально-художественный педагогический колледж»

Разработчик:

Курганская Е. Н., преподаватель ГАПОУ «ЛМХПК»

Рассмотрена предметной (цикловой) комиссии профессиональных дисциплин и модулей специальности Изобразительное искусство и черчение

Протокол №1 от 31.08.2023

Председатель П(Ц)К: _____/Е.Н. Курганская/

СОДЕРЖАНИЕ

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	стр. 4
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	6
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	18
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	20

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ЕН.03 Компьютерная графика

1.1. Место учебной дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы: Учебная дисциплина ЕН. 03 Компьютерная графика является обязательной с вариативными часами частью математического и общего естественнонаучного цикла образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по специальности 54.02.06 Изобразительное искусство и черчение.

1.2. Цель и планируемые результаты освоения учебной дисциплины:

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания:

Код ПК, ОК, ЛР	Умения	Знания
ПК 3.1.Выполнять графические работы с натуры, по памяти и представлению в различных техниках ПК 3.4.Выполнять работы по декоративно – прикладному, оформительскому искусству, дизайну и народным ремеслам в различных материалах, художественно – творческие композиции ПК 3.5. Читать и выполнять чертежи и эскизы в ручной и машинной графике ОК 1 ОК 2 ОК 3 ОК 4 ОК 5 ОК 6 ОК 7 ОК 8 ОК 9 ЛР 11 ЛР 17	– создавать, преобразовывать, хранить, передавать и воспроизводить графическую информацию (рисунки, чертежи, мультипликацию) в различных графических редакторах	– форматы графических файлов и их характеристики
ПК 3.1.Выполнять графические работы с натуры, по памяти и представлению в различных техниках ПК 3.4.Выполнять работы по декоративно – прикладному, оформительскому искусству, дизайну и народным ремеслам в различных материалах, художественно – творческие композиции ПК 3.5. Читать и выполнять	– создавать и проводить компьютерную обработку двумерных и трехмерных графических изображений	– технику работы в графических редакторах; – основы web – дизайна

<p>чертежи и эскизы в ручной и машинной графике</p> <p>ОК 1 ОК 2 ОК 3 ОК 4 ОК 5 ОК 6 ОК 7 ОК 8 ОК 9 ЛР 11 ЛР 17</p>		
<p>ПК 3.1.Выполнять графические работы с натуры, по памяти и представлению в различных техниках</p> <p>ПК 3.4.Выполнять работы по декоративно – прикладному, оформительскому искусству, дизайну и народным ремеслам в различных материалах, художественно – творческие композиции</p> <p>ПК 3.5. Читать и выполнять чертежи и эскизы в ручной и машинной графике</p> <p>ОК 1 ОК 2 ОК 3 ОК 4 ОК 5 ОК 6 ОК 7 ОК 8 ОК 9 ЛР 11 ЛР 17</p>	<p>– <i>выбирать инструментальную среду для представления графического объекта</i></p>	<p>– <i>требования к аппаратному и программному обеспечению.</i></p>

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

Объем образовательной программы: 231 час

- обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося - 154 часа;
- *в том числе в форме практической подготовки - 80 часов,*
- самостоятельной работы обучающегося -77 часов,
- промежуточная аттестация - в форме экзамена.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Объем образовательной нагрузки	231
в том числе:	
1. Основное содержание	154
в том числе:	
теоретическое обучение	Не предусмотрено
практические занятия	151
2. Профессионально - ориентированное содержание	80
в том числе:	
теоретическое обучение	Не предусмотрено
практические занятия	80
Контроль:	
контрольные работы (текущий контроль)	Не предусмотрено
рубежный контроль	3 (практ)
Самостоятельная работа обучающегося (всего)	77
Консультации	Не предусмотрено
Промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета	Не предусмотрено
Промежуточная аттестация в форме экзамена	

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины ЕН. 03 Компьютерная графика»

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа (проект) (если предусмотрены)	Объем часов	Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы	
Тема 1. Основы компьютерной графики 6 сем., 44 часа	Содержание учебного материала		ПК 3.1., ПК 3.4., ПК 3.5. ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 7, ОК 8 ОК 9 ЛР 17	
	1 Понятие компьютерной графики и ее классификация			
	Лабораторные работы	не предусмотрено		
	Практические занятия	4		
	1 Исторический обзор «История и область использования компьютерной графики в профессиональной деятельности»	1		
	2 Информационные модели - решение кейсов	1		
	3 Выполнение таблицы «Аппаратные средства в компьютерной графике»	1		
	4 Выполнение таблицы «Программные средства компьютерной графики», задание (практическое) №1	1		
	Контрольные работы	не предусмотрено		
	Самостоятельная работа обучающихся	2		
	1 Подготовить сообщение (используя ИКТ) на тему: «Возможности применения компьютерной графики для художественного творчества»	1		
	2 Используя ИКТ познакомиться с другими графическими редакторами, дать оценку их техническим характеристикам и возможность использования в декоративно – прикладном, оформительском искусстве и дизайне	1		
Тема 2. Информационные модели цвета	Содержание учебного материала		ПК 3.1., ПК 3.4., ПК 3.5. ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 7, ОК 8 ОК 9 ЛР 17	
	1 Природа цвета и физиологические основы его восприятия. Излученный и отраженный свет. Цветовые модели. Методы преобразования цветовых пространств. Профили ICC и калибрование			
	Лабораторные работы	не предусмотрено		
	Практические занятия	8		
	1 Запись цвета в файл			2
		Перевод изображения из режима RGB в CMYK		2
	2 Цветовая коррекция изображения			2
		Выполнение таблицы «Основные цветовые модели», задание (практическое) №2		2
	Контрольные работы	не предусмотрено		
	Самостоятельная работа обучающихся	4		

	1	Подготовить сообщение (используя информационно- коммуникационные технологии) на тему: «Как связан цветовой круг и треугольник цветности аддитивной модели цвета»	2	
	2	Анализ достоинств и недостатков цветовых моделей RGB, CMYK, PANTONE	2	
Тема 3. Растровая графика. Разрешение, размеры и форматы графических файлов, и их характеристики	Содержание учебного материала			ПК 3.1. , ПК 3.4. ПК 3.5. ОК 2, ОК 3, ОК 4 ОК 5, ОК 7, ОК 8 ОК 9 ЛР 17
	1	Интерфейс программы Adobe Photoshop. Основные форматы пиксельных графических файлов. Разрешение и размеры изображения		
	Лабораторные работы		не предусмотрено	
	Практические занятия		4	
	1	Отрабатывание навыков работы с инструментами	2	
		Составление таблицы форматов растровой графики, задание (практическое) №3	2	
	Контрольные работы		не предусмотрено	
	Самостоятельная работа обучающихся		2	
1	Составить таблицу влияние разрешения на размер изображения	2		
Тема 4. Создание растрового графического изображения	Содержание учебного материала			ПК 3.1. , ПК 3.4. ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 4, ОК 7, ОК 8 ОК 9 ЛР 11, ЛР 17
	1	Основные методы выделения области изображения. Возможности инструментов рисования в растровом графическом редакторе. Модификация выделенной области. Ввод в растровое изображение текста и его размещение. Фильтры эффектов. Имитация традиционной графической и живописной техники. Цветовая коррекция Изобразительные возможности пиксельного текста. Основные методы работы с изображениями и текстом. Основные приемы ретуши пиксельных изображений. Разновидность артефактов – муар. Интерактивные приложения в растровой графике. Цветотонное оформление растровых изображений. Работа с векторными рисунками в растровой графике. Основные методы работы с анимированными изображениями в растровой графике		
	Лабораторные работы		не предусмотрено	
	Практические занятия		27	
	Профессионально – ориентированное содержание			
	1	Создание фотоколлажа из наборов фруктов и овощей в стиле «Арчимбольдо»	2	
	2	Создание графической работы по декоративно - прикладному искусству, народным ремеслам и дизайну по памяти или представлению используя инструменты рисования Adobe Photoshop	2	
	3	Создание модификации и трансформации растрового изображения на объектах декоративно – прикладного искусства и дизайна	2	
	4	Создание шрифтового плаката для выставки творческих работ учащихся по	2	

		декоративно -прикладному искусству, народным ремеслам или дизайну		
	5	Создание растровой иллюстрации к известной сказке, с применением фильтров	2	
	6	Создание карикатуры в растровом графическом редакторе	2	
	7	Создание пригласительного билета на открытие выставки по декоративно - прикладному искусству, народным ремеслам и дизайну	2	
	8	Создание обложки для журнала по оформительскому искусству	2	
	9	Ретуширование фотографии для школьного альбома	2	
	10	Восстановление старой фотографии	2	
	11	Создание баннера на школьный сайт	2	
	12	Создание фонового изображения для сайта	2	
	13	Создание gif - анимации	2	
	14	Создание иконок для сайта	1	
Рубежный контроль			1	
	Контрольные работы		не предусмотрено	
	Самостоятельная работа обучающихся		14	
	1	Используя инструменты выделения создать скульптуру из предметов быта	1	
	2	Выполнить рисунок, используя инструменты рисования	1	
	3	Выполнить трансформацию огибающей для имитации нанесения наклейки на кружку	1	
	4	Выполнить надпись на футболке применив эффект слоя	1	
	5	Выполнить пиксельное изображение применив фильтры эффектов	1	
	6	Выполнить фото плакат	1	
	7	Выполнить макет пригласительного билета в разных техниках	1	
	8	Выполнить макет журнала в разных техниках	1	
	9	Подготовить цифровые изображения профессиональной деятельности студентов специальности Изобразительное искусство и черчение	1	
	10	Подготовить старую фотографию из семейного архива	1	
	11	Анализ и подбор мультимедийных баннеров на сайт	1	
	12	Создать наложение слоев с применением режимов «растворение», «умножение», «осветление», «перекрытие», «разность»	1	
	13	Выполнить иконки в разных техниках	1	
	14	Подготовить реферат на тему: «Растровая графика в профессиональной деятельности педагога изобразительного искусства и черчения»	1	
Тема 5. Двухмерная векторная	Содержание учебного материала			ПК 3.1. , ПК 3.4.

графика. ориентированное моделирование 7 сем., 32 часа	Объектно – графическое		1	Интерфейс программы Corel DRAW, инструменты Corel DRAW. Форматы графических файлов векторных графических документов		ПК 3.5. ОК 2, ОК 3, ОК 4 ОК 5, ОК 7, ОК 8 ОК 9 ЛР 17
	Лабораторные работы				не предусмотрено	
	Практические занятия				4	
	1	Отрабатывание навыков работы с инструментами Corel DRAW			2	
	2	Составление таблицы форматов векторной графики, задание (практическое) №4			2	
	Контрольные работы				не предусмотрено	
	Самостоятельная работа обучающихся				2	
	1	Подготовить реферат на тему: «Векторная История и область использования компьютерной графики. я графика в профессиональной деятельности педагога изобразительного искусства и черчения»			1	
	2	Отработать навыки работы с инструментами двухмерной графики			1	
Тема 6. Построение векторных объектов	Содержание учебного материала				ПК 3.1. , ПК 3.4. ПК 3.5. ОК 2, ОК 3, ОК 4 ОК 5, ОК 7, ОК 8 ЛР 17 ЛР 17	
	1	Параметрические примитивы. Информационная модель линии. Обводка и заливка объектов				
	Лабораторные работы					не предусмотрено
	Практические занятия					12
	Профессионально – ориентированное содержание					
	1	Создание декоративно - прикладного объекта с использованием примитивов				2
	2	Выполнение знака. Урок поиск « Стилизация формы»				2
		Выполнение герба. Редактирование линий и фигур				2
	3	Выполнение узорной заливки на объектах декоративно – прикладного искусства. Выполнение текстурной заливки на объектах народного промысла				2
	4	Выполнение сказочного героя используя инструмент «Безье, свободная рука, трех точечная кривая»				2
		Работа в цвете, используя инструмент «Заливка»				2
	Контрольные работы					не предусмотрено
	Самостоятельная работа обучающихся					6
	1	Создать объект дизайнера, используя логические операции с фигурами и линиями				1
	2	Выполнить эмблему образовательного учреждения				2
3	Выполнить дизайн объекту узорную и текстурную заливку			1		
4	Выполнить векторный рисунок «Мастер Изображения, Мастер Украшения, Мастер постройки»			2		
Тема 7. Информационная модель векторного текста	Содержание учебного материала				ПК 3.1. , ПК 3.4. ОК 2, ОК 3, ОК 4 ОК 5, ОК 7, ОК 8	
	1	Фигурный текст. Простой текст. Текстовые эффекты. Режимы обтекания объектов текстом				

	Лабораторные работы	не предусмотрено	ОК 9 ЛР 17	
	Практические занятия	10		
	Профессионально – ориентированное содержание			
1	Выполнение рекламного буклета.	1		
	Выполнение авторской обложки для буклета	2		
	Внутренний блок буклета	2		
	Верстка текста	1		
2	Композиция текста	1		
	Выполнение рисованных букв для создания изображения объектов декоративно – прикладного искусства, урок - поиск	1		
3	Выполнение афиши к юбилею известного художника	1		
	Разработка графических элементов для афиши	1		
	Контрольные работы	не предусмотрено		
	Самостоятельная работа обучающихся	5		
1	Выполнить деловую визитную карточку	3		
2	Выполнить ассоциативный шрифт	1		
3	Выполнить шрифтовой плакат	1		
Тема 8. Составные графические объекты	Содержание учебного материала		ПК 3.1. , ПК 3.4. ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 4, ОК 7, ОК 8 ОК 9 ЛР 11, ЛР 17	
	1	Специальные линии, огибающие и деформации, перспектива, экструзия. Пошаговые переходы и ореолы, линзы, прозрачность, фигурная обрезка		
		Лабораторные работы		не предусмотрено
		Практические занятия		5
	1	Выполнение растительного орнамента с использованием составных графических объектов по ДПИ, оформительскому искусству, дизайну и народным ремеслам с учетом инструментальной среды графического редактора Corel DRAW, задание (практическое) №5		2
		2		Выполнение художественно – творческой композиции, из геометрических фигур применяя инструмент «Перспектива»
		Выполнение художественно – творческой композиции, из геометрических фигур применяя инструмент «Экструзия»		1
	3	Выполнение коллажа с применением векторных и пиксельных изображений		1
	Рубежный контроль			1
		Контрольные работы		не предусмотрено

	Самостоятельная работа обучающихся		3	
	1	Выполнить орнамент в круге	1	
	2	Выполнить графический объект по оформительскому искусству, дизайну и народным ремеслам в художественно – творческой композиции векторного редактора	1	
	3	Выполнить коллаж из пиксельных изображений	1	
Тема 9. Трехмерное моделирование. Основные приемы работы в системе КОМПАС 8 сем., 46 часов	Содержание учебного материала			ПК 3.1. , ПК 3.5. ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 4, ОК 7, ОК 8 ОК 9 ЛР 11, ЛР 17
	1	Настройка в системе КОМПАС. Особенности нанесения размеров в системе КОМПАС		
	Лабораторные работы		не предусмотрено	
	Практические занятия		4	
	Профессионально – ориентированное содержание			
	1	Построение изображений простейших геометрических фигур	2	
		Редактирование объектов чертежа. Нанесение размеров на чертеже	2	
	Контрольные работы		не предусмотрено	
	Самостоятельная работа обучающихся		2	
	1	Обзор и анализ графических редакторов для выполнения чертежей на компьютере	1	
Изучить интерфейс системы		1		
Тема 10. Машиностроительное черчение	Содержание учебного материала			ПК 3.1. , ПК 3.5. ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 4, ОК 7, ОК 8 ОК 9 ЛР 11, ЛР 17
	1	Виды изделий машиностроения. Сборочный чертеж. Общие сведения о создании спецификации		
	Лабораторные работы		не предусмотрено	
	Практические занятия		4	
	Профессионально – ориентированное содержание			
	1	Построение чертежа сборочной единицы	1	
		Выполнение чертежа в КОМПАСе. 3D вручную и из модели, задание (практическое) №6	1	
	2	Построение спецификации	1	
		Построение таблицы	1	
	Контрольные работы		не предусмотрено	
Самостоятельная работа обучающихся		2		
1	Ознакомиться с основными дополнительными возможностями системы КОМПАС	1		
2	Создать спецификацию в режиме ручного заполнения	1		

Тема 11. Компьютерные методы трехмерного моделирования и визуализация результатов	Содержание учебного материала			ПК 3.1. , ПК 3.4. ПК 3.5. ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 4, ОК 7, ОК 8 ОК 9 ЛР 11, ЛР 17
	1	Интерфейс программы 3D MAX. Инструменты 3D MAX. Стандартные объекты. Метод лофтинга. Модификация. Свет. Материалы и текстура. Анимация сцены		
	Лабораторные работы		не предусмотрено	
	Практические занятия		14	
	1	Выполнение трехмерных моделей на основе примитивов	2	
	2	Выполнение стандартных объектов	1	
		Выполнение 3D - моделей с помощью сплайнов	1	
	3	Выполнение объектов на основе сечений	1	
		Выполнение 3D - моделей с помощью лофтинга	1	
	4	Выполнение модификации объекта	1	
		Редактирование сплайнов	1	
	5	Выполнение полигональных сеток	1	
		Создание источников света и камер	1	
	6	Создание и присвоение материалов	1	
		Применение карт текстур	1	
	7	Выполнение специальных эффектов	1	
		Выполнение анимации 3D - модели	1	
	Профессионально – ориентированное содержание		2	
	1	Выполнение трехмерного изображения по ДПИ, оформительскому искусству, дизайну и народным ремеслам в соответствии с правилами построения в двухмерных и трехмерных графических изображениях с учетом инструментальной среды графического редактора 3D MAX, задание (практическое) №7	2	
	Контрольные работы		не предусмотрено	
	Самостоятельная работа обучающихся		8	
	1	Изучить интерфейс программы 3D STUDIO MAX	1	
	2	Построить объект народного промысла используя построение из геометрических объектов	1	
	3	Построить коробку для записок	1	
	4	Построить стаканчик для карандашей	1	
	5	Построить модель светильника	1	
	6	Построить модель чашек, с присвоением материалов: стекло, керамика, металл	1	
7	Выполнить трехмерный анимированный объект	1		

	8	Подготовить реферат на тему: «Трёхмерное моделирование в профессиональной деятельности педагога изобразительного искусства и черчения»	1	
Тема 12. Векторная анимация. Основные приемы работы в программе Flash Professional CS6	Содержание учебного материала			ПК 3.1. , ПК 3.4. ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 4, ОК 7, ОК 8 ОК 9 ЛР 11, ЛР 17
	1	Назначение и структура программы Flash. Интерфейс программы Macromedia Flash. Работа с текстом в Macromedia Flash		
	Лабораторные работы		не предусмотрено	
	Практические занятия		6	
	1	Рисование контура, обводка, заливка	2	
	2	Создание статических изображений	1	
		Создание перевода растрового изображения в векторное	1	
	3	Создание статического текста	1	
		Форматирование текста	1	
	Контрольные работы		не предусмотрено	
	Самостоятельная работа обучающихся		3	
	1	Используя информационно – коммуникационные технологии ознакомиться с обзором мультипликационных графических редакторов	1	
	2	Изучить интерфейс программы Macromedia Flash	1	
3	Выполнить статическое изображение в программе Macromedia Flash	1		
Тема 13. Анимационные эффекты	Содержание учебного материала			ПК 3.1. , ПК 3.4. ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 4, ОК 7, ОК 8 ОК 9 ЛР 11, ЛР 17
	1	Анимационные эффекты. Автоматическая анимация. Движение по заданной траектории. Автоматическая анимация, анимированные символы. Изменение яркости, оттенка и прозрачности. Неподвижная маска и анимированный фон. Анимированная маска, неподвижный фон. Интерактивность во Flash. Работа со звуком во Flash. Моделирование эффекта освещения букв		
	Лабораторные работы		не предусмотрено	
	Практические занятия		15	
	Профессионально – ориентированное содержание			
	1	Создание мувиклипов, интерактивная - игра	2	
	2	Создание цветового эффекта на базе автоматической анимации движения	2	
		Создание кнопок	2	
	3	Добавление звука во Flash	2	
		Создание эффекта освещение букв	1	
	4	Создание Flash-открытки	2	
		Создание презентационного flash-полика из фотографий	2	
		Создание анимации по декоративно – прикладному, оформительскому	2	

		искусству, дизайну и народным ремеслам с помощью программы Flash Professional CS6, задание (практическое) №8		
Рубежный контроль			1	
		Контрольные работы	не предусмотрено	
		Самостоятельная работа обучающихся	8	
1		Подготовить реферат на тему: «Анимация в профессиональной деятельности педагога изобразительного искусства и черчения»	1	
2		Сбор музыкального ряда с использованием информационно – коммуникативных технологий	2	
3		Создать «Фон узорами»	2	
4		Последовательно превратить объект декоративно – прикладного, дизайна и народного ремесла в анимированное изображение: комок глины, в глиняный горшок, превратить слово Flash в слово Флэш и т.п.	3	
Тема 14. Web – дизайн. Основные приемы работы в программе FrontPage		Содержание учебного материала		ПК 3.1. , ПК 3.4. ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 4, ОК 6, ОК 7, ОК 8 ОК 9 ЛР 11, ЛР 17
1		Назначение и основные возможности FrontPage. Интерфейс программы. Представление рабочего окна FrontPage при работе с веб- узлом с веб - страницей		
9 сем., 32 часа		Лабораторные работы	не предусмотрено	
		Практические занятия	6	
		Профессионально – ориентированное содержание		
1		Ознакомление с образовательными сайтами учителей по предмету Изобразительного искусства, виртуальная прогулка	2	
		Ознакомление с сетевыми ресурсами, специализирующихся в области декоративно – прикладного искусства, оформительского искусства, дизайна, веб-дизайна и народных ремесел	2	
2		Ознакомление с оформлением домашней страницей веб-узла	1	
3		Создание веб-узла на основе шаблона одностраничного узла	1	
		Контрольные работы	не предусмотрено	
		Самостоятельная работа обучающихся	3	
1		Используя информационно – коммуникационные технологии ознакомиться с обзором программ для управления работой веб – сайтов	1	
2		Изучить интерфейс программы FrontPage	2	
Тема 15. Веб - страница		Содержание учебного материала		

1	Поиск и анализ информации, необходимой для постановки и решения аналогичных сайтов разрабатываемого. Разработка сайта и подбор контента с использованием информационно – коммуникационных технологий. Работа с графическими изображениями. Форматы графических файлов на веб- страницах. Графические изображения на веб –странице. Гиперссылки и веб – компоненты. Использование страниц рамок. Стили и темы веб – страниц. Использование темы		ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 4, ОК 6, ОК 7, ОК 8 ОК 9 ЛР 11, ЛР 17 ЛР 17
Лабораторные работы		не предусмотрено	
Практические занятия		26	
1	Создание и оформление макета веб – страницы, сайта для педагога изобразительного искусства и черчения, задание (практическое) №9	2	
2	Создание фонового рисунка для веб – страниц	2	
	Добавление рисунка на веб - страницу	2	
3	Редактирование графических изображений	2	
	Создание коллекции рисунков на веб - странице	2	
4	Создание гиперссылок в виде текста	1	
	Создание гиперссылок в виде рисунка	1	
	Создание гиперобъекта	1	
	Создание объемных графических изображений	1	
	Создание интерактивных кнопок	1	
	Создание веб – страницы с рамочной структурой	1	
5	Создание внешней таблицы стилей	1	
	Создание внешней таблицы каскадных стилей	1	
6	Создание темы к одной странице	1	
	Создание темы к нескольким страницам	1	
	Применение темы к веб – узлу	1	
	Подготовка изображений веб – страницы	1	
	Сохранение изображений	1	
	Создание индексированных цветов	1	
	Демонстрирование веб - сайта	2	
Контрольные работы		не предусмотрено	
Самостоятельная работа обучающихся		13	
1	Изучить возможности конструктора сайтов	1	
2	Проведение анализа интернет-сайта принадлежащего педагогу изобразительного искусства и черчения или педагога дизайн – студии	2	

	3	Разработать концепцию и макет веб – страницы, сайта	2	
	4	Организовать собственную деятельность, выбрать типовые методы решения профессиональных задач, в подборе иллюстративного и литературного материала для создания веб – сайта	3	
	5	Подготовиться к защите и демонстрации веб - сайта	1	
	6	Подготовить реферат на тему: «Web – дизайн в профессиональной деятельности педагога изобразительного искусства и черчения»	4	
Экзамен				
			Всего:	231

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация учебной дисциплины требует наличия учебной лаборатории Информатики и информационно – коммуникационных технологий

Оборудование лаборатории и рабочих мест лаборатории:

- посадочные места по количеству обучающихся;
- рабочее место преподавателя;
- комплект сетевого оборудования, обеспечивающий соединение всех компьютеров, установленных в кабинете в единую сеть, с выходом через прокси-сервер в Интернет;
- аудиторная доска для письма;
- компьютерные столы по числу рабочих мест обучающихся;
- интерактивная доска;
- телекоммуникационный блок, устройства, обеспечивающие подключение к сети;
- компьютеры с программным обеспечением, Adobe Photoshop, Corel Draw, САПР КОМПАС, 3D STUDIO MAX, Macromedia Flash, FrontPage;
- устройства вывода звуковой информации: звуковые колонки и наушники;
- -устройства создания графической информации (графический планшет);
- сканер;
- МФУ.

3.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Основные источники:

1. Таранцев И. Г. Компьютерная графика : учебное пособие для СПО / И. Г. Таранцев. – Саратов, М : Профобразование, Ай Пи Ар Медиа, 2020. – 69 с. – ISBN 978-5-4488-0781-7, 978-5-4497-0445-0. – Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/96014.html>

Дополнительные источники:

1. Боресков А.В. Компьютерная графика: учебник и практикум для среднего профессионального образования / А.В. Боресков, Е.В. Шикин. – М.: Издательство Юрайт, 2023.- 219с. – (Профессиональное образование). – <https://urait.ru/viewer/kompyuternaya-grafika-518504#page/2>

2. Задорожный А. Г. Введение в двумерную компьютерную графику с использованием библиотеки OpenGL : учебное пособие / А. Г. Задорожный, Д. В. Вагин, Ю. И. Кошкина. – Новосибирск : Новосибирский государственный технический университет, 2018. – 103 с. – ISBN 978-5-7782-3601-1. // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. – URL: <https://www.iprbookshop.ru/91328.html>

3. Куликов А. И. Алгоритмические основы современной компьютерной графики : учебное пособие / А. И. Куликов, Т. Э. Овчинникова. – 3-е изд. – М.: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2021. – 230 с. – ISBN 978-5-4497-0859-5.// Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. – URL: <https://www.iprbookshop.ru/101990.html>

4. Саблина Н. А. Компьютерная трехмерная графика : учебно-методическое пособие для практических занятий / Н. А. Саблина. – Липецк : Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семёнова-Тян-Шанского, 2017. – 67 с. - // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/101635.html>
5. Третьяк Т. М. Photoshop. Творческая мастерская компьютерной графики / Т. М. Третьяк, Л. А. Анеликова. – М.: СОЛОН-ПРЕСС, 2017. – 175 с. – ISBN 978-5-91357-085-5. // IPR BOOKS : [сайт]. – URL: <https://www.iprbookshop.ru/90283.html>

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий и лабораторных работ, тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов, исследований.

Результаты обучения	Критерии оценки	Методы оценки
Знания:		
Знать форматы графических файлов и их характеристики	Владение знаниями о форматах графических файлов в соответствии выполненного графического изображения	Оценка выполнения практических работ: – составление таблицы форматов векторной, растровой, трехмерной графики. Оценка результатов в рамках текущего, рубежного контроля и экзамена: устный опрос, практическое задание
Знать технику работы в графических редакторах	Использует знания применения основных техник работы создания, редактирования, оформления, сохранения, передачи графических изображений	Оценка результатов в рамках текущего, рубежного контроля и экзамена: - практическое задание на ПК, по заданной теме
Знать основы web – дизайна	Использует знания возможностей ресурсов сети Интернет для создания web – дизайна	Оценка выполнения практической работы: – создание и оформление макета веб – страниц, сайта для учителя рисования
Знать требования к аппаратному и программному обеспечению	Применяет и демонстрирует знания назначения и технологии эксплуатации аппаратного и программного обеспечения, применяемого в профессиональной деятельности	Оценка результатов в рамках текущего контроля и экзамена: – практическое задание на ПК, по заданной теме
Умения:		
Уметь создавать, преобразовывать, хранить, передавать и воспроизводить графическую информацию (рисунки, чертежи, мультимедиацию) в различных графических редакторах	Демонстрирует умения преобразовывать, хранить, передавать и воспроизводить графическую информацию (рисунки, чертежи, мультимедиацию) в различных графических редакторах	Оценка за целенаправленным наблюдением выполнения практических работ по разделу: – «Растровая графика», «Двухмерная векторная графика», «Трехмерное моделирование», «Векторная анимация»

<p>Уметь создавать и проводить компьютерную обработку двумерных и трехмерных графических изображений</p>	<p>Демонстрирует умения создавать и проводить компьютерную обработку двумерных и трехмерных графических изображений по декоративно – прикладному, оформительскому искусству, дизайну и народным ремеслам</p>	<p>Оценка результатов в рамках рубежного контроля и экзамена: – практическое задание на ПК, по заданной теме</p>
<p>Уметь выбирать инструментальную среду для представления графического объекта</p>	<p>Грамотно использует технические приемы работы в избранной инструментальной среде графических редакторов</p>	<p>Оценка за целенаправленным наблюдением выполнения практических работ: – создание растровых, векторных, анимационных графических объектов, используя инструментальную среду Adobe Photoshop, Corel DRAW, КОМПАС, 3D MAX, Macromedia Flash. Оценка результатов в рамках рубежного контроля и экзамена: – практическое задание на ПК, по заданной теме</p>