

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Поленова Инна Александровна

Должность: Генеральный директор

Дата подписания: 30.11.2023 08:49:04

Уникальный программный ключ:

2bc51b031f52f1ef87c6946d50ac9f5ab912348ab42251f7e55eb40acef68095

Автономная некоммерческая организация среднего профессионального образования «Колледж  
Волжского университета имени В.Н. Татищева»

**УТВЕРЖДЕНО**

приказом генерального директора

АНО СПО «Колледж ВУиТ»

И.А. Поленовой

от 22 мая 2023 г. №82

Рабочая программа дисциплины

**ОПЦ.14 КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА**

общепрофессионального цикла

основной профессиональной образовательной программы по специальности

09.02.07 Информационные системы и программирование

Тольятти, 2023 г.

ОДОБРЕНА  
Педагогическим Советом  
Протокол № 5 от «22» мая 2023г.

Составитель: Мигунова Елена Григорьевна, заведующая отделением «Сервиса и информационных технологий» АНО СПО «Колледж ВУиТ».

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

## **СОДЕРЖАНИЕ**

1	ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	3
2	СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	4
3	УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	8
4	КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	9

# 1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

## 1.1. Область применения программы

Рабочая программа учебной дисциплины (далее программа УД) - является частью основной профессиональной образовательной программы АНО СПО «Колледж ВУиТ» по специальности СПО **09.02.07 Информационные системы и программирование**.

Рабочая программа составлена для очной формы обучения.

## 1.2. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы:

Рабочая программа входит в обязательную часть профессионального цикла.

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

### Вариативная часть:

В результате освоения дисциплины студент должен **уметь:**

– проводить целевой сбор и анализ исходных данных, подготовительного материала;

– использовать разнообразные изобразительные и технические приемы и средства при выполнении компьютерных проектов;

– применять средства компьютерной графики в рабочем процессе.

В результате освоения дисциплины студент должен **знать:**

– основные этапы развития компьютерной графики;

– компьютерные программы.

Содержание дисциплины должно быть ориентировано на подготовку студентов к освоению профессиональных модулей ОПОП по специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование и овладению **профессиональных компетенций:**

ПК 8.1 Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика.

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.

ПК 9.1 Разрабатывать техническое задание на веб-приложение в соответствии с требованиями заказчика.

## **В процессе освоения дисциплины у студентов должны формировать общие компетенции (ОК):**

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 языках.

**1.4. Количество часов на освоение программы учебной дисциплины:**

Максимальная учебная нагрузка 102 часов, в том числе:

Обязательная аудиторная учебная нагрузка – 96 часов;

Самостоятельная работа – 6 часов.

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

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

<b>Вид учебной деятельности</b>	<b>Объем часов</b>
Максимальная учебная нагрузка (всего)	102
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	96
в том числе:	
лабораторные занятия	-
практические занятия	64
контрольные работы	-
курсовая работа (проект)	-
консультации	-
самостоятельная работа студента (всего)	-
Итоговая аттестация в форме	Дифференцированный зачет

## 2.2. Примерный тематический план и содержание учебной дисциплины Компьютерная графика

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся.	Объем часов	Уровень освоения
<b>Раздел 1. Векторная графика</b>			
<b>Тема 1.1. Обработка векторной графики в среде графического редактора CorelDRAW 12</b>	Содержание учебного материала		
	1. Рабочее окно CorelDRAW. Основы работы с объектами. Заливка объектов. Создание рисунков из кривых. Методы упорядочения и объединения объектов. Эффект объема. Эффект перетекания. Работа с текстом. Сохранение и загрузка изображений в CorelDRAW.	17	1
	Практические занятия	32	
	1. Интерфейс CorelDRAW и основы работы в программе/ 2. Инструмент простые формы, настройки страницы в графическом редакторе CorelDRAW. 3. CorelDRAW. 4. Различные типы заливки, порядок расположения объектов в документе CorelDRAW. 5. CorelDRAW. 6. Изменение формы объектов с помощью узлов в в графическом редакторе CorelDRAW. 7. Построение кривых с помощью инструмента кривая Безье в графическом редакторе CorelDRAW. 8. Работа с текстом в графическом редакторе CorelDRAW. 9. Размещение объектов, назначение точных размеров, поворот объектов в графическом редакторе CorelDRAW. 10. CorelDRAW. 11. Изменение формы пересекающихся объектов в в графическом редакторе CorelDRAW. 12. CorelDRAW. 13. Использование художественных эффектов в в графическом редакторе CorelDRAW. Использование контейнера в в графическом редакторе CorelDRAW. Слияние двух растровых изображений в графическом редакторе CorelDRAW. Группа инструментов Интерактивные (перетекание, контур, искажение). Группа инструментов Интерактивные (тень, оболочка, прозрачность, выдавливание).		2
Самостоятельная работа обучающегося Подготовка доклада «Растровая и векторная графика: преимущества и недостатки» Создание таблицы «Сравнительный анализ графики»		3	3

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся.	Объем часов	Уровень освоения
	Подготовка доклада «Цветовые системы и модели» Подготовка доклада «Основные форматы векторных файлов» Подготовка доклада «Алгоритмы сжатия» Работа над творческим проектом в графическом редакторе CorelDRAW		
<b>Раздел 2. Растровая графика</b>			
<b>Тема 2.1. Обработка растровой графики в среде графического редактора Adobe Photoshop</b>	Содержание учебного материала		
	1 Рабочее окно Adobe Photoshop. Работа с выделенными областями. Маски и каналы. Основы работы со слоями. Рисование и раскрашивание. Основы коррекции тона. Основы коррекции цвета. Ретуширование фотографий. Работа с контурами. Обмен файлами между графическими программами.	15	1
	Практические занятия	32	2
	1. Adobe Photoshop. Выделение и перемещение фрагментов изображения, кадрирование изображений		
	2. Adobe Photoshop. Палитра контуры.		
	3. Adobe Photoshop. Работа со слоями		
4. Adobe Photoshop. Рисование и редактирование			
5. Adobe Photoshop. Работа с масками и каналами			
6. Adobe Photoshop. Работа со слой-маской и корректирующими слоями			
7. Adobe Photoshop. Работа с текстом			
8. Adobe Photoshop. Основы коррекции цвета и тона.			
9. Adobe Photoshop. Ретуширование фотографий			
10. Adobe Photoshop. Сжатие и оптимизация изображений для Web			
11. Adobe Photoshop. Использование фотофильтра			
Самостоятельная работа обучающегося	3	3	
Подготовка доклада «Команды главного меню графического редактора Adobe Photoshop». Подготовка доклада «Основные палитры графического редактора Adobe Photoshop». Подготовка доклада «Каналы и слои Adobe Photoshop»			
Промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета	Л-32 Пр-64 Ср-6		
<b>Всего:</b>		102	



### 3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

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

Реализация программы дисциплины требует наличия Лаборатории информационных технологий.

Оборудование учебного кабинета: офисная мебель на 11 мест, 11 ПК с доступом в Интернет, объединенных в локальную сеть.

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

#### Основные источники:

1. Тозик, В. Т. Компьютерная графика и дизайн [Текст]: учебник для СПО - М.: Академия, 2017. - 202 с.
2. Компьютерная графика : курс лекций / сост. М. А. Дорощенко. - Москва : ГБПОУ МИПК им. И. Федорова, 2021. - 152 с. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1684049> .
- Компьютерная графика : курс лекций / сост. М. А. Дорощенко. - Москва : ГБПОУ МИПК им. И. Федорова, 2021. - 152 с. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1684049>

#### Дополнительные источники:

1. Сиденко, Л. А. Компьютерная графика и геометрическое моделирование [Текст]: учеб. пособие. - СПб.: Питер, 2009. - 219 с.
2. Немцова, Т. И. Компьютерная графика и web-дизайн : учебное пособие / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин ; под ред. Л.Г. Гагариной. — Москва : ФОРУМ : ИНФРА-М, 2023. — 400 с. + Доп. материалы [Электронный ресурс]. — (Среднее профессиональное образование). - ISBN 978-5-8199-0790-0. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1905248> .

#### 3.2.3. Интернет-ресурсы:

1. <http://kpolyakov.spb.ru/school/pshop.htm>
2. <http://www.modern-computer.ru/>
3. <http://nsportal.ru/shkola/informatika-i-ikt/library/2011/04/26/laboratornyy-praktikumprogramma-vektornoj-grafiki>

**При проведении занятий по дисциплине используются следующие программные продукты:**

1. ОС Windows (для академических организаций, лицензия Microsoft Imagine (ранее MSDN AA, DreamSpark));
2. Интернет-браузеры: Google Chrome (свободное ПО), Internet Explorer 8 (свободное ПО);
3. Microsoft Word 2007 (правом пользования обладает stud, номер продукта: 89396-711-8663723-65209).
4. Компас-3D (версия V13, студенческая версия для бесплатного использования).
5. CorelDRAW (пробная версия).
6. Adobe Photoshop (пробная версия).
7. Справочно-поисковые системы (КонсультантПлюс и/или Гарант);

#### 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
В результате освоения дисциплины студент <b>должен уметь:</b>	
<p>проводить целевой сбор и анализ исходных данных, подготовительного материала; использовать разнообразные изобразительные и технические приемы и средства при выполнении компьютерных проектов; применять средства компьютерной графики в рабочем процессе.</p>	<p>Аудиторные практические работы; внеаудиторная самостоятельная работа: доклады.</p>
В результате освоения дисциплины студент <b>должен знать:</b>	
<p>основные этапы развития компьютерной графики; компьютерные программы</p>	<p>Аудиторные практические работы; внеаудиторная самостоятельная работа: доклады.</p>