

Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Тамбовский государственный университет имени Г.Р. Державина»
Факультет культуры и искусств
Кафедра дизайна и изобразительного искусства

УТВЕРЖДАЮ:

Декан факультета культуры и искусств

Т.М. Кожевникова

«17» февраля 2022 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

«ОП.9 Компьютерное программное обеспечение для дизайнера-графика»

подготовки специалистов среднего звена по специальности

«54.02.01 Дизайн (по отраслям)»

Основная образовательная программа среднего профессионального образования


Дизайн (по отраслям)

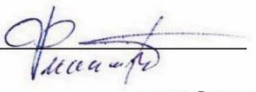
Квалификация

«Дизайнер»

Год набора 2022

Тамбов 2022

Разработчик:  Черемисин В. В. преподаватель кафедры
дизайна и изобразительного искусства ФГБОУ ВО ТГУ имени Г.Р. Державина

Эксперт:  Филатова К.В., к.п.н., доцент кафедры дизайна и
изобразительного искусства ФГБОУ ВО ТГУ имени Г.Р. Державина

Рабочая программа разработана на основе ФГОС СПО по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям) (от 22 ноября 2020 г N 658) и утверждена на заседании кафедры дизайна и изобразительного искусства «10» января 2022 года протокол № 6.

Зав. кафедрой  Черемисин В. В.

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Область применения программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью основной профессиональной образовательной программы (ОПОП) в соответствии с ФГОС СПО 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

Место дисциплины в структуре ОПОП: профессиональный учебный цикл, блок общепрофессиональных дисциплин. Изучается в 4,5 семестре

1.2. Цели и задачи учебной дисциплины - требования к результатам освоения

Целью освоения учебной дисциплины является формирование профессиональных компетенций, необходимых для будущей профессиональной деятельности:

формирование мировоззрения, позволяющего профессионально ориентироваться в быстро меняющейся информационной сфере и развитие умений и навыков использования информационно-компьютерных технологий в проектной деятельности дизайнера.

В результате освоения дисциплины студент должен:

Уметь:

- использовать современные информационно-коммуникационные технологии в художественной деятельности;
- формировать информационно-поисковые системы и базы данных;
- представлять результаты проектной деятельности в мультимедийном пространстве с использованием средств ИКТ;
- реализовывать на практике возможности информационных и коммуникационных технологий в профессиональной деятельности

Знать:

- основы работы с цифровой информацией,
- методики сбора, передачи, обработки графической и текстовой информации, технических и программных средств реализации проектного замысла дизайнера;
- пакет программного обеспечения дизайнера и аспектов технологий выполнения дизайн-проектов;

В процессе освоения учебной дисциплины обучающийся осваивает следующие общие компетенции (ОК):

ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.

ОК 2. Организовывать собственную деятельность, определять методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.

ОК 3. Решать проблемы, оценивать риски и принимать решения в нестандартных ситуациях.

ОК 4. Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.

ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности.

ОК 6. Работать в коллективе, обеспечивать его сплочение, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.

ОК 7. Ставить цели, мотивировать деятельность подчиненных, организовывать и контролировать их работу с принятием на себя ответственности за результат выполнения заданий.

ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.

ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.

В процессе освоения учебной дисциплины обучающийся осваивает следующие профессиональные компетенции (ПК):

ПК 1.7. Использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Общий объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	128
Аудиторная учебная работа (всего) в том числе:	
лекционные занятия	12
практические занятия	116
лабораторные занятия	
курсовой проект (работа) (если предусмотрено)	
Внеаудиторная (самостоятельная) работа в том числе:	-
самостоятельная работа над курсовым проектом (работой) (если предусмотрено)	
иные формы самостоятельной работы (при их наличии)	
Промежуточная аттестация в форме	<i>дифференцированный зачет</i>

Общий объем учебной дисциплины и виды учебной работы в 4 семестре

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	72
Аудиторная учебная работа (всего) в том числе:	72
лекционные занятия	12
практические занятия	60
лабораторные занятия	
курсовой проект (работа) (если предусмотрено)	
Внеаудиторная (самостоятельная) работа в том числе:	-
самостоятельная работа над курсовым проектом (работой) (если предусмотрено)	
иные формы самостоятельной работы (при их наличии)	
Промежуточная аттестация в форме	-

Общий объем учебной дисциплины и виды учебной работы в 5 семестре

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	56

Аудиторная учебная работа (всего) в том числе:	56
лекционные занятия	-
практические занятия	56
лабораторные занятия	
курсовой проект (работа) (если предусмотрено)	
Внеаудиторная (самостоятельная) работа в том числе:	-
самостоятельная работа над курсовым проектом (работой) (если предусмотрено)	
иные формы самостоятельной работы (при их наличии)	
Промежуточная аттестация в форме	<i>дифференциро ванный зачет</i>

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

2.2.1. Содержание лекций

№ темы	Название раздела / темы	Технология проведения	Трудоемкость (час.)
4 семестр			
1.	Векторная и растровая графика в дизайн-проектах	<i>лекция-визуализация</i>	2
2.	Технология создания графического образа различными средствами компьютерного дизайна	<i>лекция-визуализация</i>	2
3.	Прикладное значение компьютерной графики в творчестве дизайнера.	<i>лекция-визуализация</i>	2
4.	Компьютерная графика в среде AdobePhotoshop	<i>проблемная лекция</i>	2
5.	Художественные эффекты и принципы их создания в дизайн-проектах	<i>лекция-визуализация</i>	4
Промежуточная аттестация в форме			-
5 семестр			
Не предусмотрены			
Промежуточная аттестация в форме			<i>дифференцированный зачет</i>

Лекция-визуализация (Видеолекция). Реализуется с применением мультимедийных технологий, в том числе с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий. Задачей преподавателя является своевременное комментирование демонстрируемых роликов, фотографий или слайдов.

Проблемная лекция. Отличительной особенностью проблемной лекции является то, что преподаватель в начале и по ходу изложения учебного материала создает проблемные ситуации и вовлекает обучающихся в их анализ, в том числе с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий. Проблемная ситуация может возникнуть при применении преподавателем проблемного вопроса или задания. Обучающийся должен находиться в социально-активной позиции, т.е. придется высказывать свою позицию, задавать вопросы, находить ответы и высказывать предположения.

Лекция с разбором конкретных ситуаций, в том числе с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий. На обсуждение

ставится (устно, в очень короткой видеозаписи, тексте презентации) конкретная ситуация. Далее происходит коллективное обсуждение ситуации, дискуссия. Обсуждение заканчивается анализом и необходимым выводом, который дает или обучающийся или преподаватель.

Тема 1. Векторная и растровая графика в дизайн-проектах

Способы создания изображения в векторной и растровой графике. Сходства и различия в получении и работе с изображением в векторной и растровой графике. Особенности создания, трансформирования, заливкой цветом в векторной графике. Особенности создания, трансформирования, заливкой цветом в растровой графике. Масштабирование изображения в растровой графике без потери качества и разрешения изображения. Получение сглаженного контура изображения в векторной графике. Подготовка документа к печати в векторной и растровой графике, принципиальные отличия предпечатного процесса в векторной и растровой графике.

Тема 2. Технология создания графического образа различными средствами компьютерного дизайна

Получение графического образа с помощью рисования в растровом или векторном редакторе с помощью графического планшета. Обзор программ для рисования на компьютере с помощью графического планшета. Выбор программ для рисования иллюстраций. Алгоритм создания иллюстраций на компьютере. Создание графического объекта с помощью кистей в растровом или векторном редакторе. Трассировка растрового объекта в векторный и способы трассировки. Виды заливок векторных объектов. Понятие интерактивной заливки и методы ее использования в проектах. Создание эффектов объема в 2-D графике, тени, блики, переходы цвета.

Тема 3. Прикладное значение компьютерной графики в творчестве дизайнера.

Прикладное программное обеспечение в дизайн-проектах. Программы для создания фотоколлажей, технология фотоколлажа. Программное обеспечение для создания витражей. Особенности проектирования эскизов для витража. Программы для разработки схем и эскизов для прикладного творчества на примере создания эскиза вышивки с подбором цветов.

Тема 4. Компьютерная графика в среде AdobePhotoshop

Основы обработки фотографий. Принцип пакетной обработки фотографий и его применение в дизайн-проектах. Создание композитных изображений на основе нескольких фотоснимков. Работа с инструментами AdobePhotoshop в дизайн-проектах. Работа с фильтрами AdobePhotoshop. Работа с текстом. Создание анимированных картинок AdobePhotoshop.

Тема 5. Художественные эффекты и принципы их создания в дизайн-проектах

Арт-фильтры в AdobePhotoshop. Создание иллюзии объема в AdobePhotoshop, Adobe Illustrator. Наложение текстуры на объект в векторной и растровой графике. Создание и получение фактур и кистей из изображений с последующим импортом их в библиотеку. Художественное оформление текста как графического объекта: объем, прозрачность, отсечение изображения по контуру текста (заливка текста изображением, подложки под текст). Создание буквицы в тексте.

2.2.2. Практические (семинарские) занятия

№ темы	Тематика практических и/или семинарских занятий	Технология проведения	Трудоем. (час.)
4 семестр			
1.	Векторная и растровая графика в дизайн-проектах	Практикум	4
2.	Технология создания графического образа различными средствами компьютерного дизайна	Практикум	4
3.	Техника и компьютерное программное обеспечение для рисования на компьютере с помощью графического планшета	Комбинированная форма практического занятия	4
4.	Создание объекта из графических примитивов. Орнамент. Мозаика. Витраж.	Практикум	4
5.	Прикладное значение компьютерной графики в творчестве дизайнера.	Практикум	4
6.	Подготовка мультимедийной презентации дизайн-проекта	Комбинированная форма практического занятия	8
7.	Компьютерная графика в среде AdobePhotoshop	Практикум	8
8.	Художественные эффекты и принципы их создания в дизайн-проектах	Комбинированная форма практического занятия	8
9.	Основы работы с векторными объектами в дизайне	Комбинированная форма практического занятия	8
10.	Принципы построения и заливки цветом сложных изображений в векторной графике	Комбинированная форма практического занятия	8
<i>Промежуточная аттестация в форме</i>			-
5 семестр			
1	Рисование с помощью графического планшета в программах векторной графики	Практикум	8
2	Программы верстки и принципы работы с многостраничным документом	Практикум	8
3	Основы верстки многостраничных документов.	Комбинированная форма практического занятия	8
4	Программы визуализации 3-D объектов графического дизайна	Практикум	8
5	Обзор программного обеспечения для мультимедиа	Практикум	8
6	Основы работы с мультимедиа	Практикум	8

7	Основы работы над мультипликационным фильмом	Комбинированная форма практического занятия	8
<i>Промежуточная аттестация в форме</i>			<i>Дифференцированный зачет</i>

Практикум. Форма проведения практического занятия. Практикум проводится, как правило, при завершении крупных разделов учебного курса или в конце периода обучения. Предполагает выполнение обучающимися по заданию и под руководством преподавателя одной или нескольких практических работ. В ходе занятия обучающиеся овладевают методами исследования; получения и описания эмпирических данных, стандартным способом представления и обработки данных и анализа результатов; умениями работать с нормативными документами и инструктивными материалами, справочниками. По каждой из проведенных практических работ обучающемуся предстоит отчитаться за полученные результаты, обосновать их верность и целесообразность примененного подхода к выполнению.

Комбинированная форма практического занятия (Комбинированное занятие). В ходе комбинированного занятия решается комплекс дидактических целей: сообщение новых знаний; организация самостоятельного изучения нового учебного материала; формирование на основе усвоенных знаний общих компетенций; повторение и закрепление пройденного материала; уточнение, обобщение и систематизация полученных знаний; экспериментальное подтверждение теоретических положений; выработка умений и навыков самостоятельного умственного труда; контроль, анализ и оценка знаний и умений обучающихся, корректировка учебного процесса на основе результатов проверки, уточнение и дополнение знаний, подкрепление умений; развитие познавательных способностей обучающихся. Таким образом, в рамках комбинированного занятия обучающемуся необходимо быть готовым к разнообразным видам деятельности как теоретического, так и практического характера, *в том числе с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.*

Тема 1. Векторная и растровая графика в дизайн-проектах

1. Составление информационной таблицы программного обеспечения для дизайнера-графика
2. Составление таблицы характеристик ПК и оборудования для работы над дизайн-проектами
3. Способы описания цвета. Цветовая модель CIE Lab. Цветовая модель RGB. Цветовая модель HSB. Изучение отличий моделей.

Тема 2. Технология создания графического образа различными средствами компьютерного дизайна

1. Построение одного изображений в разных моделях и его сравнительные характеристики с точки зрения цветопередачи
2. Цветовая модель CMYK, цветоделение. Построение модели в CMYK, ее отличие от других моделей. Подготовка файла к печати.
3. Калибровка цветового снимка с применением цветовых каналов

Тема 3. Техника и компьютерное программное обеспечение для рисования на компьютере с помощью графического планшета

1. Настройка графического планшета

2. Изучение работы в компьютерных программах для рисования на компьютере с помощью графического планшета на примере Krita Sai Paint Tool
3. Создание образов с помощью графического планшета
4. Зарисовка иллюстрации по эскизу с помощью графического планшета

Тема 4. Создание объекта из графических примитивов. Орнамент. Мозаика. Витраж.

1. Разработка орнаментальной ленты с помощью графических примитивов в Paint
2. Разработка кругового орнамента в программе растровой графики с использованием готовых геометрических форм из библиотеки
3. Разработка мозаики или витража в специализированной программе Glass Eye 2000

Тема 5. Прикладное значение компьютерной графики в творчестве дизайнера.

1. Создание компьютерного эскиза для творческой работы
2. Разработка схемы для вышивки или алмазной мозаики на основе эскиза с помощью специализированных программ

Тема 6. Подготовка мультимедийной презентации дизайн-проекта

1. Создание мультимедийной презентации дизайн-проекта средствами PowerPoint по заданной теме.
2. Разработка управляемой и неуправляемой презентации для доклада на научно-практической конференции
3. Преобразование классической слайдовой презентации в видеопрезентацию

Тема 7. Компьютерная графика в среде AdobePhotoshop

1. Тоновая коррекция изображения: осветление фотографии смешиванием слоев, увеличение контрастности, коррекция портрета с помощью тоновой кривой, отдельная коррекция областей.
2. Цветовая коррекция изображения: балансировка по серой точке, ослабление красного канала, регулировка каналов, подгонка цветов по удачной фотографии, коррекция цвета в окне MatchColor, настройка отдельных цветов, настройка цветового диапазона.
3. Изменение резкости и ретушь изображения :усиление резкости фильтром контурная резкость, регулировка белых и темных ореолов, работа с клонирующим штампом, заплатка из фона, изготовление заплатки инструментом Patch, усиление контуров изображения, удаление шума, царапин и пыли.
4. Фотомонтаж: Перенос фрагмента изображения, Создание и редактирование маски слоя. Вставка внутрь выделения, Замена фрагментов изображения. Художественные эффекты.

Тема 8. Художественные эффекты и принципы их создания в дизайн-проектах

1. Создание планшета содержащего материалы дизайн-проекта
2. Создание художественного фотопортрета средствами растровой графики
3. Создание фантастического коллажа для интерьерного постера из фотографий и графических рисунков

Тема 9. Основы работы с векторными объектами в дизайне Принципы построения изображения в векторной графике

1. Разработка логотипа средствами векторной графики
2. Разработка эмблемы
3. Создание листовки или афиши в программе CorelDRAW
4. Трассировка растрового объекта в векторный в CorelDRAW

Тема 10. Принципы построения и заливки цветом сложных изображений в векторной графике

1. Разработка эскиза иллюстрации для печатного издания
2. Создание векторного контура объектов по эскизу, импортированному в программу
3. Заливка и наложение текстуры на объекты иллюстрации согласно эскизу
4. Работа с фоном иллюстрации с помощью кистей и градиентных заливок

Семестр 5

Тема 1. Рисование с помощью графического планшета в программах векторной графики

1. Настройка планшета и изучение его возможности по работе в векторном редакторе
2. Зарисовка контуров предметов по образцу
3. Заливка контуров фигур по образцу
4. Создание сложной фигуры с помощью пересечения контуров простых фигур и образование общего контура.

Тема 2. Программы верстки и принципы работы с многостраничным документом

1. Верстка буклета с тремя фальцами в Publisher
2. Верстка брошюры по образцу в программе InDesign CS3
3. Выполнить основные настройки программы для работы над многостраничным макетом брошюры
4. Использование шаблонов документов для макета брошюры
Работа палитрой инструментов, выбор цвета и режима отображения

Тема 3. Основы верстки многостраничных документов

1. Верстка книжного издания по образцу в программе InDesign CS3
2. Выполнить основные настройки программы для работы над многостраничным макетом книги
3. Использование шаблонов для макета книги
4. Работа палитрой инструментов, выбор композиционного решения для шаблона главы с включением иллюстрации в печатный лист, листа содержания, обложки.

Тема 4. Программы визуализации 3-D объектов графического дизайна

1. Основные понятия трехмерной графики.
2. Программные средства обработки трехмерной графики.
3. Построение объектов в программе SketchUp
4. Построение тел вращения в программе SketchUp

Тема 5. Обзор программного обеспечения для мультимедиа

1. Изучение программ для обработки мультимедийных файлов
2. Изучение программ для конвертации файлов мультимедиа
3. Онлайн-редакторы по обработке файлов мультимедиа и основы работы в режиме онлайн

Тема 6. Основы работы с мультимедиа

1. Изучение основ работы в видеоредакторе на примере Adobe Premiere Pro
2. Организация и принцип работы с монтажным столом
3. Изучение основных опций при работе с мультимедиа в Adobe Premiere Pro
4. Загрузка новых файлов в программу и преобразование их в рабочее пространство
5. Вставка видео, фото, музыки в файл мультимедиа
6. Сохранение и конвертация файла в формат MP4

Тема 7. Основы работы над мультипликационным фильмом

1. Методы создания анимации.

2. Анимационный документ в программе Flash.
3. Изучение работы в программе Flash.
4. Создание Flash-ролика из готовых шаблонов

2.2.3. В ходе занятий с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий используются следующие образовательные технологии:

Виды занятий	Виды используемых технологий	Методические разъяснения
Дистанционное занятие	<p>Оффлайн или онлайн технологии: вебинары, видеоконференции, виртуальные практические занятия и т.д.</p> <p>Кейсовая-технология: использование наборов (кейсов) текстовых, аудиовизуальных и мультимедийных учебно-методических материалов и их рассылка для самостоятельного изучения учащимся при организации регулярных консультаций у преподавателей.</p> <p>Индивидуальные и групповые консультации, реализуемые во всех технологических средах: электронная почта, chat-конференция, форумы, видеоконференции и т.д.</p>	<p>Занятие проводится с применением информационно-телекоммуникационных сетей при опосредованном (на расстоянии) взаимодействии обучающихся и педагогических работников.</p> <p>Дистанционные образовательные технологии предполагают удаленный режим работы.</p>
Электронное занятие	<p>Технологии интерактивного обучения, групповой и коллективной работы на основе использования свободных ресурсов, размещенных в интернете, электронных образовательных ресурсов, включенных в комплект учебника, методических материалов и электронных образовательных ресурсов, разработанных преподавателями</p>	<p>Занятие проводится с применением содержащейся в базах данных и используемой при реализации образовательных программ информации и обеспечивающих ее обработку информационных технологий, технических средств, а также информационно-телекоммуникационных сетей, обеспечивающих передачу по линиям связи указанной информации, взаимодействие обучающихся и педагогических работников.</p>

2.2.3. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов

№	Название раздела/темы	Форма проведения	Трудоем.
----------	------------------------------	-------------------------	-----------------

темы			(час.)
4 семестр			
1.	Векторная и растровая графика в дизайн-проектах	Подготовка к практическим занятиям, выполнение творческих заданий, написание докладов, эссе, подготовка презентаций	-
2.	Технология создания графического образа различными средствами компьютерного дизайна	Подготовка к практическим занятиям, выполнение творческих заданий, написание докладов, эссе, подготовка презентаций	-
3.	Техника и компьютерное программное обеспечение для рисования на компьютере с помощью графического планшета	Подготовка к практическим занятиям, выполнение творческих заданий, написание докладов, эссе, подготовка презентаций	-
4.	Создание объекта из графических примитивов. Орнамент. Мозаика. Витраж.	Подготовка к практическим занятиям, выполнение творческих заданий, написание докладов, эссе, подготовка презентаций	-
5.	Прикладное значение компьютерной графики в творчестве дизайнера.	Подготовка к практическим занятиям, выполнение творческих заданий, написание докладов, эссе, подготовка презентаций	-
6.	Подготовка мультимедийной презентации дизайн-проекта	Подготовка к практическим занятиям, выполнение творческих заданий, написание докладов, эссе, подготовка презентаций	-
7.	Компьютерная графика в среде AdobePhotoshop	Подготовка к практическим занятиям, выполнение творческих заданий, написание докладов, эссе, подготовка презентаций	-
8.	Художественные эффекты и принципы их создания в дизайн-проектах	Подготовка к практическим занятиям, выполнение творческих заданий, написание докладов, эссе, подготовка	-

		презентаций	
9.	Основы работы с векторными объектами в дизайне	Подготовка к практическим занятиям, выполнение творческих заданий, написание докладов, эссе, подготовка презентаций	-
10.	Принципы построения и заливки цветом сложных изображений в векторной графике	Подготовка к практическим занятиям, выполнение творческих заданий, написание докладов, эссе, подготовка презентаций	-
5 семестр			
1	Рисование с помощью графического планшета в программах векторной графики	Подготовка к практическим занятиям, выполнение творческих заданий, написание докладов, эссе, подготовка презентаций	-
2	Программы верстки и принципы работы с многостраничным документом	Подготовка к практическим занятиям, выполнение творческих заданий, написание докладов, эссе, подготовка презентаций	-
3	Основы верстки многостраничных документов.	Подготовка к практическим занятиям, выполнение творческих заданий, написание докладов, эссе, подготовка презентаций	-
4	Программы визуализации 3-D объектов графического дизайна	Подготовка к практическим занятиям, выполнение творческих заданий, написание докладов, эссе, подготовка презентаций	-
5	Обзор программного обеспечения для мультимедиа	Подготовка к практическим занятиям, выполнение творческих заданий, написание докладов, эссе, подготовка презентаций	-
6	Основы работы с мультимедиа	Подготовка к практическим занятиям, выполнение	-

		творческих заданий, написание докладов, эссе, подготовка презентаций	
7	Основы работы над мультипликационным фильмом	Подготовка к практическим занятиям, выполнение творческих заданий, написание докладов, эссе, подготовка презентаций	-
Промежуточная аттестация в форме			Дифференцированный зачет

Вопросы и задания для подготовки к промежуточной аттестации, задания для самостоятельной работы и методические рекомендации по выполнению заданий самостоятельной работы студентов включены в фонд оценочных средств дисциплины.

3. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ

Рекомендации по теоретическому обучению

Изучение дисциплин ОП СПО требует систематического и последовательного накопления знаний, основная часть которых приобретается студентами на лекции. С целью оптимального использования лекционного времени, студенту, как и к занятиям иных форм, необходимо быть подготовленным. В рамках такой подготовки студент должен:

- перед каждой лекцией просматривать рабочую программу дисциплины, что позволит сэкономить время на формулировку темы лекционного занятия, рассматриваемых вопросов, рекомендуемой литературы;

- перед очередной лекцией просмотреть по конспекту материал предыдущей лекции. При затруднениях в восприятии материала следует обратиться к основным источникам литературы. Если разобраться в материале опять не удалось, то обратитесь к лектору (по графику его консультаций) или к преподавателю на практических занятиях. Не следует оставлять «белых пятен» в освоении материала;

- обращать внимание на запланированную форму проведения лекционного занятия, для того чтобы приемы и методы, используемые лектором, не стали неожиданностью, были эффективны за счет установления качественной обратной связи с аудиторией.

При проверке указанных заданий оценивается оригинальность, самостоятельность, творческий подход, логичность изложения, практикоориентированность и др.

Рекомендации по практическому обучению

Отработка умений и выработка практических навыков студентов в первую очередь связана с их деятельностью на практических занятиях. Практическое занятие предназначается для углубленного изучения дисциплины и овладения методологией применительно к особенностям изучаемой отрасли науки. Во многом подготовленность студента к практическому занятию определяет развитие его когнитивной сферы, рост профессионального мастерства, формирование компетенций согласно реализуемой ОП СПО. В связи с этим, студент должен:

- иметь при себе на практическом занятии рекомендованную преподавателем литературу и иные учебные материалы;

- заблаговременно в соответствии с рекомендованными литературными источниками проработать теоретический материал, соответствующей темы занятия;

- при подготовке к практическим занятиям использовать не только лекции, конспекты, основную и дополнительную учебную литературу, но и материалы учебных порталов, российских, а при необходимости международных баз данных, РИНЦ, если этого требует изучение дисциплины ОП СПО или отдельного ее раздела (темы);

- в процессе подготовки к практическому занятию сформулировать, а впоследствии задать преподавателю вопросы по материалу, вызвавшему затруднения в его понимании и освоении, а также при выполнении заданий, выделенных преподавателем для самостоятельной работы студента;

- в ходе практического занятия давать конкретные, четкие ответы по существу вопросов;

- на практическом занятии доводить каждую задачу до окончательного решения, демонстрировать понимание проведенных расчетов (анализов, ситуаций), в случае затруднений обращаться к преподавателю.

При проверке указанных заданий оценивается оригинальность, самостоятельность, творческий подход, логичность изложения, практикоориентированность и др.

Рекомендации по электронному обучению и применению дистанционных образовательных технологий.

Согласно ст. 16 Федерального закона Х»273-ФЗ от 29.12.2012 «Об Образовании в Российской Федерации» под **электронным обучением** понимается организация образовательной деятельности с применением содержащейся в базах данных и используемой при реализации образовательных программ информации и обеспечивающих ее обработку информационных технологий, технических средств, а также

информационно-телекоммуникационных сетей, обеспечивающих передачу по линиям связи указанной информации, взаимодействие обучающихся и педагогических работников.

Под дистанционными образовательными технологиями понимаются образовательные технологии, реализуемые в основном с применением информационно-телекоммуникационных сетей при опосредованном (на расстоянии) взаимодействии обучающихся и педагогических работников.

Электронное обучение предполагает использование информации, содержащейся в базах данных, и информационных технологий и информационно-телекоммуникационных сетей для ее обработки и передачи при взаимодействии обучающихся и педагогических работников. Дистанционные образовательные технологии реализуются через информационно-телекоммуникационные сети, когда обучающиеся и педагогические работники находятся на расстоянии.

То есть и в том, и в другом случае предусматривается использование компьютера и сетевой инфраструктуры, но при электронном обучении это инструменты непосредственного взаимодействия обучающихся и педагогических работников, а при дистанционных образовательных технологиях - удаленного.

ОСНОВНЫЕ ВИДЫ УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ С ПРИМЕНЕНИЕМ ДОТ:

- лекции, реализуемые во всех технологических средах: работа в аудитории с электронными учебными курсами под руководством методистов-организаторов, в сетевом компьютерном классе в системе on-line (система общения преподавателя и обучающихся в режиме реального времени) и системе off-line (система общения, при которой преподаватель и обучающиеся обмениваются информацией с временным промежутком) в форме теле - и видеолекций и лекций-презентаций;

- практические, семинарские и лабораторные занятия во всех технологических средах: видеоконференции, собеседования в режиме chat (система общения, при которой участники, подключенные к Интернет, обсуждают заданную тему короткими текстовыми

сообщениями в режиме реального времени),

- занятия в учебно-тренировочных классах, компьютерный лабораторный практикум, профессиональные тренинги с использованием телекоммуникационных технологий;

- учебная практика, реализация которой возможна посредством информационных технологий; индивидуальные и групповые консультации, реализуемые во всех технологических средах: электронная почта chat-конференции, форумы,

- видеоконференции;

- самостоятельная работа обучающихся, включающая изучение основных и дополнительных учебно-методических материалов; выполнение расчетнопрактических и расчетно-графических, тестовых и иных заданий; выполнение курсовых проектов, написание курсовых работ, тематических рефератов и эссе; работу с интерактивными учебниками и учебно-методическими материалами, в том числе с сетевыми или автономными мультимедийными электронными учебниками, практикумами; работу с базами данных удаленного доступа;

- текущие и рубежные контроля, промежуточные аттестации с применением ДОТ.

ОСНОВНЫЕ ВИДЫ УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ С ПРИМЕНЕНИЕМ ЭО:

самостоятельная интерактивная и контролируемая интенсивная работа студента с учебными материалами, включающими в себя видеолекции, слайды, методические рекомендации по изучению дисциплины и выполнению контрольных заданий, контрольные и итоговые тесты.

4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Материально-техническое обеспечение

Реализация программы учебной дисциплины предполагает наличие кабинета для занятий по междисциплинарному курсу «Дизайн-проектирование» №447

Аудитория № 447 «Кабинет для занятий по междисциплинарному курсу «Дизайн-проектирование»

Перечень основного оборудования:

Компьютер (монитор, системный блок, мышь, клавиатура) с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации - 7 шт.

Стол компьютерный – 7 шт.

Стул для преподавателя - 1 шт.

Стол для преподавателя - 1 шт.

Стол ученический - 9 шт.

Скамья ученическая - 10 шт.

Стул ученический – 16 шт.

Доска меловая – 2 шт.

Учебно-наглядные пособия

Перечень программного обеспечения:

Операционная система Microsoft Windows XP SP3 - сертификат подлинности на системных блоках (бессрочно)

Операционная система «Альт Образование» - лицензия №ААО.0071.00 (срок действия: 10.09.2020 по 01.09.2022)

Kaspersky Endpoint Security для бизнеса – Стандартный Russian Edition. 1500-2499 Node 1 year Educational Renewal Licence – лицензионный договор ВВА030920/1-9 от 01.12.2020 (срок действия: с 03.12.2020 до 26.12.2021)
Adobe Photoshop CS3 - сертификат №CE07100355 от 15.10.2007 (бессрочно)
1С:Предприятие 8 - рег.номер 8922830 (бессрочно)
Электронный периодический справочник «Система ГАРАНТ» - договор №72-01/2021 от 02.12.2020 г. (срок действия с 11.01.2021 по 31.03.2021 гг)
CorelDRAW Graphics Suite X3 - 3046674 от 4.10.2007 (бессрочно)
ArchiCad 13, 21 – электронная лицензия, версии 2021, 2020, 2019, 2018 до 24.04.2021 г.
Autodesk AutoCAD 2019 – электронная лицензия, версии 2021, 2020, 2019, 2018 до 12.03.2021 г.
Adobe Illustrator CS3 - Сертификат № CE0712811 от 13.12.2007 (бессрочно)
Adobe Photoshop CS3 - Сертификат №CE07100355 от 15.10.2007 (бессрочно)

4.2. Информационное обеспечение обучения

Основные источники:

1. Акопов, А. С. Компьютерное моделирование : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. С. Акопов. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 389 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-10712-8. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/456787>
2. Боресков, А. В. Компьютерная графика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва : Издательство Юрайт, 2019. — 219 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11630-4. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://new-prod.biblio-online.ru/bcode/445771>
3. Селезнев, В. А. Компьютерная графика: учебник и практикум для СПО / В. А. Селезнев, С. А. Дмитроченко. — 2-е изд., испр. и доп. — М. : Издательство Юрайт, 2019. — 218 с. — (Серия : Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-08440-5. <https://new-prod.biblio-online.ru/book/kompyuternaya-grafika-437205>

Дополнительные источники:

1. Кливер, Ф. Профессия дизайнер: 10 шагов на пути к успеху: от портфолио до собственного дизайн-агентства : [12+] / Ф. Кливер ; пер. с англ. О.И. Перфильева. — Москва : Издательство «Рипол-Классик», 2016. — 225 с. : ил. — (Теории и практики). — Режим доступа: по подписке. — URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=480218> ISBN 978-5-386-09337-2. — Текст : электронный.
2. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 208 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11512-3. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/457117>
3. Шокорова, Л. В. Дизайн-проектирование: стилизация : учебное пособие для среднего профессионального образования / Л. В. Шокорова. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 110 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-10584-1. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/456748>

Интернет-ресурсы:

1. <https://minobrnauki.gov.ru> – официальный сайт Министерства науки и высшего образования РФ.
2. <http://www.edu.ru> – федеральный портал «Российское образование».
3. <http://window.edu.ru> – информационная система «Единое окно доступа к образовательным ресурсам».
4. <http://fcior.edu.ru> – федеральный центр информационно-образовательных ресурсов.
5. Интернет-портал лучших дизайнеров Behance. Режим доступа: <https://www.behance.net/galleries/graphic-design>

Электронно-справочные системы:

1. Электронно-библиотечная система «Университетская библиотека онлайн» – база данных учебной, учебно-методической и научной литературы по основным изучаемым дисциплинам - <http://www.biblioclub.ru>
2. Электронно-библиотечная система «Юрайт»: коллекция «Легендарные книги» и коллекция СПО – электронные версии учебной и учебно-методической литературы - www.biblio-online.ru
3. Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU – электронные версии российских научно-технических журналов - <http://elibrary.ru>
4. Polpred.com Обзор СМИ – электронный архив публикаций информагентств (**коллекции:** внешняя торговля, политика в РФ и за рубежом; образование, наука в РФ и за рубежом) - <http://polpred.com>
5. Электронная библиотека ТГУ– база данных научных трудов преподавателей- <https://elibrary.tsutmb.ru>
6. Электронно-библиотечная система «Консультант студента»: Медицина. Здравоохранение (ВО и СПО), Комплект Тамбовского ГУ (Гуманитарные науки) – электронные версии учебников по медицине и гуманитарным наукам - <http://www.studentlibrary.ru>

Периодические издания:

1. Вестник Московского государственного университета культуры и искусств: науч.журнал, 2004-2006 гг. (№ 1-4), 2007-2018 гг., 2019 г. (№1-4), 2020 г. Периодичность выхода: 6 номеров в год
2. Дизайн. Материалы. Технология: журнал, 2006-2020 гг. Периодичность выхода: 5 номеров в год https://elibrary.ru/title_about.asp?id=25753
3. Журнал «Print». Режим доступа: <https://www.printmag.com/>
4. Журнал «IDN». Режим доступа: <https://www.idnworld.com/>
5. Журнал Publish Режим доступа: https://www.publish.ru/articles/200403_4050533

Официальные издания

Вестник образования России: журнал, 2002-2019 гг. (№1-24) 2020 г. (№1-4).
 Периодичность выхода: 24 номера в год
 Собрание законодательства Российской Федерации: офиц.издание, 2014-2020 гг.
 Периодичность выхода: 52 номера в год
 Российская газета: обществ.-полит. газета, 2020 г. Периодичность 69 раз в год.

Используемые образовательные платформы:

Дневник.ru

5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля
Уметь: <ul style="list-style-type: none">- использовать современные информационно-коммуникационные технологии в художественной деятельности;- формировать информационно-поисковые системы и базы данных;- представлять результаты проектной деятельности в мультимедийном пространстве с использованием средств ИКТ;- реализовывать на практике возможности информационных и коммуникационных технологий в профессиональной деятельности	Выполнение дизайн-проекта выполнение практических заданий подготовка презентаций в том числе с применением ДОТ и ЭО
Знать: <ul style="list-style-type: none">- основы работы с цифровой информацией,- методики сбора, передачи, обработки графической и текстовой информации, технических и программных средств реализации проектного замысла дизайнера;- пакет программного обеспечения дизайнера и аспектов технологий выполнения дизайн-проектов	Устный опрос, решение ситуационных задач в том числе с применением ДОТ и ЭО

6. ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ДЛЯ ИНВАЛИДОВ И ЛИЦ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ

Обучение инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья осуществляется в соответствии с:

Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам среднего профессионального образования (Приказ Министерства образования и науки РФ от 14.06.2013 №464);

Методическими рекомендациями по организации образовательного процесса для обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья в образовательных организациях высшего образования, в том числе оснащенности образовательного процесса (утверждены 08.04.2014 г. № АК-44/05вн);

Требованиями к организации образовательного процесса для обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья в профессиональных образовательных организациях, в том числе оснащенности образовательного процесса (утверждены 26.12.2013 № 06-2412вн).

Методические рекомендации по реализации образовательных программ среднего профессионального образования и профессионального обучения лиц с инвалидностью и ограниченными возможностями здоровья с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (утверждены МИНПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИИ 10.04.2020 г. №05-398)