

Министерство образования и науки Кыргызской Республики
Министерство просвещения Российской Федерации
ГОУ ВПО Кыргызско – Российский Славянский университет им. Б.Н. Ельцина
Колледж



СВЕРЖДАЮ
Директор Колледжа КРСУ

И.А. Коновалова

08 2024 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ ОП 10 ОСНОВЫ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА

Наименование специальности:

070602 (54.02.01) Дизайн (по отраслям)
Специализация Дизайн среды

Квалификация выпускника:

Дизайнер

Бишкек 2024 г.

Рассмотрено Методическим советом
Колледжа Кыргызско-Российского Славянского университета
Протокол № 1 от 26.08 2024 г.

Председатель Метод. совета  Русина М.С.

Рабочая программа учебной дисциплины разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта РФ (далее ФГОС), ГОС КР среднего профессионального образования (далее СПО), по специальности:

070602 (54.02.01) Дизайн (по отраслям)
Специализация Дизайн одежды

Организация разработчик:
Колледж Кыргызско-Российского Славянского университета

Бекболсунова А.Б. преподаватель 

СОДЕРЖАНИЕ

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

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ОП 11. Основы графического дизайна

1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы

Учебная дисциплина «Основы графического дизайна» является вариативной частью общепрофессионального цикла основной образовательной программы в соответствии с ФГОС, ГОС КР СПО по специальности 070602 (54.02.01) Дизайн (по отраслям).

Учебная дисциплина «Основы графического дизайна» обеспечивает формирование профессиональных и общих компетенций по всем видам деятельности ФГОС, ГОС КР СПО по специальности 070602 (54.02.01) Дизайн (по отраслям). Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии ОК 1-9, ПК 1.3, ПК2.4.

1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

Код ПК, ОК	Умения	Знания
ПК 1.3, ПК 2.4, ОК 1- ОК 9	использовать изученные прикладные программные средства; использовать средства операционных систем и средств для обеспечения работы вычислительной техники -выполнять эскизы с использованием различных графических средств и приемов. - проводить проектный анализ; - разрабатывать концепцию проекта; - выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта; - выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта; - создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования: - использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм; - создавать цветовое единство в композиции по законам колористики;	виды автоматизированных информационных технологий; -основные этапы решения задач с помощью ПК, методах и средствах сбора, обработки, хранения, передачи и накопления информации. - теоретические основы композиционного построения в графическом и объемно-пространственном дизайне; - законы формообразования: - систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику); - преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию); - законы создания цветовой гармонии;

	- производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования;	
--	--	--

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем в часах
Объем образовательной программы учебной дисциплины	72
в т.ч. в форме практической подготовки	
в том числе:	
теоретическое обучение	20
практические занятия	52
<i>Из них, самостоятельная работа</i>	4
Промежуточная аттестация	экзамен

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины Основы графического дизайна

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, практические работы, самостоятельная работа обучающихся	Объем часов	Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы
Раздел 1. Введение в компьютерную графику			
Тема 1.1. Основные понятия компьютерной графики	Содержание учебного материала История развития компьютерной графики Физические и логические пиксели	1	ПК 1.3, ПК 2.4, ОК 1- ОК 9
Тема 1.2. Определение цвета с помощью палитры	Содержание учебного материала Цветовые пространства. Типы палитры. Цвет. Модели RGB (Red Green Blue) Наложение и прозрачность.	1	ПК 1.3, ПК 2.4, ОК 1- ОК 9
Раздел 2. Векторная графика			
Тема 2.1. Панель инструментов CorelDRAW	Содержание учебного материала Настройка интерфейса Подготовка документа для создания иллюстрации	1	ПК 1.3, ПК 2.4, ОК 1- ОК 9

Тема 2.2. Работа с объектами	Содержание учебного материала Создание примитивов	1	ПК 1.3, ПК 2.4, ОК 1- ОК 9
Тема 2.3. Преобразование объектов	Содержание учебного материала Группирование объектов. Инструменты для преобразования объектов. Изменение размеров	2	ПК 1.3, ПК 2.4, ОК 1- ОК 9
	Практическое занятие : Отражение, копирование и удаление объектов. Создание и редактирование. Зеркальное отражение объектов, дублирование в Corel Draw.	2	ПК 1.3, ПК 2.4, ОК 1- ОК 9
	Практическое занятие : Упорядочивание, выравнивание и группировка объектов	2	
Тема 2.4. Работа с текстом	Содержание учебного материала Создание текстовых объектов. Редактирование текста	2	ПК 1.3, ПК 2.4, ОК 1- ОК 9
	Практическое занятие : Создание фигурного текста	2	
	Практическое занятие : Создание простого текста (Нарисовать поздравительную открытку)	4	
	Практическое занятие : Создание печати	4	
Тема 2.5. Абрисы и заливки объектов	Содержание учебного материала Эффекты для абрисов. Заливки узором. Заливки текстурой	2	ПК 1.3, ПК 2.4, ОК 1- ОК 9
	Практическое занятие : Нарисовать с использованием графических эффектов (Рисуем векторный глаз)	4	
	Практическое занятие : Создание стеклянных веб-кнопок в CorelDRAW.	4	
Тема 2.6. Рисование линий и кривых	Содержание учебного материала Кривая и ее свойства. Инструменты для создания кривых. Редактирование кривых	2	ПК 1.3, ПК 2.4, ОК 1- ОК 9
	Практическое занятие :	2	

	Создание рисунка с использованием кривых линий и ломаных		
Тема 2.7. Создание объектов сложной формы	Содержание учебного материала Основные эффекты CorelDRAW. Эффекты для текста	2	ПК 1.3, ПК 2.4, ОК 1- ОК 9
	Практическое занятие : Создайте текст с отражением	2	
	Практическое занятие : Создайте текст, содержащий картинку в качестве заливки.	2	
Раздел 3. Растровая графика			
Тема 3.1. Растровые файлы и их организация	Содержание учебного материала Идентификатор файла. Версия файла. Тип сжатия. Координаты изображения. Текстовое описание растра. Неиспользуемое пространство. Организация данных в виде строк развертки. Непрерывные данные. Полосы. Фрагменты. Организация данных в виде плоскостей.	2	ПК 1.3, ПК 2.4, ОК 1- ОК 9
	Практическое занятие : Добавление, выделение, форматирование текста.	2	
	Практическое занятие : Создание колонок	2	
	Практическое занятие : Трансформация и деформация изображения	2	
Тема 3.2. Слон.	Содержание учебного материала Палитра слоев. Операции со слоями. Связь и группировка слоев	2	ПК 1.3, ПК 2.4, ОК 1- ОК 9
	Практическое занятие : Добавить к изображению новые слои из других документов	2	
	Практическое занятие : Работа со слоями. Создать многослойный документ	4	
	Содержание учебного материала Настройка цвета . Размер изображения. Параметры фрагментов	2	ПК 1.3, ПК 2.4, ОК 1- ОК 9

Тема 3.3. Вывод изображений на печать	Практическое занятие : Используя заготовки, создайте календарь в графическом редакторе Photoshop	4	
	Практическое занятие : Коррекция фотографий	4	
	Самостоятельная работа обучающихся Создание портфолио	4	ПК 1.3, ПК 2.4. ОК 1- ОК 9
Всего:		72	

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Для реализации программы учебной дисциплины предусмотрены следующие специальные помещения: **кабинет информатики и математики**, оснащенный оборудованием:

стол, стул преподавательский;

стол, стулья для обучающихся (по кол-ву обучающихся в группе)

компьютер с лицензионным программным обеспечением (с установленным MS Office, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, 3ds Max);

мультимедийный проектор;

экран;

мультимедийные средства обучения по дисциплине;

информационные стенды и шкафы для хранения;

УМК и информационные материалы.

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации имеет печатные и электронные образовательные и информационные ресурсы для использования в образовательном процессе.

Основные источники:

1. Кофтанюк Ю.С., CoreIDRAW X4. (Шаг за шагом) –М.: Эксмо. -528 стр., 2009.

2. Федорова А.В., CoreIDRAW для студента. –СПб.: БХВ- Петербург. -576 стр., 2007.

Начало выполнения чертежа в графической системе AutoCAD-14. Методические указания. Составители: А.Р.Альтапов, Г.А.Артюхин., AutoCAD-14. Методические указания. Составитель: Г.А.Артюхин.

3. Хейфец, А. Л. Инженерная компьютерная графика. AutoCAD / А.Л. Хейфец. - М.: Диалог-Мифи. **2014**.

4. Шипова, Г. М. Моделирование и создание чертежей в системе AutoCAD / Г.М. Шипова, В.Г. Хрящев. - М.: БХВ-Петербург, **2016**. Adobe Photoshop CC Эндрю Фолкнер, Конрад Чавез, Adobe Photoshop CC Нина Комолова, Елена Яковлева **2019**

Дополнительные источники:

1. Кудрявцев Е.М. оформление дипломных проектов на компьютере. -М.: ДМК Пресс,2006

2. Преображенская Н.Г., Кучукова Т.В., Дрягина В.Б. и др., Черчение: учебник для учащихся общеобразовательных учреждений /под ред.

Интернет-ресурсы:

Методические материалы, размещенные на сайте «КОМПАС в образовании» <http://kompas-edu.ru>.

Сайт фирмы АСКОН.<http://www.ascon.ru>.

Видеоуроки Компас 3D v11<http://www.teachvideo.ru/course/56>.

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Результаты обучения	Критерии оценки	Методы оценки
<p><i>Перечень знаний, осваиваемых в рамках дисциплины:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне; -законы формообразования; -систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику); -преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию); -возможности пакетов прикладных программ компьютерной графики в профессиональной деятельности. 	<p><i>Характеристики демонстрируемых знаний, которые могут быть проверены:</i></p> <p>обучающийся использует знания теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне;</p> <ul style="list-style-type: none"> -законы формообразования; -систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику); -преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию); -возможности пакетов прикладных программ компьютерной графики в профессиональной деятельности 	<p>Тестирование</p> <p>Экспертное наблюдение за ходом выполнения практической работы</p>
<p><i>Перечень умений, осваиваемых в рамках дисциплины:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта; -выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта; -создавать, редактировать и оформлять чертежи на персональном компьютере с использованием прикладных программ. 	<p><i>Характеристики демонстрируемых умений:</i></p> <p>обучающийся применяет в практической деятельности изученные прикладные программные средства;</p> <p>выполняет эскизы в соответствии с тематикой проекта;</p> <ul style="list-style-type: none"> -создает, редактирует и оформляет чертежи на персональном компьютере с использованием прикладных программ 	<p>Оценка результатов выполнения практической работы</p> <p>Экспертное наблюдение за ходом выполнения практической работы</p>