



**Автономная некоммерческая организация профессиональная образовательная организация «Колледж экономики, права и информационных технологий»**

**(АНО ПОО «КЭПиИТ»)**

---

**УТВЕРЖДАЮ**  
Директор АНО ПОО «КЭПиИТ»  
А.Б. Ярощук  
«02» марта 2023 г.



**Рабочая программа учебной дисциплины**

**ОП.10 ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН**

**для специальности СПО**

09.02.08 Интеллектуальные интегрированные системы

*(программа подготовки специалистов среднего звена)*

Москва, 2023

## СОДЕРЖАНИЕ

1.	ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ	4
1.1.	Место учебной дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы:	4
1.2	Цели и задачи учебной дисциплины – требования к результатам освоения учебной дисциплины	4
2.	СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	5
2.1.	Объем учебной дисциплины и виды учебной работы	5
2.2.	Тематический план и содержание учебной дисциплины	6
3.	УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	9
4.	КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	10

## 1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Место учебной дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы: обязательная часть общепрофессионального цикла

1.2. Цель и планируемые результаты освоения учебной дисциплины: цель учебной дисциплины – формирование знаний и умений, соответствующих ОК 01, ОК 02, ОК 04, ОК 09.

### Требования к результатам освоения учебной дисциплины:

Номер /индекс компетенции по ФГОС СПО	Содержание компетенции (или ее части)	В результате изучения дисциплины обучающиеся должны:	
		знать	уметь
ОК 01	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам.	Актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить; основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте; алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях; методы работы в профессиональной смежных сферах; структуру плана для решения задач; порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности.	Распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части; определять этапы решения задачи; выявлять эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы; составить план действия; определить необходимые ресурсы; владеть актуальными методами

			<p>работы в профессиональной и смежных сферах; реализовать составленный план; оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника).</p>
<b>ОК 02.</b>	<p>Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности</p>	<p>Номенклатуру информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности; приемы структурирования информации; формат оформления результатов поиска информации</p>	<p>Определять задачи для поиска информации; определять необходимые источники информации; планировать процесс поиска; структурировать получаемую информацию; выделять наиболее значимое в перечне информации; оценивать практическую значимость результатов поиска; оформлять результаты поиска.</p>
<b>ОК 04.</b>	<p>Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде</p>	<p>Психологические основы деятельности коллектива, психологические особенности личности; основы проектной деятельности</p>	<p>Организовывать работу коллектива и команды; взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности</p>

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

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

<b>Вид учебной работы</b>	<b>Объем часов по видам учебной работы</b>
<b>Общий объем учебной нагрузки</b>	<b>100</b>
<b>Работа обучающихся во взаимодействии с преподавателем</b>	<b>100</b>
в том числе:	
лекционные занятия	48
лабораторные занятия	52
<b>Самостоятельная работа студента</b>	
в том числе:	
подготовка к лабораторным занятиям	
подготовка к текущему контролю	
Консультации	
<b>Промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета</b>	

### 1.1. Тематический план и содержание учебной дисциплины «Графический дизайн»

Наименование тем, содержание		Объем часов	Уровень освоения
<b>Тема 1.1 Основные инструменты для создания, исполнения компьютерной графики</b>	Содержание	26	ознакомительный, продуктивный
	1. Введение в компьютерную графику. Виды компьютерной графики		
	2. Физические основы компьютерной графики		
	3. Соответствие цветов и управление цветом		
	4. Форматы хранения графических изображений		
	5. Векторная графика		
	6. Особенности векторной графики		
	7. Редактор векторной графики		
	8. Редактор разработки мультимедийного контента		
	9. Растровая графика		
	10. Особенности растровой графики. Редактор растровой графики		
	11. Основы трехмерной графики		
	12. Основы построения сцен		
	13. 3D моделирование		
<b>Практическое занятие №1 «Освоение интерфейса векторного редактора. Создание простейших изображений»</b>	29	репродуктивный	
Практическое занятие №2 «Создание контуров. Использование заливок. Работа с текстом»			
Практическое занятие №3 «Создание изображений с использованием спецэффектов: перетекание, прозрачность, тень»			
Практическое занятие №4 «Создание изображений с использованием спецэффектов: интерактивные искажения, экструзия»			
Практическое занятие №5 «Освоение приемов работы со слоями. Создание сложных изображений»			
Практическое занятие №6 «Создание статических изображений в среде редактора компьютерной анимации»			
Практическое занятие №7 «Работа с библиотеками и символами. Покадровая анимация»			
Практическое занятие №8 «Создание автоматической анимации»			
Практическое занятие №9 «Разработка программной анимации объектов»			

	Практическое занятие №10 «Создание анимации средствами ActionScript 3.0»		
	Практическое занятие №11 «Создание простых сценариев. Работа с событиями»		
	Практическое занятие №12 «Работа с функциями в ActionScript 3.0.»		
	Практическое занятие №13 «Рисование в ActionScript 3.0. Циклы»		
	Практическое занятие №14 «Создание Flash-баннера и Gif-анимации»		
	Практическое занятие №15 «Создание игрового приложения»		
	Практическое занятие №16 «Освоение технологии работы в среде редактора растровой графики»		
	Практическое занятие №17 «Освоение инструментов выделения и трансформации областей. Рисование и раскраска		
	Практическое занятие №18 «Создание и редактирование изображений»		
	Практическое занятие №19 «Работа с масками. Векторные контуры фигуры»		
	Практическое занятие №20 «Ретуширование изображений. Корректирующие фильтры»		
	Практическое занятие №21 «Работа со стилями слоев и фильтрами»		
	Практическое занятие №22 «Создание коллажей. Фотомонтаж»		
	Практическое занятие №23 «Корректировка цифровых фотографий»		
	Практическое занятие №24 «Создание текстовых объектов. Текстовые эффекты. Текстовый дизайн»		
	Практическое занятие №25 «Создание анимированных изображений»		
	Практическое занятие №26 «Создание оригинал-макетов, элементов дизайна сайта»		
	Практическое занятие №27 «Создание макета сайта, буклета»		
	Практическое занятие №28 «Создание рекламного баннера»		
	Практическое занятие №29 «Изображения для Web. Создание Gif-анимаций»		
<b>Тема 1.2 Трехмерная графика</b>	<b>Содержание</b>	6	репродуктивный
	1. Основы трехмерной графики		
	2. Основы построения сцен		
	3. 3D моделирование		
	<b>Практическое занятие №30 «Освоение технологии работы в среде редактора 3D графики»</b>	10	репродуктивный
	Практическое занятие №31 «Освоение основных инструментов редактора 3D графики»		
	Практическое занятие №32 «Создание и редактирование трехмерных объектов»		
	Практическое занятие №33 «Моделирование 3d объектов с помощью сплайнов»		
	Практическое занятие №34 «Создание сложных трёхмерных сцен»		

<b>Тема 1.3 Формирование требований к дизайну веб-приложений</b>	1.Нормы и правила выбора стилистических решений	16	продуктивный
	2.Вопросы связанные с когнитивными, социальными, культурными, технологическими и экономическими условиями при разработке дизайна		
	3.Государственные стандарты и требования к разработке дизайна веб приложений		
	4.Стандарт Uix. Современные тенденции дизайна		
	5.Ограничения накладываемые мобильными устройствами и разрешениями экранов при просмотре Веб приложений		
	6.Выбор наиболее подходящего для целевого рынка дизайнерского решения		
	7.Существующие правила корпоративного стиля		
	8.Анализ целевого рынка и продвижении продуктов, используя дизайн веб приложений		
<b>Практическое занятие № 35</b> Постановка бизнес задачи, бизнес моделирование	13	репродуктивный	
Практическое занятие № 36 Формирование требований к проекту			
Практическое занятие № 37 Анализ предметной области			
Практическое занятие № 38 Разработка макета пользовательского интерфейса			
Практическое занятие № 39 Разработка модели данных			
Практическое занятие № 40 Формирование стратегии коммуникаций			
Практическое занятие № 41 Архитектурные особенности разработки Веб-приложения			
Практическое занятие № 42 Разработка интерактивного сайта			
Практическое занятие № 43 Разработка адаптированного сайта			
<b>Промежуточная аттестация- дифференцированный зачет</b>			

\*\*Для характеристики уровня освоения учебного материала используются следующие обозначения:  
ознакомительный -узнавание ранее изученных объектов, свойств;  
репродуктивный - выполнение деятельности по образцу, инструкции или под руководством;  
продуктивный - планирование и самостоятельное выполнение деятельности, решение проблемных задач.



### 3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

#### 3.1. Материально-техническое обеспечение

Реализация учебной дисциплины требует наличия учебных аудиторий (для проведения занятий всех видов, в том числе групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации), мастерские, помещения для самостоятельной работы, оснащенные компьютерной техникой с возможностью подключения к ин формационно-телекоммуникационной сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронно-телекоммуникационную среду образовательной организации.

Технические средства обучения: проектор, экран, компьютеры.

Программное обеспечение: Microsoft Windows; Microsoft Office (или аналог); Mozilla Firefox (или Google Chrome, или любой другой браузер), обслуживающие программы и среды разработки программ по выбору преподавателей из числа свободно распространяемых и отечественных разработок.

Учебные занятия для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов проводятся с учетом особенностей их психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья.

#### 3.2. Информационное обеспечение обучения

##### *Основная литература*

4. Боресков, А. В. Компьютерная графика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 219 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11630-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/495978>

5. Полуэктова, Н. Р. Разработка веб-приложений : учебное пособие для среднего профессионального образования / Н. Р. Полуэктова. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 204 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-14744-5. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/496693>

5. Селезнев, В. А. Компьютерная графика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / В. А. Селезнев, С. А. Дмитроченко. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 218 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-08440-5. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/491296>

6. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.]; ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2021. — 119 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11169-9. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/473438>

##### *Дополнительная литература*

7. Основы дизайна и композиции: современные концепции : учебное пособие для среднего профессионального образования / Е. Э. Павловская [и др.]; ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2021. — 119 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11671-7. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. —

URL: <https://urait.ru/bcode/475061>

8. Колошкина, И. Е. Компьютерная графика : учебник и практикум для вузов / И. Е. Колошкина, В. А. Селезнев, С. А. Дмитроченко. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2021. — 233 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-12341-8. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/470890>

#### **Интернет – ресурсы:**

1. [www.adme.ru](http://www.adme.ru) – Портал о рекламе и дизайне.
2. [www.kak.ru](http://www.kak.ru) – Журнал о графическом дизайне.
3. [www.rastudent.ru](http://www.rastudent.ru) – Портал для юных специалистов в области маркетинговых коммуникаций.
4. [www.rosdesign.com](http://www.rosdesign.com) – Дизайн: история, теория, практика.
5. [www.sostav.ru](http://www.sostav.ru) – Портал о рекламе и маркетинге.

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

Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения лабораторных занятий, контрольного опроса и сдаче дифференцированного зачета.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
<p>В результате освоения дисциплины студент должен <b>уметь</b>:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>проводить проектный анализ для разработки дизайн-проектов;</li><li>выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта;</li><li>разрабатывать концепцию проекта;</li><li>выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта;</li><li>создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и реализовывать творческие идеи в макете;</li><li>использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм;</li><li>создавать цветовое единство в композиции по законам колористики.</li></ul>	<p>Оценка практических занятий. Оценка самостоятельной работы.</p>
<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне;</li><li>законы формообразования;</li><li>систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику); преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию);</li><li>законы создания цветовой гармонии;</li><li>технологии изготовления продукта.</li></ul>	<p>Устный опрос. Оценка результатов дифференцированного зачета</p>



