

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ, ПЕЧАТИ И ПО ДЕЛАМ
НАЦИОНАЛЬНОСТЕЙ РЕСПУБЛИКИ МАРИЙ ЭЛ

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ РЕСПУБЛИКИ МАРИЙ ЭЛ
«ЙОШКАР-ОЛИНСКОЕ ХУДОЖЕСТВЕННОЕ УЧИЛИЩЕ»

ПРОГРАММА
ОД.02.06. Информационные технологии
специальность 54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Йошкар-Ола
2017 г.

Программа учебной дисциплины разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта (далее – ФГОС) по специальности среднего профессионального образования (далее - СПО) **54.02.01 Дизайн (по отраслям) углубленной подготовки**

Организация-разработчик: ГБПОУ Республики Марий Эл «Йошкар-Олинское художественное училище».

Разработчик:

Кожушная Анна Олеговна, преподаватель ГБПОУ Республики Марий Эл «Йошкар-Олинское художественное училище»

Рекомендована предметно-цикловой комиссией.
Протокол заседания № 1 от 31 августа 2017 года.

© *ГБПОУ Республики Марий Эл «Йошкар-Олинское художественное училище»*

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ.....	4
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ.....	5
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ.....	10
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ.....	11

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОД.02.06. Информационные технологии

1.1 Область применения программы.

Программа учебной дисциплины является частью программы подготовки специалистов среднего звена в соответствии с ФГОС СПО по специальности **54.02.01 Дизайн (по отраслям) углубленной подготовки.**

Программа учебной дисциплины может быть использована при реализации программы подготовки специалистов среднего звена в соответствии с ФГОС СПО по специальности 54.02.05 Живопись (по видам) углубленной подготовки.

1.2 Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы:

Дисциплина входит в общепрофессиональный цикл и относится к профессиональным дисциплинам.

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

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

- использовать программное обеспечение в профессиональной деятельности;
- применять компьютеры и телекоммуникационные средства;

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

- состав, функций и возможности использования информационных и телекоммуникационных технологий в профессиональной деятельности

1.4. Рекомендуемое количество часов на освоение программы дисциплины:

максимальной учебной нагрузки обучающегося 132 часа, в том числе:

- обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося 92 часа;
- самостоятельной работы обучающегося 40 часов.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ.

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы.

Вид учебной работы	Количество часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	132
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	92
в том числе	
Лекционные занятия	2
Практические занятия	90
Самостоятельная работа обучающегося (всего)	40
<i>Итоговая аттестация в форме дифференцированного зачета</i>	

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины ОД.02.05. Информационные технологии

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся	Объем часов	Уровень освоения
1	2	3	4
Раздел 1.	Работа с растровой графикой	48	
Тема 1.1. Введение	Содержание учебного материала	2	1
1	Цели и задачи предмета. Общее ознакомление с разделами программы и методами их изучения. Взаимосвязь дисциплины с другими дисциплинами специальности. Виды компьютерной графики и сферы её применения. Знакомство с необходимым программным обеспечением Инструктаж по охране труда и пожарной безопасности.		
Тема 1.2. Редактирование статичной растровой графики	Содержание учебного материала		
1	Интерфейс пакета Adobe Photoshop. Представление о форматах файлов, открытии, сохранении, экспорте данных. Сокращения, языковые версии. Инструменты рисования. Кисть, карандаш, ластик. Их свойства и настройки. Цветовая модель. Жесткость, прозрачность, режимы работы. Понятие о слое. Свойства слоя. Создание, удаление, перемещение, блокировка, видимость слоев. Группировка слоев. Режимы наложения слоев и их применение. Инструменты выделения областей. Геометрические, лассо, волшебная палочка. Инструменты ретуширования. Клон-штамп, лечащая кисть, точечная восстанавливающая кисть, заплатка. Использование масок. Применение масок для скрытия пикселей. Активация, деактивация, наложение маски. Режим «быстрой маски». Редактирование маски, создание маски по области выделения. Градиент. Способы создания, инструмент градиент, корректирующий градиентный слой, создание градиентной карты. Понятие о шрифте, история шрифта. Работа с текстовым слоем в Adobe Photoshop. Фильтры, стили и эффекты слоя. Кривые. Уровни.		2
	Практические занятия	22	
1	Создание рисунка в заданных плоских формах.	2	
2	Создание рисунка геометрической фигуры в объеме.	2	
3	Послойное раскрашивание черно-белого файла.	2	
4	Тонирование черно-белой фотографии.	2	
5	Создание коллажа.	2	
6	Ретуширование портрета, старой фотографии.	2	
7	Удаление элементов с фотографии.	2	
8	Создание маски слоя.	2	
9	Создание градиентов по заданному шаблону. Творческие градиенты.	2	

	10	Создание шрифтовой композиции.	2	
	11	Создание иллюстрации с применением стилей и эффектов слоев.	2	
	Самостоятельная работа обучающихся: завершение практических работ, поиск и анализ исходного графического материала, выполнение дополнительных заданий, подготовка докладов по индивидуальным заданиям, самостоятельная работа с источниками.		12	
Тема 1.3. Автоматизация работы в редакторе Adobe Photoshop	Содержание учебного материала			
	1	Создание скриптов и сценариев выполнения. Загрузка шрифтов, коллекций, кистей, градиентов, образцов.		2
	Практическое занятие		2	
	12	Создание скрипта нанесения водяного знака на изображение.		
Тема 1.4. Создание анимации в Adobe Photoshop	Содержание учебного материала			
	1	Работа с плагином ImageReady и палитрой анимации. Форматы, поддерживающие покадровую анимацию.		2
	Практическое занятие		2	
	13	Создание анимированного gif-файла.		
Тема 1.5. Подготовка к печати. Итоговый проект.	Содержание учебного материала			
	1	Форматы файлов для вывода на печать. Цветовые модели, разрешение файла.		
	Практическое занятие			
	14	Разработка индивидуального итогового проекта (карта вымышленного мира в изометрии, календарь, обложка книги).	4	
Самостоятельная работа обучающихся: сбор материала, разработка индивидуального итогового проекта		4		
Раздел 2. Основы графических построений.			84	
Тема 2.1. Редактирование векторной графики	Содержание учебного материала			
	1	Отличие векторной графики от растровой, особенности. Область применения. Достоинства и недостатки. Пакеты для работы с векторной графикой. Интерфейс пакета Adobe Illustrator. Представление о форматах файлов, открытии, сохранении, экспорте данных. Сокращения, языковые версии. Создание графических примитивов. Настройка монтажной области. Инструмент Перо, базовый принцип построения кривых Безье. Цветовая и объектная модели векторного изображения. Задание заливки. Замкнутый и разомкнутый контур. Усреднение и выравнивание опорных точек. Слои в векторном изображении. Группировка объектов внутри слоя. Закрепление слоя. Закрепление объекта или группы объектов. Инструменты трансформирования объекта в векторном изображении. Узоры, паттерны. Обтравочные маски. Разборка контура. Повышение точности работы. Компоновка и использование готовых деталей. Клонирование. Градиент. Иллюзия объема. Шрифты в векторной графике. Установка шрифтов. Разработка контура шрифта.		2

	Практические занятия		22		
	15	Отрисовка контура.	2		
	16	Выполнение силуэта и заливки без контура.	2		
	17	Создание карты	4		
	18	Построение орнамента поворотом.	2		
	19	Построение паттерна по схеме калейдоскопа.	2		
	20	Создание заливки паттерном фигурного объекта с использованием обтравочной маски.	2		
	21	Разработка дизайна кованного элемента.	4		
	22	Создание шрифтовой композиции	4		
	Самостоятельная работа обучающихся: завершение практических работ, поиск и анализ исходного графического материала, выполнение дополнительных заданий, самостоятельная работа с источниками.		8		
Тема 2.2. Подготовка к печати. Проект.	Содержание учебного материала				
	1	Форматы файлов для вывода на печать. Цветовые модели, разрешение файла.			2
	Практическое занятие		6		
	23	Разработка индивидуального проекта			
Самостоятельная работа обучающихся: сбор материала, разработка индивидуального итогового проекта		4			
Тема 2.3. Верстка в пакете Adobe InDesign	Содержание учебного материала				
	1	Создание и настройка документа. Добавление и удаление страниц. Форматы книги и наборной полосы. Традиции подбора параметров книжной страницы. Работа с текстом. Настройка, параметры, стили абзаца, перетекание текста. Вставка изображений. Понятие линковки. Настройка обтекания по блоку, по контуру, внутри контура. Шаблоны страниц. Автоматизация работы. Сохранение, экспорт, упаковка.			2
	Практические занятия		14		
	24	Подбор форматов страницы, печатной области и особенностей верстки печатных изданий.	2		
	25	Создание верстки многостраничного текста.	4		
	26	Создание верстки детской сказки с иллюстрациями.	4		
	27	Создание упакованного проекта и экспорт его в двух вариантах (печатном и интерактивном).	4		
	Самостоятельная работа обучающихся: завершение практических работ, поиск и анализ исходного графического материала, выполнение дополнительных заданий, самостоятельная работа с источниками.		6		

Тема 2.4. Подготовка к печати. Итоговый проект.	Содержание учебного материала			
	1	Форматы файлов для вывода на печать. Цветовые модели, разрешение файла. Требования к передаваемому на печать файлу. Сборка и упаковка. Форматы для дальнейшего редактирования. Проверка связей и существования связанных файлов. Практическая работа.		3
	Практическое занятие		6	
	28	Создание верстки каталога портфолио.		
Самостоятельная работа обучающихся: завершение практической работы, поиск и анализ исходного графического материала, выполнение дополнительных заданий, самостоятельная работа с источниками.		2		
Тема 2.5. Создание анимации в пакете Adobe Flash.	Содержание учебного материала			
	1	Понятие о векторной анимации. Отличие в рисовании во Flash. Time-line. Ключевой фрейм. Базовая анимация – положение, поворот, цвет, прозрачность, размер. Анимация по форме, вложенная друг в друга анимация. Публикация ролика.		2
	Практические занятия		12	
	29	Создание анимации геометрического примитива.	2	
	30	Создание анимации падения объекта, с поворотом и изменением прозрачности.	4	
	31	Создание мини-ролика	4	
	<i>Дифференцированный зачет</i>		2	
Самостоятельная работа обучающихся: завершение практических работ, поиск и анализ исходного графического материала, выполнение дополнительных заданий, самостоятельная работа с источниками.		4		
Всего			132	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация учебной дисциплины требует наличия учебного кабинета математики и информатики

Оборудование учебного кабинета: рабочее место преподавателя, рабочие места обучающихся, классная доска, проектор, проекторный экран.

Технические средства обучения: персональные компьютеры, комплект программного обеспечения, проектор, экран, звуковые колонки.

Информационно-коммуникативные средства: операционная система, файловый менеджер, мультимедиа проигрыватель, программа для просмотра статических изображений, редакторы векторной и растровой графики, редактор анимационной графики.

3.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы.

Основной источник:

1. Сергеева И.И., Музалевская А.А., Тарасова Н.В. информатика: учебник. – М.: ИД «ФОРУМ»: ИНФРА-М, 2008

Дополнительные источники:

1. Алешин, Л.И. Информационные технологии: Учебное пособие / Л.И. Алешин. - М.: Маркет ДС, 2011.
2. Гохберг, Г.С. Информационные технологии: Учебник для студентов среднего профессионального образования / Г.С. Гохберг, А.В. Зафиевский, А.А. Короткин. - М.: ИЦ Академия, 2013.
3. Информатика. Учебник для учреждений среднего профессионального образования/Михеева Е.В., Титова О.И. Михеева Е.В. М: «Академия», 2010г.
4. Сергеева И.И., Музалевская А.А., Тарасова Н.В. информатика: учебник. – М.: ИД «ФОРУМ»: ИНФРА-М, 2008

Интернет-ресурсы:

1. Справка и поддержка Adobe <http://helpx.adobe.com/ru/support.html>
2. Справка по Photoshop <http://helpx.adobe.com/ru/photoshop.html>
3. Справка по InDesign <http://helpx.adobe.com/ru/indesign.html>
4. Справка по Illustrator <http://helpx.adobe.com/content/help/ru/illustrator.html>
5. Справка Flash <http://helpx.adobe.com/ru/flash.html>

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

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

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
Уметь:	
использовать программное обеспечение в профессиональной деятельности	<i>Индивидуальный контроль, практические занятия, оценка</i>
применять компьютерные и телекоммуникационные средства	<i>Индивидуальный контроль, практические занятия, оценка</i>
Знать:	
состав, функций и возможности использования информационных и телекоммуникационных технологий в профессиональной деятельности	<i>Индивидуальный контроль, дифференцированный зачет, оценка</i>

Разработчик:

ГБПОУ Республики Марий Эл «Йошкар-Олинское художественное училище», преподаватель, Кожушная А.О.

Рецензенты:

БОУ СПО «Чебоксарское художественное училище (техникум)», преподаватель высшей квалификационной категории, Толстов Н.Ф.

ГБПОУ Республики Марий Эл «Йошкар-Олинское художественное училище», заместитель директора по УР, преподаватель высшей квалификационной категории, Бабушкина Н.М.