

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ КУЗБАССА

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ
«ЮРГИНСКИЙ ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»**

УТВЕРЖДАЮ

Заместитель директора по УПР


А. Решетка

«27» июля 20 20

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ
ПРОГРАММА
ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ
«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА И
ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН»**

2020 г.

Программа составлена в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом среднего профессионального образования по профессиональному стандарту по профессии Графический дизайнер, утвержден приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 года № 40н

СОСТАВИТЕЛЬ

Преподаватель дисциплин
профессионального цикла ГПОУ ЮТК

 Е.А. Коровко

РАССМОТРЕНО

На заседании ЦМК отделения ДиТ
Протокол № 1 от 01.09 2020г.

Председатель
ЦМК отделения ДиТ

 В.В. Решетка

Заведующий отделением ДиТ

03.11 2020г.

 Д.И. Ломака

Заведующий заочным отделением

03.11 2020г.

 О. А. Усова

Заместитель директора по НМР

03.11 2020г.

 И. Н. Данилова

СОДЕРЖАНИЕ

1	Паспорт программы.....	4
1.1	Нормативные основы разработки программы.....	4
1.2	Цели и задачи программы - требования к результатам освоения....	4
1.3	Объем программы.....	6
1.4	Требования к поступающим.....	7
2	Структура и содержание программы.....	8
2.1	Тематический план.....	8
2.2	Содержание обучения.....	9
3	Организационно - педагогические условия реализации программы	11
3.1	Требования к минимальному материально – техническому обеспечению.....	11
3.2	Общие требования к организации образовательного процесса.....	11
3.3	Кадровое обеспечение образовательного процесса.....	12
4	Формы аттестации и оценочные материалы.....	13
	Список использованных источников.....	14
	Приложение А - Перечень вопросов и заданий для промежуточной аттестации.....	15

1 ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

1.1 Нормативные основы разработки программы

Нормативной основой разработки программы выступают:

- Закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012г. № 273-ФЗ;
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 9 октября 2013 г. N 06-735 «О дополнительном профессиональном образовании» (Разъяснения о законодательном и нормативном правовом обеспечении дополнительного профессионального образования);
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 10 апреля 2014 г. N 06-381 «О направлении Методических рекомендаций по использованию дистанционных образовательных технологий при реализации дополнительных профессиональных образовательных программ».
- Профессиональный стандарт по профессии Графический дизайнер, утвержден приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 года № 40н
- СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03 «Гигиенические требования к персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы.».

1.2 Цели и задачи программы – требования к результатам освоения

Цель программы: достижение качественных умений использования графических редакторов векторной и растровой графики при создании цифровых изображений.

С целью овладения трудовыми функциями, обучающийся в ходе освоения дополнительной профессиональной программы должен:

уметь:

- Работать с проектным заданием на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
- Использовать компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
- Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации

знать:

- Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации

- Основные приемы и методы выполнения художественно-графических работ
- Основы художественного конструирования и технического моделирования
- Цветоделение, цветокоррекция, художественное ретуширование изображений в соответствии с характеристиками воспроизводящего оборудования
- Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации

1.3 Объем программы

Рекомендуемое количество часов на освоение программы:

- всего – 96 часов, в том числе:
- обязательная аудиторная учебная нагрузка обучающегося – 8 часов;
- практические занятия – 82 часа;
- экзамен – 6 часов.

Обучение по программе осуществляется в составе учебной группы. Форма обучения – очная.

Практические занятия и итоговая аттестация (квалификационный экзамен) проводятся очно по месту нахождения учебного заведения.

Документ об образовании, выдаваемый по итогам освоения программы – удостоверение о повышении квалификации.

1.4 Требования к поступающим

К освоению дополнительных профессиональных программ допускаются: лица, имеющие среднее профессиональное и (или) высшее образование; лица, получающие среднее профессиональное и (или) высшее образование.

Особые условия допуска к работе: наличие ПК или ноутбука;

Требования к физическому здоровью: Поступающие для обучения не должны иметь медицинских ограничений, регламентированных Перечнем медицинских противопоказаний Министерства здравоохранения Российской Федерации.

2 СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2.1 Тематический план

Наименования разделов программы	Всего часов (макс. учебная нагрузка и практики)	Объем времени, отведенный на освоение междисциплинарного курса (курсов)	
		Обязательная аудиторная учебная нагрузка обучающегося в т.ч. лабораторные работы и практические занятия	
Раздел 1. Графические редакторы:			
Тема 1.1. Введение в компьютерную графику	4	4	-
Тема 1.2 Векторный редактор Corel Draw	42	2	40
Тема 1.3 Растровый редактор Adobe Photoshop	44	2	42
Экзамен	6		
Всего:	96	8	82

2.2. Содержание обучения

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные и практические работы		Объем часов	Уровень освоения
1	2		3	4
Раздел 1. Графические редакторы			90	
Тема 1.1. Введение в компьютерную графику	Содержание учебного материала		4	2
	1	Техника безопасности. Основы работы с Mac OS	2	
	2	Графические редакторы. Векторная и растровая графика	2	
Тема 1.2 Векторный редактор Corel Draw	Содержание учебного материала		42	2
	1	Основы работы в Corel DRAW. Интерфейс, функции, настройки программы	2	
	Практические занятия		40	
	1	Создание и манипулирование простыми геометрическими объектами средствами	2	
	2	Создание сложных объектов, способы изменения формы.	4	
	3	Методы упорядочения и объединения объектов	4	
	4	Способы создания и редактирования кривых и узлов	8	
	5	Создание цветных изображений. Инструменты и виды заливки	2	
	6	Использование эффектов изображения	2	
	7	Работа с текстом в Corel DRAW	4	
	8	Отрисовка логотипов	4	
	9	Создание узора	4	
10	Трассировка изображений	2		
11	Разработка визитки	4		
Тема 1.3 Растровый редактор Adobe Photoshop	Содержание учебного материала		44	2
	1	Основы работы, интерфейс и настройка программы Adobe Photoshop.	2	
	Практические занятия		42	
		Рисование и обводка геометрических фигур	2	
		Работа со слоями, использование маски слоя	2	
		Работа с инструментами выделения, изучение способов	2	
		Работа с текстом в Adobe Photoshop	2	
	Формирование художественных эффектов текста	2 4		

	Работа с градиентом, создание узоров	4	
	Работа с инструментами рисования кисть, перо и карандаш	4	
	Работа с галереей фильтров	2	
	Использование инструментов коррекции изображения	2	
	Создание и сохранение пресетов	2	
	Ретуширование изображений	4	
	Создание рекламной полиграфии	4	
	Создание сувенирной продукции	4	
	Визуализация макетов	4	
Экзамен квалификационный		6	
		Всего	96

3 ОРГАНИЗАЦИОННО - ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

3.1 Требования к минимальному материально – техническому обеспечению

Реализация программы предполагает наличие:

- мастерской графического дизайна

Оборудование мастерской и рабочих мест:

Основное оборудование

- Рабочее место преподавателя: персональный компьютер – рабочее место с лицензионным программным обеспечением, комплект оборудования для подключения к сети «Интернет», программное обеспечение Corel Draw и Adobe Photoshop.
- Рабочие места обучающихся, оснащенные компьютерами с доступом к сети «Интернет» и предназначенные для работы в электронной образовательной среде, графическими планшетами, программным обеспечением Corel Draw и Adobe Photoshop.
- Интерактивная доска.
- МФУ.
- Комплект учебно-методической документации.

Вспомогательное оборудование

- Технические справочники и инструкции.
- Наглядные пособия.
- Аптечка первой медицинской помощи.
- Огнетушитель углекислотный ОУ-1.

3.2 Общие требования к организации образовательного процесса

Изучению профессионального цикла предшествует общепрофессиональный цикл, состоящий из тем: Введение в компьютерную графику, Векторный редактор Corel Draw, Растровый редактор Adobe Photoshop.

Практические занятия рекомендуется проводить в мастерских, в группах по 12 человек.

В процессе обучения с обучающимися проводятся консультации, которые могут проводиться как со всей группой, так и индивидуально.

3.3 Кадровое обеспечение образовательного процесса

Требования к квалификации педагогических кадров, обеспечивающих обучение по программе и руководство практикой: наличие высшего профильного или высшего педагогического образования.

4 ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Формой итоговой аттестации является квалификационный экзамен, включающий в себя практическую квалификационную работу и проверку теоретических знаний в пределах квалификационных требований.

Вопросы для аттестации приведены в приложении А.

Оценка теоретического курса осуществляется с использованием следующих форм и методов контроля:

- Оценка письменного или устного опроса
- Оценка на практических и лабораторных занятиях
- Оценка тестирования.

Тестовые задания представлены в приложении Б.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

Основная:

1. Ёлочкин М.Е. и др. Дизайн-проектирование (композиция, макетирование, современные концепции в искусстве). - М.: ОИЦ «Академия», 2018. – 160 с
2. Ёлочкин М.Е. и др. Основы проектной и компьютерной графики. - М.: ОИЦ «Академия», 2019. – 160 с

Интернет – ресурсы:

1. Фотошоп-Мастер: [сайт]. – URL: <https://Photoshop-master.ru/> свободный. – Загл. с экрана.
2. Уроки Фотошоп: [сайт]. – URL: <https://photoshop.demiart.ru/> свободный. – Загл. с экрана.
3. Дизайнерский софт (Уроки Corel Draw): [сайт]. – URL: <https://stylingsoft.com/graficheskij-redaktor/coreldraw/uroki-coreldraw> свободный. – Загл. с экрана.

ПРИЛОЖЕНИЕ А

Перечень вопросов и заданий для аттестации

Вопросы:

1. Виды компьютерной графики, основные характеристики.
2. Растровая графика, средства работы.
3. Векторная графика, средства работы.
4. Изложите основные сведения о цветовой модели RGB.
5. Изложите основные сведения о цветовой модели CMYK.
6. Графические редакторы: понятие, виды, функции.
7. Форматы файлов хранения изображений.
8. Основы работы с программой, интерфейс и основные функции программы Corel draw.
9. Corel Draw. Создание и редактирование кривых и прямых линий
10. Corel Draw. Создание и редактирование объектов с помощью логических операций (объединение, пересечение, вычитание и т.п.);
11. Corel Draw. Создание заливок и управление прозрачностью объекта
12. Corel Draw. Заливки и абрисы
13. Adobe PhotoShop. Выделение объектов по маске
14. Adobe PhotoShop. Выделение объектов стандартными фигурами и инструментом лассо
15. Adobe PhotoShop. Ретуширование изображений
16. Основы работы, интерфейс программы, программные средства Adobe Photoshop.

Типовые задачи:

1. Создайте в векторном редакторе логотип для компании «Пираньи. Бизнес академия Z»
2. Создайте в векторном редакторе логотип для семейного кафе «Компот».
3. Создайте в векторном редакторе логотип для спортивного комплекса «Олимп».
4. Создайте в векторном редакторе логотип для строительной компании «Скема»
5. Разработать визитку в графическом редакторе Corel draw.
6. Создать паттерн по образцу в графическом редакторе Corel draw.
7. Отрисовать рисунок по образцу в графическом редакторе Corel draw.
8. Создайте векторное изображение, выбрав за основу растровое изображение.
9. Напишите в растровом редакторе свое имя и оформите его используя приемы полученные на практических занятиях.
10. Используя растровый редактор, создайте коллаж на тему «Я в Париже»
11. Создать плакат по образцу в программе Adobe Photoshop.
12. Отретушировать предложенное фото в программе Adobe Photoshop.
13. Отредактировать изображение с помощью фотомонтажа в программе Adobe Photoshop.