

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
учебной дисциплины
ДУД.02 ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ

СОДЕРЖАНИЕ

- 1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

2. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Область применения программы

Рабочая программа является частью программы подготовки квалифицированных рабочих, служащих в соответствии с ФГОС 43.01.09 Повар, кондитер.

2.2. Место дисциплины в структуре

дисциплина относится к общеобразовательному циклу и является дисциплиной по выбору.

2.3. Цели и задачи дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины

Цель дисциплины – научить обучающихся эффективно и осмысленно использовать компьютер в своей дальнейшей профессиональной деятельности, научить учащихся пользоваться универсальными графическими редакторами, а также овладеть новейшими информационными технологиями в работе с графической информацией и мультимедийными средствами.

Основной задачей дисциплины является знакомство обучающихся с основными понятиями компьютерной графики, формирование навыков обработки графической информации посредством современных компьютерных технологий, расширение кругозора, развитие пространственного воображения, логического мышления, творческого подхода в своей дальнейшей работе.

Компьютерная графика – новый перспективный вид изобразительного искусства. Компьютер – инструмент, в котором заложены различные способы работы с художественным материалом.

При разработке программы учитывались следующие аспекты:

- различный уровень подготовки учащихся к использованию компьютерной техники, различные навыки работы;
- специфические возможности и особенности компьютерных программ;
- учебный материал планировался: от простого к более сложному, от использования простых наглядных этапов, к более сложным, которые требуют поэтапного рассмотрения.
- соблюдение общепринятых дидактических принципов – систематичность и последовательность, наглядность и доступность в обучении.

Преподавание дисциплины имеет практическую направленность, и проводится в тесной взаимосвязи с другими общепрофессиональными и профессиональными учебными циклами. Использование междисциплинарных связей обеспечивает преемственность изучения материала, исключает дублирование и позволяет рационально распределять время. При изложении материала соблюдена единая терминология и обозначение, соответствующие действующим стандартам.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

- вникнуть в понятие «компьютерная графика»;
- иметь представление о принципах и основах обработки графической информации;
- изучить классификацию компьютерной графики относительно различных признаков;

- освоить возможности и основные приемы работы с графическими объектами;
- освоить операции, производимые над графическими объектами в векторной и растровой графике;
- выделить систему команд наиболее характерных для работы в среде графических редакторов.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь:

- создавать, загружать и сохранять графические изображения;
- печатать графические изображения;
- использовать текстовую информацию в графическом редакторе;
- редактировать детали изображения.
- выполнять основные манипуляции (редактирование, удаление, перемещение, копирование фрагментов изображения);
- управлять атрибутами изображения;
- эффективно использовать текстовые и графические редакторы при решении задач в сфере профессиональной деятельности;
- применять средства компьютерной графики в процессе дизайнерского проектирования.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать:

- типы графических изображений;
- форматы графических файлов;
- возможности современных графических редакторов векторной и растровой графики;
- основы работы с графическими редакторами векторной и растровой графики;
- технологию работы с графической информацией;
- технику создания различных изображений (документов, таблиц, рисунков);
- технику создания различных графических изображений с помощью специальных программных средств;
- особенности графики и макетирования на разных стадиях проектирования;
- технические и программные средства компьютерной графики.

2.4. Рекомендуемое количество часов на освоение программы дисциплины:

максимальной учебной нагрузки обучающегося – 36 часов, включая:

- обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося – 36 часа.

3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной деятельности	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	36
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	36
Дифференцированный зачет	

3.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные и практические работы, самостоятельные работы учащихся, курсовая работа (проект) (если предусмотрена)	Объем часов (обязательной и вариативной части)
1	2	3
Введение	Компьютерная графика и дизайн на современном этапе развития мультимедийных технологий.	1
Раздел 1. Теоретико-прикладные аспекты компьютерной графики		6
Тема 1.1. Основы компьютерной графики	Содержание учебного материала	6
	1. Определение и основные задачи компьютерной графики. История развития компьютерной графики. Аппаратное обеспечение компьютерной графики. Области применения компьютерной графики.	1
	2. Цвет в компьютерной графике. Аддитивная цветовая модель. Субтрактивная цветовая модель.	1
	3. Векторные графические редакторы.	2
	4. Растровые графические редакторы.	2
Раздел 2. Виды компьютерной графики		10
Тема 2.1. Векторная графика	Содержание учебного материала	3
	1. Векторная графика, общие сведения. Элементы (объекты) векторной графики.	1
	2. Применение векторной графики.	1
	3. Векторная графика в Интернете.	1
Тема 2.2. Растровая графика	Содержание учебного материала	3
	1. Виды компьютерной графики. Растровая, векторная и фрактальная графика.	1
	2. Растровое представление изображений.	1
	3. Средства работы с растровыми изображениями (сканер, цифровая видеокамера и др.).	1
Тема 2.3. Фрактальная графика. Понятие фрактала	Содержание учебного материала	4
	1. Понятие фрактала и история появления фрактальной графики.	1
	2. Геометрические фракталы. Алгебраические фракталы.	1
	3. Трехмерная графика. Основные понятия трехмерной графики.	1

	4.	Программные средства обработки трехмерной графики.	1
Раздел 3. Технология обработки графической информации			10
		Содержание учебного материала	6
Тема 3.1. Графика в офисных приложениях	1.	Создание изображений в графических редакторах, входящем в состав офисных приложений.	2
	2.	Векторная и растровая графика. Деловая графика.	2
	3.	Создание готовых фигур, графиков, диаграмм, объектов SmartArt, WordArt.	2
		Содержание учебного материала	4
Тема 3.2. Компьютерные презентации с использованием мультимедиа технологий	1.	Компьютерные презентации.	1
	2.	Создание презентации с помощью PowerPoint.	1
	3.	Компьютерные презентации с использованием мультимедиа технологии. Рисунки и графические примитивы на слайдах. Анимация в презентации.	1
	4.	Интерактивная презентация: переходы между слайдами, демонстрация презентации.	1
Раздел 4. Работа в среде векторных и растровых графических редакторах			8
		Содержание учебного материала	2
Тема 4.1. Векторный графический редактор Corel Draw	1.	Графический редактор Corel Draw. Особенности векторного графического редактора Corel Draw. Структура окна, панель инструментов.	1
	2.	Основные приёмы работы в среде векторного редактора Corel Draw.	1
		Содержание учебного материала	6
Тема 4.2. Растровый графический редактор Adobe Photoshop	1.	Графический редактор Adobe Photoshop. Особенности растрового графического редактора Adobe Photoshop. Структура окна, панель инструментов.	1
	2.	Основные приёмы работы в среде растрового редактора Adobe Photoshop.	1
	2.	Выполнить творческую работу – создание визитной карточки.	4
		Дифференцированный зачет	1
Всего			36

4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация программы модуля предполагает наличие учебных кабинетов: информатики и ИКТ.

Оборудование учебного кабинета и рабочих мест кабинета информационно-коммуникационных и мультимедийных технологий:

- автоматизированное рабочее место преподавателя,
- рабочие места обучающихся,
- комплект учебно-методической документации на каждого обучающегося,
- электронные учебники, электронные видеоматериалы (в соответствии с паспортом кабинета),
- комплекты плакатов.

Технические средства обучения:

- компьютеры;
- лицензионное программное обеспечение;
- свободное программное обеспечение;
- лазерный принтер;
- сканер;
- мультимедийный проектор;
- подключение к глобальной сети Интернет.

4.2. Информационное обеспечение обучения. Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Основные источники:

1. Жилко, Е. П. Информатика. Часть 1: учебное пособие для СПО / Е. П. Жилко, Л. Н. Титова, Э. И. Дямина. — Саратов, Москва: Профобразование, Ай Пи Ар Медиа, 2020. — 182 с. — ISBN 978-5-4488-0873-9, 978-5-4497-0637-9. — Текст: электронный // Электронный ресурс цифровой образовательной среды СПО PROФобразование: [сайт]. — URL: <https://profspo.ru/books/97411> — Режим доступа: для авторизир. Пользователей
2. Гальченко, Г. А. Информатика для колледжей: учебное пособие. Общеобразовательная подготовка / Г. А. Гальченко, О. Н. Дроздова. — Ростов-на-Дону: Феникс, 2017. — 382 с. — ISBN 978-5-222-27454-5. — Текст: электронный // Электронный ресурс цифровой образовательной среды СПО PROФобразование: [сайт]. — URL: <https://profspo.ru/books/59322> — Режим доступа: для авторизир. Пользователей
3. Цветкова, А. В. Информатика и информационные технологии: учебное пособие для СПО / А. В. Цветкова. — Саратов: Научная книга, 2019. — 190 с. — ISBN 978-5-9758-1891-1. — Текст: электронный // Электронный ресурс

цифровой образовательной среды СПО PROФобразование: [сайт]. — URL: <https://profspo.ru/books/87074> — Режим доступа: для авторизир. Пользователей

4. Цветкова, М. С. Информатика: учебник для студентов учреждений среднего профессионального образования / М. С. Цветкова, И. Ю. Хлобыстова. - 7 — изд., стер. - Москва: ИЦ Академия, 2021. - 352 с. - ISBN 978-5-4468-9973-9.
5. Цветкова, М. С. Информатика: учебник для студентов учреждений среднего профессионального образования / М. С. Цветкова, И. Ю. Хлобыстова. - 7 — изд., стер. - Москва: ИЦ Академия, 2021. - 352 с. - ISBN 978-5-4468-9973-9. - Текст: электронный: //Электронно-библиотечная система Академия: [сайт]. — URL: <https://academia-moscow.ru/catalogue>

Интернет источники:

Сайты журналов	1. Компьютерная графика и мультимедиа. Сетевой журнал. Режим доступа: http://cgm.computergraphics.ru/
Образовательные сайты	1. Сайт компании Corel, разработчика программы. Режим доступа: www.corel.com 2. Компьютерная графика. Режим доступа: http://www.photoshop-master.ru 3. Уроки Photoshop. Режим доступа: http://www.photoshop.demiart.ru 4. Информационный ресурс по компьютерной графике и анимации. Режим доступа: http://www.render.ru 5. Векторная и растровая графика. Режим доступа: http://www.grafika-online.com 6. Компьютерная графика. Режим доступа: http://www.arttower.ru
Порталы	1. Информационно-коммуникационные технологии в образовании Режим доступа: http://www.ict.edu.ru

5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ

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

Оценка качества освоения учебной программы включает текущий контроль успеваемости, промежуточную аттестацию по итогам усвоения дисциплины.

Текущий контроль проводится в форме: письменной контрольной работы, тестирования, индивидуальные и фронтальные опросы.

Промежуточная аттестация проводится в форме дифференцированного зачёта.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Коды формируемых профессиональных и общих компетенций	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
<p>В результате освоения учебной дисциплины «Основы компьютерной графики» обучающийся должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – создавать, загружать и сохранять графические изображения; – печатать графические изображения; – использовать текстовую информацию в графическом редакторе; – редактировать детали изображения. – выполнять основные манипуляции (редактирование, удаление, перемещение, копирование фрагментов изображения); – управлять атрибутами изображения; – эффективно использовать текстовые и графические редакторы при решении задач в сфере профессиональной деятельности; – применять средства компьютерной графики в процессе дизайнерского проектирования. 	ОК.1 – ОК.11	<ul style="list-style-type: none"> – оценка устного опроса; – оценка отчетов по лабораторным и практическим работам; – наблюдение и оценка деятельности в процессе выполнения лабораторных и практических работ; – демонстрация навыка самоконтроля.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Коды формируемых профессиональных и общих компетенций	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
<p>В результате освоения учебной дисциплины «Основы компьютерной графики» обучающийся должен знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – создавать, загружать и сохранять графические изображения; – печатать графические 	ОК.01 – ОК.11	<ul style="list-style-type: none"> – оценка результатов тестирования; – оценка результатов собеседования; – оценка решения ситуационных профессиональных задач;

<p>изображения;</p> <ul style="list-style-type: none"> – использовать текстовую информацию в графическом редакторе; – редактировать детали изображения; – выполнять основные манипуляции (редактирование, удаление, перемещение, копирование фрагментов изображения); – управлять атрибутами изображения; – эффективно использовать текстовые и графические редакторы при решении задач в сфере профессиональной деятельности; – применять средства компьютерной графики в процессе дизайнерского проектирования. 		<ul style="list-style-type: none"> – оценка ответов на зачете.
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	-------------------------------------------------------------------------------

<p align="center">Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные отраслевыми требованиями к деловым качествам личности</p>	
Демонстрирующий умение эффективно взаимодействовать в команде, вести диалог, в том числе с использованием средств коммуникации	ЛР 13
Демонстрирующий готовность и способность к образованию, в том числе самообразованию, на протяжении всей жизни; сознательное отношение к непрерывному образованию как условию успешной профессиональной и общественной деятельности.	ЛР 15