

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ САРАТОВСКОЙ ОБЛАСТИ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ САРАТОВСКОЙ ОБЛАСТИ
«САРАТОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»**

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОП.17 Графический дизайн и мультимедиа

09.02.07 Информационные системы и программирование

Саратов, 2023 г.

Рабочая программа учебной дисциплины является частью основной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по специальности **09.02.07 Информационные системы и программирование**, входящей в укрупнённую группу специальностей **09.00.00 Информатика и вычислительная техника**.

УТВЕРЖДАЮ

зам. директора по учебно-методической работе
ГАПОУ СО «Саратовский политехнический
колледж»

«___» _____ 2023г.

_____/Ю.Г. Мызрова /

СОГЛАСОВАНО

на заседании цикловой методической комиссии
специальных дисциплин 09.00.00 Информатика и
вычислительная техника

Протокол № 10, дата «28» августа 2023 г.

Председатель ЦМК _____/ Чернецова Л.Г./

Составитель:

Варнакова Н.В. мастер производственного обучения, преподаватель спецдисциплин ГАПОУ
СО «Саратовский политехнический колледж»

СОДЕРЖАНИЕ

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	4
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	4
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	9
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	10

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОП.17 «Графический дизайн и мультимедиа»

1.1. Область применения примерной программы

Дисциплина ОП.17 «Графический дизайн и мультимедиа» является одной из изучаемых дисциплин при подготовке специалистов технического профиля.

Примерная программа учебной дисциплины является частью примерной основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности (специальностям) 09.02.07 «Информационные системы и программирование»

1.2. Место учебной дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы:

Учебная дисциплина ОП.17 «Графический дизайн и мультимедиа» относится к обще профессиональным дисциплинам (ОП)

Дисциплина формирует базовые знания, необходимые для успешного освоения обще профессиональных дисциплин и профессиональных модулей учебного плана, так как все они предполагают использование современных технических средств и программного обеспечения, что, безусловно, необходимо для подготовки квалифицированных специалистов.

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

Целью освоения дисциплины ОП.17 «Графический дизайн и мультимедиа» является изучение современных технических средств и программного обеспечения, используемого при решении задач юридического профиля.

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен *уметь*:

- Использовать и размещать элементы графики в хорошо сбалансированной композиции;
- Планировать и аргументировать концепт дизайна имиджевой продукции;
- Конвертировать изображения из одной цветовой модели в другую, используя цвет ICC профиля, использовать RGB, CMYK и плашечные цвета

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен *знать*:

- принципы эстетического и творческого дизайна;
- общие требования для сохранения, печати и технические стандарты для изготовления продукции

1.4. Рекомендуемое количество часов на освоение примерной программы учебной дисциплины:

максимальной учебной нагрузки обучающегося ___58___ часов, в том числе:
обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося _54_ часов
теоретическое обучение – 18 часов
практическое обучение – 36 часов
самостоятельная работа – 4 часа

2. СТРУКТУРА И ПРИМЕРНОЕ СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ОП.17 «Графический дизайн и мультимедиа»

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	58
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	54
в том числе:	
лекции	18
практические работы	36
Самостоятельная работа обучающегося (всего)	4
в том числе:	
<i>Подготовка к аудиторным занятиям, изучение литературы по заданным темам, оформление рефератов, подготовка докладов.</i>	
Итоговая аттестация в форме дифференцированного зачета	

2.2.Примерный тематический план и содержание учебной дисциплины ОП.14 ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа (проект) (если предусмотрены)	Объем часов	Уровень освоения
1	2	3	4
Раздел 1.	Основы композиции и компьютерного дизайна	32	
Тема 1. Компьютерная графика	1 Понятие графического дизайна. Основы композиции и дизайна	2	1, 2
	Цветоделение. Воздействие цветовых гамм на человека	2	1, 2
	Основы компьютерной графики. Цветовые модели: CMYK, RGB, Pantone	2	1, 2
	Программное обеспечение для обработки компьютерной графики.	2	1, 2
Тема 2. Фирменный стиль. Элементы брендбука	1 Понятие брендбука. Основные элементы брендбука	2	1, 2
	Логотип. Правила поведения логотипа.	4	1, 2
	Имиджевая продукция. Классификация имиджевой продукции	2	1, 2
	Типографика и айдентика	2	1, 2
	Технология обработки изображений: возможности палитры инструментов, работа с масками объектов, работа со слоями.	4	1, 2
	Создание элементов корпоративной продукции	2	1, 2
	Макетирование и оформление брендбука	2	1, 2
Тема 3. Информационный дизайн	Понятие рекламной продукции. Классификация.	2	1, 2
	Создание элементов рекламной продукции	2	1, 2
	Создание многостраничной продукции	2	1, 2
	Технология обработки изображений. Фотография как неотъемлемый элемент дизайна	2	1, 2
		8	
Тема 4.	Общие требования для печати и технические стандарты для изготовления продукции.	2	1, 2
	Технические параметры создания продукта	2	1, 2

Технические требования и параметры, предъявляемые к печатной продукции		Технические параметры сохранения продукта		
Раздел 2. Бренд, ребрендинг. Правила		Понятие бренда. Понятие ребрендинга. Маркетинговые стратегии в ребрендинге. Концепция фирменного стиля и бренда. Разработка концепции. Гарнитуры. Шрифтовое оформление. Типографика бренда. Правила верстки брендбука. Тоновая и цветовая коррекция. Коррекция по цветовым каналам.		
оформление брендбука		Дизайн упаковки. Развертка упаковки и технические параметры упаковки Технические стандарты для изготовления печатной продукции. Презентация брендбука Подведение итогов. Обобщение пройденного материала		

Для характеристики уровня освоения учебного материала используются следующие обозначения:

1. – ознакомительный (узнавание ранее изученных объектов, свойств);
2. – репродуктивный (выполнение деятельности по образцу, инструкции или под руководством)
3. – продуктивный (планирование и самостоятельное выполнение деятельности, решение проблемных задач)

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация учебной дисциплины требует наличия лаборатории компьютерно-инфокоммуникационных систем

Оборудование лаборатории компьютерно-инфокоммуникационных систем:

1. Автоматизированные рабочие места для студентов по количеству посадочных мест (в т.ч. 1 рабочее место преподавателя),
2. Принтер,
3. Телевизор,
4. Сетевое оборудование

Учебно-наглядные пособия – *учебная литература, презентации, задания к лабораторным работам*

3.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Основные источники:

1. Тозик В.Т. Компьютерная графика и дизайн, учебник, рекомендовано государственным учреждением «Федеральный институт развития образования». Учебник для студентов учреждения среднего профессионального образования. Изд-во «Академия», 2018, 208с.

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

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

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен <i>уметь</i>: <u>Студент должен знать</u> • принципы эстетического и творческого дизайна; • общие требования для сохранения, печати и технические стандарты для изготовления продукции ; Студент обязан уметь: • Использовать и размещать элементы графики в хорошо сбалансированной композиции; • Планировать и аргументировать концепт дизайна и миджевой продукции; • Конвертировать изображения из одной цветовой модели в другую, используя цвет ICC профиля, использовать RGB, CMYK и плашечные цвета	Промежуточное тестирование Защита лабораторных работ Работа по карточкам, Опрос Подготовка докладов/рефератов Подготовка презентаций