

Приложениеб

к ОПОП-П по профессии

54.01.20 Графический дизайнер

код и наименование профессии/специальности

Дополнительный профессиональный блок

по запросу работодателя

ООО «ДелоМир»

наименование организации-работодателя

ГБПОУ «Тверской промышленно-экономический колледж»

ГБПОУ "Тверской колледж сервиса и туризма"

наименование образовательной организации

2023 г.

Содержание

Раздел 1. Матрица компетенций выпускника (профессиональных и корпоративных компетенций), формируемых по запросу работодателя

Раздел 2. Планируемые результаты освоения дополнительного профессионального блока

Раздел 3. Структура дополнительного профессионального блока

3.1. Учебный план

3.2. План обучения на предприятии с учетом специфики требований конкретного производства

3.3. Рабочая программа профессионального модуля

3.4. Рабочая программа учебной дисциплины

РАЗДЕЛ I. МАТРИЦА КОМПЕТЕНЦИЙ ВЫПУСКНИКА (ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ И КОРПОРАТИВНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ), ФОРМИРУЕМЫХ ПО ЗАПРОСУ РАБОТОДАТЕЛЯ

1. Матрица компетенций выпускника (далее – МК) с учетом единого подхода подготовки рабочих кадров представляет собой совокупность взаимосвязанных между собой общих и профессиональных компетенций, определенных ФГОС СПО, а также требований профессиональных стандартов (далее – ПС) или единых квалификационных справочников при отсутствии ПС и запросов организации-работодателя к квалификации специалиста, которые должны быть сформированы у обучающегося по завершении освоения ОПОП.

2. МК разработана для профессии **54.01.20 Графический дизайнер** как результат освоения ОПОП, соответствующий требованиям запросам организаций, действующих в реальном секторе экономики.

3. МК включает в себя профессиональную и надпрофессиональную части.

4. Профессиональная часть МК представляет собой матрицу профессиональных компетенций выпускника, формируемых при освоении видов деятельности по запросу работодателя, и трудовых функций действующих профессиональных стандартов или иных документов.

5. Надпрофессиональная часть МК представляет собой интеграцию ОК, заявленных ФГОС СПО, и заявляемых организацией-работодателем обобщенных поведенческих моделей специалиста на рабочем месте (корпоративная культура).

6. Краткое описание и характеристика показателей сформированности корпоративных компетенций приведены в приложении к модели компетенций.

7. МК позволяет конструировать при помощи цифрового конструктора компетенций образовательные программы подготовки квалифицированных специалистов, рабочих и служащих, наиболее востребованных на региональном рынке труда в конкретном секторе экономики под запрос конкретных предприятий.

**Профессиональная часть матрицы компетенций выпускника
по запросу работодателя**

Трудовые функции в соответствии с профессиональными стандартами (или иными нормативными документами)		Дополнительные виды деятельности, сформированные по запросу работодателя(ей)	
		Оформление приложений, лендингов и сайтов	
ПС 11.013Графический дизайнер			
ОТФ С Разработка систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	ТФ С/01.7	ПК5.1	
	ТФ С/02.7	ПК5.2	
	ТФ С/03.7	ПК5.3	
	ТФ С/04.7	ПК5.4	

**Надпрофессиональная часть матрицы компетенций выпускника
по запросу работодателя**

Корпоративные компетенции	Требуемый показатель выраженности корпоративной компетенции			Реализуемые общие компетенции согласно ФГОС СПО
	Уровень ограниченной компетенции	Уровень базовый	Уровень мастерства	
КК 01. Планирование и организация деятельности	–	–	+	ОК 02
КК 02. Ориентация на результат	–	–	+	ОК 03
КК 03. Креативность и способность искать нестандартные решения	–	+	+	ОК 09 ОК 10
КК 04. Клиентоориентированность	–	+	+	ОК 01 ОК 05 ОК 06
КК.05. Коммуникативность	–	+	+	ОК 01 ОК 05
КК 06. Командность	–	+	+	ОК 04 ОК 06

Характеристика корпоративных компетенций

Корпоративные компетенции	Характеристика
КК 01. Планирование и организация деятельности	Эффективно планирует свою деятельность: декомпозирует задачи на подзадачи, планирует этапы выполнения, расставляет приоритеты по принципу важно/срочно, самостоятельно рассчитывает и использует необходимые ресурсы, самостоятельно ориентируется в соотношении (процент) резервов и затрат.
КК 02. Ориентация на результат	Ставит перед собой сложные цели, определяет количественные и качественные критерии успеха, формирует четкий образ результата (ключевой показатель эффективности). Сталкиваясь со сложностями и препятствиями, предлагает свои варианты решения и осуществляет их. Выполняет принятые на себя обязательства в срок и в полном объеме. Самостоятельно оценивает результат своей работы, видит достоинства и недостатки (предлагает способы их устранения в будущем), берет на себя ответственность за достигнутые показатели. Находит возможности улучшить полученный результат в дальнейшем.
КК 03. Креативность и способность искать нестандартные решения	Активно формулирует и предлагает новые решения, не боится критики; работает в режиме мозгового штурма; ищет новую информацию; избегает стереотипов; использует возможности для обучения
КК 04. Клиентоориентированность	Организует и ведет поиск новых клиентов, поддерживает долгосрочные отношения с ними, реализует навыки общения
КК.05. Коммуникативность	Умеет общаться на рабочие темы по делу, конструктивно и результативно; способен к позитивному общению, поддержанию контакта с руководством, подчиненными, коллегами. Имеет развитую речь, вербальную культуру; способность поддерживать отношения с партнерами по бизнесу. Умеет регулировать деловые конфликты
КК 06. Командность	Имеет представление об основных обязанностях других сотрудников подразделения и позитивные деловые отношения с коллегами. Стремится к взаимопомощи, взаимоподдержке и взаимопониманию с коллегами. Способен согласованно выполнять общие задачи

Требуемый показатель выраженности корпоративной компетенции

Критерии выраженности	Уровень
<p>Все обязанности выполнены в полной мере. Многие результаты превосходят запланированные, достижения выходят за рамки непосредственных обязанностей. Все ключевые компетенции, профессионально-технические знания и навыки, необходимые для конкретной должности, развиты в достаточной степени или на уровне выше требуемого. Работник справился с внештатными ситуациями и достиг результатов, даже несмотря на возникшие незапланированные трудности. Проявляет необходимое поведение в нестандартных ситуациях повышенной сложности, передает знания другим.</p>	Уровень мастерства
<p>Выполнены основные обязанности. Результаты в основном соответствуют запланированным. Некоторые задачи выполнены не в полном объеме. Отдельные компетенции, профессионально-технические знания и навыки, необходимые на занимаемой работником должности, требуют развития. Поведение соответствует требованиям должности.</p>	Уровень базовый
<p>Работник выполняет свои ключевые обязанности лишь частично. Некоторые задачи не выполнены. Компетенции, профессионально-технические знания и навыки, необходимые для данной должности, развиты слабо. Есть конкретные промахи, которые можно четко сформулировать. В поведении слабо выражены корпоративные компетенции.</p>	Уровень ограниченной компетентности

РАЗДЕЛ 2. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО БЛОКА

2.1. Профессиональные компетенции

Виды деятельности	Код и наименование компетенции	Код	Показатели освоения компетенции
ВД. 5Оформление приложений, лендингов и сайтов	ПК 5.1. Проектирование и дизайн интерфейса	Н5.1.01	Практический опыт: разработки технического задания согласно требованиям заказчика
		У 5.1.01	Умения: разрабатывать концепцию проекта;
		У 5.1.02.	находить художественные специфические средства, новые образные решения для каждой творческой задачи;
		У 5.1.03	выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта;
		У 5.1.04	владеть классическими изобразительными и техническими приемами, материалами и средствами проектной графики и макетирования
		З 5.1.01.	Знания: современные тенденции в области дизайна;
		З 5.1.02.	теоретические основы композиционного построения в графическом и объемнопространственном дизайне
	ПК 5.2. Создание эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации	Н 5.2.01	Практический опыт: проведения предпроектного анализа для разработки дизайн-проектов
		У 5.2.01.	Умения: проводить предпроектный анализ; выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта;
		У 5.2.02	создавать целостную композицию на плоскости, применяя известные способы построения;
		У 5.2.03	использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм;

	У 5.2.04	создавать цветовое единство в композиции по законам колористики;
	У 5.2.05	изображать человека и окружающую предметно-пространственную среду средствами рисунка и живописи;
	У 5.2.06	проводить работу по целевому сбору, анализу исходных данных, подготовительного материала, выполнять необходимые предпроектные исследования;
	У 5.2.07	владеть основными принципами, методами и приемами работы над дизайн-проектом;
	З 5.2.01.	Знания: законы создания колористики;
	З 5.2.02.	закономерности построения художественной формы и особенности ее восприятия;
	З 5.2.03.	законы формообразования; систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику);
	З 5.2.04.	преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию);
	З 5.2.05	принципы и методы эргономики
ПК 5.3. Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации	Н 5.3.01	Практический опыт: осуществления процесса дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ
	У 5.3.01.	Умения: использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла;
	У 5.3.02.	осуществлять процесс дизайн-проектирования; разрабатывать техническое задание на дизайнерскую продукцию с учетом современных тенденций в области дизайна;
	У 5.3.03.	осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учётом эргономических показателей

	З 5.3.01	Знания: систематизация компьютерных программ для осуществления процесса дизайнерского проектирования
ПК 5.4. Проектирование взаимодействия пользователя с системой	Н 5.4.01	Практический опыт: проведения расчётов технико-экономического обоснования предлагаемого проекта
	У 5.4.01	Умения: производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования
	З 5.4.01	Знания: методика расчёта технико-экономических показателей дизайнерского проекта

РАЗДЕЛ 3. СТРУКТУРА ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО БЛОКА

3.1. Учебный план по программе подготовки квалифицированных рабочих, служащих

Индекс	Наименование	Всего, ак.ч.	В т.ч. в форме практической подготовки	Рекомендуемый курс обучения
1	2	3	4	5
ДПБ	Дополнительный профессиональный блок ООО «ДелоМир»	354	306	
	Общепрофессиональный цикл	82	74	1
ОП.08	Информационное обеспечение профессиональной деятельности	82	74	1
	Профессиональный цикл			
ПМ.05	Оформление приложений, лендингов и сайтов	272	232	2
МДК.05.01	Верстка и дизайн брошюр	68	48	2
МДК.05.02	3D-моделирование	48	38	2
МДК.05.03	Разработка сайтов	48	38	2
УП.05	Учебная практика	36	36	2
ПП0.5	Производственная практика	72	72	2
Итого:		354	306	

3.2. План обучения на предприятии с учетом специфики требований конкретного производства

№ п/п	Содержание практической подготовки (виды работ)	ПМ		Длительность обучения (в часах)	Семестр обучения	Наименование рабочего места	Ответственный от предприятия (при необходимости)
		Код	Наименование				
1. 2.	Поэтапное создание 3D-проекта Подготовка докладов и создание презентаций по проделанному проекту.	ПМ.05	Оформление приложений, лендингов и сайтов	36	4	Лаборатория «Графический дизайн»	
1. 2. 3. 4.	Выполнение тематических векторных рисунков (плакат, коллаж, визитка, баннер). Создание брошюры в векторном графическом редакторе. Создание Web-сайта по заданной тематике: Тестирование, обзор и запуск.	ПМ.05	Оформление приложений, лендингов и сайтов	72	4	ООО «ДелоМир»	

3.3. Рабочая программа профессионального модуля

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

«ПМ.05 Оформление приложений, лендингов и сайтов»

Дополнительный профессиональный блок/Профессиональный цикл

2023 г.

СОДЕРЖАНИЕ

**1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**

**2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**

**3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО
МОДУЛЯ**

**4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ

ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

ПМ.05 Оформление приложений, лендингов и сайтов

1.1. Цель и планируемые результаты освоения профессионального модуля

В результате изучения профессионального модуля обучающийся должен освоить вид деятельности «Оформление приложений, лендингов и сайтов» и соответствующие ему общие компетенции и профессиональные компетенции:

1.1.1. Перечень общих компетенций

<i>Код</i>	<i>Наименование общих компетенций</i>
ОК 01.	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам
ОК 02.	Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности
ОК 04.	Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами
ОК 05.	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста
ОК 09.	Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности
ОК 10.	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках
ОК П.	Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере

1.1.2. Перечень профессиональных компетенций

<i>Код</i>	<i>Наименование видов деятельности и профессиональных компетенций, сформированных по запросу работодателя(ей)</i>
ВД 5	Оформление приложений, лендингов и сайтов
ПК 5.1.	Проектирование и дизайн интерфейса
ПК5.2.	Создание эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации
ПК5.3.	Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации
ПК5.4.	Проектирование взаимодействия пользователя с системой

1.1.3. В результате освоения профессионального модуля обучающийся должен:

Владеть навыками	Н1.1.01	Практический опыт: разработки технического задания согласно требованиям заказчика проведения предпроектного анализа для разработки дизайн-проектов осуществления процесса дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ проведения расчётов технико-экономического обоснования предлагаемого проекта
	Н 1.2.01	
	Н 1.3.01	
	Н 1.4.01	

Уметь	<p>У 1.1.01 У 1.1.02 У 1.1.03 У 1.1.04</p> <p>У 1.2.01. У 1.2.02 У 1.2.03 У 1.2.04 У 1.2.05 У 1.2.06 У 1.2.07</p> <p>У 1.3.01. У 1.3.02. У 1.3.03.</p> <p>У 1.4.01</p>	<p>Умения: разрабатывать концепцию проекта; находить художественные специфические средства, новые образные решения для каждой творческой задачи; выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта; владеть классическими изобразительными и техническими приемами, материалами и средствами проектной графики и макетирования проводить предпроектный анализ; выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта; создавать целостную композицию на плоскости, применяя известные способы построения; использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм; создавать цветовое единство в композиции по законам колористики; изображать человека и окружающую предметно-пространственную среду средствами рисунка и живописи; проводить работу по целевому сбору, анализу исходных данных, подготовительного материала, выполнять необходимые предпроектные исследования; владеть основными принципами, методами и приемами работы над дизайн-проектом</p> <p>использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла; осуществлять процесс дизайн-проектирования; разрабатывать техническое задание на дизайнерскую продукцию с учетом современных тенденций в области дизайна; осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учётом эргономических показателей</p> <p>производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования</p>
Знать	<p>З 1.1.01 З 1.1.02</p> <p>З 1.2.01. З 1.2.02. З 1.2.03. З 1.2.04. З 1.2.05</p> <p>З 1.3.01</p> <p>З 1.4.01</p>	<p>Знания: современные тенденции в области дизайна; теоретические основы композиционного построения в графическом и объемнопространственном дизайне законы создания колористики; закономерности построения художественной формы и особенности ее восприятия; законы формообразования; систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику); преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию); принципы и методы эргономики систематизация компьютерных программ для осуществления процесса дизайнерского проектирования методика расчёта технико-экономических показателей дизайнерского проекта</p>

1.2. Количество часов, отводимое на освоение профессионального модуля

Всего часов 272

в том числе в форме практической подготовки 222

Из них на освоение МДК 164

в том числе самостоятельная работа _____

практики, в том числе учебная 36

производственная 72

Промежуточная аттестация _____

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

2.1. Структура профессионального модуля

Коды профессиональных и общих компетенций	Наименования разделов профессионального модуля	Всего, час.	В т.ч. в форме практической подготовки	Объем профессионального модуля, ак. час.						
				Обучение по МДК					Практики	
				Всего	В том числе					
					Лабораторных и практических занятий	Курсовых работ (проектов)	Самостоятельная работа ¹	Промежуточная аттестация	Учебная	Производственная
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>	<i>7</i>	<i>8</i>	<i>9</i>	<i>10</i>	<i>11</i>
ПК5.1, ПК5.2 ОК01, ОК02, ОК09, ОК П КК01, КК03	МДК.05.01 Верстка и дизайн брошюр	68	48	68	48	-	-			
ПК5.1, ПК5.2 ПК5.3, ПК5.4 ОК01, ОК02, ОК04, ОК05, ОК09, ОК10, ОК П КК01, КК02, КК03, КК05	МДК.05.02 3D-моделирование	48	48	48	38	-	-			
ПК5.1, ПК5.2 ПК5.3, ПК5.4 ОК01, ОК02, ОК04, ОК05,	МДК.05.03 Разработка сайтов	48	38	48	38	-	-			

¹Самостоятельная работа в рамках образовательной программы планируется образовательной организацией в соответствии с требованиями ФГОС СПО в пределах объема профессионального модуля в количестве часов, необходимом для выполнения заданий самостоятельной работы обучающихся, предусмотренных тематическим планом и содержанием междисциплинарного курса.

ОК09, ОК10, ОК П КК01, КК02, КК03, КК04, КК06										
	Учебная практика	36	36						36	
	Производственная практика	72	72							72
	Промежуточная аттестация	Э (Кв)								
	Всего:	272	222	164	124				36	72

2.2. Тематический план и содержание профессионального модуля (ПМ)

Наименование разделов и тем профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК)	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная учебная работа обучающихся, курсовая работа (проект)	Объем, акад. ч / в том числе в форме практической подготовки, акад. ч	Код ПК, ОК	Код Н/У/З
1	2	3	4	5
Раздел 1. Оформление приложений, лендингов и сайтов		часы / часы		
МДК.05.01 Верстка и дизайн брошюр		68 / 48		
Тема 1. Работа с кривыми	Содержание	12 часов		
	Графическая информация средства отображения информации (4 часа) Классификация сведений или данных, представленных в виде схем, эскизов, изображений, графиков, диаграмм, символов.		ПК5.1, ПК5.2 ПК5.3, ПК5.4 ОК01, ОК02, ОК04, ОК05, ОК09, ОК10, ОК П КК01, КК02, КК03, КК04, КК06	Н1.1.01 У 1.1.01, У 1.1.02 У 1.1.03, У 1.1.04 З 1.1.01, З 1.1.02 Н 1.2.01 У 1.2.01, У 1.2.02 У 1.2.03, У 1.2.04 У 1.2.05, У 1.2.06 У 1.2.07 З 1.2.01, З 1.2.02 З 1.2.03, З 1.2.04 З 1.2.05
	Технологии обработки графической информации (4 часа) Значение векторного графического редактора в решении оформительских проблем, повышение качества продукции. Интерфейс системы, панели, меню. Создание нового документа, сохранение и открытие документа.			
	Представление графической информации в различных форматах (4 часа) Способы хранения информации в файле (растровый, векторный), а также форму хранения информации (используемый алгоритм сжатия).			
	В том числе практических занятий и лабораторных работ			

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Создание и редактирование объектов векторной графики (линия, графические примитивы) 2. Заливка объектов. Создание произвольных объектов 3. Привязка объектов 4. Группировка, комбинирование и формирование объектов 5. Работа с текстом 6. Изменение формы рамок простого текста 7. Изменение формы фигурного текста и редактирование букв как графических объектов 8. Размещение текста вдоль кривых 9. Использование интерактивных инструментов перетекание, контур, искажение 10. Использование интерактивных инструментов оболочка, выдавливание, тень, прозрачность 11. Импорт рисунков и их обработка 12. Создание сложных эффектов 13. Создание растровых изображений 14. Выделение объектов 15. Изменение размеров изображения, использование инструментов трансформирования 16. Регулировка тонового и цветового баланса 17. Работа со слоями, применение эффектов слоев 18. Использование инструмента Художественное оформление. 		<p>ПК5.1, ПК5.2 ПК5.3, ПК5.4 ОК01, ОК02, ОК04, ОК05, ОК09, ОК10, ОК П КК01, КК02, КК03, КК04, КК06</p>	<p>Н1.1.01 У 1.1.01, У 1.1.02 У 1.1.03, У 1.1.04 З 1.1.01, З 1.1.02 Н 1.2.01 У 1.2.01, У 1.2.02 У 1.2.03, У 1.2.04 У 1.2.05, У 1.2.06 У 1.2.07 З 1.2.01, З 1.2.02 З 1.2.03, З 1.2.04 З 1.2.05</p>
<p>Тема 2. Верстка брошюры</p>	<p>Содержание</p> <p>Основные форматы графических файлов(4 часа) Классификация форматов файлов.</p> <p>Цифровое выполнение печатной формы.(4 часа) Цветопроба. Печать. Проект многостраничной брошюры в программе. Верстка брошюры, шаблоны и стили, кадрирование изображений, создание палитры из рисунка. Создание визиток и календарных сеток</p>	<p><i>8 часов</i></p>	<p>ПК5.1, ПК5.2 ПК5.3, ПК5.4 ОК01, ОК02, ОК04, ОК05, ОК09, ОК10, ОК П КК01, КК02, КК03, КК04, КК06</p>	<p>Н1.1.01 У 1.1.01, У 1.1.02 У 1.1.03, У 1.1.04 З 1.1.01, З 1.1.02 Н 1.2.01 У 1.2.01, У 1.2.02 У 1.2.03, У 1.2.04 У 1.2.05, У 1.2.06 У 1.2.07 З 1.2.01, З 1.2.02 З 1.2.03, З 1.2.04 З 1.2.05</p>

	В том числе практических занятий и лабораторных работ	12 часов		
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Работа с градиентами (1 час) 2. Работа с текстом (1 час) 3. Создание коллажа (2 часа) 4. Применение фильтров (2 часа) 5. Удаление дефектов рисунка (2 часа) 6. Обработка фотографии (2 часа) 7. Создание брошюры (2 часа) 		ПК5.1, ПК5.2 ПК5.3, ПК5.4 ОК01, ОК02, ОК04, ОК05, ОК09, ОК10, ОК П КК01, КК02, КК03, КК04, КК06	Н1.1.01 У 1.1.01, У 1.1.02 У 1.1.03, У 1.1.04 З 1.1.01, З 1.1.02 Н 1.2.01 У 1.2.01, У 1.2.02 У 1.2.03, У 1.2.04 У 1.2.05, У 1.2.06 У 1.2.07 З 1.2.01, З 1.2.02 З 1.2.03, З 1.2.04 З 1.2.05
МДК.05.02 3D-моделирование		48/ 38		
Тема 1. Основы трехмерного моделирования	Содержание	10 часов		
	3D-моделирование. Твердотельное моделирование (2 часа) Модель детали. Построение модели геометрических тел		ПК5.1, ПК5.2 ПК5.3, ПК5.4 ОК01, ОК02, ОК04, ОК05, ОК09, ОК10, ОК П КК01, КК02, КК03, КК05	Н1.1.01 У 1.1.01, У 1.1.02 У 1.1.03, У 1.1.04 З 1.1.01, З 1.1.02 Н 1.2.01 У 1.2.01, У 1.2.02 У 1.2.03, У 1.2.04 У 1.2.05, У 1.2.06 У 1.2.07 З 1.2.01, З 1.2.02 З 1.2.03, З 1.2.04 З 1.2.05
	Интерфейс программы(4 часа) Создание моделей булевыми операциями. Экструдирование. Сдвиг.			
	Выбор и наложение материалов (4 часа) Подбор и установка источников света. Выбор рендера. Визуализация			
	В том числе практических занятий и лабораторных работ	38 часов		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Приобретение навыков работы в системе трёхмерного моделирования. 2. Создание и Редактирование Объектов. 3. Использование ламп и камер. 4. Использование материалов и текстур. 		ПК5.1, ПК5.2 ПК5.3, ПК5.4 ОК01, ОК02, ОК04, ОК05, ОК09, ОК10,	Н1.1.01 У 1.1.01, У 1.1.02 У 1.1.03, У 1.1.04 З 1.1.01, З 1.1.02 Н 1.2.01	

	<p>5. Использование настроек Окружения. 6. Применение трассировки Лучей (зеркальное отображение, 7. Применение Анимации. 8. Добавление 3D Текста. 9. Использование NURBS и Мета-Поверхностей. 10. Применение модификаторов. 11. Использование Системы Частиц и их Взаимодействие. 12. Связывание Объектов Методом Родитель-Потомок. 13. Работа с Ограничителями. 14. Использование Арматуры (кости и скелет). 15. Применение Системы мягких тел (Soft Bodies). 16. Создание Пружин. 17. Создание Резьбы и Шестеренок. 18. Использование Редактора Видео Последовательностей. 19. Создание тематического видеоролика.</p>		<p>ОК П КК01, КК02, КК03, КК05</p>	<p>У 1.2.01, У 1.2.02 У 1.2.03, У 1.2.04 У 1.2.05, У 1.2.06 У 1.2.07 З 1.2.01, З 1.2.02 З 1.2.03, З 1.2.04 З 1.2.05</p>
МДК 05.03.Разработка сайтов		48/ 38		
Тема 1. Введение в Web-дизайн и принципы дизайна	Содержание	4 часа		
	Web- сайт. Классификации вебсайтов(1 час) Интернет, всемирная паутина. Вебсайт, Web- страница, web-сервер. Классификация сайтов по интерактивности, по частоте изменения, по использованию технологий, по функциональному назначению		<p>ПК5.1, ПК5.2 ОК01, ОК02, ОК09, ОК П КК01, КК03</p>	<p>Н1.1.01 У 1.1.01, У 1.1.02 У 1.1.03, У 1.1.04 З 1.1.01, З 1.1.02 Н 1.2.01 У 1.2.01, У 1.2.02 У 1.2.03, У 1.2.04 У 1.2.05, У 1.2.06 У 1.2.07 З 1.2.01, З 1.2.02 З 1.2.03, З 1.2.04 З 1.2.05</p>
	Этапы разработки web-сайта (1 час) Основные этапы разработки сайта: планирование, реализация, тестирование, размещение, рекламирование, сопровождение. Вопросы, решаемые на каждом этапе. Основные элементы, размещаемые на web-странице. Формирование образа будущего сайта			
	Навигационная структура web-сайта (1 час) Модели организации сайта: линейная организация, иерархия, решетка. Удобство использования и структуры сайта. Выбор структуры и типа сайта. Теория навигации. Размещение элементов навигации. Типы ссылок. «Удобство использования навигации»			
	Формат web- страницы.Формат страницы Лендинга(1 час) Типы формата web-страниц: «резинковый» дизайн; «кверху от сгиба»; панорамные страницы; подгон страницы. Выбор формата и типа сайта.			

	<p>В том числе практических занятий и лабораторных работ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Разработка информационной архитектуры (2 часа) 2. Уровень набора возможностей Дизайн интерфейса, дизайн навигации (2 часа) 3. Основные этапы разработки сайта: планирование, реализация, тестирование, размещение, рекламирование, сопровождение. (2 часа) 4. Выбор структуры и типа сайта. Теория навигации. Размещение элементов навигации. (2 часа) 5. Выбор формата и типа сайта (2 часа) 	<p>10 часов</p>		
<p>Тема 2. Построение практического сайта и процесс Web-дизайна</p>	<p>Содержание</p> <p>Основные правила web-дизайна (1 час) Пространственные отношения. Формы. Цветовые сочетания. Текстуры. Особенности академического стиля. Дизайн домашней страницы</p> <p>Web-графика. Основные графические элементы на вебстраницах(1 час) Выставочная графика, фон, логотип, баннер, визуалы. Основные графические форматы, используемые на страницах web-сайта: gif, jpeg, png. Палитра и диффузия. Оптимизация графики. Работа с различными программами создания графических элементов Создание графических элементов для сайта: логотип, фон, баннер, визуалы</p> <p>Язык разметки гипертекста HTML (2 часа) Определение. Назначение и принцип работы. Теги одиночные и контейнерные. Структура HTML документа. Основные теги форматирования текста. Заголовки, параграф, шрифт. Списки. Логическое и физическое форматирование. Представление цветов в документе. Теги вставки линий, изображений. Гиперссылки. Внешние и внутренние ссылки.</p> <p>В том числе практических занятий и лабораторных работ</p>	<p><i>4 часа</i></p>	<p>ПК5.1, ПК5.2 ОК01, ОК02, ОК09, ОК П КК01, КК03</p>	<p>Н1.1.01 У 1.1.01, У 1.1.02 У 1.1.03, У 1.1.04 З 1.1.01, З 1.1.02 Н 1.2.01 У 1.2.01, У 1.2.02 У 1.2.03, У 1.2.04 У 1.2.05, У 1.2.06 У 1.2.07 З 1.2.01, З 1.2.02 З 1.2.03, З 1.2.04 З 1.2.05</p>
		<p><i>22 часа</i></p>		

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Создание фреймов и их оптимизация. 2. Оптимизация графики для web-страниц с использованием фреймов 3. Использование таблиц для оформления страниц 4. Создание динамических эффектов средствами программы DreamWeaver 5. Проектирование Web-сайта. 6. Разработка креативной концепции сайта. 7. Создание дизайн-концепции сайта. 8. Создание макетов страниц. 9. Создание мультимедиа и FLASH-элементов. 10. Работа с различными программами создания графических элементов Создание графических элементов для сайта: логотип, фон, баннер, визуалы 11. Гиперссылки. Внешние и внутренние ссылки 		ПК5.1, ПК5.2 ОК01, ОК02, ОК09, ОК П КК01, КК03	Н1.1.01 У 1.1.01, У 1.1.02 У 1.1.03, У 1.1.04 З 1.1.01, З 1.1.02 Н 1.2.01 У 1.2.01, У 1.2.02 У 1.2.03, У 1.2.04 У 1.2.05, У 1.2.06 У 1.2.07 З 1.2.01, З 1.2.02 З 1.2.03, З 1.2.04 З 1.2.05
Тема 3. INTERNET/INTRAN ET системы	Содержание	<i>2 часа</i>		
	Представления о технических и программных средствах телекоммуникационных технологий(1 час) Интернет-технологии, способы и скоростные характеристики подключения, провайдер.		ПК5.1, ПК5.2 ОК01, ОК02, ОК09, ОК П КК01, КК03	Н1.1.01 У 1.1.01, У 1.1.02 У 1.1.03, У 1.1.04 З 1.1.01, З 1.1.02 Н 1.2.01 У 1.2.01, У 1.2.02 У 1.2.03, У 1.2.04 У 1.2.05, У 1.2.06 У 1.2.07 З 1.2.01, З 1.2.02 З 1.2.03, З 1.2.04 З 1.2.05
	Типы серверов и виды подключения(1 час) Типы серверов и их классификация. Виды и типы подключения к Интернету			
	В том числе практических занятий и лабораторных работ	<i>6 часов</i>		
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Моделирование и проектирование INTERNET/INTRANET системы. (1 час) 2. Онлайн-редактирование изображений (1 час) 3. Дизайн домашней страницы (2 часа) 4. Вёрстка страниц и шаблонов (1 час) 5. Оптимизация и размещение материалов сайта. (1 час) 		ПК5.1, ПК5.2 ОК01, ОК02, ОК09, ОК П КК01, КК03	Н1.1.01 У 1.1.01, У 1.1.02 У 1.1.03, У 1.1.04 З 1.1.01, З 1.1.02 Н 1.2.01 У 1.2.01, У 1.2.02

				У 1.2.03, У 1.2.04 У 1.2.05, У 1.2.06 У 1.2.07 З 1.2.01, З 1.2.02 З 1.2.03, З 1.2.04 З 1.2.05
Тематика самостоятельной учебной работы при изучении раздела 1 Создание презентаций, подготовка докладов. Освоение Интернет-ресурсов по дизайну. Предпроектные исследования: сбор, анализ, обобщение и концептуализация информации. Создание документа, используя возможности векторного графического редактора. Исследовательская и творческая работа, выполнение проектных заданий. Техники и приемы оформления и подачи дизайнпроектов на разных стадиях проектирования. Методы обоснования и защиты проектных решений. Способы исполнения и подготовки макетов к размещению в сети Интернет.				*
Учебная практика раздела 1 Виды работ 1. Поэтапное создание 3D-проекта: <ul style="list-style-type: none"> • Моделирование (создание объекта). • Создание материалов (шейдинг). • Освещение (создание реалистичных теней). • Анимация. • Визуализация (рендеринг). 2. Подготовка докладов и создание презентаций по проделанному проекту.				*
Производственная практика раздела 1 Виды работ 1. Выполнение тематических векторных рисунков (плакат, коллаж, визитка, баннер). 2. Создание брошюры в векторном графическом редакторе. 3. Создание Web-сайта по заданной тематике: <ul style="list-style-type: none"> • Сбор информации. • Дизайн. • Создание контента. • Разработка. 				*

4. Тестирование, обзор и запуск.			
Всего	*		

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

3.1. Для реализации программы профессионального модуля должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

Лаборатория «Графический дизайн».

Оснащенные базы практики в соответствии с п 6.1.2.5 образовательной программы по профессии.

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы для использования в образовательном процессе. При формировании библиотечного фонда образовательной организации выбирается не менее одного издания из перечисленных ниже печатных и (или) электронных изданий в качестве основного, при этом список может быть дополнен другими изданиями.

3.2.1. Основные печатные издания

1. Дэвид Эйри. «Логотип и фирменный стиль». Руководство дизайнера (2-е издание). Питер. 224 - стр., 2022г.
2. Найджел Френч.«Профессиональная верстка в InDesign». ДМК-Пресс, 2020 г.
3. Гладченков А. Д. «Технология трехмерного моделирования в Blender 3D» Учебное пособие. Флинта, 2021г.

3.2.2. Основные электронные издания

1. Лобанов Е.Ю. «Дизайн проектирование». Учебник.
2. Шитов В.Н., Успенский В.Н. «Графический дизайнер и мультимедиа». Учебное пособие. для студентов СПО.
3. ТучкевичЕ. И. «AdobeIllustratorCC 2022. Мастер-класс». Цифровая книга. Издательство: БХВ.
4. Кузина, Е. А. «Проектирование интерьера и оборудования магазинов: учебное пособие для среднего профессионального образования».Юрайт, 2023. 121 с. (Профессиональное образование).

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

Код и наименование профессиональных и общих компетенций, формируемых в рамках модуля	Критерии оценки	Методы оценки
ПК5.1, ПК5.2 ОК01, ОК02, ОК09, ОК П	разработка технического задания согласно требованиям заказчика	Экспертное наблюдение выполнения практических работ; Экспертная оценка на практическом занятии; Оценка правильности созданного документа; Оценка выполнения практических заданий; Зачеты по разделам профессионального модуля
ПК5.2 ОК01, ОК02, ОК04, ОК05, ОК09, ОК10, ОК П	проведение предпроектного анализа для разработки дизайн-проектов	Экспертная оценка на практическом занятии; Экспертная оценка выполнения практического задания; Зачеты по разделам профессионального модуля
ПК5.3 ОК01, ОК02, ОК04, ОК05, ОК09, ОК10, ОК П	осуществление процесса дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ	Экспертная оценка на практическом занятии; Экспертная оценка выполнения практического задания; Зачеты по разделам профессионального модуля
ПК5.4 ОК01, ОК02, ОК04, ОК05, ОК09, ОК10, ОК П	проведение расчётов технико-экономического обоснования предлагаемого проекта	Оценка правильности созданного документа; Зачеты по учебной и производственной практике и по разделам профессионального модуля

3.4. Рабочая программа учебной дисциплины

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОП.07 «Информационное обеспечение профессиональной деятельности»

Дополнительный профессиональный блок/Общепрофессиональные дисциплины

2023 г.

СОДЕРЖАНИЕ

**1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ
ДИСЦИПЛИНЫ**

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

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

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ОП.08 «Информационное обеспечение профессиональной деятельности»

1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы:

Программа учебной дисциплины ОП.08 «Информационное обеспечение профессиональной деятельности» является частью дополнительного профессионального блока ОПОП-П по профессии СПО 54.01.20 «Графический дизайнер»

Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии следующих общих компетенций:

ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;

ОК 02. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности;

ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие;

ОК 04. Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами;

ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста;

ОК 09. Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности;

ОК 10. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках;

ОК П. Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере.

1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

Код ПК, ОК	Код умений	Умения	Код знаний	Знания
ПК 1.1	У 1.1.02	находить художественные специфические средства, новые образные решения для каждой творческой задачи	З 1.1.01	современные тенденции в области дизайна
	У 1.1.03	выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта	З 1.1.02	теоретические основы композиционного построения в графическом и объемнопространственном дизайне
ПК 1.2	У 1.2.01	проводить предпроектный анализ; выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта	З 1.2.01	закономерности построения художественной формы и особенности ее восприятия

	У 1.2.02	создавать целостную композицию на плоскости, применяя известные способы построения	З 1.2.02	законы формообразования; систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику)
ОК 01	У 0.1.01	распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте	З 0.1.01	актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить
	У 0.1.02	анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части	З 0.1.02	основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте
ОК 02	У 0.2.01	определять задачи поиска информации; определять необходимые источники информации; планировать процесс поиска	З 0.2.01	номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности
	У 0.2.02	структурировать получаемую информацию; выделять наиболее значимое в перечне информации; оценивать практическую значимость результатов поиска; оформлять результаты поиска	З 0.2.01	приемы структурирования информации; формат оформления результатов поиска информации
ОК 03	У 0.3.01	определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; применять современную научную профессиональную терминологию	З 0.3.01	содержание актуальной нормативно-правовой документации; современная научная и профессиональная терминология
	У 0.3.02	определять и выстраивать траектории профессионального развития и самообразования	З 0.3.02	возможные траектории профессионального развития и самообразования
ОК 04	У 0.4.01	организовывать работу коллектива и команды	З 0.4.01	психологические основы деятельности коллектива

		взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности		психологические особенности личности; основы проектной деятельности
ОК 05	У 0.5.01	грамотно излагать свои мысли и оформлять документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявлять толерантность в рабочем коллективе	З 0.5.01	особенности социального и культурного контекста; правила оформления документов и построения устных сообщений
ОК 09	У 0.9.01	применять средства информационных технологий для решения профессиональных задач; использовать современное программное обеспечение	З 0.9.01	современные средства и устройства информатизации; порядок их применения и программное обеспечение в профессиональной деятельности
ОК 10	У 0.10.01	понимать общий смысл четко произнесенных высказываний на известные темы (профессиональные и бытовые), понимать тексты на базовые профессиональные темы	З 0.10.01	правила построения простых и сложных предложений на профессиональные темы
ОК 11	У 0.11.01	выявлять достоинства и недостатки коммерческой идеи; презентовать идеи открытия собственного дела в профессиональной деятельности; оформлять бизнес-план	З 0.11.01	основы предпринимательской деятельности; основы финансовой грамотности; правила разработки бизнес-планов; порядок выстраивания презентации; кредитные банковские продукты

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем в часах
Объем образовательной программы учебной дисциплины	123
в т.ч. в форме практической подготовки	74
в т. ч.:	
теоретическое обучение	8
лабораторные работы <i>(если предусмотрено)</i>	
практические занятия <i>(если предусмотрено)</i>	74
курсовая работа (проект) <i>(если предусмотрено для специальностей)</i>	
<i>Самостоятельная работа</i>	41
Промежуточная аттестация Дифференцированный зачет	2

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем, акад. ч / в том числе в форме практической подготовки, акад. ч	Коды компетенций, формирование которых способствует элемент программы	Код Н/У/З
1	2	3	4	5
Раздел 1 Использование автоматизированных систем управления в профессиональной деятельности		68/ 44		
Тема 1.1. Растровый графический редактор	Содержание	48	ПК N, ПК N... ОК N, ОК N... КК N, КК N...	3 X.X.XX У X.X.XX Н X.X.XX
	1. Основы работы в растровом графическом редакторе. Значение растрового графического редактора в решении оформительских проблем, повышение качества продукции. Интерфейс системы, панели, меню.	2		
	2. Работа с документом Типы документов. Создание нового документа, сохранение и открытие документа.	2		
	В том числе практических занятий и лабораторных работ	44	ПК N, ПК N... ОК N, ОК N... КК N, КК N...	3 X.X.XX У X.X.XX Н X.X.XX
	1. Выделение объектов.	2		
	2. Создание рисунков, используя простые инструменты рисования.	2		
	3. Создание рисунков, используя сложные инструменты рисования.	2		
	4. Ретуширование старой фотографии.	2		
	5. Использование слоев при обработке рисунков	2		
	6. Работа с текстом. Текстовые эффекты.	2		
	7. Эффекты имитации.	2		
	8. Использование каналов.	2		
	9. Создание рисунка с помощью инструментов выделения.	2		
	10. Режимы наложения.	2		
	11. Использование различных методов создания коллажа.	2		
12. Создание кадров анимации.	2			
13. Эффект Ретро-кривых для фото.	2			
14. Создание и компоновка различных фрагментов в	2			

	изображении.			
	15. Ретуширование с помощью инструмента «Точечная восстанавливающая кисть».	2		
	16. Использование масок.	2		
	17. Создание сложных графических изображений с использованием растровой графики.	2		
	18. Создание сложных многослойных графических изображений с использованием растровой графики.	4		
	19. Выполнение комплексного графического рисунка.	6		
	Самостоятельная работа обучающихся Выполнение домашних заданий по теме 1.1. Создание презентаций, подготовка докладов. Создание документа, используя возможности растрового графического редактора. Тематика внеаудиторной самостоятельной работы Выполнение тематических рисунков (плакат, коллаж, визитка, баннер)	20	ПК N, ПК N... ОК N, ОК N... КК N, КК N...	3 X.X.XX У X.X.XX Н X.X.XX
Раздел 2 Прикладное программное обеспечение в профессиональной деятельности		55		
Тема 2.1 Технология обработки текстовой информации	Содержание	23		
	Текстовый и табличный процессоры Настройка параметров редактора и документа. Сохранение и проверка информации. Исправление ошибок. Форматирование и редактирование текста документа, оформление документа.	2		
	В том числе практических занятий и лабораторных работ	12		
	20. Меню программы и панели инструментов. Создание, вызов и сохранение документов.	2		
	21. Ввод, редактирование, форматирование текста.	2		
	22. Создание колонок и списков.	2		
	23. Использование табуляции в тексте, автозамены, автотекста.	2		
	24. Создание таблиц.	2		
	25. Вставка объектов.	2		
	Самостоятельная работа обучающихся Выполнение домашних заданий по теме 2.1. Создание	9		

	<p>презентаций, подготовка докладов, создание документа.</p> <p>Тематика внеаудиторной самостоятельной работы</p> <p>Оформление документа в программе MS Word.</p> <p>Добавление нумерованного (маркированного списка в документ.</p> <p>Добавление автоматического оглавления в документ.</p> <p>Использование элементов табуляции.</p> <p>Создание и форматирование таблиц в документе.</p> <p>Вставка объектов в документ MS Word.</p> <p>Создание фирменных бланков организации.</p>			
<p>Тема 2.2</p> <p>Технология обработки числовой информации.</p>	<p>Содержание</p>	<p>30</p>		
	<p>В том числе практических занятий и лабораторных работ</p>	<p>18</p>		
	<p>29. Создание электронной книги.</p>			
	<p>Ввод и редактирование данных. Форматирование данных.</p>			
	<p>31. Работа с формулами.</p>			
	<p>32. Использование функций.</p>			
	<p>33. Создание таблицы и выполнение расчётов.</p>			
	<p>34. Работа со сложными ссылками и зависимостями.</p>			
	<p>35. Построение диаграмм.</p>			
<p>36. Использование фильтров.</p>				
<p>37. Обработка данных и решение практических задач средствами.</p>				
	<p>Самостоятельная работа обучающихся</p> <p>Выполнение домашних заданий по теме 2.2. Создание презентаций, подготовка докладов, рефератов, создание документа.</p> <p>Тематика внеаудиторной самостоятельной работы</p> <p>Оформление таблиц в программе Microsoft Excel.</p> <p>Работа с листами книги. Создание ведомости.</p> <p>Форматы ячеек, функции, работа с блоками.</p> <p>Создание баз данных в Microsoft Excel.</p>	<p>12</p>		
<p>Промежуточная аттестация</p> <p>Дифференцированный зачет</p>		<p>2</p>		
<p>Всего</p>		<p>123</p>		
<p>Промежуточная аттестация</p>		<p>2</p>		

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Для реализации программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

Лаборатория «Графический дизайн».

Оборудование учебного кабинета:

- посадочные места по количеству обучающихся (25 обучающихся)
- рабочее место преподавателя (1 место)
- АРМ по количеству обучающихся

Технические средства обучения:

- компьютеры с лицензионным программным обеспечением,
- мультимедиапроектор,
- принтер

Программное обеспечение

- Операционная среда WindowXP/7
- MS Office ,
- Adobe Photoshop (или аналоги).

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы, для использования в образовательном процессе. При формировании библиотечного фонда образовательной организацией выбирается не менее одного издания из перечисленных ниже печатных изданий и (или) электронных изданий в качестве основного, при этом список может быть дополнен новыми изданиями.

3.2.1. Основные печатные издания

1. Гурский Ю.А., Жвалевский А.В. PhotoshopCS4 – Спб.: Питер 2022г. – 640 стр.
2. Сергеев А. П. «MicrosoftOffice» – М.: Издательский дом Вильямс, 2021г. – 314 стр.

3.2.2. Основные электронные издания

1. Иллюстрированный самоучитель по Excel. [Электронный ресурс]: <http://selfteachers.ru>
2. Уроки по фотошопу. [Электронный ресурс]: <http://www.photoshop-master.ru/lessons.php>

3.2.3. Дополнительные источники (при необходимости)

1. Билл Джелен, Майкл Александер. Переводчики: Л. Ильичева, Х. Малышева. «Сводные таблицы в Microsoft Excel.» М- Вильямс. Серия: Бизнес-решения. 2020г. – 448 стр.
2. Джим Демарко. «Excel для профессионалов.» – М АСТ, НТ Пресс. Переводчик: Е. Шанина. 2020г. – 298 стр.
3. Елена Кремень, Юрий Кремень. «Основы работы в Word.» - ТетраСистемс. Серия: Электронный гражданин. 2020г. – 288 стр.
4. Марти Мэттьюз, Кэрол Мэттьюз. « Microsoft Word» М НТ Пресс. Серия: Шаг за шагом. 2020г. – 400стр.
5. Олег Спиридонов, Надежда Вольпян. «Microsoft Word. От пользователя к специалисту». 2020 г. – 360стр.
6. Скотт Келби «Классические эффекты Photoshop» – М.: Издательский дом «Вильямс» 2021г. – 365 стр.
7. Куртис Фрай. Шаг за шагом. Переводчик: Михаил Райтман. «Microsoft Excel». – СПб.: ЭКОМ Паблишерз. Серия: Шаг за шагом. 2020г. – 524 стр.

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

<i>Результаты обучения</i>	<i>Критерии оценки</i>	<i>Методы оценки</i>
<p>В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - средства создания и редактирования графической информации; - основные функциональные возможности современных графических систем; - основные технологии создания, редактирования, оформления, сохранения, передачи информационных объектов различного типа с помощью современных программных средств информационных и коммуникационных технологий. 	<p>Теоретических основ композиционного построения в графическом дизайне; Законов создания цветовой гармонии; Классификации программных приложений и их направленности; Программных приложений для хранения и передачи файлов-проектов графического дизайна</p>	<p>Оценка устного опроса</p> <p>Оценка письменного опроса</p> <p>Оценка выполнения практических заданий</p> <p>Оценка внеаудиторной работы в форме рефератов, сообщений, докладов, презентаций по выбору</p> <p>Оценка результатов промежуточной аттестации в виде дифференцированного зачета</p>
<p>В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - создавать и обрабатывать графические изображения с использованием прикладных программных средств; - создавать информационные объекты сложной структуры; - наглядно представлять числовые показатели и динамику их изменения с помощью программ. 	<p>Определять этапы решения задачи; Определять задачи поиска информации и структурировать получаемую информацию; Применять средства информационных технологий для решения профессиональных задач; Использовать современное программное обеспечение</p>	<p>Оценка выполненного компьютерного рисунка</p> <p>Оценка правильности созданного документа</p> <p>Оценка выполнения практических заданий</p> <p>Оценка результатов промежуточной аттестации в виде дифференцированного зачета</p>