Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Мишкина Л. В.
Должность: директор
Дата подписания: 09.12.2023 11:46:41
Уникальный программный ключ:
8816e64d7bbb2e4cb9035b045a91cd7ed715b9

ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ОП.В.14 КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА И ДИЗАЙН

1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью основной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование, утверждённым приказом Министерства образования и науки Российской Федерации 09 декабря 2016 № 1547, зарегистрированным в Министерстве юстиции Российской Федерации 26 декабря 2016 года, регистрационный № 44936, входящим в укрупнённую группу 09.00.00 Информатика и вычислительная техника.

1.2. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы

Учебная дисциплина «Компьютерная графика и дизайн» принадлежит к профессиональному циклу и является вариативной.

Учебная дисциплина «Компьютерная графика и дизайн» обеспечивает формирование профессиональных, общих компетенций и личностных результатов по всем видам деятельности ФГОС по специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование. Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии *ОК 01, ОК 02, ОК 04, ОК 05, ОК 09, ОК 10, ЛР 4, ЛР 5, ЛР 7, ЛР 8, ЛР 9, ЛР 10, ЛР 11, ЛР 13, ЛР 14, ЛР 15.*

1.3. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины

Код ПК, ОК, ЛР	Умения	Знания
ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 9, ОК 10, ЛР 4, ЛР 5, ЛР 7, ЛР 8, ЛР 9, ЛР 10, ЛР 11, ЛР 13, ЛР 14, ЛР 15	Различать форматы графических файлов и понимать целесообразность их использования при работе с различными графическими программами. Создавать и редактировать растровые и векторные изображения. Работать в программах векторной и растровой графики, знать их возможности и отличительные особенности. Обрабатывать растровые изобра-жения и компоновать векторные. Создавать трехмерные изображения. Создавать сложные графические документы.	Основы компьютерного дизайна, построения и анализа изображений, основы композиции, пропорции и перспективы. Методы работы с растровой и векторной графикой, обработки и коррекции изображений. Понятия цвета и цветовые характеристики, цветовые модели. Структуру документа и способы его компоновки средствами векторной программы. Методы коррекции тона и цвета.

Образовательная деятельность при освоении отдельных компонентов учебной дисциплины «Компьютерная графика и дизайн» организуется в форме практической подготовки.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	**Объем часов**
Объем образовательной программы	**76**
Самостоятельная учебная нагрузка	**6**
Всего учебных занятий	**70**
Всего, реализуемых в форме практической подготовки	**50**
в том числе:	
теоретическое обучение	18
лабораторные работы (если предусмотрено)	-
практические занятия (если предусмотрено)	50
курсовая работа (проект) (если предусмотрено)	-
Промежуточная аттестация проводится в форме дифференцированного зачета	**2**