

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Гнатюк Сергей Иванович
Должность: Первый проректор
Дата подписания: 23.09.2025 14:15:02
Уникальный программный ключ:
5ede28fe5b714e680817c5c132d4ba793a5b4422

ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ ФЕДЕРАЛЬНОГО
ГОСУДАРСТВЕННОГО БЮДЖЕТНОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО
УЧРЕЖДЕНИЯ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЛУГАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ АГРАРНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМЕНИ К.Е. ВОРОШИЛОВА»

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
учебной дисциплины

ОП.09 Компьютерная графика и дизайн
(наименование учебной дисциплины)

09.02.01 Компьютерные системы и комплексы
(код, наименование профессии/специальности)

Рассмотрено и согласовано цикловой комиссией компьютерных дисциплин.

Протокол № 2 от «06» сентября 2023 г.

Разработана на основе ФГОС СПО РФ и ПООП СПО для специальности 09.02.01 Компьютерные системы и комплексы (утвержден Приказом Минпросвещения России от 25.05.2022 № 362).

Организация разработчик: Политехнический колледж ЛГАУ

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОП.09 Компьютерная графика и дизайн

1.1. Область применения программы учебной дисциплины

Рабочая программа учебной дисциплины (далее – рабочая программа) является частью освоения программ подготовки специалистов среднего звена (далее ППСЗ) в соответствии с ФГОС СПО РФ и ПООП СПО для специальности 09.02.01 Компьютерные системы и комплексы

(указать профессию, специальность, укрупненную группу (группы) профессий или направление (направления) подготовки)

Рабочая программа учебной дисциплины ОП.09 Компьютерная графика и дизайн по специальности 09.02.01 Компьютерные системы и комплексы может быть использована на базе среднего (полного общего) образования, в профессиональном обучении и дополнительном профессиональном образовании.

1.2. Цели и задачи учебной дисциплины, требования к результатам освоения учебной дисциплины

Учебная дисциплина *ОП.09 Компьютерная графика и дизайн* относится к общепрофессиональному циклу.

Целью реализации основной образовательной программы среднего общего образования по предмету ОП.09 Компьютерная графика и дизайн является обязательной частью общепрофессиональному циклу примерной основной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО РФ и ПООП СПО.

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания.

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен **знать:**

- основные понятия компьютерной графики;
- виды и особенности компьютерной графики;
- базовые модели цвета и типы растровых изображений
- понятие цвета;
- правила сочетания цветов;
- основные параметры векторной графики;
- основные приемы работы в Corel DRAW;
- понятие и виды анимации;
- понятие web-дизайна;
- основы планирования сайта;
- язык разметки гипертекста HTML.

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен **уметь:**

- создавать растровые изображения и корректировать фотографии в программе Adobe Photoshop

- подготавливать различные виды рекламных и иллюстративных материалов, используя возможности CorelDRAW;
- разрабатывать анимацию средствами программы Macromedia FLASH;
- создавать web-сайты, используя редактор Macromedia Dreamweaver.

2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Код ПК, ОК	Умения	Знания
ОК 1-10 ПК 1.6 ПК 3.1 ПК 3.2 ПК 3.4	<ul style="list-style-type: none"> -создавать растровые изображения и корректировать фотографии в программе Adobe Photoshop -подготавливать различные виды рекламных и иллюстративных материалов, используя возможности CorelDRAW; -разрабатывать анимацию средствами программы Macromedia FLASH; -создавать web-сайты, используя редактор Macromedia Dreamweaver. 	<ul style="list-style-type: none"> -основные понятия компьютерной графики; - виды и особенности компьютерной графики; -базовые модели цвета и типы растровых изображений - понятие цвета; -правила сочетания цветов; -основные параметры векторной графики; -основные приемы работы в Corel DRAW; -понятие и виды анимации; -понятие web-дизайна; -основы планирования сайта; -язык разметки гипертекста HTML.

3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Тематический план учебной дисциплины *ОП.09 Компьютерная графика и дизайн*

Вид учебной работы	Количество часов
1	2
Максимальная учебная нагрузка (всего)	134
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	94
<i>в т. ч.:</i>	
теоретическое обучение	36
практические занятия	56
Самостоятельная работа обучающегося	40
Промежуточная аттестация: дифференцированный зачет	2
ИТОГО	134

3.2. Содержание обучения по учебной дисциплине *ОП.09 Компьютерная графика и дизайн*

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем в часах	Осваиваемые элементы компетенций
Раздел 1. Введение в курс компьютерной графики и дизайна		14	
Тема 1.1. Введение	Содержание учебного материала	14	ОК 1-10 ПК 1.6 ПК 3.1 ПК 3.2 ПК 3.4
	Предмет, задачи и содержание учебной дисциплины. «Компьютерная графика и дизайн». Значение и основная цель дисциплины. Структура учебной дисциплины, ее связь с другими дисциплинами	2	
	Практическое занятие. Инструктаж по ТБ Роль и место в формировании научно-теоретических основ специальности.	6	
	Самостоятельная работа обучающихся иметь представление: о роли и месте знаний по дисциплине в процессе освоения основной профессиональной образовательной программы по специальности	4	
Раздел 2. Компьютерная графика и дизайн		28	
Тема 2.1. Понятие компьютерной графики	Содержание учебного материала	14	ОК 1-10 ПК 1.6 ПК 3.1 ПК 3.2 ПК 3.4
	Виды компьютерной графики. Модели цвета. Типы растровых изображений	4	
	Практическое занятие. Инструктаж по ТБ Основные приемы работы в Photoshop. Выделение областей изображения.	6	
	Самостоятельная работа обучающихся Выделение областей изображения.	4	
Тема 2.2. Цвет в дизайне. Обработка фотографий	Содержание учебного материала	14	ОК 1-10 ПК 1.6 ПК 3.1 ПК 3.2 ПК 3.4
	Цвет в дизайне. Фоновые цвета. Цвета спектра. Цветовой круг. Световой дизайн. Смешение цветов.	4	
	Практическое занятие. Инструктаж по ТБ Многослойное изображение, эффекты слоя.	6	
	Самостоятельная работа обучающихся Формирование художественных эффектов.	4	
Раздел 3. Композиция и информативность		14	
Тема 3.1. Композиция и информативность	Содержание учебного материала	14	ОК 1-10 ПК 1.6 ПК 3.1 ПК 3.2 ПК 3.4
	Принципы построения композиции. Информативность дизайнерской работы	4	
	Практическое занятие. Инструктаж по ТБ Элементы векторной графики. Художественные фильтры.	6	
	Самостоятельная работа обучающихся	4	

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем в часах	Осваиваемые элементы компетенций
	Художественные фильтры.		
Раздел 4. Векторная графика.		14	
Тема 4.1. Общие сведения о векторной графике.	Содержание учебного материала	14	ОК 1-10 ПК 1.6 ПК 3.1 ПК 3.2 ПК 3.4
	Основные параметры векторного контура.	4	
	Практическое занятие. Инструктаж по ТБ Создание, редактирование и трансформирование примитивов. .	6	
	Самостоятельная работа обучающихся Создание технической иллюстрации.	4	
Раздел 5. Шрифт и текст		14	
Тема 5.1 Шрифт и текст. Параметры наборов текста.	Содержание учебного материала	14	ОК 1-10 ПК 1.6 ПК 3.1 ПК 3.2 ПК 3.4
	Элементы шрифтов. Виды шрифтов. Подбор шрифтов. Кегль. Прописные и строчные. Интервалы. Выравнивание и отступы. Размещение. Цвет	4	
	Практическое занятие. Инструктаж по ТБ Работа с контурами. Использование заливок. Работа с текстовыми объектами. Применение эффектов. .Создание буклета.	6	
	Самостоятельная работа обучающихся Создание рекламной листовки.	4	
Раздел 6. Анимация		18	
Тема 6.1. Знакомство с анимацией. Автоматическая анимация. Баннерная реклама	Содержание учебного материала	18	ОК 1-10 ПК 1.6 ПК 3.1 ПК 3.2 ПК 3.4
	Знакомство с анимацией. Анимационный документ (фильм). Виды автоматической анимации. Анимация формы. Анимация движения. Символы и библиотеки. Интерактивный фильм. Баннеры. Баннерная реклама.	4	
	Практическое занятие. Инструктаж по ТБ Рисование, работа с цветом и текстом. Использование экземпляров символов. Анимация формы и движения. Анимация формы и движения. Управление фильмом. Использование растровых изображений, звука и видеофрагментов. Использование растровых изображений, звука и видеофрагментов. Создание баннера.	8	
	Самостоятельная работа обучающихся Покадровая анимация.	6	
Раздел 7. web-дизайн		30	
Тема 7.1. Введение в web-	Содержание учебного материала	16	ОК 1-10 ПК 1.6
	Основы web-технологий. Специализация в web-дизайне. Планирование сайта. Основные	4	

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем в часах	Осваиваемые элементы компетенций	
дизайн. Организация сайта	этапы разработки сайта. Типовые виды сайтов. Файловая структура сайта.		ПК 3.1 ПК 3.2 ПК 3.4	
	Практическое занятие. Инструктаж по ТБ Табличная разметка web-страниц. HTML. Табличная разметка web-страниц. HTML. Стилиевое оформление web-страниц. CSS.	6		
	Самостоятельная работа обучающихся Стилиевое оформление web-страниц. CSS.	6		
Тема 7.2. Графика на web-страницах. Публикация сайта в интернете	Содержание учебного материала	14	ОК 1-10 ПК 1.6 ПК 3.1 ПК 3.2 ПК 3.4	
	Принципы создания главной страницы. Тестирование web-страниц. Оптимизация web-страниц. Проблемы хостинга. Продвижение сайта. Подбор ключевых слов.	4		
	Практическое занятие. Инструктаж по ТБ Оптимизация графических файлов. Вставка файлов разных видов. Использование МЕТА-тегов. Размещение сайта на бесплатном хосте.	6		
	Самостоятельная работа обучающихся Создание GIF-анимации в Adobe ImageReady	4		
		Всего:	134	
		из них практических занятий	56	
		лекций	36	
		самостоятельная работа	40	
		зачет	2	
		экзамен	-	

4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Требования к материально-техническому обеспечению

Реализация программы дисциплины требует наличия учебного кабинета инженерной компьютерной графики.

Эффективность преподавания курса компьютерной графики и дизайна зависит от наличия соответствующего материально-технического оснащения. Это объясняется особенностями курса, в первую очередь его многопрофильностью и практической направленностью.

Оборудование учебного кабинета:

- посадочные места по количеству обучающихся;
- рабочее место преподавателя;
- наглядные пособия (учебники, карточки, раздаточный материал);
- учебно-методическое обеспечение.

Приводится перечень средств обучения, включая тренажеры, модели, макеты, оборудование, технические средства, в т. ч. аудиовизуальные, компьютерные и телекоммуникационные и т. п. (количество не указывается)

Требования к квалификации педагогических кадров, осуществляющих реализацию ППСЗ по специальности, должны обеспечиваться педагогическими кадрами, имеющими среднее профессиональное, высшее образование, соответствующее профилю преподаваемой учебной дисциплины. Опыт деятельности в организациях соответствующей профессиональной сферы является обязательным для преподавателей, отвечающих за освоение обучающимся профессионального учебного цикла.

Преподаватели получают дополнительное профессиональное образование по программам повышения квалификации, в том числе в форме стажировки в профильных организациях не реже одного раза в 5 лет.

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

Основные печатные издания

Немцова, Т.И. Компьютерная графика и web-дизайн: учебное пособие / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин. - М.: ФОРУМ: ИНФРА-М, 2014. - 400 с.

Основные электронные издания

Практикум по информатике. Ч. 2. Компьютерная графика и Web-дизайн. Практикум: учеб. пособие/ Т.И.Немцова и др.; под ред. Л.Г.Гагариной - М.: ФОРУМ: ИНФРА-М, 2013-288с.

Дополнительные источники

Пантюхин, П.Я. Компьютерная графика. В 2-х частях. Часть I: учебное пособие/ П.Я. Пантюхин, А.В. Быков, А.В. Репинская. - М.: ФОРУМ: ИНФРА-М, 2011.-88с.

5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

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

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
1	2
Умения	
<ul style="list-style-type: none"> -создавать растровые изображения и корректировать фотографии в программе Adobe Photoshop -подготавливать различные виды рекламных и иллюстративных материалов, используя возможности CorelDRAW; -разрабатывать анимацию средствами программы Macromedia FLASH; -создавать web-сайты, используя редактор Macromedia Dreamweaver. 	<p>Оценка результатов выполнения заданий, приемов, упражнений. Оценка выполненных самостоятельных работ.</p>
Знания:	
<ul style="list-style-type: none"> -основные понятия компьютерной графики; - виды и особенности компьютерной графики; -базовые модели цвета и типы растровых изображений - понятие цвета; -правила сочетания цветов; -основные параметры векторной графики; -основные приемы работы в Corel DRAW; -понятие и виды анимации; -понятие web-дизайна; -основы планирования сайта; -язык разметки гипертекста HTML. 	<p>Контрольная работа. Самостоятельная работа. Защита реферата. Выполнение проекта. Наблюдение за выполнением практического задания (деятельностью студента). Оценка выполнения практического задания (работы). Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией</p>

ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ ФЕДЕРАЛЬНОГО
ГОСУДАРСТВЕННОГО БЮДЖЕТНОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО
УЧРЕЖДЕНИЯ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЛУГАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ АГРАРНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМЕНИ К.Е. ВОРОШИЛОВА»

КОНТРОЛЬНО ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА
учебной дисциплины

ОП.09 Компьютерная графика и дизайн
(наименование учебной дисциплины)

09.02.01 Компьютерные системы и комплексы
(код, наименование профессии/специальности)

2023

**Контрольно-оценочные средства
для проведения промежуточной аттестации
в форме дифференцированного зачета**

1. Выберите растровые форматы

- 1) WMF
- 2) GIF
- 3) JPEG
- 4) BMP
- 5) CDR

2. Выберите векторные форматы

- 1) WMF
- 2) GIF
- 3) JPEG
- 4) BMP
- 5) CDR

3. Формат GIF обычно используется для:

- 1) Растровых рисунков высокого качества;
- 2) Для записи сведений о яркости изображения;
- 3) Для растровых изображений в которых содержится малое количество различных цветов;
- 4) Для поддержки растровых и векторных изображений с большим количеством цветов;
- 5) Для хранения и передачи векторных изображений.

4. Формат PSD

1. используется в основном для типографской печати;
2. стандартный формат Windows для растровых изображений;
3. «Родной» формат PhotoShop;
4. используется для электронного распространения документов.

5. Формат JPEG

1. стандартный формат Windows для растровых изображений;
2. в этом формате используется эффективный алгоритм сжатия, но спотерей качества изображения;
- «родной» формат PhotoShop
6. Метод кодирования цвета CMYK, как правило, применяется:
 - 1) при организации работы на печатающих устройствах;
 - 2) при кодировке изображений, выводимых на экран цветного дис-плея;
 - 3) при сканировании изображений;
 - 4) при хранении информации в видеопамяти.

7. Метод кодирования цвета RGB, как правило, применяется:
- 1) при кодировании изображений, выводимых на экран цветного дисплея;
 - 2) при организации работы на печатающих устройствах;
 - 3) при сканировании изображений;
 - 4) при хранении информации в видеопамяти.
8. Зелёный цвет используется в цветовой модели
- 1) RGB
 - 2) CMYK
 - 3) HSB
 - 4) BMP
9. Белый цвет - это область наложения для
- 1) CMYK
 - 2) RGB
 - 3) HSB
 - 4) BMP
10. Субтрактивной моделью является
- 1) CMYK
 - 2) RGB
 - 3) HSB
 - 4) BMP
11. Человеку для восприятия лучше подходит модель
- 1) HSB
 - 2) CMYK
 - 3) RGB
 - 4) BMP
12. Как формируется цвет в цветовой модели HSB?
- 1) он получается сложением цветов: красного, зеленого, синего;
 - 2) он получается вычитанием цветов: голубого, пурпурного, желтого и черного
 - 3) он представлен в виде цветового оттенка, насыщенности, и яркости.
13. Выберите самый большой цветовой охват:
- 1) модель RGB
 - 2) модель CMYK
 - 3) натуральный
14. Если рисунок предназначен для печати на принтере, то какую модель лучше использовать?
- 1) RGB

2) CMYK

3) HSB

15. Как в модели RGB получается белый цвет?

1) интенсивность всех цветов, входящих в модель должна быть максимальной;

2) интенсивность цветов входящих в модель должна быть минимальна;

16. Выберите правильные утверждения

1) Цветовая модель CMYK применяется для отражённого цвета

2) Цветовая модель RGB применяется для излучённого цвета

3) Цветовая модель RGB чаще применяется при печати изображений

4) Цветовая модель CMYK чаще применяется для просмотра изображений с монитора

17. Какому цвету в цветовой модели RGB соответствуют значения интенсивностей (0, 0, 255)?

1) зелёному

2) синему

3) фиолетовому

4) красному

5) чёрному

18. Какие значения интенсивностей цветовых компонент в цветовой модели CMYK соответствуют белому цвету?

1) (100, 100, 100)

2) (100, 100, 100, 100)

3) (255, 255, 255, 255)

4) (0, 0, 0, 0)

5) (0, 0, 0)

19. Какие значения интенсивностей цветовых компонент в цветовой модели RGB соответствуют белому цвету?

1) (100, 100, 100)

2) (255, 255, 255)

3) (255, 255, 255, 255)

4) (0, 0, 0, 0)

5) (0, 0, 0)

20. Какому цвету в цветовой модели RGB соответствуют значения интенсивностей цветовых компонент (0, 0, 0)?

1) белому

- 2) чѐрному
- 3) синему
- 4) красному
- 5) зелѐному