

**Министерство культуры и туризма Калужской области  
ГБПОУ КО «Калужский областной колледж культуры и искусств»**

**УТВЕРЖДЕНО:**

Приказом № 103/д от «01» сентября 2023 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**ПОО.01 ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ**

**для специальности СПО  
54.02.01 Дизайн**

Учебная дисциплина «Информационные технологии» является обязательной частью общепрофессионального цикла основной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по специальностям среднего профессионального образования (далее СПО) **54.02.05 Дизайн**

Организация-разработчик: ГБПОУ КО «Калужский областной колледж культуры и искусств»

Разработчик: Мантулин Михаил Дмитриевич, преподаватель ГБПОУ КО «Калужский областной колледж культуры и искусств», г. Калуга

Рассмотрена на заседании ПЦК  
ГБПОУ КО «Калужский областной  
колледж культуры и искусств»

Протокол № 1 от 30.08.2023 г.

Одобрена Педагогическим советом  
ГБПОУ КО «Калужский областной  
колледж культуры и искусств»

протокол № 1 от 31.08.2023 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**

## **«Информационные технологии»**

### **1.1. Место учебной дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы:**

учебная дисциплина является обязательной частью общепрофессионального цикла основной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по специальности.

### **1.2. Цель и планируемые результаты освоения учебной дисциплины:**

**Коды ОК и ПК, которые актуализируются при изучении учебной дисциплины:**

ОК 4. Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.

ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности.

ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.

ОК 11. Использовать умения и знания специальных дисциплин в профессиональной деятельности.

ПК 1.7. Использовать компьютерные технологии при выполнении творческого замысла.

ПК 2.2. Использовать знания в области психологии и педагогики, специальных и теоретических дисциплин в преподавательской деятельности.

ПК 2.7. Владеть культурой устной и письменной речи, профессиональной терминологией

#### **уметь:**

- использовать программное обеспечение в профессиональной деятельности;
- применять компьютеры и телекоммуникационные средства
- пользоваться компьютерными программами, работать с электронными документами, использовать ресурсы сети Интернет;
- применять теоретические знания по шрифтовой композиции в художественно-проектной практике;
- применять цифровые и телекоммуникационные средства в процессе проектирования.

#### **знать:**

- состав функций и возможности использования информационных и телекоммуникационных технологий в профессиональной деятельности
- теоретические основы построения и функционирования современных персональных компьютеров;

- теоретические основы композиции, закономерности построения художественной формы и особенности её восприятия;
- современные методы цифрового дизайн-проектирования.
- основные изобразительные и технические средства и материалы проектной графики, приёмы и методы цифрового проектирования шрифтовой и изобразительной композиции;
- технические и программные средства компьютерной графики;
- специфику выразительных средств различных видов цифровой компьютерной графики, их эстетические качества.

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### 2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

<b>Вид учебной работы</b>	<b><i>Объем часов</i></b>
<b>Максимальная учебная нагрузка (всего)</b>	<b>242</b>
<b>Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)</b>	<b>164</b>
в том числе:	
теоретические занятия	94
практические занятия	70
контрольные работы	
<b>Самостоятельная работа обучающегося (всего)</b>	<b>78</b>
в том числе: завершение программных практических заданий сбор и анализ материала по текущей теме выполнение практических заданий на ПК оформление практических работ	
<b><i>Итоговая аттестация в форме дифференцированного зачета (4 семестр)</i></b>	

## 2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала		Объём часов	Уровень освоения
1	2		3	4
Раздел 1 Информационные технологии				
Тема 1.1 Цифровая графика. Основные инструменты. Проект «Портфолио». Проект «Титульного листа».	Содержание учебного материала		32	
	1	Цели и задачи предмета.		1
	2	Краткая историческая справка.		2
	3	Основные инструменты графических редакторов Corel, Corel Photo Paint.		2
	4	Работа с растровым и векторным изображением.		2
	5	Верстка многостраничного документа.		1
	Практические занятия		28	
	1	Формирование визуального ряда аналогов по теме «Портфолио».		
	2	Практическое освоение инструментов в графическом редакторе Corel.		
	3	Практическое освоение инструментов в графическом редакторе Corel Photo Paint.		
	4	Формирование вариативного ряда композиции используя графические редакторы.		
	5	Формирование визуального ряда аналогов по теме «Титульный лист».		
	6	Разработка графической композиции титульного листа.		
	7	Выполнение композиции в графическом редакторе Corel, Corel Photo Paint.		
	8	Формирование вариативного ряда композиции.		
9	Выполнение верстки собранного материала.			
10	Создание графического продукта.			

Тема 1.2. Работа с фотоизображениями в растровых редакторах. Проект «Буклет» («Визитка», «Имиджевая продукция»).	Содержание учебного материала		60	
	1	Основные цифровые инструменты для работы с фотоизображениями.		1
	2	Цифровое совмещение векторных и растровых изображений.		2
	3	Растровая цветокоррекция.		2
	4	Особенности работы над проектами «Визитка» и «Буклет».		2
	5	Особенности работы над проектом «Имиджевая продукция».		2
	Практические занятия		56	
	1	Формирование визуального ряда аналогов по темам проектов.		
	2	Разработка графических композиций по темам проектов.		
	3	Практическое освоение новых инструментов в графическом редакторе Corel, Corel Photo Paint.		
	4	Выполнение и коррекция фотоизображений для графических композиций		
	5	Комбинаторика элементов проектов.		
	6	Работа с цифровой графикой в нестандартном формате.		
	7	Создание цифрового графического продукта.		
	Обязательная учебная нагрузка (теоретические и практические занятия)		164	
	Самостоятельная работа		78	
	Ознакомиться с современными информационными технологиями.			
	Выполнение определенных преподавателем заданий в цифровом формате.			
	Ознакомиться с творчеством дизайнеров рекламы и имиджевой продукции.			
Подобрать материал по темам проектов.				
Выполнение определенных преподавателем заданий на цифровых носителях.				
Завершение программных классных заданий.				
Оформление практических работ.				



	<b>Bcero</b>	<b>242</b>	
--	--------------	------------	--

### 3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

#### 3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация программы дисциплины требует наличия учебного кабинета: компьютерного класса.

Оборудование учебного кабинета: персональные компьютеры, объединенные в локальную сеть, с выходом в Интернет.

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

##### Основные источники

##### Интернет-ресурсы:

Ассоциация музейных работников регионов России - <http://www.amr-museum.ru>

Культура и технологии информационного общества - [www.evarussia.ru](http://www.evarussia.ru)

Музейная ассоциация АДИТ - <http://www.adit.ru>

Портал музеи России - [www.museum.ru](http://www.museum.ru)

##### Рекомендуемая литература:

- *Бурлаков, М.В.* Adobe Flash CS3: самоучитель / М.В. Бурлаков. – Москва: ООО «И.Д. Вильямс», 2008.
- *Волкова, Т.* 101 спецэффект Photoshop CS3: полное руководство /Т. Волкова. – Москва: Наука и техника, 2008.
- *Гурский, Ю.А.* Corel DRAW X3. Трюки и эффекты (+CD) / Ю.А. Гурский, И.В. Гурская, А.В. Жвалевский. – С.-Петербург: Питер, 2006. – 480 с.
- *Лебедев, Э.И.* Web-дизайн с нуля! (+CD) / Э.И. Лебедев. – Москва: Лучшие книги, 2008. – 336 с.
- *Левчук, Е.А.* Технологии организации хранения и обработки данных.
- Учебное пособие / Е.А. Левчук. – Москва: Высшая школа, 2005.
- *Миронов, Д.Ф.* Компьютерная графика в дизайне: учебник для вузов /Д.Ф. Миронов. – С.-Петербург, 2004.
- *Пономаренко, С.* Adobe Photoshop CS2 в подлиннике / С. Пономаренко. – С.-Петербург: БХВ-Петербург, 2005.
- *Хатсон, Ш.* Photoshop для Web-дизайна/ Ш. Хатсон. – Москва: Кудиц- Образ, 2005.
- *Чебыкин, Р.* Разработка и оформление текстового содержания сайта /Р. Чебыкин. – С.-Петербург: БХВ-Петербург, 2004.

## Дополнительные источники

### Интернет-ресурсы:

<http://infinculture.blogspot.com/p/blog-page.html>

<http://marsiada.ru/360/2136/1115/2151/>

<http://www.ifap.ru/projects/infolit.htm>

<http://psyfactor.org/lybr.htm>

<http://www.ifap.ru>

<http://www.mediagram.ru>

### Дополнительная литература:

*Байков В.* Интернет от e-mail к WWW в примерах. - СПб.: BHV, 1996. -208с.

*Гончаров А.* Самоучитель HTML. - СПб.: Питер, 2001. -240с.

*Успенский И.* Энциклопедия Интернет-бизнеса. - СПб.: Питер, 2001. -432с.

*Шляхтина С.* Преимущества использования программ для чтения новостей/Светлана Шляхтина//Компьютер Пресс.

- 2005. - №10

## 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

**Контроль и оценка** результатов освоения дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения самостоятельных работ, тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов, исследований.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
<b>уметь:</b> — использовать программное обеспечение в профессиональной деятельности; — применять компьютеры и телекоммуникационные средства — пользоваться компьютерными	<i>Устный опрос</i> <i>Индивидуальные задания</i> <i>Контрольная работа</i>

программами, работать с электронными документами, использовать ресурсы сети Интернет;

- применять теоретические знания по шрифтовой композиции в художественно-проектной практике;

- применять цифровые и телекоммуникационные средства в процессе проектирования.

**знать:**

- состав функций и возможности использования информационных и телекоммуникационных технологий в профессиональной деятельности

- теоретические основы построения и функционирования современных персональных компьютеров;

- теоретические основы композиции, закономерности построения художественной формы и особенности её восприятия;

- современные методы цифрового дизайн-проектирования.

- основные изобразительные и технические средства и материалы проектной графики, приёмы и методы цифрового проектирования шрифтовой и изобразительной композиции;

- технические и программные средства компьютерной графики;

- специфику выразительных средств различных видов цифровой компьютерной графики, их эстетические качества.