

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

**УТВЕРЖДЕНО:**

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

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**ОД.02.06 ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В  
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

**для специальности СПО  
54.02.02 Декоративно-прикладное искусство и народные промыслы**

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

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>Объем часов</b>
<b>Максимальная учебная нагрузка (всего)</b>	<i>100</i>
<b>Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)</b>	<i>67</i>
в том числе:	
теоретические занятия	<i>31</i>
практические занятия	<i>36</i>
контрольные работы	
<b>Самостоятельная работа обучающегося (всего)</b>	<i>33</i>
в том числе: завершение программных практических заданий сбор и анализ материала по текущей теме выполнение практических заданий на ПК оформление практических работ	
<i>Итоговая аттестация в форме дифференцированного зачета (5,8 семестр)</i>	

## 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	
<b>Раздел 1 Информационные технологии</b>				
<b>Тема 1.1 Цифровая графика. Основные инструменты. Проект «Портфолио». Проект «Титульного листа».</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>32</b>		
	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		
	<b>Практические занятия</b>		<b>28</b>	
	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.				

	<p><b>Самостоятельная работа обучающихся</b>  Ознакомиться с современными информационными технологиями.  Подобрать материал по теме проектов.  Выполнение определенных преподавателем заданий в цифровом формате.  Завершение программных классных заданий.  Оформление практических работ.</p>	15	
<p><b>Тема 1.2. Работа с фотоизображениями в растровых редакторах. Проект «Буклет» («Визитка», «Имиджевая продукция»).</b></p>	<p><b>Содержание учебного материала</b></p>	60	
	<p>1 Основные цифровые инструменты для работы с фотоизображениями.</p>		1
	<p>2 Цифровое совмещение векторных и растровых изображений.</p>		2
	<p>3 Растровая цветокоррекция.</p>		2
	<p>4 Особенности работы над проектами «Визитка» и «Буклет».</p>		2
	<p>5 Особенности работы над проектом «Имиджевая продукция».</p>		2
	<p><b>Практические занятия</b></p>	56	
	<p>1 Формирование визуального ряда аналогов по темам проектов.</p>		
	<p>2 Разработка графических композиций по темам проектов.</p>		
	<p>3 Практическое освоение новых инструментов в графическом редакторе Corel, Corel Photo Paint.</p>		
	<p>4 Выполнение и коррекция фотоизображений для графических композиций</p>		
	<p>5 Комбинаторика элементов проектов.</p>		
	<p>6 Работа с цифровой графикой в нестандартном формате.</p>		
<p>7 Создание цифрового графического продукта.</p>	24		
<p><b>Самостоятельная работа обучающихся</b>  Ознакомиться с творчеством дизайнеров рекламы и имиджевой продукции.  Подобрать материал по темам проектов.  Выполнение определенных преподавателем заданий на цифровых носителях.</p>			



	Завершение программных классных заданий. Оформление практических работ.		
	<b>Обязательная учебная нагрузка (теоретические и практические занятия)</b>	<b>67</b>	
	<b>Самостоятельная нагрузка</b>	<b>33</b>	
	<b>Всего:</b>	<b>100</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 АД ИТ - <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.medigram.ru>

### **Дополнительная литература:**

*Байков В.* Интернет от e-mail к WWW в примерах. - СПб.: ВHV, 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.

<b>Результаты обучения</b> <b>(освоенные умения, усвоенные знания)</b>	<b>Формы и методы</b> <b>контроля и</b> <b>оценки</b> <b>результатов</b> <b>обучения</b>
<p><b>уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– использовать программное обеспечение в профессиональной деятельности;</li> <li>– применять компьютеры и телекоммуникационные средства</li> <li>– пользоваться компьютерными программами, работать с электронными документами, использовать ресурсы сети Интернет;</li> <li>– применять теоретические знания по шрифтовой композиции в художественно-проектной практике;</li> <li>– применять цифровые и телекоммуникационные средства в процессе проектирования.</li> </ul> <p><b>знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– состав функций и возможности использования информационных и телекоммуникационных технологий в профессиональной деятельности</li> <li>– теоретические основы построения и функционирования современных персональных компьютеров;</li> <li>– теоретические основы композиции, закономерности построения художественной формы и особенности её восприятия;</li> <li>– современные методы цифрового дизайн-проектирования.</li> <li>– основные изобразительные и технические средства и материалы проектной графики, приёмы и методы цифрового проектирования шрифтовой и изобразительной композиции;</li> <li>– технические и программные средства компьютерной графики;</li> <li>– специфику выразительных средств различных видов цифровой компьютерной графики, их эстетические качества.</li> </ul>	<p><i>Устный опрос</i>  <i>Индивидуальные задания</i>  <i>Контрольная работа</i></p>

