

ГОСУДАРСТВЕННОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ТУЛЬСКОЙ ОБЛАСТИ
«ТУЛЬСКИЙ ЭКОНОМИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»



УТВЕРЖДАЮ
Директор ГПОУ ТО «ТЭК»

А.В. Макарова

Приказ №

60

«27» августа 2021 года

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
ОП.В.14 ДИЗАЙНЕРСКОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ В CORELDRAW**

**ПРОГРАММА ПОДГОТОВКИ КВАЛИФИЦИРОВАННЫХ РАБОЧИХ, СЛУЖАЩИХ ПО
ПРОФЕССИИ СРЕДНЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
54.01.20 ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙНЕР**

Щекино
2021 год

Рабочая программа учебной дисциплины разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта (далее – ФГОС) по профессии среднего профессионального образования (далее СПО) **54.01.20 Графический дизайнер**, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации 9 декабря 2016 года №1543.

Организация-разработчик: **Государственное профессиональное образовательное учреждение Тульской области «Тульский экономический колледж»**


Разработчики:

Панюхина Полина Евгеньевна, преподаватель государственного профессионального образовательного учреждения Тульской области «Тульский экономический колледж»

Рабочая программа рассмотрена и одобрена предметно-цикловой комиссией № 3 Государственного профессионального образовательного учреждения Тульской области «Тульский экономический колледж»

Утверждена протоколом № 1 от «27» августа 2021 года

Председатель ПЦК № 3  Панюхина П.Е.

Заместитель директора по учебной работе  Е.В.Кошелева

« 27 » августа 2021 года

СОДЕРЖАНИЕ

	стр.
1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	4
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	6
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ	10
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ	11

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ОП.14 ДИЗАЙНЕРСКОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ В CORELDRAW

1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа учебной дисциплины является вариативной частью программы подготовки квалифицированных рабочих, служащих в соответствии с ФГОС СПО 54.01.20 **Графический дизайнер**, входящей в укрупненную группу профессий 54.00.00 Изобразительное и прикладные виды искусств.

1.2. Место дисциплины в структуре программы подготовки специалистов среднего звена:

Учебная дисциплина «Дизайнерское проектирование в CorelDraw» принадлежит к дисциплинам общепрофессионального цикла (ОП.00) и имеет практико-ориентированную направленность.

1.3. Цели и задачи дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины:

Цель: освоение теоретических знаний об использовании в дизайнерском проектировании векторной графики, приобретение умений применять эти знания в профессиональной деятельности, формирование необходимых компетенций.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь:

- создавать векторные объекты, редактировать и компоновать их;
- создавать эскизы с применением графических приемов редактирования изображений;
- использовать и размещать элементы графики в хорошо сбалансированной композиции;
- транспонировать идею в эстетический и креативный дизайн;
- проектировать объекты дизайна с использованием компьютера.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать:

- условия обработки объектов, их статического и интерактивного редактирования;
- концепцию и конкретные элементы дизайна;
- основы использования заливок при создании изображения;
- условия редактирования векторных объектов, организации пространства фона;
- варианты сохранения файлов в форматы для изображений, иллюстраций и макетов;
- правила оформления текста и элементов текстовой информации.

В результате освоения учебной дисциплины у студента должны формироваться общие и профессиональные компетенции, включающие в себя способность:

Код	Наименование общих компетенций
ОК 1.	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.
ОК 2.	Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.
ОК 4.	Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.
ОК 5.	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста.
ОК 9.	Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности
ОК 10.	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языке

Код	Наименование профессиональных компетенций
ПК 4.1.	Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макетана основе технического задания.
ПК 4.2.	Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания.
ПК 4.3.	Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания
ПК 4.4.	Разрабатывать колористическое решение дизайн-проекта
ПК 4.5.	Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета
ПК 4.6.	Выполнять эскизы с использованием различных графических средств и приемов
ПК 4.7.	Осуществлять комплектацию и контроль готовностинеобходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.

1.4. Количество часов на освоение программы профессионального модуля:

всего – 106 часов, в том числе:

максимальной учебной нагрузки студента **88** часов, в том числе:

обязательной аудиторной учебной нагрузки студента **82** часов;

самостоятельной работы студента **6** часов;

консультации **18** часов.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Объем образовательной программы	88
Суммарная учебная нагрузка во взаимодействии с преподавателем	82
в том числе:	
теоретическое обучение	44
практические занятия	38
Самостоятельная работа студента (всего)	6
в том числе:	
- Разработка электронного учебника «Графический редактор CorelDraw»	6
Промежуточная аттестация проводится в форме экзамена в 7 семестре.	

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины ОП.14 Дизайнерское проектирование в CorelDraw

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Уровень освоения	Объем часов	Осв эле ком
1	2	3	4	
Раздел 1. Компьютерные технологии в дизайне			22	
Тема 1.1. Современные компьютерные технологии в дизайне	Содержание учебного материала		6	ОК 1 ОК 4 ОК 9 ПК 4 4.4
	1 Растровая и векторная графика. Форматы векторных растровых изображений.	1		ПК 5
	2 Экспорт макета в стандартные графические форматы для использования в программе верстки и в документе WEB.	2		ПК 6
	3 Современных технологии и методы создания дизайн- объектов для решения профессиональных творческих задач.	2		6.5 ПК 7 ПК 9 9.6, ПК 7
	Практические занятия		2	
	1 Настройка программного интерфейса	3		
Тема 1.2. Программы для работы с векторной графикой	Содержание учебного материала		10	ОК 1 ОК 4 ОК 9 ПК 4 4.4 ПК 7
	1 Прикладное программное обеспечение в профессиональной деятельности. Векторные графические редакторы.	2		
	2 Программа CorelDraw: состав, особенности, использование в полиграфии и Internet.	2		
	3 Достоинства и недостатки CorelDRAW. Требования к системным ресурсам.	2		
	4 Пакет CorelDRAW Graphics Suite для создания дизайн-проектов любого уровня: создание логотипа, профессиональных рекламных брошюр и запоминающихся символов.	2		
	5 Способы создания графического изображения в CorelDraw. Графические примитивы.	2		
	Практические занятия		4	
	1 Создание графических примитивов	3		
	2 Создание элементов дизайна	3		
Раздел 2. Использование CorelDRAW в дизайне			66	

Тема 2.1. Базовые принципы работы в CorelDRAW	Содержание учебного материала		10	ОК 1 ОК 4 ОК 9 ПК 4 4.4 ПК 5 ПК 6 6.5 ПК 7		
	1	Векторные объекты. Структура векторной иллюстрации.			2	
	2	Основные инструменты, используемые дизайнером в работе			2	
	3	Типы объектов: графические примитивы и свободно редактируемые объекты			2	
	4	Изменение геометрии объекта с помощью инструмента редактирования формы.			2	
	5	Операции с примитивами: объединение, вычитание, преобразование кривой в фигуру.			2	
	Практические занятия		6			
	1	Редактирование геометрической формы объектов.			3	
	2	Создание примитивов – замкнутых фигур, линий, кривых.			3	
	3	Создание элементов рекламного блока.			3	
Тема 2.2. Создание и редактирование контуров	Содержание учебного материала		4	ОК 1 ОК 4 ОК 9 ПК 4 4.4 ПК 5		
	1	Создание объектов произвольной формы. Свободное рисование и кривые Безье.			2	
	2	Настройка контура. Создание и редактирование художественного контура.			2	
	Практические занятия				8	
	1	Построение контура с прямолинейными сегментами.				3
	2	Построение контура с криволинейными сегментами.				3
3	Построение замкнутого контура.	3				
4	Создание этикетки.	3				
Тема 2.3. Работа с цветом	Содержание учебного материала		4	ОК 1 ОК 4 ОК 9 ПК 4 4.4 ПК 5		
	1	Цветовые модели. Простые и составные цвета. Прозрачность объекта. Цветоделение.			2	
	2	Способы заливки: равномерная, градиентная, шаблоном, текстурой, узором PostScript, регулируемая градиентная заливка по сетке.			2	
	Практические занятия				4	
	1	Создание макета обложки книги.				3
2	Создание рекламного блока.	3				
Тема 2.4. Разработка фирменного стиля	Содержание учебного материала		2	ОК 1 ОК 4 ОК 9 ПК 4 4.4 ПК 5		
	1	Создание логотипов. Разработка фирменных бланков. Правила оформления визиток.			2	
	Практические занятия				4	
	1	Создание логотипа фирмы.				3
2	Разработка визитки.	3				
Тема 2.5. Планирование и создание макета	Содержание учебного материала		4	ОК 1 ОК 4 ОК 9		
	1	Работа с текстом – изменение основных параметров, конвертация текста в кривые.			2	
	2	Настройка документа. Планирование макета. Создание макета.			2	

	Практические занятия		6	ПК 4 4.4 ПК 5	
	1	Создание печатей. Дизайн текста.			3
	2	Создание рекламного блока.			3
	3	Разработка упаковки.			3
Тема 2.6.Использование спецэффектов	Содержание учебного материала		4	ОК 1 ОК 4 ОК 5 ПК 4	
	1	Импорт и редактирование растровых изображений.			2
	2	Использование векторных и растровых эффектов.			2
	Практические занятия		4	4.4 ПК 5	
	1	Создание открытки.			3
	2	Создание иллюстрации с использованием сложных эффектов.			3
	Самостоятельная работа обучающихся - Разработка электронного учебника «Графический редактор CorelDraw».		6		
Всего:			88		

Для характеристики уровня освоения учебного материала используются следующие обозначения:

1. – ознакомительный (узнавание ранее изученных объектов, свойств)
2. – репродуктивный (выполнение деятельности по образцу, инструкции или под руководством)
3. – продуктивный (планирование и самостоятельное выполнение деятельности, решение проблемных задач)

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация программы предполагает наличие **лаборатории «Программного обеспечения и сопровождения компьютерных систем»:**

- Автоматизированные рабочие места по количеству обучающихся;
- Автоматизированное рабочее место преподавателя;
- Проектор и экран;
- Маркерная доска;
- Программное обеспечение общего и профессионального назначения.

Технические средства обучения:

- мультимедийный проектор;
- проекционный экран;
- ПК с наличием лицензионного программного обеспечения/

Раздаточный материал: тестовые задания, индивидуальные карточки, дидактический материал по разделам и темам программы.

3.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень используемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Основные источники:

1. Федотова Е. Л. Информационные технологии в профессиональной деятельности. М.: ИД ФОРУМ: НИЦ ИНФРА-М, 2019.

Дополнительные источники:

2. Максимов Н.В., Партыка Т.Л., Попов И.И. Технические средства информатизации: учебник – 4-е издание перераб. и доп. — М. : ФОРУМ : ИНФРА-М, 2014. — 608с.:ил. — (Профессиональное образование)

3.3. Организация образовательного процесса

Дисциплина ОП.14 Дизайнерское проектирование в CorelDraw изучается в течении 7 семестра.

Форма проведения консультаций для обучающихся- индивидуальная.

3.4. Кадровое обеспечение образовательного процесса

Реализация образовательной программы обеспечивается педагогическими работниками образовательной организации, а также лицами, привлекаемыми к реализации образовательной программы на условиях гражданско-правового договора, в том числе из числа руководителей и работников организаций, направление деятельности которых соответствует области профессиональной деятельности, имеющих стаж работы в данной профессиональной области не менее 3 лет.

Квалификация педагогических работников образовательной организации должна отвечать квалификационным требованиям, указанным в квалификационных справочниках и профессиональных стандартах.

Педагогические работники, привлекаемые к реализации образовательной программы, должны получать дополнительное профессиональное образование по программам повышения квалификации, в том числе стажировок в организациях направление деятельности, которых соответствует области профессиональной деятельности, не реже 1 раза в 3 года с учетом расширения спектра профессиональных компетенций.

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Контроль и оценка результатов освоения дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий и лабораторных работ, тестирования, а также выполнения студентами индивидуальных заданий, проектов, исследований.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Основные показатели оценки результата	Формы и методы контроля и оценки
Перечень умений, осваиваемых в рамках дисциплины:		
Создавать векторные объекты, редактировать и компоновать их;	90-100 % правильных ответов – «5»; 70- 89% правильных ответов – «4»; 50-69 % правильных ответов – «3»; менее 50 % - «2»	-экспертная проверка выполнения практических работ; - письменная проверка в виде контрольной работы; тестовый контроль;
Создавать эскизы с применением графических приемов редактирования изображений;	90-100 % правильных ответов – «5»; 70- 89% правильных ответов – «4»; 50-69 % правильных ответов – «3»; менее 50 % - «2»	-экспертная проверка выполнения практических работ; - письменная проверка в виде контрольной работы; тестовый контроль;
Использовать и размещать элементы графики в хорошо сбалансированной композиции;	90-100 % правильных ответов – «5»; 70- 89% правильных ответов – «4»; 50-69 % правильных ответов – «3»; менее 50 % - «2»	- экспертная оценка защиты практических работ; -экспертная оценка защиты учебно-исследовательской работы по теме «Глобальная сеть Интернет»;
Транспонировать идею в эстетический и креативный дизайн;	90-100 % правильных ответов – «5»; 70- 89% правильных ответов – «4»; 50-69 % правильных ответов – «3»; менее 50 % - «2»	- оценка результатов выполнения практических работ - письменная проверка в виде проверочной работы; - презентация разработанного электронного учебника;
Проектировать объекты дизайна с использованием компьютера;	90-100 % правильных ответов – «5»; 70- 89% правильных ответов – «4»; 50-69 % правильных ответов – «3»; менее 50 % - «2»	-экспертная проверка выполнения практических работ; - письменная проверка в виде контрольной работы;
Перечень знаний, осваиваемых в рамках дисциплины:		
Условия обработки объектов, статического и интерактивного редактирования;	90-100 % правильных ответов – «5»; 70- 89% правильных ответов – «4»; 50-69 % правильных ответов – «3»; менее 50 % - «2»	- тестовый контроль; - письменная проверка в виде контрольной работы;
Концепция и конкретные элементы дизайна;	90-100 % правильных ответов – «5»; 70- 89% правильных ответов – «4»; 50-69 % правильных ответов – «3»; менее 50 % - «2»	-экспертная проверка выполнения практических работ; -тестовый контроль;
Основы использования заливок при создании	90-100 % правильных ответов – «5»; 70- 89% правильных ответов – «4»;	-тестовый контроль; -экспертная проверка

изображения;		50-69 % правильных ответов – «3»; менее 50 % - «2»	выполнения практических работ;
Условия редактирования векторных объектов, организации пространства фона;		90-100 % правильных ответов – «5»; 70- 89% правильных ответов – «4»; 50-69 % правильных ответов – «3»; менее 50 % - «2»	- викторина; - проверка словаря новых терминов; - письменная проверка в виде контрольной работы;
Варианты сохранения файлов в форматы для изображений, иллюстраций и макетов;		90-100 % правильных ответов – «5»; 70- 89% правильных ответов – «4»; 50-69 % правильных ответов – «3»; менее 50 % - «2»	-собеседование; - проверка словаря новых терминов; - тестовый контроль;
Правила оформления текста и элементов текстовой информации.		90-100 % правильных ответов – «5»; 70- 89% правильных ответов – «4»; 50-69 % правильных ответов – «3»; менее 50 % - «2»	-тестовый контроль; -письменная проверка; - проверка словаря новых терминов.