ГОСУДАРСТВЕННОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ТУЛЬСКОЙ ОБЛАСТИ

«ТУЛЬСКИЙ ЭКОНОМИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»

**УТВЕРЖДАЮ**

**Директор ГПОУ ТО «ТЭК»**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ А.В. Макарова**

**Приказ №\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**«20» мая 2024 года**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

ОД.25 **ДИЗАЙНЕРСКОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ В COREL DRAW**

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

**54.01.20 ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙНЕР**

Щекино

2024 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:

**Каргина Ольга Ивановна, 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 № 10 от «11» мая 2024 года

Председатель ПЦК № 3 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ О.И. Каргина

Заместитель директора по учебной работе \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Е.В. Кошелева

«20» мая 2024 года

**СОДЕРЖАНИЕ**

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

**1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ  
ОД.25 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 по выбору (ОД.В).

**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-макета на 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 готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта. |

**1.4. Количество часов на освоение программы дисциплины:**

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

обязательной аудиторной учебной нагрузки студента **88** часов;

самостоятельной работы студента **0** часов.

**2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

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

|  |  |
| --- | --- |
| Вид учебной работы | Объем часов |
| Суммарная учебная нагрузка во взаимодействии с преподавателем | 88 |
| Объем образовательной программы | **88** |
| в том числе: | |
| теоретическое обучение | 50 |
| практические занятия | 38 |
| Промежуточная аттестация проводится в форме экзамена в 4 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** | ***Осваиваемые элементы компетенций*** |
| **1** | **2** | | **3** | **4** | **5** |
| **Раздел 1. Компьютерные**  **технологии в дизайне** |  | | | **22/6** |  |
| **Тема 1.1.**  **Современные**  **компьютерные**  **технологии в дизайне** | **Содержание учебного материала** | | | 6 | ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 9, ОК 10  ПК 4.1, 4.3, 4.4  ПК 5.3, 5.7  ПК 6.1, 6.4, 6.5  ПК 7.1-7.5  ПК 9.2, 9.4, 9.6, 9.8, 9.10  ПК 11.4-11.6 |
| 1 | Растровая и векторная графика. Форматы векторных и растровых изображений. | 1 |
| 2 | Экспорт макета в стандартные графические форматы для использования в программе верстки или документе WEB. | 2 |
| 3 | Современных технологии и методы создания дизайн- объектов для решения профессиональных творческих задач. | 2 |
| **Практические занятия** | | | 2 |
| 1 | Настройка программного интерфейса | 3 |
| **Тема 1.2. Программы для работы с векторной графикой** | **Содержание учебного материала** | | | 10 | ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 9, ОК 10  ПК 4.1, 4.3, 4.4  ПК 5.3, 5.7 |
| 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** |  | | | **66/28** |  |
| **Тема 2.1. Базовые принципы работы в CorelDRAW** | **Содержание учебного материала** | | | 12 | ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 9, ОК 10  ПК 4.1, 4.3, 4.4  ПК 5.3, 5.7  ПК 6.1, 6.4, 6.5  ПК 7.1-7.5 |
| 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 |
| 6 | Основные способы трассировки растрового изображения | 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 2, ОК 4, ОК 5, ОК 9, ОК 10  ПК 4.1, 4.3, 4.4  ПК 5.3, 5.7 |
| 1 | Создание объектов произвольной форы. 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 2, ОК 4, ОК 5, ОК 9, ОК 10  ПК 4.1, 4.3, 4.4  ПК 5.3, 5.7 |
| 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 2, ОК 4, ОК 5, ОК 9, ОК 10  ПК 4.1, 4.3, 4.4  ПК 5.3, 5.7 |
| 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 2, ОК 4, ОК 5, ОК 9, ОК 10  ПК 4.1, 4.3, 4.4  ПК 5.3, 5.7 |
| 1 | Работа с текстом – изменение основных параметров, конвертация текста в кривые. | 2 |
| 2 | Настройка документа. Планирование макета. Создание макета. | 2 |
| **Практические занятия** | | | 6 |
| 1 | Создание печатей. Дизайн текста. | 3 |
| 2 | Создание рекламного блока. | 3 |
| 3 | Разработка упаковки. | 3 |
| **Тема 2.6. Использование спецэффектов** | **Содержание учебного материала** | | | 8 | ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 9, ОК 10  ПК 4.1, 4.3, 4.4  ПК 5.3, 5.7 |
| 1 | Использование трехмерных эффектов | 2 |
| 2 | Работа с тенями, добавление эффекта свечение, имитация различных материалов | 2 |
| 3 | Импорт и редактирование растровых изображений. | 2 |
| 4 | Использование векторных и растровых эффектов. | 2 |
| **Практические занятия** | | | 4 |
| 1 | Создание открытки. | 3 |
| 2 | Создание иллюстрации с использованием сложных эффектов. | 3 |
| **Всего:** | | |  | **88/38** |  |

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 УЧЕБНОЙДИСЦИПЛИНЫ

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. Усатая Т.В. Дизайн-проектирование: учеб. для студ. учреждений сред. проф. образования / Т.В. Усатая, Л.В. Дерябина. - 2-е изд. - М.: Образовательно-издательский центр "Академия", 2023. - 288 с.

Дополнительные источники:

1. Шитов В.Н. Графический дизайн и мультимедиа: учебное пособие / В.Н. Шитов, К.Н. Успенский. - Москва: КНОРУС, 2023. - 332 с.

2. Максимов Н.В Технические средства информатизации / Н.В. Максимов, Т.Л. Партыка Т.Л. - 4-е изд. - М.: ФОРУМ : ИНФРА-М, 2019. - 640 с.

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 ОСВОЕНИЯДИСЦИПЛИНЫ**

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, их 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 изображения; | 90-100 % правильных ответов – «5»;  70- 89% правильных ответов – «4»;  50-69 % правильных ответов – «3»;  менее 50 % - «2» | -тестовый контроль;  -экспертная проверка 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. |