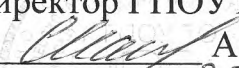
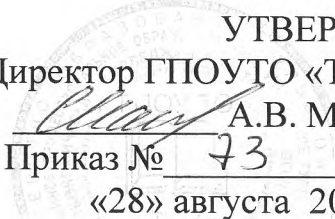


ГОСУДАРСТВЕННОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ТУЛЬСКОЙ ОБЛАСТИ
«ТУЛЬСКИЙ ЭКОНОМИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»

УТВЕРЖДАЮ
Директор ГПОУТО «ТЭК»
 А.В. Макарова
Приказ № 73
«28» августа 2020 года



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
ОП.В.14 ДИЗАЙНЕРСКОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ В COREL DRAW
ПРОГРАММА ПОДГОТОВКИ КВАЛИФИЦИРОВАННЫХ РАБОЧИХ, СЛУЖАЩИХ ПО
ПРОФЕССИИ СРЕДНЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
54.01.20 ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙНЕР**

Щекино
2020 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 высшей квалификационной категории 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 «28» августа 2020 года

Председатель ПЦК № 3 _____  Т.В. Струк

Заместитель директора по учебной работе _____  Е.В.Кошелева

« 28» августа 2020 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-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 **82** часов;
 самостоятельной работы студента **6** 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	82
Самостоятельная работа	6
Объем образовательной программы	88
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	Осваиваемые элементы компетенций	
1	2		3	4	5	
Раздел 1. Компьютерные технологии в дизайне				22		
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					
1	Настройка программного интерфейса	3	2			
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					
	1	Создание графических примитивов	3			4
	2	Создание элементов дизайна	3			
Раздел 2. Использование CorelDRAW в дизайне				66		
Тема 2.1. Базовые принципы работы в	Содержание учебного материала			10	ОК 1, ОК 2, ОК 4, ОК 5, ОК 9, ОК 10	
	1	Векторные объекты. Структура векторной иллюстрации.	2			

CorelDRAW	2	Основные инструменты, используемые дизайнером в работе	2	6	ПК 4.1, 4.3, 4.4 ПК 5.3, 5.7 ПК 6.1, 6.4, 6.5 ПК 7.1-7.5	
	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					
	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 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 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			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	Импорт и редактирование растровых изображений.	2		
	2	Использование векторных и растровых эффектов.	2		
	Практические занятия			4	
	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, 2016.

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. — 608 с.: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, 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	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.