

Приложение 3
ОПОП по специальности
54.02.01 Дизайн (по отраслям)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
учебной дисциплины

ОП.11 Дизайн в цифровой среде
наименование дисциплины

по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Рабочая программа учебной дисциплины разработана на основе:

-Федерального государственного образовательного стандарта по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям), утвержденного приказом Министерства просвещения Российской Федерации № 308 от 05.05.2022 года в редакции;
примерной основной образовательной программы по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Организация – разработчик:

Профессиональное образовательное частное учреждение «Ижевский техникум экономики, управления и права Удмуртпотребсоюза»

Разработчик:

Ившина С.Н, преподаватель ПОЧУ «Ижевский техникум экономики, управления и права Удмуртпотребсоюза»;

Пантюхин Д.К., преподаватель ПОЧУ «Ижевский техникум экономики, управления и права Удмуртпотребсоюза»

РАССМОТРЕНО

Цикловой комиссией _____

ПРОТОКОЛ № _____

от « _____ » _____ 20__ г.

Председатель ЦК _____ / _____ /

СОДЕРЖАНИЕ

стр.

1	ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	4
2	СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	5
3	УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	8
4.	КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	9

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

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

Учебная дисциплина «Дизайн в цифровой среде» является вариативной частью общепрофессионального цикла основной образовательной программы по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

Учебная дисциплина обеспечивает формирование профессиональных и общих компетенций по видам деятельности ФГОС 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

1.2.1. Перечень общих компетенций

<i>Код</i>	<i>Наименование общих компетенций</i>
ОК 01.	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам
ОК 02.	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности
ОК 03	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях
ОК 04.	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде
ОК 05.	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста
ОК 07	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.
ОК 09	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

1.2.2. Профессиональные компетенции, формируемые на дисциплине

<i>Код</i>	<i>Наименование личностного результата</i>
ПК 1.3	Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ

1.2.3. Личностные результаты, формируемые на дисциплине

<i>Код</i>	<i>Наименование личностного результата</i>
ЛР 7	Осознающий и деятельно выражающий приоритетную ценность каждой человеческой жизни, уважающий достоинство личности каждого человека, собственную и чужую уникальность, свободу мировоззренческого выбора, самоопределения. Проявляющий бережливое и чуткое отношение к религиозной принадлежности каждого человека, предупредительный в отношении выражения прав и законных интересов других людей.
ЛР 11	Проявляющий уважение к эстетическим ценностям, обладающий основами эстетической культуры. Критически оценивающий и деятельно проявляющий понимание эмоционального воздействия искусства, его влияния на душевное состояние и поведение людей. Бережливо относящийся к культуре как средству коммуникации и самовыражения в обществе, выражающий сопричастность к нравственным нормам, традициям в искусстве. Ориентированный на собственное самовыражение в разных видах искусства, художественном творчестве с учётом российских традиционных духовно-нравственных ценностей, эстетическом обустройстве собственного быта. Разделяющий ценности отечественного и мирового художественного наследия, роли народных традиций и народного творчества в искусстве. Выражающий ценностное отношение к технической и промышленной эстетике.
ЛР 13	Выбирающий оптимальные способы решения профессиональных задач на основе уважения к заказчику, понимания его потребностей

1.2.4. В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Умения	Знания
ориентироваться в форматах получения и предоставления цифровой проектной документации; пользоваться программным обеспечением для профессиональной работы в различных областях дизайна, разработка макета и одностраничного сайта	сущность и значение информационных технологий в эру цифровой трансформации; операционные системы, файловые структуры и пользовательские интерфейсы, информационные ресурсы и программное обеспечение дизайнерской деятельности, базовые понятия веб-технологий

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	<i>Объем часов</i>
Объем образовательной программы учебной дисциплины	108
Объем работы обучающихся во взаимодействии с преподавателем	102
из них в форме практической подготовки	82
в том числе практические занятия	88
теоретическое обучение	14
в том числе промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета	2
Самостоятельная работа обучающегося	6

2.2. Тематическое содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа (проект)	Объем часов, в том числе в форме практической подготовки	Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы
1	2	3	4
Раздел 1. Основные инструменты исполнения и подачи дизайн-проектов		52/44	
Тема 1.1. Традиционные техники разработки, исполнения и подачи дизайн-проектов и и цифровые проектные технологии.	Содержание учебного материала	4	ПК 1.3., ОК 1 – ОК 5, ОК 07, ОК 9, ЛР 7, ЛР 11, ЛР 13
	1. Традиционные техники разработки, исполнения и подачи дизайн-проектов и и цифровые проектные технологии. Методы оптимизации и алгоритмизации дизайн-проектирования. 2. Технологии растровой графики в исполнении дизайн-проектов.		
	Практические занятия	12/12	
	1. Традиционные техники разработки, исполнения и подачи дизайн-проектов: ручная графика, скетчинг.		
	2. Традиционные техники разработки, исполнения и подачи дизайн-проектов: макетирование, объемно-пространственное моделирование		
	3. Проектная графика и организация работы в различных графических редакторах, в том числе в Adobe Photoshop		
	4. Создание и обработка растровых изображений; коррекция, монтаж. Фотомонтаж в Adobe Photoshop		
5. Работа с панелью инструментов, каналами, слоями, палитрой и основными фильтрами Adobe Photoshop 6. Основные принципы и инструменты цвето –коррекции, работа с цветовыми моделями CMYK; Lab; RGB			
Тема 1.2. Технологии векторной графики в исполнении дизайн-проектов	Содержание учебного материала	2	ПК 1.3., ОК 1 – ОК 5, ОК 07, ОК 9, ЛР 7, ЛР 11, ЛР 13
	3. Технологии векторной графики в исполнении дизайн-проектов. Технологии моушн- и 3D- дизайна		
	Практические занятия	32/32	
	7. Проектная графика и организация работы в различных графических редакторах, в том числе в Adobe Illustrator и Corel DRAW		
	8. Разработка и обработка векторных изображений; типологии векторных, изображений; инструменты векторной графики.		
	9. Работа с узлами и векторами кривизны, формирование многослойных векторных изображений		
	10. Технологии типографики и верстки дизайн-макетов		
	11. Поддачи и предоставления готовых файлов к печати и размещению в сети Интернет		
	12. Технологии 3D моделирования в исполнении дизайн-проектов		
	13. Проектная графика и организация работы в Graphisoft Archicad		
	14. Создание и редактирование 3D моделей разного уровня сложности		
	15. Создание и редактирование 3D моделей разного уровня сложности		
	16. Создание и редактирование 3D моделей разного уровня сложности		
	17. Создание и редактирование 3D моделей разного уровня сложности		

	18. Создание и редактирование 3D моделей разного уровня сложности		
	19. Рассмотрение основ визуализации 3D-моделей		
	20. Рассмотрение основ визуализации 3D-моделей		
	21. Рассмотрение основ визуализации 3D-моделей		
	22. Рассмотрение основ визуализации 3D-моделей		
Самостоятельная работа		2	
Раздел 2. Разработка макета и одностраничного сайта		56/40	
Тема 2.1. Веб-технологии.	Содержание учебного материала	4	
	1.Веб-технологии. Базовые понятия 2. Макеты сайтов		
	Практические занятия	4	
	1.Разработка макета сайта. 2. Разработка макета сайта.		
Тема 2.2. Структура HTML-документа	Содержание учебного материала	2	
	3. Структура HTML-документа. Каскадные таблицы стилей. Валидная разметка.		
	Практические занятия	40/38	
	4.Разметка текста. Форматирование текста.		
	5.Работа с текстом. Оформление списков.		
	6.Работа с объектами.		
	7.Размещение таблицы в HTML.		
	8.Создание форм.		
	9.Работа с формами. Добавление кнопок, флажков и переключателей.		
	10.Работа со стилями. Введение в стили. Псевдоклассы.		
	11.Стилизация шрифтов. Стилизация списков и таблиц.		
	12.Внешние отступы. Внутренние отступы.		
	13.Стилизация форм.		
	14 Блочная верстка.		
	15 Блочная верстка.		
	16 Свойство display.		
	17 Выравнивание элементов. Позиционирование		
	18 Трансформации. Переходы. Анимации		
	19 Добавление мультимедийного контента		
	20 Разработка одностраничного сайта по макету.		
	21 Разработка одностраничного сайта по макету.		
	22 Разработка одностраничного сайта по макету.		
Самостоятельная работа		4	
Промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета		2	
Всего		108/82	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация учебной дисциплины проводится в Кабинете информатики (компьютерный класс):

Доска учебная

Стол преподавателя

Стул преподавателя

Столы ученические

Стулья ученические

Многофункциональное устройство

Автоматизированные рабочие места на 15 обучающихся (Процессор Intel Pentium g5600, оперативная память объемом 8 Гб)

Автоматизированное рабочее место преподавателя (процессор Intel Pentium g5600, оперативная память объемом 8 Гб)

Компьютеры с лицензионным программным обеспечением: Microsoft Windows, пакет программ Microsoft Office, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, 3ds Max. Справочно-правовая система Консультант Плюс.

Электронные презентационные материалы по разделам дисциплины

Мультимедийный проектор (стационарный)

Экран (стационарный)

Шкаф

Программное обеспечение дисциплины для 1 раздела: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator или Corel DRAW, Graphisoft Archicad или 3DsMAX

Программное обеспечение дисциплины для 2 раздела: Sublime Text, Notepad++.

3.2. Информационное обеспечение обучения

Основные источники:

1. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 208 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11512-3. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/518452>

2. *Литвина, Т. В.* Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвина. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 181 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-10964-1. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/515503>

4. *Полуэктова, Н. Р.* Разработка веб-приложений : учебное пособие для среднего профессионального образования / Н. Р. Полуэктова. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 204 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-14744-5. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/519727>

Дополнительные источники:

1. *Боресков, А. В.* Компьютерная графика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 219 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11630-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/518504>

Интернет ресурсы:

1. Руководство по HTML5 и CSS3 <https://metanit.com/web/html5/>

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий, тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
Усвоенные умения: ориентироваться в форматах получения и предоставления цифровой проектной документации; пользоваться программным обеспечением для профессиональной работы в различных областях дизайна, разработка макета и одностраничного сайта	Текущий контроль – письменный и устный опрос, оценка практических занятий, Промежуточная аттестация – дифференцированный зачет
Усвоенные знания: сущность и значение информационных технологий в эру цифровой трансформации; операционные системы, файловые структуры и пользовательские интерфейсы, информационные ресурсы и программное обеспечение дизайнерской деятельности, базовые понятия веб-технологий	Текущий контроль – письменный и устный опрос, оценка практических занятий, Промежуточная аттестация – дифференцированный зачет

Результаты (освоенные общие компетенции)	Основные показатели оценки результата	Формы и методы контроля и оценки
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам.	- определяет этапы решения задачи; - выявляет и эффективно ищет информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы; - составляет план действия; - определяет необходимые ресурсы; - владеет актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах; - оценивает результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника).	наблюдение; - беседа; - оценка практической работы; - оценка творческих работ; - оценка докладов, сообщений.
ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.	- определяет задачи для поиска информации; - определяет необходимые источники информации; - планирует процесс поиска; - структурирует получаемую информацию; - выделяет наиболее значимое в перечне информации; - оценивает практическую значимость результатов поиска; - оформляет результаты поиска.	
ОК 03. . Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях.	- определяет актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; - применяет современную научную профессиональную терминологию; - определяет и выстраивает траектории профессионального развития и самообразования.	
ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде.	- организует работу коллектива и команды; - взаимодействует с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности.	
ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста.	- грамотно излагает свои мысли и оформляет документы по профессиональной тематике на государственном языке, - проявляет толерантность в рабочем коллективе.	
ОК 07 Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.	- соблюдает нормы экологической безопасности; - определяет направления ресурсосбережения в рамках профессиональной деятельности по специальности - Дизайн (по отраслям).	
ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и	- понимает общий смысл четко произнесенных высказываний на известные темы	

иностранных языках.	(профессиональные и бытовые); - понимает тексты на базовые профессиональные темы; - участвует в диалогах на знакомые общие и профессиональные темы; - строит простые высказывания о себе и о своей профессиональной деятельности; - кратко обосновывает и объясняет свои действия (текущие и планируемые); - пишет простые связные сообщения на знакомые или интересующие профессиональные темы.	
---------------------	---	--

Результаты (освоенные профессиональные компетенции)	Основные показатели оценки результата	Формы и методы контроля и оценки
ПК 1.3. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ	<ul style="list-style-type: none"> - осуществляет процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ; - использует компьютерные технологии при реализации творческого замысла; - осуществляет процесс дизайн-проектирования; - разрабатывает техническое задание на дизайнерскую продукцию с учетом современных тенденций в области дизайна; - осуществляет процесс дизайнерского проектирования с учётом эргономических показателей. 	Текущий контроль – письменный и устный опрос, оценка практических занятий, Промежуточная аттестация – дифференцированный зачет