



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

МДК.08.02. Графический дизайн и мультимедиа

09.02.07 «Информационные системы и программирование»

Базовый уровень подготовки

Форма обучения: **очная**

Рабочая программа составлена в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом среднего профессионального образования по специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от «9» декабря 2016 г. № 1547. Место дисциплины в структуре ППССЗ СПО 09.02.07 - Информационные системы и программирование.

Учебная дисциплина «Графический дизайн и мультимедиа» входит в перечень междисциплинарных курсов профессионального модуля ПМ.08 Разработка дизайна веб-приложений учебного плана по специальности СПО 09.02.07 – Информационные системы и программирование..

Рабочая программа разработана на кафедре математического моделирования, компьютерных технологий и информационной безопасности.

Зав. кафедрой: О.Н. Масина

Разработчик(и) рабочей программы:

Преподаватель института СПО Ващинникова В.Д.

Рецензент

доцент, к.п.н. Тарова И.Н.

СОДЕРЖАНИЕ

- 1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ПМ.08.02.02. Графический дизайн и мультимедиа

1.1. Область применения программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование.

Рабочая программа учебной дисциплины может быть использована в дополнительном профессиональном образовании (в программах повышения квалификации и переподготовки) и профессиональной подготовке по смежным специальностям.

1.2. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы:

Шифр дисциплины по учебному плану: МДК.08.02.

Дисциплина относится к междисциплинарным курсам профессионального модуля ПМ.08 Разработка дизайна веб-приложений учебного плана по специальности СПО 09.02.07 – Информационные системы и программирование. Направлена на формирование следующих общих и профессиональных компетенций: ОК 01, ОК 02, ОК 03, ОК 04, ОК 05, ОК 06, ОК 07, ОК 08, ОК 09, ОК 10, ОК 11, ПК 8.1, ПК 8.2, ПК 8.3.

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

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

знать

- Теоретические знания графического дизайна;
- особенности работы с Figma;

уметь

- использовать Figma при создании дизайна разработки интерфейса;
- разрабатывать дизайн интерфейса;

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций в соответствии с ФГОС СПО и ОПОП СПО по данной специальности:

а) общих (ОК):

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 3. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.

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 6. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения.

ОК 7. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.

ОК 8. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.

ОК 9. Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.

ОК 10. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

ОК11.Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере

б) профессиональных (ПК):

ПК 8.1. Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика.

ПК 8.2. Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории.

ПК 8.3. Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки.

1.4. Рекомендуемое количество часов на освоение программы дисциплины:

максимальной учебной нагрузки обучающегося 181 часов, в том числе:

обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося 123 часа;

самостоятельной работы обучающегося 44 часов.

СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

<i>Вид учебной работы</i>	<i>Объем часов</i>
Максимальная учебная нагрузка (всего)	167
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	125
в том числе:	
лекционные занятия	30
лабораторные занятия	93
практические занятия	-
контрольные работы	-
курсовая работа (проект) <i>(если предусмотрено)</i>	-
Самостоятельная работа обучающегося (всего)	44
Промежуточная аттестация в форме: экзамен 6 семестр	

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины
МДК.08.02. Графический дизайн и мультимедиа

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные и практические работы, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работ (проект)		Объем часов	Уровень освоения
1	2		3	4
Раздел 1. Основы графического дизайна.				
Тема 1.1. Основы дизайна.	Содержание учебного материала		3	
	1	Базовые правила теории графического дизайна. Референсы.	1	1
	Самостоятельная работа		2	
	1	Изучение теории графического дизайна.	2	2,3
Тема 1.2. Цвет.	Содержание учебного материала		3	
	1	Цвет. Основы цветовой теории.	1	1
	Самостоятельная работа		2	
	1	Изучение теории цвета.	2	2,3
Тема 1.3. Типографика.	Содержание учебного материала		3	
	1	Типографика. Работа с текстом. Шрифты.	1	1
	Самостоятельная работа		2	
	1	Изучение шрифтов.	2	2,3
Тема 1.4. Изображение и композиция.	Содержание учебного материала		3	
	1	Изображение и композиция. Форматы изображений.	1	1
	Самостоятельная работа		2	
	1	Изучение композиции.	2	2,3
Тема 1.5. Стили.	Содержание учебного материала		3	
	1	Брендинг, инфографика, графические стили.	1	1,2
	Самостоятельная работа		2	
	1	Изучение стилей.	2	2,3
Тема 1.6. Дизайн веб сайта.	Содержание учебного материала		3	
	1	Дизайн веб сайта. Мобильный и адаптивный дизайн.	1	1,2
	Самостоятельная работа		2	
	1	Изучение мобильного и адаптивного дизайна.	2	2,3
Раздел 2. Основы работы в Figma				
Тема 2.1. Figma	Содержание учебного материала		3	

	1	Установка Figma. Клиенты. WebGL. Локальные шрифты.	1	1
		Лабораторная работа	1	
	1	Установка Figma.	1	1,2
		Самостоятельная работа	1	
	1	Изучение локальных шрифтов.	1	2,3
Тема 2.2. Работа с файлами.		Содержание учебного материала	4	
	1	Файлы, проекты и команды.	1	1
		Лабораторная работа	1	
	1	Первый файл.	1	1,2
		Самостоятельная работа	2	
Тема 2.3. Элементы управления.	1	Работа с командами.	2	2,3
		Содержание учебного материала	4	
	1	Тулбар. Тёмная панель. Привязка в фрейму.	1	1
		Лабораторная работа	1	
	1	Тулбар и ссылка на проект.	1	1,2
Тема 2.4. Рабочая область.		Самостоятельная работа	2	
	1	Изучение принципа работы тулбар.	2	2,3
		Содержание учебного материала	4	
	1	Рабочая область.	1	1
		Лабораторные работы	1	
Тема 2.5. Слои.	1	Рабочая область	1	1,2
		Самостоятельная работа	2	
	1	Изучение рабочей области	2	2,3
		Содержание учебного материала	5	
	1	Панель слоёв и свойств. Страницы.	1	1
Тема 2.6. Фреймы.		Лабораторные работы	2	
	1	Список слоев и страниц.	1	1,2
	2	Свойства слоя.	1	1,2
		Самостоятельная работа	2	
	1	Работа с слоями.	2	2,3
		Содержание учебного материала	8	
	1	Фреймы.	1	1
		Лабораторные работы	5	

	1	Работа с фоновыми цветами фреймов.	1	1,2
	2	Фреймы: Работа с сеткой.	1	1,2
	3	Создание границ фреймов.	1	1,2
	4	Оборачивание фреймов.	2	1,2
	Самостоятельная работа		2	
	1	Изучение и работа с фреймами.	2	2,3
Тема 2.7. Шейпы.	Содержание учебного материала		22	
	1	Шейпы.	4	1
	Лабораторная работа		16	
	1	Шейпы. Прямоугольник.	2	1,2
	2	Масштабирование и сдвиги шейпов.	2	1,2
	3	Заливка и обводка шейпов.	2	1,2
	4	Закругление шейпов.	2	1,2
	5	Работа с opt.	2	1,2
	6	Окружность, овал, пайчарт.	2	1,2
	7	Шейпы. Треугольник.	2	1,2
	8	Шейпы. Звезда.	2	1,2
	Самостоятельная работа		2	
	1	Изучение и работа с шейпами.	2	2,3
Тема 2.8. Перо. Векторные сети.	Содержание учебного материала		27	
	1	Перо. Векторные сети.	1	1
	Лабораторные работы		24	
	1	Работа с линиями и стрелками.	2	1,2
	2	Работа с пером.	8	1,2
	3	Векторные сети. Bend Tool.	6	1,2
	4	Создание иконок.	8	1,2
	Самостоятельная работа		2	
	1	Изучение и работа с пером и векторными сетями.	2	2,3
Тема 2.9. Флэтен.	Содержание учебного материала		22	
	1	Булевы группы и флэтен.	4	1
	Лабораторные работы		16	
	1	Работа с булевыми группами.	6	1,2
	2	Работа с вложенными булевыми функциями.	4	1,2

	3	Создание флэтен.	6	1,2
	Самостоятельная работа		2	
	1	Изучение и работа с булевыми функциями.	2	2,3
Тема 2.10. Outline.	Содержание учебного материала		5	
	1	Режим Outline: векторные контуры. Режимы цветового кодирования.	1	1
	Лабораторные работы		4	
	1	Работа с режимом outline.	2	1,2
	2	Цветовое кодирование.	2	1,2
	Самостоятельная работа		1	
	1	Изучение работы режима outline	1	2,3
	Содержание учебного материала		8	
Тема 2.11. Градиент.	1	Заливка и градиенты.	2	1
	Лабораторные работы		4	
	1	Заливка и градиент.	4	1,2
	Самостоятельная работа		4	
	1	Работа с градиентами.	2	2,3
	Содержание учебного материала		3	
Тема 2.12. Image.	1	Режим заливки Image.	1	1
	Самостоятельная работа		2	
	1	Изучение режима заливки Image.	2	2,3
	Содержание учебного материала		7	
Тема 2.13. Цветокоррекция.	1	Цветокоррекция.	1	1
	Лабораторные работы		4	
	1	Цветокоррекция.	4	1,2
	Самостоятельная работа		2	
	1	Работа с цветокоррекцией.	2	2,3
	Содержание учебного материала		11	
Тема 2.14. Маски.	1	Обводка и маски.	1	1
	Лабораторные работы		8	
	1	Обводка.	2	1,2
	2	Маски.	6	1,2
	Самостоятельная работа		2	
	1	Создание масок.	2	2,3
	Содержание учебного материала		11	

Тема 2.15. Ограничители.	Содержание учебного материала		3	
	1	Адаптивность и ограничители.	1	1
	Самостоятельная работа		2	
	1	Работа с ограничителями.	2	1,2
Тема 2.16. Текстовые слои.	Содержание учебного материала		7	
	1	Текстовые слои. Выравнивание и распределение. Стили цветов.	1	1
	Лабораторные работы		4	
	1	Работа с текстовыми слоями.	2	1,2
	2	Работа со стилями.	2	1,2
	Самостоятельная работа		2	
	1	Изучение и работа с текстовыми слоями.	2	2,3
Тема 2.17. Компоненты.	Содержание учебного материала		6	
	1	Компоненты.	2	1
	Лабораторные работы		2	
	1	Работа с компонентами.	2	1,2
	Самостоятельная работа		2	
	1	Изучение и работа компонентов.	2	2,3
Всего:			181	

Внутри каждого раздела указываются соответствующие темы. По каждой теме описывается содержание учебного материала (в дидактических единицах), наименования необходимых лабораторных работ и практических занятий (отдельно по каждому виду), контрольных работ, а также примерная тематика самостоятельной работы. Если предусмотрены курсовые работы (проекты) по дисциплине, описывается примерная тематика. Объем часов определяется по каждой позиции столбца 3 (отмечено звездочкой *). Уровень освоения проставляется напротив дидактических единиц в столбце 4 (отмечено двумя звездочками **).

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 ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Для реализации программы дисциплины требуется лаборатория программного обеспечения компьютерных сетей, программирования и баз данных.

Оборудование лаборатории и рабочих мест:

- комплект учебной мебели (16 посадочных мест);
- персональный компьютер обучающегося (10 шт.);
- интерактивная доска SMART Board SBM680 (диагональ 77");
- мультимедийный проектор SMART V30;
- сетевое оборудование: коммутатор D-Link DES-3200-28/ME.

Лицензионное программное обеспечение:

- Microsoft Windows 10 Professional 64-bit (10 лицензий WinPro 10 RUS Upgrd OLP NL Acdmc);
- Kaspersky Endpoint Security 10 для Windows (Kaspersky Endpoint Security для бизнеса - Расширенный Russian Edition. 250-499 Node 2 year Educational Renewal License);
- АСКОН КОМПАС-3D V12
- Университетская лицензия с библиотеками и приложениями;
- Smart Notebook 17 (лицензия в комплекте с интерактивной доской).

Свободное программное обеспечение:

- Libre Office 5.4;
- Oracle VM VirtualBox;
- Microsoft Visual Studio Community 2017;
- Python 3.8;
- Maxima 5.3.7;
- Scilab 4.1.2;
- Cisco Packet Tracer;
- Pascal ABC.NET;
- PostgreSQL 14.

3.2. Информационное обеспечение обучения.

Основные источники:

1. Сайкин, Е. А. Основы дизайна : учебное пособие : [16+] / Е. А. Сайкин ; Новосибирский государственный технический университет. – Новосибирск : Новосибирский государственный технический университет, 2018. – 58 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=575026> (дата обращения: 08.04.2022). – Библиогр.: с. 55. – ISBN 978-5-7782-3610-3. – Текст : электронный

Дополнительные источники:

1. Садыков, А. М. Методы поддержки жизненного цикла разработки программного обеспечения : учебно-методическое пособие / А. М. Садыков. — Иваново : ИГЭУ, 2019. — 64 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/154583> (дата обращения: 08.04.2022). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль: учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие : [16+] / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. — Липецк : Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семенова-Тян-Шанского, 2018. – 93 с. : ил. — Режим доступа: по подписке. — URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=576869> (дата обращения: 08.04.2022). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-88526-976-6. – Текст : электронный.
3. Вагин, Д. В. Современные технологии разработки веб-приложений : учебное пособие : [16+] / Д. В. Вагин, Р. В. Петров ; Новосибирский государственный

технический университет. – Новосибирск : Новосибирский государственный технический университет, 2019. – 52 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=573960> (дата обращения: 08.04.2022). – ISBN 978-5-7782-3939-5. – Текст : электронный.

Программное обеспечение и Интернет-ресурсы:

1. ЭБС «Университетская библиотека онлайн». – Режим доступа: <http://biblioclub.ru>.
2. Образовательный портал. Режим доступа: Intuit.ru.
3. ЭБС IPRBooks/ - Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/>

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 обучающимися индивидуальных заданий, проектов, исследований.

Результаты обучения по учебной дисциплине	Формируемые компетенции	Оценочные средства по дисциплине
Знать: <ul style="list-style-type: none"> – Теоретические знания графического дизайна; – особенности работы с Figma; Уметь: <ul style="list-style-type: none"> – использовать Figma при создании дизайна разработки интерфейса; – разрабатывать дизайн интерфейса; 	ОК 01 ОК 02 ОК 02 ОК 03 ОК 04 ОК 05 ОК 06 ОК 07 ОК 08 ОК 09 ОК 10 ОК 11 ПК 8.1. ПК 8.2. ПК 8.3.	Комплект заданий для тестирования. Вопросы для экзамена.