



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**МДК.02.03 ВИЗУАЛЬНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОРГАНИЗАЦИИ  
ДОСУГОВЫХ МЕРОПРИЯТИЙ**

44.02.03 Педагогика дополнительного образования (изобразительная  
деятельность и декоративно-прикладное искусство)

углубленная

Форма обучения: **очная**

Рабочая программа составлена в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом среднего профессионального образования по специальности 44.02.03. Педагогика дополнительного образования (изобразительная деятельность и декоративно-прикладное искусство), утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 13. 08. 2014 г. № 998

Место дисциплины в структуре ППССЗ СПО МДК.02.03 Визуальное обеспечение организации досуговых мероприятий:

Учебная дисциплина «МДК.02.03 Визуальное обеспечение организации досуговых мероприятий» входит в перечень дисциплин профессионального модуля «Организация досуговых мероприятий».

Рабочая программа разработана на кафедре дизайна, художественного образования и технологий

Зав. кафедрой: Мальцева В.А.

Разработчик(и) рабочей программы:

доц. Соломенцева С.Б.

Рецензент:

канд.пед.наук., доцент кафедры математики и методики ее преподавания  
Александрова Л.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**

«МДК.02.03 Визуальное обеспечение организации досуговых мероприятий»

## **1.1. Область применения программы**

Рабочая программа учебной дисциплины является частью образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности СПО Педагог дополнительного образования (изобразительная деятельность и декоративно-прикладное искусство).

Рабочая программа учебной дисциплины может быть использована в дополнительном профессиональном образовании (в программах повышения квалификации и переподготовки) по специальности 44.02.03. Педагогика дополнительного образования (изобразительная деятельность и декоративно-прикладное искусство) и профессиональной подготовке по смежным специальностям.

## **1.2. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы:**

Дисциплина «МДК.02.03 Визуальное обеспечение организации досуговых мероприятий» входит в перечень дисциплин профессионального модуля «Организация досуговых мероприятий».

Изучение дисциплины направлено на формирование общих и профессиональных компетенций: ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 7, ОК 8, ОК 9, ОК 10, ОК 11, ПК 2.1, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.4, ПК 2.5, ПК 3.1, ПК 3.2, ПК 3.3, ПК 3.4, ПК 3.5.

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

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

**иметь практический опыт:**

- анализа планов и организации досуговых мероприятий различной направленности в организациях дополнительного образования;
- определения педагогических целей и задач, разработки сценариев и проведения мероприятий;
- организации совместной с детьми подготовки мероприятий;
- проведения досуговых мероприятий с участием родителей (лиц, их заменяющих);
- наблюдения, анализа и самоанализа мероприятий, обсуждения отдельных мероприятий в диалоге с сокурсниками, руководителем педагогической практики, методистами, разработки предложений по их совершенствованию и коррекции;
- ведения документации, обеспечивающей организацию досуговых мероприятий;

**уметь:**

- находить и использовать методическую литературу и другие источники информации, необходимые для подготовки и проведения различных мероприятий;
- определять цели и задачи мероприятий с учетом индивидуальных, возрастных особенностей детей и особенностей группы (коллектива);
- планировать досуговые мероприятия;
- разрабатывать (адаптировать) сценарии досуговых мероприятий;
- вести досуговые мероприятия;
- диагностировать интересы детей и их родителей в области досуговой деятельности, мотивировать их участие в досуговых мероприятиях;
- выявлять, развивать и поддерживать творческие способности детей;
- организовать репетиции, вовлекать занимающихся в разнообразную творческую деятельность;
- общаться с детьми, использовать вербальные и невербальные средства стимулирования и поддержания общения детей, помогать детям, испытывающим затруднения в общении;
- осуществлять самоанализ, самоконтроль при проведении мероприятий, при необходимости принимать решения по коррекции их хода;
- анализировать процесс и результаты досуговых мероприятий;
- взаимодействовать с представителями предприятий, организаций, учреждений – социальных партнеров;

**знать:**

- основные направления досуговой деятельности детей и подростков в организациях дополнительного образования;
- основные формы проведения досуговых мероприятий;
- особенности организации и проведения массовых досуговых мероприятий;
- способы выявления интересов детей и родителей в области досуговой деятельности;
- педагогические и гигиенические требования к организации различных мероприятий;
- технологию разработки сценариев и программ досуговых мероприятий;
- методы и приемы активизации познавательной и творческой деятельности детей, организации и стимулирования общения в процессе подготовки и проведения мероприятий;
- хозяйственный механизм, поступление и использование внебюджетных средств от организации досуговых мероприятий организацией дополнительного образования;
- методику бизнес-планирования, основы взаимодействия с социальными партнерами при организации досуговых мероприятий;
- виды документации, требования к ее оформлению.

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. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.

ОК 2. Организовывать собственную деятельность, определять методы решения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.

ОК 3. Оценивать риски и принимать решения в нестандартных ситуациях.

ОК 4. Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.

ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности.

ОК 6. Работать в коллективе и команде, взаимодействовать с руководством, коллегами и социальными партнерами.

ОК 7. Ставить цели, мотивировать деятельность обучающихся (воспитанников), организовывать и контролировать их работу с принятием на себя ответственности за качество образовательного процесса.

ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.

ОК 9. Осуществлять профессиональную деятельность в условиях обновления ее целей, содержания, смены технологий.

ОК 10. Осуществлять профилактику травматизма, обеспечивать охрану жизни и здоровья обучающихся (воспитанников).

ОК 11. Строить профессиональную деятельность с соблюдением регулирующих ее правовых норм.

**б) профессиональных (ПК):**

ПК 2.1. Определять цели и задачи, планировать досуговые мероприятия, в том числе конкурсы, олимпиады, соревнования, выставки.

ПК 2.2. Организовывать и проводить досуговые мероприятия.

ПК 2.3. Мотивировать обучающихся, родителей (лиц, их заменяющих) к участию в досуговых мероприятиях.

ПК 2.4. Анализировать процесс и результаты досуговых мероприятий.

ПК 2.5. Оформлять документацию, обеспечивающую организацию досуговых мероприятий.

ПК 3.1. Разрабатывать методические материалы (рабочие программы, учебно-тематические планы) на основе примерных с учетом области деятельности, особенностей возраста, группы и отдельных занимающихся.

ПК 3.2. Создавать в кабинете (мастерской, лаборатории) предметно-развивающую среду.

ПК 3.3. Систематизировать и оценивать педагогический опыт и образовательные технологии в области дополнительного образования на

основе изучения профессиональной литературы, самоанализа и анализа деятельности других педагогов.

ПК 3.4. Оформлять педагогические разработки в виде отчетов, рефератов, выступлений.

ПК 3.5. Участвовать в исследовательской и проектной деятельности в области дополнительного образования детей.

**1.4. Рекомендуемое количество часов на освоение программы дисциплины:**

**максимальной** учебной нагрузки обучающегося 241 час, в том числе:

**обязательной** аудиторной учебной нагрузки обучающегося 160 часов;

**самостоятельной** работы обучающегося 81 час.

## **СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

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

| <i><b>Вид учебной работы</b></i>  | <i><b>Объем часов</b></i> |
|---|---------------------------|
| <b>Максимальная учебная нагрузка (всего)</b>                                      | <b>241</b>                |
| <b>Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)</b>                           | <b>160</b>                |
| в том числе:  |                           |
| лекционные занятия  | <b>80</b>                 |
| лабораторные занятия  |                           |
| практические занятия  | <b>80</b>                 |
| контрольные работы  |                           |
| курсовая работа (проект)  |                           |
| <b>Самостоятельная работа обучающегося (всего)</b>                                | <b>81</b>                 |
| в том числе:  |                           |
| самостоятельная работа над курсовой работой (проектом)                            |                           |
| <i>Промежуточная аттестация в форме: 6, 8 семестр – дифференцированный зачет.</i> |                           |

## 2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины МДК.02.03 Визуальное обеспечение организации досуговых мероприятий

| Наименование разделов и тем  | Содержание учебного материала, лабораторные и практические работы, самостоятельная работа обучающихся  | Объем часов | Уровень освоения |
|--|--|-------------|------------------|
| 1  | 2  | 3           | 4                |
| <b>Раздел 1. Векторная компьютерная графика в визуальном обеспечении организации досуговых мероприятий</b> |  |             |                  |
| <b>Тема 1.1. Введение</b>  | <b>Содержание учебного материала</b>   | <b>2</b>    | <b>1, 2</b>      |
|  | 1 Цели, задачи и структура дисциплины «Визуальное обеспечение организации досуговых мероприятий».  |             |                  |
|  | 2 Правила техники безопасности, охраны жизни и здоровья обучающихся, гигиенические рекомендации при использовании средств ИКТ.                               |             |                  |
|  | 3 Современное состояние и возможности использования векторной компьютерной графики в дополнительном образовании.   |             |                  |
|  | <b>Самостоятельная работа обучающихся</b>  | <b>2</b>    |                  |
|  | 1 Изучение теоретического материала в источниках учебной литературы.   |             |                  |
| <b>Тема 1.2. CorelDRAW. Начальные сведения. Графические примитивы.</b>                                     | <b>Содержание учебного материала</b>   | <b>4</b>    | <b>1, 2, 3</b>   |
|  | 1 Элементы интерфейса. Инструменты настройки рабочей среды. Инструменты создания объектов.   |             |                  |
|  | 2 Экранная палитра цветов.   |             |                  |
|  | 3 Понятие объекта в CorelDraw. Построение прямоугольника. Свойства объектов. Эллипс, окружность. Многоугольники и звезды. Спирали. Таблицы. Основные фигуры. |             |                  |
|  | <b>Практические занятия</b>  | <b>4</b>    |                  |
|  | 1 Изучить элементы интерфейса, настроить рабочую среду редактора. Изучить инструменты создания и свойства объектов, экранную палитру цветов.                 |             |                  |
|  | 2 Используя основные фигуры (прямоугольник, эллипс, окружность,  |             |                  |



|   |   |   |          |         |
|---|---|---|----------|---------|
|   |   | многоугольники, звезды, спирали и т.д.).  |          |         |
|   | 3   | Создать цветную иллюстрацию на тему «Животный мир».   |          |         |
|   | <b>Самостоятельная работа обучающихся</b> |   | <b>4</b> |         |
| <b>Тема 1.3.</b><br><b>Редактирование изображений.</b><br><b>Создание композиции.</b><br><b>Точное позиционирование, блокирование и группировка изображений</b> | 1   | Изучение теоретического материала в источниках учебной литературы, выполнение заданий, разработка проектов по изученной теме.   |          |         |
|   | <b>Содержание учебного материала</b>      |   | <b>6</b> | 1, 2, 3 |
|   | 1   | Выделение объектов. Изменение масштаба просмотра изображений.   |          |         |
|   | 2   | Отмена и возврат последних действий. Перемещение, копирование и удаление объектов. Измерительные линейки. Сетка. Направляющие.  |          |         |
|   | 3   | Блокирование объектов. Группировка объектов   |          |         |
|   | <b>Практические занятия</b>               |   | <b>6</b> |         |
|   | 1   | Изучить особенности работы с инструментами выделения объектов, изменения масштаба просмотра изображений, отмены и возврата последних действий.  |          |         |
|   | 2   | Используя перемещение, копирование, удаление, блокировку, группировку объектов, а также измерительные линейки, сетки, направляющие, создать цветную иллюстрацию на тему «Город будущего». |          |         |
| <b>Тема 1.4. Приемы наложения объектов. Булевы операции.</b><br><b>Клонирование и дублирование объектов. Создание</b>   | <b>Самостоятельная работа обучающихся</b> |   | <b>6</b> |         |
|   | 1   | Изучение теоретического материала в источниках учебной литературы, выполнение заданий, разработка проектов по изученной теме.   |          |         |
|   | <b>Содержание учебного материала</b>      |   | <b>6</b> | 1, 2, 3 |
|   | 1   | Приемы наложения объектов. Булево взаимодействие объектов. Дублирование и клонирование объектов.  |          |         |
|   | 2   | Построение прямых линий. Рекомендации по технике рисования кривых. Построение кривых. Касательные линии и управляющие точки на кривых Безье.  |          |         |
|   | 3   | Узлы и линии. Редактирование узловых точек. Операции с группами   |          |         |

|   |   |  |          |         |
|---|---|--|----------|---------|
| <b>контуров. Кривые Безье</b>   |   | узлов.   |          |         |
|   | <b>Практические занятия</b>               |  | <b>6</b> |         |
|   | 1   | Используя приемы наложения, булево взаимодействие, дублирование и клонирование объектов создать иллюстрацию на тему «Весенний букет».  |          |         |
|   | 2   | Используя прямые и кривые линии, кривые Безье, редактирование узловых точек, операции с группами узлов создать иллюстрацию на тему «Космос».   |          |         |
|   | <b>Самостоятельная работа обучающихся</b> |  | <b>6</b> |         |
|   | 1   | Изучение теоретического материала в источниках учебной литературы, выполнение заданий, разработка проектов по изученной теме.  |          |         |
| <b>Тема 1.5. Логика заливки и обводки. Интерактивное искажение. Функция «Текст»</b> | <b>Содержание учебного материала</b>      |  | <b>6</b> | 1, 2, 3 |
|   | 1   | Атрибуты объекта (заливка и обводка). Логика заливок и обводок. Градиентная заливка.   |          |         |
|   | 2   | Преобразование (поворот). Интерактивное искажение.   |          |         |
|   | 3   | Фигурный и простой текст. Форматирование и редактирование текста. Размещение текста вдоль кривой. Изменение расположения символов текста. Перевод текста в редактируемые контуры. Простой текст внутри контура.  |          |         |
|   | <b>Практические занятия</b>               |  | <b>6</b> |         |
|   | 1   | Используя преобразования объектов, интерактивное искажение, разные варианты заливок и обводок объектов создать иллюстрацию на тему «Пустынный пейзаж».   |          |         |
|   | 2   | Используя приемы работы с текстом разместить надпись вдоль кривой (круг, волнистая линия, звезда, спираль и т.д). Изменить расположение символов текста в словосочетании «визуальное обеспечение». Перевести текст в редактируемые контуры, поместить простой текст внутри контура (эллипс, прямоугольник и т.д.). |          |         |

|  |   |  |          |         |
|--|---|--|----------|---------|
| Тема 1.6.<br>Художественные<br>средства COREL<br>DRAW.<br>Специальные<br>эффекты COREL<br>DRAW | <b>Самостоятельная работа обучающихся</b> |  | <b>6</b> |         |
|  | 1   | Изучение теоретического материала в источниках учебной литературы, выполнение заданий, разработка проектов по изученной теме.  |          |         |
|  | <b>Содержание учебного материала</b>      |  | <b>6</b> | 1, 2, 3 |
|  | 1   | Инструмент Artistic Media (Художественное оформление). Графические эффекты CorelDraw. Использование оболочек. Растительный орнамент. Выдавливание объектов. Использование линзы. |          |         |
|  | 2   | Заливка с помощью узоров. Создание новых узоров. Заливка текстурой. Заливка Post Script. Инструмент «Интерактивное перетекание».   |          |         |
|  | 3   | Инструмент «Интерактивная прозрачность». Инструмент «Интерактивная заливка». Инструмент «Интерактивная тень». Автоматическое присвоение атрибутов.                               |          |         |
|  | <b>Практические занятия</b>               |  | <b>6</b> |         |
|  | 1   | Используя инструмент Artistic Media, графические эффекты CorelDraw создать авторский растительный орнамент, отражающий красоту родного края.                                     |          |         |
|  | 2   | Используя приемы выдавливания объектов, заливки Post Script, заливки с помощью узоров или текстур создать иллюстрацию на тему «Русские художественные промыслы».                 |          |         |
|  | 3   | Используя инструменты «Интерактивное перетекание», «Интерактивная прозрачность», «Интерактивная заливка», «Интерактивная тень» создать авторский проект на свободную тему.       |          |         |
|  | <b>Самостоятельная работа обучающихся</b> |  | <b>6</b> |         |
|  | 1   | Изучение теоретического материала в источниках учебной литературы, выполнение заданий, разработка проектов по изученной теме.  |          |         |
| Тема 1.7. Работа с   | <b>Содержание учебного материала</b>      |  | <b>6</b> | 1, 2, 3 |

|   |   |  |          |         |
|---|---|--|----------|---------|
| <b>растровыми изображениями в COREL DRAW.<br/>Создание оригинал-макета буклета</b>                    | 1   | Импорт изображения. Экспорт изображения. Комбинирование объектов с помощью эффекта Power Clip.   |          |         |
|   | 2   | Публикация в формате PDF.  |          |         |
|   | 3   | Работа с докерами (закреплениями). Работа с растровыми изображениями. Трехмерные преобразования.   |          |         |
|   | 4   | Имитация живописи. Художественное преобразование цвета. Трассировка растровых изображений.   |          |         |
|   | <b>Практические занятия</b>               |  | <b>6</b> |         |
|   | 1   | Изучить особенности импорта, экспорта и комбинирования изображений.  |          |         |
|   | 2   | С помощью эффекта Power Clip создать коллаж «Моя семья», опубликовать его в формате PDF.   |          |         |
|   | 3   | Работа с докерами (закреплениями). Используя трассировку растровых изображений, имитацию живописи, художественное преобразование цвета, трехмерные возможности редактора создать оригинал-макет буклета на тему «Возможности дополнительного образования». |          |         |
|   | <b>Самостоятельная работа обучающихся</b> |  | <b>6</b> |         |
|   | 1   | Изучение теоретического материала в источниках учебной литературы, выполнение заданий, разработка проектов по изученной теме.  |          |         |
| <b>Раздел 2. Основы проектного процесса визуального обеспечения организации досуговых мероприятий</b> |   |  |          |         |
| <b>Тема 2.1. Этапы проектирования визуального обеспечения</b>   | <b>Содержание учебного материала</b>      |  | <b>4</b> | 1, 2, 3 |
|   | 1   | Основные составляющие проектной деятельности в компьютерном дизайне. Этапы компьютерного дизайн-проектирования.  |          |         |
|   | 2   | Типологии объектов визуального дизайна.  |          |         |
|   | <b>Практические занятия</b>               |  | <b>4</b> |         |
|   | 1   | Составить план проектной деятельности средствами компьютерной графики. Наметить этапы компьютерного дизайн-проектирования.   |          |         |
|   | 2   | Выявить типологию объектов визуального дизайна.  |          |         |

|  |   |   |          |         |
|--|---|---|----------|---------|
|  | <b>Самостоятельная работа обучающихся</b> |   | <b>4</b> |         |
|  | 1   | Изучение теоретического материала в источниках учебной литературы, выполнение заданий по изученной теме.                        |          |         |
| <b>Тема 2.2.<br/>Композиция в компьютерном дизайне</b> | <b>Содержание учебного материала</b>      |   | <b>6</b> | 1, 2, 3 |
|  | 1   | Трактовка понятия «композиция» в компьютерном дизайне.  |          |         |
|  | 2   | Специфика процесса восприятия информации в компьютерном виде. Особенности восприятия вербальной информации в компьютерном виде. |          |         |
|  | 3   | Принципы композиционной организации визуальной информации с использованием компьютерных технологий.                             |          |         |
|  | 4   | Приемы и средства композиционной организации визуальной информации с использованием компьютерных технологий.                    |          |         |
|  | <b>Практические занятия</b>               |   | <b>6</b> |         |
|  | 1   | Выполнить задания, характеризующие особенности восприятия вербальной информации в компьютерном виде.                            |          |         |
|  | 2   | С использованием различных принципов композиционной организации создать проект визуального оформления информационного блока.    |          |         |
|  | 3   | Изучить и применить на практике приемы и средства композиционной организации визуальной информации.                             |          |         |
| <b>Тема 2.3. Цвет в компьютерном дизайне</b>           | <b>Самостоятельная работа обучающихся</b> |   | <b>6</b> |         |
|  | 1   | Изучение теоретического материала в источниках учебной литературы, выполнение заданий по изученной теме.                        |          |         |
|  | <b>Содержание учебного материала</b>      |   | <b>4</b> | 1, 2, 3 |
|  | 1   | Цветовая гармония в компьютерном дизайне. Эмоционально-пространственные свойства цветов в компьютерном дизайне.                 |          |         |
|  | 2   | Роль социокультурных факторов в оценке цвета. Этапы выбора оптимального проектного решения.                                     |          |         |
|  | <b>Практические занятия</b>               |   | <b>4</b> |         |

|   |   |   |          |         |
|---|---|---|----------|---------|
|   | 1   | Создать проект для визуального обеспечения досуговых мероприятий, используя цветовую гармонию, эмоционально-пространственные свойства цветов, роль социокультурных факторов в оценке цвета. |          |         |
|   | <b>Самостоятельная работа обучающихся</b> |   | <b>4</b> |         |
|   | 1   | Изучение теоретического материала в источниках учебной литературы, выполнение заданий, разработка проектов по изученной теме.   |          |         |
| <b>Тема 2.4. Оценка оптимальности проектного решения</b>  | <b>Содержание учебного материала</b>      |   | <b>4</b> | 1, 2, 3 |
|   | 1   | Методы оценки дизайн-решения, созданного с применением компьютерных технологий.   |          |         |
|   | 2   | Сравнительный анализ оптимальности проектного решения дизайн-проектов визуального обеспечения досуговых мероприятий, выполненных ведущими отечественными и зарубежными специалистами.       |          |         |
|   | <b>Практические занятия</b>               |   | <b>4</b> |         |
|   | 1   | Определить конкретные этапы выбора оптимального проектного решения.   |          |         |
|   | 2   | Выбрать методы оценки дизайн-решения, созданного с применением компьютерных технологий.   |          |         |
|   | 3   | Произвести качественную оценку созданного визуального обеспечения.  |          |         |
|   | <b>Самостоятельная работа обучающихся</b> |   | <b>4</b> |         |
|   | 1   | Изучение теоретического материала в источниках учебной литературы, выполнение заданий по изученной теме.  |          |         |
| <b>Раздел 3. Особенности разработки дизайн-проектов для визуального обеспечения досуговых мероприятий</b> |   |   |          |         |
| <b>Тема 3.1. Проектные приемы разработки образа досугового</b>  | <b>Содержание учебного материала</b>      |   | <b>4</b> | 1, 2, 3 |
|   | 1   | Механизм воздействия образа. Симуляция как содержательная основа образа. Знак образа. Направления симуляции - имитация и аффектация.  |          |         |
|   | 2   | Особенности создания шрифтовых композиций в компьютерном  |          |         |

|  |   |   |          |         |
|--|---|---|----------|---------|
| <b>мероприятия</b>   | 3   | дизайне.<br>Избыточность как особенность графического языка. Аттракция и ее приемы.   |          |         |
|  | <b>Практические занятия</b>               |   | <b>4</b> |         |
|  | 1   | Создать содержательную основу досугового мероприятия, знак образа, определить и описать механизм воздействия. Выбрать и обосновать направление симуляции (имитация или аффектация). |          |         |
|  | 2   | Используя компьютерные технологии разработать шрифтовые композиции для визуального обеспечения организации досуговых мероприятий.   |          |         |
|  | <b>Самостоятельная работа обучающихся</b> |   | <b>5</b> |         |
| <b>Тема 3.2. Создание дизайн-проектов для визуального обеспечения досуговых мероприятий с использованием компьютерных технологий</b> | 1   | Изучение теоретического материала в источниках учебной литературы, выполнение заданий по изученной теме.  |          |         |
|  | <b>Содержание учебного материала</b>      |   | <b>8</b> | 1, 2, 3 |
|  | 1   | Компьютерный дизайн фирменного стиля досугового мероприятия.  |          |         |
|  | 2   | Компьютерный дизайн товарного знака или логотипа.   |          |         |
|  | 3   | Компьютерный дизайн визиток. Компьютерный дизайн бланков.   |          |         |
|  | 4   | Особенности компьютерного дизайна деловой графики.  |          |         |
|  | 4   | Компьютерная фотографика. Компьютерная типографика.   |          |         |
|  | <b>Практические занятия</b>               |   | <b>8</b> |         |
|  | 1   | Используя компьютерные технологии разработать дизайн-проект фирменного стиля досуговых мероприятий, включающий: логотип, визитки, бланки, деловую графику и т.д.                    |          |         |
|  | 2   | Используя приемы фотографика, создать креативный проект приглашения и афиши для досугового мероприятия.   |          |         |
|  | <b>Самостоятельная работа обучающихся</b> |   | <b>8</b> |         |
|  | 1   | Изучение теоретического материала в источниках учебной литературы, выполнение заданий, разработка проектов по изученной теме.   |          |         |

|   |   |  |          |         |
|---|---|--|----------|---------|
| <b>Тема 3.3. Интернет-технологии в визуальном сопровождении досуговых мероприятий</b> | <b>Содержание учебного материала</b>      |  | <b>4</b> | 1, 2, 3 |
|   | 1   | Особенности Интернета как канала коммуникации. Сущность и понятие Интернет-рекламы для досуговых мероприятий.  |          |         |
|   | 2   | Веб-сайт как площадка для рекламы досуговых мероприятий в Интернете. Анализ эффективности рекламы в Интернете. Формы продвижения рекламы в Интернете. Баннерная реклама.   |          |         |
|   | 3   | Организация защиты информации. Виды угроз безопасности информации. Методы и средства защиты информации.  |          |         |
|   | <b>Практические занятия</b>               |  | <b>4</b> |         |
|   | 1   | Определить особенности Интернета как канала коммуникации для досуговых мероприятий. Провести сравнительный анализ эффективности веб-сайтов как площадок для рекламы досуговых мероприятий в Интернете. Выявить оптимальные формы продвижения досуговых мероприятий в Интернете. Определить виды угроз безопасности информации, наметить пути, методы и средства её защиты. |          |         |
|   | <b>Самостоятельная работа обучающихся</b> |  | <b>4</b> |         |
|   | 1   | Изучение теоретического материала в источниках учебной литературы, выполнение заданий по изученной теме.   |          |         |
| <b>Тема 3.4. Технологии создания веб-сайта досугового мероприятия</b>                 | <b>Содержание учебного материала</b>      |  | <b>8</b> | 1, 2, 3 |
|   | 1<br>2<br>3<br>4                          | Обзор программного обеспечения для разработки веб-сайтов. Особенности планирования и разработки дизайн-проекта по созданию веб-сайта досугового мероприятия с использованием специализированных интернет-сервисов. Виды хостингов. Регистрация веб-страницы на поисковом сервере. Проблемы, связанные с демонстрацией веб-страниц, и способы их устранения.                |          |         |



|              |   |  |            |  |
|--------------|---|--|------------|--|
|              | <b>Практические занятия</b>               |  | <b>8</b>   |  |
|              | 1   | Разработать дизайн-проект по созданию веб-сайта (веб-страницы) досугового мероприятия с использованием специализированных интернет-сервисов. |            |  |
|              | 2   | Изучить виды хостингов, выбрать оптимальный. Зарегистрировать веб-сайт (веб-страницу) на поисковом сервере.                                  |            |  |
|              | <b>Самостоятельная работа обучающихся</b> |  | <b>8</b>   |  |
|              | 1   | Изучение теоретического материала в источниках учебной литературы, выполнение заданий, разработка проектов по изученной теме.                |            |  |
| <b>Всего</b> |   |  | <b>241</b> |  |

*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 формирования и развития общих и профессиональных компетенций в ходе изучения дисциплины «Визуальное обеспечение организации досуговых мероприятий» используются следующие образовательные технологии: разноуровневое обучение, проектные методы обучения, информационно-коммуникационные технологии.

Реализация программы дисциплины требует наличия Лаборатории информатики и информационно-коммуникационных технологий

##### **Основное оборудование:**

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 ПО:**

Microsoft Windows 10 Professional 64-bit

(10 лицензий WinPro 10 RUS Upgrd OLP NL Acdmc

Торговый посредник: ООО "Компакт" Номер заказа торгового посредника:

MM216912 Дата заказа: 2017-06-16

Код лицензии: 68589678 Родительская программа: OPEN 98645580ZZE1906)

Kaspersky Endpoint Security 10 для Windows

(Kaspersky Endpoint Security для бизнеса - Расширенный Russian Edition. 250-499 Node 2 year Educational Renewal License

№ лицензии: 1096-181214-111355-563-621

Срок использования ПО: с 2018-12-14 до 2021-03-02 Поставщик (реселлер):

BENEF.IT Бенефит, ООО)

АСКОН КОМПАС-3D V12 Университетская лицензия с библиотеками и приложениями

(Лицензионное соглашение Кк-10-01408 от 03.12.2010 г. Кол-во копий: 50

Ключ аппаратной защиты HASP HL Net 50 v2 ID 1579998279)

Smart Notebook 17 (лицензия в комплекте с интерактивной доской)

##### **Свободное ПО:**

Libre Office 5.4

Oracle VM Virtual Box

Microsoft Visual Studio Community 2017

Python 3.4

Maxima 5.3.7

Самостоятельная работа проводится в кабинетах, оснащенных компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду университета.

### 3.2. Информационное обеспечение обучения

#### Основные источники:

1. Гриценко, Н.А. Методика подготовки и проведения различных форм культурно-досуговых мероприятий: учебно-методическое пособие для средних специальных учебных заведений культуры и искусства : [12+] / Н.А. Гриценко. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2019. – 88 с. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=496775> (дата обращения 01.09.2022)
2. Шульдова, С. Г. Компьютерная графика : учебное пособие / С. Г. Шульдова. – Минск : РИПО, 2020. – 301 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=599804> (дата обращения: 01.09.2022). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-985-503-987-8. – Текст : электронный

#### Дополнительные источники:

3. Шпаковский, В.О. PR-дизайн и PR-продвижение : учебное пособие / В.О. Шпаковский, Е.С. Егорова. – Москва ; Вологда : Инфра-Инженерия, 2018. – 453 с. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=493884> (дата обращения 01.09.2022)

#### Интернет-ресурсы:

1. Электронно-библиотечная система (ЭБС) «Университетская библиотека онлайн». Режим доступа: <http://www.biblioclub.ru>
2. Российская государственная публичная библиотека <http://elibrary.rsl.ru/>

### 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

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

| Результаты обучения по учебной дисциплине   | Формируемые компетенции   | Оценочные средства по дисциплине   |
|---|---|--|
| <b>Знать:</b><br>– основные направления досуговой деятельности детей и подростков в организациях дополнительного образования;<br>– основные формы проведения досуговых мероприятий; | ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 7, ОК 8, ОК 9, ОК 10, ОК 11, ПК 2.1, ПК 2.2, ПК 2.3, ПК 2.4, ПК 2.5, ПК 3.1, ПК 3.2, | Вопросы для дифференцированного зачета;<br>Вопросы для собеседования;<br>Комплект заданий для тестирования;<br>Задания для |

|  |                                   |                             |
|--|-----------------------------------|-----------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>– особенности организации и проведения массовых досуговых мероприятий;</li> <li>– способы выявления интересов детей и родителей в области досуговой деятельности;</li> <li>– педагогические и гигиенические требования к организации различных мероприятий;</li> <li>– технологию разработки сценариев и программ досуговых мероприятий;</li> <li>– методы и приемы активизации познавательной и творческой деятельности детей, организации и стимулирования общения в процессе подготовки и проведения мероприятий;</li> <li>– хозяйственный механизм, поступление и использование внебюджетных средств от организации досуговых мероприятий организацией дополнительного образования;</li> <li>– методику бизнес-планирования, основы взаимодействия с социальными партнерами при организации досуговых мероприятий;</li> <li>– виды документации, требования к ее оформлению;</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– находить и использовать методическую литературу и другие источники информации, необходимые для подготовки и проведения различных мероприятий;</li> <li>– определять цели и задачи мероприятий с учетом индивидуальных, возрастных особенностей детей и особенностей группы (коллектива);</li> <li>– планировать досуговые мероприятия;</li> <li>– разрабатывать (адаптировать) сценарии досуговых мероприятий;</li> </ul> | <p>ПК 3.3, ПК 3.4,<br/>ПК 3.5</p> | <p>практической работы.</p> |
|--|-----------------------------------|-----------------------------|

|  |  |  |
|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>– вести досуговые мероприятия;</li> <li>– диагностировать интересы детей и их родителей в области досуговой деятельности, мотивировать их участие в досуговых мероприятиях;</li> <li>– выявлять, развивать и поддерживать творческие способности детей;</li> <li>– организовать репетиции, вовлекать занимающихся в разнообразную творческую деятельность;</li> <li>– общаться с детьми, использовать вербальные и невербальные средства стимулирования и поддержания общения детей, помогать детям, испытывающим затруднения в общении;</li> <li>– осуществлять самоанализ, самоконтроль при проведении мероприятий, при необходимости принимать решения по коррекции их хода;</li> <li>– анализировать процесс и результаты досуговых мероприятий;</li> <li>– взаимодействовать с представителями предприятий, организаций, учреждений – социальных партнеров;</li> </ul> <p><b>Иметь практический опыт:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– анализа планов и организации досуговых мероприятий различной направленности в организациях дополнительного образования;</li> <li>– определения педагогических целей и задач, разработки сценариев и проведения мероприятий;</li> <li>– организации совместной с детьми подготовки мероприятий;</li> <li>– проведения досуговых мероприятий с участием родителей (лиц, их заменяющих);</li> <li>– наблюдения, анализа и самоанализа мероприятий, обсуждения</li> </ul> |  |  |
|--|--|--|

|   |  |  |
|---|--|--|
| <p>отдельных мероприятий в диалоге с сокурсниками, руководителем педагогической практики, методистами, разработки предложений по их совершенствованию и коррекции;</p> <p>– ведения документации, обеспечивающей организацию досуговых мероприятий.</p> |  |  |
|---|--|--|