

**АВТНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«БАЛТИЙСКИЙ ИНФОРМАЦИОННЫЙ ТЕХНИКУМ»**

УТВЕРЖДАЮ

ДИРЕКТОР АНО ПО «БИТ»

В.В. СЕРГЕЕВ



«01» сентября 2021 ГОДА

М.П.


**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КУРСА
МДК.02.02 ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН И МУЛЬТИМЕДИА**

Калининград 2021г.

Программа учебной дисциплины разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта (далее — ФГОС) по специальности среднего профессионального образования 09.02.07 «Информационные системы и программирование», утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации 9 декабря 2016 года № 1548 и примерной основной образовательной программы СПО, разработанной ФУМО 2017 г.

Организация-разработчик: АУТНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «БАЛТИЙСКИЙ ИНФОРМАЦИОННЫЙ ТЕХНИКУМ»

Разработчик:  Милютина Светлана Николаевна, преподаватель

Рассмотрена
методической комиссией,
протокол № 1
от «01» 09 2021 г.
председатель
 С.Н. Милютина

СОДЕРЖАНИЕ

<i>1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ МДК</i>	<i>3</i>
<i>2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ МДК</i>	<i>6</i>
<i>3. УСЛОВИЕ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ МДК</i>	<i>15</i>
<i>4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ МДК</i>	<i>16</i>

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ

«МДК 02.02 Графический дизайн и мультимедиа»

1.1. Место программы в структуре основной профессиональной образовательной программы

Программа «МДК 02.02 Графический дизайн и мультимедиа» (далее программа) является частью профессионального цикла основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по специальности 09.02.07 «Информационные системы и программирование» в части освоения основного вида профессиональной деятельности (ВПД): Сопровождение и обслуживание программного обеспечения компьютерных систем.

1.2. Цель и планируемые результаты освоения программы

В результате изучения программы студент должен освоить основной вид деятельности Разработка дизайна веб-приложений и соответствующие ему общие и профессиональные компетенции:

1.2.1. Перечень общих компетенций

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 3	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.
ОК 4	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.
ОК 5	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.
ОК 6	Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих

	ценностей
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 языке
ОК 11	Планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере

1.2.2. Перечень профессиональных компетенций

Код	Наименование видов деятельности и профессиональных компетенций
ВД 8	Разработка дизайна веб-приложений
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

Общие требования к личностным результатам выпускников СПО

Личностные результаты реализации программы воспитания (описания)	Код личностных результатов реализации программы воспитания
Портрет выпускника СПО	
Осознающий себя гражданином и защитником великой страны.	ЛР 1
Готовый использовать свой личный и профессиональный потенциал для защиты национальных интересов России.	ЛР 2
Демонстрирующий приверженность к родной культуре, исторической памяти на основе любви к Родине, родному народу, малой родине, принятию традиционных ценностей многонационального народа России.	ЛР 3
Принимающий семейные ценности своего народа, готовый	ЛР 4

к созданию семьи и воспитанию детей; демонстрирующий неприятие насилия в семье, ухода от родительской ответственности, отказа от отношений со своими детьми и их финансового содержания.	
Занимающий активную гражданскую позицию избирателя, волонтера, общественного деятеля.	ЛР 5
Принимающий цели и задачи научно-технологического, экономического, информационного развития России, готовый работать на их достижение.	ЛР 6
Готовый соответствовать ожиданиям работодателей: проектно мыслящий, эффективно взаимодействующий с членами команды и сотрудничающий с другими людьми, осознанно выполняющий профессиональные требования, ответственный, пунктуальный, дисциплинированный, трудолюбивый, критически мыслящий, нацеленный на достижение поставленных целей; демонстрирующий профессиональную жизнестойкость.	ЛР 7
Признающий ценность непрерывного образования, ориентирующийся в изменяющемся рынке труда, избегающий безработицы; управляющий собственным профессиональным развитием; рефлексивно оценивающий собственный жизненный опыт, критерии личной успешности.	ЛР 8
Уважающий этнокультурные, религиозные права человека, в том числе с особенностями развития; ценящий собственную и чужую уникальность в различных ситуациях, во всех формах и видах деятельности».	ЛР 9
Принимающий активное участие в социально значимых мероприятиях, соблюдающий нормы правопорядка, следующий идеалам гражданского общества, обеспечения безопасности, прав и свобод граждан России; готовый оказать поддержку нуждающимся.	ЛР 10
Лояльный к установкам и проявлениям представителей субкультур, отличающий их от групп с деструктивным и девиантным поведением.	ЛР 11
Демонстрирующий неприятие и предупреждающий социально опасное поведение окружающих.	ЛР 12

1.2.3. В результате освоения программы студент должен:

Иметь практический опыт	В разработке дизайна веб-приложений в соответствии со стандартами и требованиями заказчика; создании, использовании и оптимизировании изображений для веб-приложений; разработке интерфейса пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов
уметь	создавать, использовать и оптимизировать изображения для веб-приложений; выбирать наиболее подходящее для целевого рынка дизайнерское решение; создавать дизайн с применением промежуточных эскизов, требований к эргономике и технической эстетике; разрабатывать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов
знать	нормы и правила выбора стилистических решений; современные методики разработки графического интерфейса; требования и нормы подготовки и использования изображений в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть Интернет); государственные стандарты и требования к разработке дизайна веб-приложений

2. СТРУКТУРА и содержание программы «МДК.02.02 Графический дизайн и мультимедиа»
2.1. Структура программы

Коды профессиональных общих компетенций	Наименования разделов профессионального модуля	Суммарный объем нагрузки, час.	Объем профессионального модуля, час.				Самостоятельная работа
			Обучение по МДК		Практики		
			Всего	Лабораторных и практических занятий	Теоретическое обучение	Учебная	
ПК 8.2, ПК 8.3 ОК.01-ОК.10	Разработка графических изображений и мультимедиа	160	140	90	50		
	Промежуточная аттестация в форме экзамена	12					
	Всего:						

2.2. Тематический план и содержание «МДК 02.02 Графический дизайн и мультимедиа»

Наименование разделов и тем дисциплины, междисциплинарных курсов (МДК)	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, курсовая работа (проект)	Объем в часах	Уровень усвоения	Осваиваемые элементы компетенций
1	2	3	4	5
Разработка графических изображений и мультимедиа МДК. 02.02 Графический дизайн и мультимедиа				
Тема 02.02.01	Содержание			
Компьютерная графика	1. Особенности Web-графики 2. Цветовые модели 3. Виды компьютерной графики. 4. Физические основы компьютерной графики	8 2 2 2 2	1 1 1	
Тема 02.02.02	Содержание	20		
Векторная графика	1. Особенности векторной графики 2. Редактор векторной графики 3. Редактор разработки мультимедийного контента 4. Создание простейших изображений 5. Создание изображений с использованием спецэффектов 6. Создание сложных изображений 7. Работа со слоями 8. Покадровая анимация 9. Работа с событиями	2 2 2 2 2 2 2 2 2	1 1 1 1 1 1 1 1 2 2	ПК 8.2, ПК 8.3 ОК.01- ОК.10

10.Создание банеров	2	2
Практические занятия	36	
1. Лабораторная работа «Освоение интерфейса векторного редактора. Создание простейших изображений»	2	
2. Лабораторная работа «Создание контуров. Использование заливок. Работа с текстом»	2	
3. Лабораторная работа «Создание изображений с использованием спецэффектов: перетекание, прозрачность, тень»	2	
4. Лабораторная работа «Создание изображений с использованием спецэффектов: интерактивные искажения, экстрюзия»	2	
5. Лабораторная работа «Освоение приемов работы со слоями. Создание сложных изображений»	2	
6. Лабораторная работа «Создание статических изображений в среде редактора компьютерной анимации»	2	
7. Лабораторная работа «Работа с библиотеками и символами. Покадровая анимация»	2	
8. Лабораторная работа «Создание анимации»	2	
9. Лабораторная работа «Создание автоматической анимации»	2	
10.Лабораторная работа «Разработка программной анимации объектов»	2	
11.Лабораторная работа «Создание анимации средствами ActionScript 3.0»	2	
12.Лабораторная работа «Создание простых сценариев. Работа с событиями»	2	
13.Лабораторная работа «Работа с функциями в ActionScript 3.0.»	2	
14.Лабораторная работа «Рисование в ActionScript 3.0. Циклы»	2	
15.Лабораторная работа «Создание Flash-баннера »	2	
16.Лабораторная работа «Создание игрового приложения»	2	
17.Лабораторная работа « Gif-анимации»	2	

Тема 02.02.03 Растровая графика	18.Лабораторная работа «Создание игрового приложения»	2	
	Содержание	26	
	1. Особенности растровой графики.	2	1
	2. Интерфейс программы	2	1
	3. Палитра инструментов	2	1
	4. Редактор растровой графики	2	1
	5. Работа с масками	2	1
	6. Ретуширование изображений	2	1
	7. Работа с фильтрами	2	1
	8. Фотомонтаж	2	1
	9. Текстовые эффекты	2	1
	10.Создание анимационных изображений	2	1
	11.Элементы дизайна сайта	2	1
	12.Макет сайта,	2	
	13.Буклеты	2	
		2	
	Практические занятия	36	
	1 Лабораторная работа «Освоение технологии работы в среде редактора растровой графики»	2	
	2 Лабораторная работа «Освоение инструментов выделения и трансформации областей. Рисование и раскраска»	2	
	3 Лабораторная работа «Создание и редактирование изображений»	2	
	4 Лабораторная работа «Работа с масками. Векторные контуры фигуры»	2	
	5 Лабораторная работа «Ретуширование изображений.	2	

	Корректирующие фильтры»		
	6 Лабораторная работа «Работа со стилями слоев и фильтрами»	2	
	7 Лабораторная работа «Создание коллажей. Фотомонтаж»	2	
	8 Лабораторная работа «Корректировка цифровых фотографий»	2	
	9 Лабораторная работа «Создание текстовых объектов. Текстовые эффекты. Текстовый дизайн»	2	
	10 Лабораторная работа «Создание анимированных изображений»	2	
	11 Лабораторная работа «Создание оригинал-макетов, элементов дизайна сайта»	2	
	12 Лабораторная работа «Создание макета сайта»	2	
	13 Лабораторная работа «Создание буклета»	2	
	14 Лабораторная работа «Создание рекламного баннера»	2	
	15 Лабораторная работа «Создание рекламного баннера»	2	
	16 Лабораторная работа «Создание Gif-анимаций»	2	
	17 Лабораторная работа «Изображения для Web».	2	
	18 Лабораторная работа «Создание Gif-анимаций»	2	
	Содержание		
Тема 02.02.04 Трехмерная графика	1. Основы трехмерной графики	6	1
	2. Основы построения сцен	2	1
	3. 3D моделирование	2	1
	Практические занятия	2	1
		10	
	1 Лабораторная работа «Освоение технологии работы в среде редактора 3D графики»	2	
	2 Лабораторная работа «Освоение основных инструментов редактора 3D графики»	2	
	3 Лабораторная работа «Создание и редактирование трехмерных объектов»	2	
	4 Лабораторная работа «Моделирование 3d объектов с	2	

	помощью слайдов»		
	5 Лабораторная работа «Создание сложных трёхмерных сцен»	2	
Самостоятельная работа			
<p>1. Систематическая проработка учебной и специальной литературы, работа с конспектами занятий, выполнение домашних заданий по подготовке к практическим занятиям с использованием методических рекомендаций преподавателя. Ознакомление и изучение нормативно-технической документации</p> <p>2. Подготовка к лабораторным работам с использованием методических рекомендаций преподавателя, оформление лабораторно-практических работ, отчётов и подготовка к их защите</p> <p>3. Виды графики</p> <p>4. Приемы создания анимации</p> <p>5. Панель инструментов</p> <p>6. Виды анимации</p>			
Промежуточная аттестация МДК в форме экзамена		12	
Всего		148	

Для характеристики уровня освоения учебного материала используются следующие обозначения:

1 – ознакомительный (воспроизведение информации, узнавание (распознавание), объяснение ранее изученных объектов, свойств и т.п.);

2 – репродуктивный (выполнение деятельности по образцу, инструкции или под руководством);

3 – продуктивный (самостоятельное планирование и выполнение деятельности, решение проблемных задач).

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ «МДК 02.02 Графический дизайн и мультимедиа»

3.1. Реализация программы учебной дисциплины предусматривает наличие кабинета «Студия разработки дизайна веб-приложений».

Оборудование:

- автоматизированные рабочие места по количеству студентов;
- автоматизированно рабочее место преподавателя;
- наглядные пособия (плакаты, комплект бланков технологической документации, Государственные стандарты Единой системы конструкторской документации (ЕСКД), Единой системы технологической документации, пример проектной документации).

Технические средства обучения:

- компьютер;
- доска маркерная;
- электронные образовательные ресурсы (слайды, презентации, электронные плакаты, модели);
- лицензионное программное обеспечение: пакет офисных программ, пакет 2D/3D графических программ;
- библиотечный фонд в виде доступа к электронно-библиотечной системе ipr.books, а также в процессе освоения программы учебной дисциплины студенты имеют возможность доступа к электронным учебным материалам по учебной дисциплине, имеющимся в свободном доступе в сети Интернет (электронным книгам, практикумам, тестам и др.).

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы, рекомендуемые для использования в образовательном процессе:

3.2.1. Печатные издания

1. Джейсон Б. Веб – дизайн. Руководство разработчика. Спб.: Питер, 2019.
2. Майкнейл П. Веб – дизайн. Идеи, секреты, советы. Спб.: Питер, 2019.
3. Скляр Дж. Актуальные принципы Web-дизайна. М. Эксмо, 2018.

3.2.2. Электронные издания (электронные ресурсы)

1. Единое окно доступа к образовательным ресурсам: информационная система [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://window.edu.ru>.
2. Инженерная и прикладная компьютерная графика: индивидуальные графические задания [Электронный ресурс]. — Новосибирск: Новосибирский государственный технический университет. — Режим доступа: <http://graph.power.nstu.ru/wolchin/umm/PKG/>

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ

МДК 02.02 Графический дизайн и мультимедиа

Код и наименование профессиональных и общих компетенций, формируемых в рамках модуля	Критерии оценки	Методы оценки
Разработка графических изображений и мультимедиа		
ПК 8.2. Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой	Оценка «отлично» - проанализированы предметная область, государственные стандарты (и/или законодательство региона) и целевая аудитория; на основе анализа сформированы и оформлены в стандартном виде ограничения на стиль и содержание веб – приложения; сформированы ограничения для мобильных устройств; требования сгруппированы и выбрано	Экзамен/зачет в форме собеседования: практическое задание по формированию требований к дизайну веб – приложения.

<p>аудитории.</p>	<p>дизайнерское решение.</p> <p>Оценка «хорошо» - проанализированы предметная область, государственные стандарты (и/или законодательство региона) и целевая аудитория; на основе анализа сформированы ограничения на стиль и содержание веб – приложения; сформированы ограничения для мобильных устройств; выбрано дизайнерское решение.</p> <p>Оценка «удовлетворительно» - сформированы ограничения на стиль и содержание веб – приложения; сформированы ограничения для мобильных устройств; выбрано дизайнерское решение.</p>	<p>Защита отчетов по практическим и лабораторным работам.</p> <p>Интерпретация результатов наблюдений за деятельностью обучающегося в процессе практики</p>
<p>ПК 8.3. Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки.</p>	<p>Оценка «отлично» - разработан и реализован отзывчивый дизайн веб – приложения с использованием специальных графических редакторов, применением относительных размеров, контрольных точек и вложенных объектов; макет корректно отображается на различных устройствах; заданные элементы интегрированы в дизайн оптимальным образом; разработанный дизайн полностью соответствует современным стандартам.</p> <p>Оценка «хорошо» - разработан и реализован отзывчивый дизайн веб – приложения с использованием специальных графических редакторов, применением нескольких методов; макет корректно отображается на большинстве устройств; заданные элементы интегрированы в общий дизайн; разработанный дизайн соответствует современным стандартам.</p> <p>Оценка «удовлетворительно» -</p>	<p>Экзамен/зачет в форме собеседования: практическое задание по разработке графических макетов для веб-приложений и интеграции новых графических элементов.</p> <p>Защита отчетов по практическим и лабораторным работам</p> <p>Интерпретация результатов наблюдений за деятельностью обучающегося в процессе</p>

	<p>разработан и реализован отзывчивый дизайн веб – приложения с использованием специальных графических редакторов, применением нескольких методов; большинство заданных элементов интегрировано в дизайн; макет корректно отображается на одном устройстве; разработанный дизайн в основном соответствует современным стандартам.</p>	<p>практики</p>
<p>ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.</p>	<p>– обоснованность постановки цели, выбора и применения методов и способов решения профессиональных задач;</p> <p>- адекватная оценка и самооценка эффективности и качества выполнения профессиональных задач</p>	<p>Экспертное наблюдение за выполнением работ</p>
<p>ОП 02. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.</p>	<p>- использование различных источников, включая электронные ресурсы, медиаресурсы, Интернет-ресурсы, периодические издания по специальности для решения профессиональных задач</p>	
<p>ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и</p>	<p>- демонстрация ответственности за принятые решения</p> <p>- обоснованность самоанализа и коррекция результатов собственной работы;</p>	

личностное развитие.		
ОК 04. Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.	- взаимодействовать с обучающимися, преподавателями и мастерами в ходе обучения, с руководителями учебной и производственной практик; - обоснованность анализа работы членов команды (подчиненных)	
ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста.	Демонстрировать грамотность устной и письменной речи, - ясность формулирования и изложения мыслей	
ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей.	- соблюдение норм поведения во время учебных занятий и прохождения учебной и производственной практик,	
ОК 07. Содействовать	- эффективное выполнение правил ТБ во время учебных занятий, при	

<p>ь сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.</p>	<p>прохождении учебной и производственной практик;</p> <p>- демонстрация знаний и использование ресурсосберегающих технологий в профессиональной деятельности</p>	
<p>ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.</p>	<p>- эффективность использовать средств физической культуры для сохранения и укрепления здоровья при выполнении профессиональной деятельности.</p>	
<p>ОК 09. Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.</p>	<p>- эффективность использования информационно-коммуникационных технологий в профессиональной деятельности согласно формируемым умениям и получаемому практическому опыту;</p>	
<p>ОК 10. Пользоваться профессиональной документацией на</p>	<p>- эффективность использования в профессиональной деятельности необходимой технической документации, в том числе на английском языке.</p>	

государственн ом и иностранном языках.		
---	--	--

Личностные результаты обучающихся фиксируются через сформированность личностных универсальных учебных действий, определяемую по трём основным блокам:

- сформированность основ гражданской идентичности личности;
- готовность к переходу к самообразованию на основе учебно-познавательной мотивации, в том числе готовность к выбранному направлению профильного образования;
- сформированность социальных компетенций, включая ценностно-смысловые установки и моральные нормы, опыт социальных и межличностных отношений, правосознание.

В соответствии с требованиями Стандарта достижение личностных результатов не выносится на итоговую оценку обучающихся, а является предметом оценки эффективности воспитательно-образовательной деятельности техникума. Оценка этих достижений проводится в форме, не представляющей угрозы личности, психологической безопасности и эмоциональному статусу учащегося, и может использоваться исключительно в целях оптимизации личностного развития обучающихся.

Комплексная характеристика общих, профессиональных, личностных результатов составляется на основе Портфолио ученика. Цель Портфолио - собрать, систематизировать и зафиксировать результаты развития ученика, его усилия и достижения в различных областях, продемонстрировать весь спектр его способностей, интересов, склонностей, знаний и умений.