

федеральное государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
«Палехское художественное училище имени М. Горького»

АННОТАЦИЯ
К
РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
ОД.01.07 ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

для специальности 54.02.02 Декоративно-прикладное искусство
и народные промыслы (лаковая миниатюрная живопись)
углубленной подготовки

Палех 2017 г.

Рабочая программа учебной дисциплины разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта по специальности и Примерной программы по дисциплине

Рабочую программу составил: Диаров Д.А.

Программа рассмотрена и одобрена на заседании ПЦК общеобразовательных и социально-экономических дисциплин

СОДЕРЖАНИЕ

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

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ «Информационные технологии в профессиональной деятельности»

1.1. Область применения программы.

Рабочая программа учебной дисциплины является частью программы подготовки специалистов среднего звена в соответствии с ФГОС по специальности 54.02.02 Декоративно-прикладное искусство и народные промыслы (лаковая миниатюрная живопись) углубленной подготовки. Составлена на основе примерной программы учебной дисциплины «Информационные технологии в профессиональной деятельности» для профессий начального профессионального образования и специальностей среднего профессионального образования (на базе основного общего образования), утвержденной Федеральным институтом развития образования Минобрнауки, 2008 год

1.2. Место дисциплины в структуре программы подготовки специалистов среднего звена:

Учебная дисциплина «Информационные технологии в профессиональной деятельности» относится к профильным дисциплинам.

1.3. Цели и задачи дисциплины - требования к результатам освоения дисциплины:

В результате освоения дисциплины обучающийся должен иметь представление:

- о типах графических файлов.;
- видах компьютерной графики;
- различных графических редакторах;
- программах для просмотра графики;
- разнообразии телекоммуникационных технологий

В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать:

- физический и логический размер графических изображений, разрешение;
- основные принципы векторного контура;
- цветовые режимы;
- возможности технологий создания и преобразования графических файлов;

В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь:

- пользоваться программами просмотра графики
- работать в графических редакторах;

- создавать и преобразовывать графические объекты в текстовых, графических редакторах, мультимедийных средах
- эффективно использовать Интернет-технологии в учебной и профессиональной деятельности.

1.4. Рекомендуемое количество часов на освоение программы дисциплины:

Максимальной учебной нагрузки обучающегося 43 часа, в том числе: обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося 35 часов; самостоятельной работы обучающегося 8 часов.

2. СТРУКТУРА И ПРИМЕРНОЕ СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ «Информационные технологии в профессиональной деятельности»

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	43
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	35
в том числе:	
лабораторные занятия	—
практические занятия	16
контрольные работы	3
курсовая работа (проект) <i>не предусмотрено</i>	—
Самостоятельная работа обучающегося (всего)	8
в том числе:	
самостоятельная работа над курсовой работой (проектом) <i>не предусмотрено</i>	—
Подготовка практикоориентированных работ проектного характера	8
домашняя работа	
Итоговая аттестация в форме зачета	3

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ «Информационные технологии в профессиональной деятельности»

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация программы дисциплины требует наличия учебного кабинета, оборудованного ТСО. Оборудование учебного кабинета:

Технические средства обучения: комплект современных компьютеров, мультимедийный проектор и экран, наличие необходимого программного обеспечения

3.2. Информационное обеспечение обучения. Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы.

Основные источники:

Учебные пособия:

1. Компьютерная графика и WEB-дизайн Т. И. Немцова, Ю. В. Назаров. ИД «Форум» - Инфра-м 2010 г.

Дополнительные источники:

2. Завгородний Владимир. Серия: Видеосамоучитель. Adobe Photoshop CS3.
3. Топорков Сергей Сергеевич. Adobe Fotoshop CS в примерах (III-IV).
4. Практикум по информационным технологиям в профессиональной деятельности: учеб. Пособие для сред. проф. образования. Е.В. Михеева. М. Издательский центр «Академия», 2006.
5. Методы компьютерной обработки изображений. Коллектив авторов.
6. Самоучитель CorelDRAW.
7. В. С. Пташинский 100% самоучитель. CorelDraw X4.

Интернет-ресурсы

1. <http://1september.ru/> Электронная учительская газета
2. metodist.ru Сайт методических разработок
3. <http://mooo.edu.ru/> Сайт МИОО
4. metod-kopilka.ru Методическая копилка для преподавателей информатики
5. metodichka.net Методическая копилка для преподавателей информатики

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ «Информационные технологии в профессиональной деятельности»

РАЗДЕЛ 1. Растровая графика. Adobe Photoshop..

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
ЗНАТЬ:	домашние задания проблемного характера; практические задания тестовые задания по соответствующим темам Контрольная работа: «Орнамент растровый» Самостоятельная работа: «Реклама училища» мониторинг роста творческой самостоятельности и навыков получения нового знания каждым обучающимся; накопительная оценка
Типы графических файлов.	
Виды компьютерной графики.	
Программы просмотра. графики	
Физический и логический размер графических изображений, разрешение	
Цветовые режимы в графике	
Интерфейс программы Photoshop	
Основные инструменты Photoshop	
Основные эффекты Photoshop	
УМЕТЬ:	
Применять основные инструменты (кисти, перья, ластик и т.д.	
Изменять физический и логический размер графических изображений, разрешение	
Изменять типы графических файлов.	
Изменять цветовые режимы.	
Проводить трансформацию изображения (повороты, обрезка, свободная трансформация	
Работа с художественным текстом.	
Преобразование текста в кривые.	
Форматирование абзацев и символов	
Создание колонок и списков	
Экспорт вектора в растр	
Преобразование растра в вектор.	

РАЗДЕЛ 2. Векторная графика. CorelDraw.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
ЗНАТЬ:	домашние задания проблемного характера; практические задания тестовые задания по соответствующим темам реферативные работы. Контрольная работа «Орнамент векторный» Самостоятельная работа: «4-х сторонняя поздравительная открытка» мониторинг роста творческой самостоятельности и навыков получения нового знания каждым обучающимся; накопительная оценка
Общие сведения о векторной графике	
Основные принципы векторного контура.	
Интерфейс программы CorelDraw.	
Панель инструментов CorelDraw.	
Докеры CorelDraw.	
УМЕТЬ:	
Применять основные инструменты (инструмент трансформации, свободной формы т.д.	
Научиться редактировать и трансформировать примитивы	
Освоить различные способы изменения свойств обводки и заливки	
Изменять цветовые режимы.	
Проводить трансформацию изображения (повороты, обрезка, свободная трансформация	
Применять основные инструменты (кисти, перья, ластик и т.д.	
Изменять физический и логический размер графических изображений, разрешение	