

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого»
Старорусский политехнический колледж (филиал)

УТВЕРЖДАЮ:
Директор колледжа
/М.А. Алексеева/
«23» _____ 2023г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОП.17 Графический дизайн и мультимедиа

Специальность 09.02.07 Информационные системы и программирование

Квалификация выпускника: программист

СОГЛАСОВАНО:

Заместитель директора

«23» _____ 2023 г.
/Е.Н. Васильева/

РАЗРАБОТЧИК:

преподаватель колледжа

«23» _____ 2023 г.
/А.Д. Васильев/

Старая Русса
2023 г.

Рассмотрена: Предметной (цикловой) комиссией информационного направления Протокол № <u>10</u> от «<u>23</u>» <u>06</u> 2023 г. Председатель предметной (цикловой) комиссии  Сергеева Е.Н.	Разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта по специальности среднего профессионального образования 09.02.07 Информационные системы и программирование (Приказ Министерства образования и науки РФ от 9.12.2016 г. N 1547 (с изменениями и дополнениями от 17.12.2020 г., 1.09.2022 г.), зарегистрировано в Минюсте России 26.12.2016 N 44936)
---	--

СОДЕРЖАНИЕ

1 Паспорт рабочей программы учебной дисциплины оп.17 графический дизайн и мультимедиа	4
1.1 Область применения программы	4
1.2 Место учебной дисциплины в структуре образовательной программы	4
1.3 Цели и планируемые результаты освоения учебной дисциплины.....	4
1.4 Рекомендуемое количество часов на освоение учебной дисциплины	6
2 Структура и содержание учебной дисциплины	7
2.1 Объем учебной дисциплины и виды учебной работы.....	7
2.2 Тематический план и содержание учебной дисциплины.....	8
3 Условия реализации учебной программы дисциплины	10
3.1 Требования к материально-техническому обеспечению дисциплины.....	10
3.2 Учебно-методическое и информационное обеспечение	10
4 Контроль и оценка результатов освоения Дисциплины	11
4.1 Формы и методы контроля и оценки результатов обучения	11
5 Лист внесения изменений.....	14

1 ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОП.17 ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН И МУЛЬТИМЕДИА

1.1 Область применения программы

Рабочая программа учебной дисциплины относится к обязательной части образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование.

1.2 Место учебной дисциплины в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина информационные технологии относится к профессиональному учебному циклу

1.3 Цели и планируемые результаты освоения учебной дисциплины

В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь:

- создавать и редактировать графические объекты с помощью программ для обработки растровой и векторной графики;
- конвертировать файлы с цифровой информацией в различные форматы;
- производить сканирование прозрачных и непрозрачных оригиналов;
- производить съёмку и передачу цифровых изображений с фото- и видеокамеры на персональный компьютер;
- обрабатывать аудио-, визуальный контент и мультимедийные файлы средствами звуковых, графических и видео-редакторов;
- создавать видеоролики, презентации, слайд-шоу, медиафайлы и другую итоговую продукцию из исходных аудио, визуальных и мультимедийных компонентов;

- воспроизводить аудио-, визуальный контент и мультимедийные файлы средствами персонального компьютера и мультимедийного оборудования;
- использовать медиа-проектор для демонстрации содержимого экранных форм с персонального компьютера.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать:

- принципы цифрового представления звуковой, графической, видео и мультимедийной информации в персональном компьютере;
- виды и параметры форматов аудио-, графических, видео- и мультимедийных файлов и методы их конвертирования;
- назначение, возможности, правила эксплуатации мультимедийного оборудования;
- основные типы интерфейсов для подключения мультимедийного оборудования;
- основные приёмы обработки цифровой информации;
- назначение, разновидности и функциональные возможности программ обработки звука;
- назначение, разновидности и функциональные возможности программ обработки графических изображений;
- назначение, разновидности и функциональные возможности программ обработки видео- и мультимедиа контента;
- структуру, виды информационных ресурсов и основные виды услуг в сети Интернет;
- назначение, разновидности и функциональные возможности программ для создания веб-страниц.

Таблица 1 - Результаты освоения учебной дисциплины

Код компетенции	Формулировка компетенции	Знания, умения, практический опыт
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.
ОК 11		Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере.

1.4 Рекомендуемое количество часов на освоение учебной

дисциплины

Максимальная учебная нагрузка обучающегося 48 часов, в том числе:

- обязательная аудиторная учебная нагрузка 48 часов

2 СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1 Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Таблица 2 - Трудоемкость учебной дисциплины для очной формы обучения

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	48
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	48
в том числе:	
лекции	*
практические занятия	48
консультации	*
промежуточная аттестация	*
Самостоятельная работа обучающегося (всего)	*
в том числе:	
самостоятельная работа над курсовой работой (проектом) (если предусмотрено)	*
<i>Итоговая аттестация в форме (указать)</i>	
<i>дифференциальный зачет</i>	

2.2 Тематический план и содержание учебной дисциплины

Таблица 3 – Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК) и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа (проект) (если предусмотрены)		Объем часов	Уровень освоения
1	2		3	4
Раздел 1	Выполнение ввода и обработки цифровой информации			
Тема 1.1 Технологии обработки графической информации	Практические занятия		16	
	№ 1	Работа с готовым растровым изображением. Создание надписи по заданным условиям	4	
	№2	Создание растрового изображения по заданным условиям. Работа с кистями по заданным условиям	4	
	№3	Работа со слоями. Создание коллажа в растровой графике по заданным условиям	2	
	№4	Работа со слоями. Создание коллажа в растровой графике по заданным условиям	2	
	№5	Создание анимационной графики в растровом формате по заданным условиям.	4	
	Практические занятия		16	
	№6	Создание изображения.	4	
	№7	Создание многослойного изображения.	4	
	№8	Создание и редактирование изображений	4	
	№9	Создание итогового продукта	4	
Тема 1.2 Технологии обработки аудио информации	Практические занятия		8	
	№1	Запись звуковой дорожки. Работа в программе с микрофоном. Монтаж фонограммы по заданным условиям.	2	

	№2	Наложение дорожек. Разбивка файла с записью на несколько фрагментов по заданным условиям Применение различных аудио эффектов по заданным критериям.	2	
	№3	Звуковой редактор Sound Forge: назначение, основные возможности.	2	
	№4	Запись и обработка звукового файла.	1	
	№5	Сохранение звукового файла в различных форматах и с разной глубиной кодирования и частотой дискретизации.	1	
Тема 1.3 Технологии обработка видео и мультимедиа контента	Практические занятия		8	
	№1	Редактирование импортированных файлов в программе. Конвертация файлов.	1	
	№2	Конвертация файлов.	2	
	№3	Создание итогового мультимедийного продукта. Публикация по заданным условиям	2	
	№4	Создание итогового мультимедийного продукта. Публикация по заданным условиям	2	
	№5	Принцип работы цифровой фотокамеры	1	
Всего			48	

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 УЧЕБНОЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1 Требования к материально-техническому обеспечению дисциплины

Реализация программы дисциплины требует наличия учебного кабинета

Оборудование учебного кабинета:

- рабочие места для студентов и преподавателя, аудиторная доска;
- комплект учебно-методической документации (учебники и учебные пособия, сборники задач, карточки-задания, методические рекомендации по оценке качества подготовки обучающихся);
- наглядные пособия (схемы, таблицы, плакаты);
- авторский комплект компьютерных презентаций.

Технические средства обучения: ПЭВМ, проектор, интерактивная доска.

3.2 Учебно-методическое и информационное обеспечение

Основная литература:

1. Курилова А.В., Оганесян О.В. Хранение, передача и публикация цифровой информации: учебник для студ. учреждений сред. проф. образования/ А.В. Курилова, О.В. Оганесян. – 2-е изд., стер. – М.: Издательский центр «Академия», 2020. – 160 с.
2. Курилова А.В., Оганесян О.В. Ввод и обработка цифровой информации : практикум: учебник для студ. учреждений сред. проф. образования/ А.В. Курилова, О.В. Оганесян. – 4-е изд., стер. – М.: Издательский центр «Академия», 2020. – 160 с.

4 КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1 Формы и методы контроля и оценки результатов обучения

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

Таблица 4 – Формы и методы контроля и оценки результатов обучения

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Критерии оценки	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
Уметь:		
–создавать и редактировать графические объекты с помощью программ для обработки растровой и векторной графики; –конвертировать файлы с цифровой информацией в различные форматы; –производить сканирование прозрачных и непрозрачных оригиналов; –производить съёмку и передачу цифровых изображений с фото- и видеокамеры на персональный компьютер; –обрабатывать аудио-, визуальный контент и мультимедийные файлы средствами звуковых, графических и видео-редакторов; –создавать видеоролики, презентации, слайд-шоу, медиафайлы и		Экспертная оценка выполненных практических работ

другую итоговую продукцию из исходных аудио, визуальных и мультимедийных компонентов; –воспроизводить аудио-, визуальный контент и мультимедийные файлы средствами персонального компьютера и мультимедийного оборудования; –использовать медиа-проектор для демонстрации содержимого экранных форм с персонального компьютера.		
Знать:		
–принципы цифрового представления звуковой, графической, видео и мультимедийной информации в персональном компьютере; –виды и параметры форматов аудио-, графических, видео- и мультимедийных файлов и методы их конвертирования; –назначение, возможности, правила эксплуатации мультимедийного оборудования; –основные типы интерфейсов для подключения мультимедийного оборудования; –основные приёмы обработки цифровой информации; –назначение, разновидности и функциональные возможности программ обработки звука; –назначение, разновидности и функциональные возможности программ обработки графических		Тестирование.

изображений; –назначение, разновидности и функциональные возможности программ обработки видео- и мультимедиа контента; –структуру, виды информационных ресурсов и основные виды услуг в сети Интернет; –назначение, разновидности и функциональные возможности программ для создания веб-страниц.		
---	--	--

5 ЛИСТ ВНЕСЕНИЯ ИЗМЕНЕНИЙ

№	Номер и дата распорядительного документа о внесении изменений	Дата внесения изменений	Содержание изменений	Ф.И.О. лица, ответственного за изменение	Подпись