

Министерство культуры по делам национальностей и архивного дела
Чувашской Республики

БПОУ «Чебоксарское художественное училище (техникум)»
Минкультуры Чувашии

УТВЕРЖДЕНО
приказом директора БПОУ «Чебоксарское
художественное училище (техникум)»
Минкультуры Чувашии
от 01 сентября 2022 года № 24-о

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
учебной дисциплины
ЕН.02. ИНФОРМАЦИОННОЕ
ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

для специальности
55.02.02 Анимация (по видам)

ОДОБРЕНА
Предметной (цикловой)
комиссией теоретических дисциплин

Разработана на основе Федерального
государственного образовательного стандарта
по специальностям среднего
профессионального образования
55.02.02 Анимация (по видам)

Протокол № _____
от «__» _____ 20__ г.

Председатель предметной (цикловой)
комиссии

Зам. директора по УВР
БПОУ «Чебоксарское художественное
училище (техникум)»
Минкультуры Чувашии

_____ (Л.Н. Ашмарина)

_____ (И.А. Герасимова)

Автор:

В.П. Павлов, преподаватель БПОУ «Чебоксарское художественное училище (техникум)»
Минкультуры Чувашии

СОДЕРЖАНИЕ

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

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Область применения программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности СПО 55.02.02 Анимация.

Программа учебной дисциплины может быть использована в дополнительном профессиональном образовании и профессиональной деятельности выпускников: проектирование и создание анимационного проекта, максимально приспособленного к нуждам различных категорий потребителей; организация деятельности коллектива в процессе создания анимационного проекта.

1.2. Место учебной дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы:

Данная дисциплина входит в математический и общий естественнонаучный цикл как часть основной профессиональной образовательной программы по специальности 55.02.02 Анимация (по видам). В результате изучения обязательной части цикла обучающийся должен овладеть общими и профессиональными компетенциями, включающими в себя способность:

ОК 2 – 9, ПК 1.11

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

ОК 3. Решать проблемы, 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, обеспечивать ее сплочение, эффективно общаться с коллегами, руководством.

ОК 7. Ставить цели, мотивировать деятельность подчиненных, организовывать и контролировать их работу с принятием на себя ответственности за результат выполнения заданий.

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

ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.

ПК 1.11. Использовать информационную среду электронных баз данных, архивов, медиатек, информационно-телекоммуникационных сетей в области создания творческих проектов.

1.3. Цели и задачи учебной дисциплины – требования к результатам освоения учебной дисциплины:

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен:

уметь:

использовать изученные прикладные программные средства;
использовать средства операционных систем и сред для обеспечения работы вычислительной техники;

знать:

применение программных методов планирования и анализа проведенных работ;
виды автоматизированных информационных технологий;
основные понятия автоматизированной обработки информации и структуру персональных электронно-вычислительных машин и вычислительных систем;
основные этапы решения задач с помощью электронно-вычислительных машин, методах и средствах сбора, обработки, хранения, передачи и накопления информации.

1.4. Количество часов на освоение программы учебной дисциплины:

максимальной учебной нагрузки обучающегося 117 часов, в том числе:
обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося 78 часов;
самостоятельной работы обучающегося 36 часов.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Виды учебной работы	Объем часов	2 курс	
		III сем.	IV сем.
Максимальная учебная нагрузка (всего)	117	48	69
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	78	32	46
в том числе:			
лабораторные занятия <i>(не предусмотрено)</i>	-	-	-
практические занятия	78	32	46
контрольные работы	-	-	-
курсовая работа (проект) <i>(не предусмотрено)</i>			
Самостоятельная работа обучающегося (всего)	39	16	23
в том числе:			
самостоятельная работа над курсовой работой (проектом) (если предусмотрено) <i>(не предусмотрено)</i>	-		-
внеаудиторная самостоятельная работа: решение примеров и задач	39	16	23
<i>Итоговая аттестация в форме</i>			<i>Дифференцированный зачет</i>

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины
 ЕН.02. Информационное обеспечение профессиональной деятельности

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа (проект)		Объём часов	Уровень освоения
1	2		3	4
Раздел 1. Информация и информационные ресурсы	Введение. Информация. Классификаторы информации. Информационный ресурс – новый предмет труда. Развитие информационной сферы производства. Формирование и развитие информационных ресурсов. Информация и информационные процессы.		1	1
	Самостоятельная работа студента Подготовить сообщение на тему: «Гигиенические требования к персональным компьютерам»		1	
Раздел 2. Информационно-коммуникационные технологии.	Информатизация и информационные технологии. Современные средства и инструментарий художника-мастера. Настольные издательские системы. Растровое изображение: особенности, параметры и форматы растровых изображений. Цветовые модели. Понятие «цветового охвата».		2	2
	Самостоятельная работа студента Подготовить сообщение-презентацию на тему: Четырёхцветная автотипия (СМУК)		1	
Раздел 3. Технологии работы с графической информацией				
Тема 3.1. Основы растровой компьютерной графики	1	Базовые основы компьютерной графики. Виды компьютерной графики, основные понятия. Основные понятия растровой графики. Разрешение оригинала, разрешение экранного изображения, разрешение печатного изображения. Основные понятия векторной графики.	2	2
	Практическая работа			
	2	Настройка интерфейса программы Adobe Photoshop. Персонализация рабочего пространства (workspace). Панель инструментов. Набор инструментов для графической работы. Выделения областей изображения, настройка параметров. Приемы выделения областей сложной формы. Модификация формы выделения. Дублирование, масштабирование, поворот, искажение.	2	2,3

	3	Художественный набор инструментов. Выбор параметров. Режимы наложения. Особенности работы с графическим планшетом. Градиенты и узоры (pattern).	2	2,3
	4	Фотографический набор инструментов. Техника ретуширования. Чистка и восстановление деталей изображения. Удаление локальных цветовых искажений	2	2,3
	5	Создание многослойного изображения. Способы создания слоя. Способы создания слоя. Работа со слоями. Параметры слоя. Управление слоями. Связывание слоев. Трансформация содержимого слоя. Операции со слоями. Параметры слоя.	2	2,3
	6	Работа со слоями. Группировка. Текстовые слои. Работа с текстом Растривание текстового слоя. Спецэффекты на слоях: создание тени, ореола, имитация рельефа. Создание монтажа на основе нескольких изображений.	2	2,3
	7	Выполнение сложного монтажа Общие сведения о цветовых каналах. Виды каналов. Создание и сохранение альфа-канала. Использование маски-слоя для сложного монтажа. Основные операции коррекции изображения. Способы автоматической коррекции. Контроль параметров при коррекции при помощи динамических гистограмм.	2	2,3
	8	Сканирование и коррекция изображения. Основные параметры сканирующих устройств. Устранение муара. Обработка изображения после сканирования. Устранение шума и артефактов JPEG. Повышение резкости.	1	2,3
	9	Понятие коррекции изображения. Тоновая и цветная коррекция. Особенности коррекции для полиграфии. Использование корректирующих слоев для неразрушающей коррекции. Преобразование цветовых моделей. Цветоделение. Печать файла.	1	2,3
	Самостоятельная работа: Подбор материала для творческих работ. Практические задания в редакторе PhotoShop. Завершение работы, начатой на практических занятиях		8	
Тема 3.2. Основы векторных графических редакторов	1	Понятие, назначение и особенности растрового и векторного методов представления графических изображений; цветовые модели представления цветов в полиграфии и излучающих устройствах;	2	1,2
	Практическая работа			

2	Corel Draw. Особенности векторных изображений. Форматы векторных изображений. Особенности интерфейса. Объекты. Типы объектов. Создание объектов. Выделение, перемещение и трансформация объектов. Навыки работы с объектами. Режимы просмотра документа. Копирование объектов. Группировка объектов.	2	2,3
3	Настройка систем измерений и привязок. Использование линеек, сетки и направляющих. Точные преобразования объектов.	2	2
4	Выравнивание и распределение объектов. Работа с кривыми. Кривые Безье. Способы создания кривых.	2	2
5	Изменение геометрии объекта с помощью инструмента редактирования формы. Разделение объектов с помощью инструмента- ножа. Удаление части объекта с помощью инструмента-ластика.	2	2
6	Работа с цветом. Цветовые модели. Простые и составные цвета. Способы окрашивания объектов. Управление прозрачностью объекта. Цветоделение.	2	2
7	Оформление текста. Простой текст. Создание, редактирование, форматирование, предназначение.	2	2
8	Виды текста: простой и фигурный текст. Настройка документа. Фигурный текст.	2	2
9	Редактирование, форматирование, предназначение. Импорт текста из офисных приложений.	2	2
10	Размещение текста вдоль кривой. Редактирование геометрической формы текста. Навыки работы с текстовыми блоками.	2	2
11	Использование спецэффектов. Области применения спецэффектов. Обзор спецэффектов.	2	2
12	Практика совмещения векторных и растровых изображений.	2	2
13	Соединение объектов. Логические операции. Слои. Использование менеджера объектов (Object Manager).	2	2
14	Экспорт документа в стандартные графические форматы. Печать документа	4	2
15	Планирование и создание макета с использованием всех элементов Corel DRAW	4	2
Самостоятельная работа: Нарисовать в векторном редакторе иллюстрации к загадкам /пословицам и		18	

	поговоркам/к песне/ художественным произведениям Создать собственный проект			
Тема 3.3. Основы создания Web-сайта	1	Экспорт документа в стандартные графические форматы. Печать документа.	1	1,2
	Практическая работа			
	2	Экспорт макета в стандартные графические форматы для использования в программе верстки или документе WEB	3	2
	3	Использование в полиграфии и в Web-страницах. Способы создания графического изображения и анимации для WWW.	4	2
	4	Создание макета страницы для веб – сайта. Интеграция растровой и векторной графики.	4	2
	Самостоятельная работа: Составить схему (модульную сетку) для будущего сайта. Продолжение аудиторной работы.		5	
Тема 3.4. Основы компьютерной анимации	1	Создание анимированного изображения на основе текста, растрового изображения или спецэффектов.	4	2
	Самостоятельная работа: Создать собственный проект по теме		2	
Тема 3.5. Графический дизайн упаковки	1	Компьютерные технологии в проектировании современной упаковки. Адаптация разработанного дизайна на макет. Раскрой и коррекция размещения надписей и иллюстраций на упаковке. Обработка и отправка в типографии	2	2
	Практическая работа			
	2	Разработка макета упаковки	3	2
	3	Подготовка макета к печати. Предварительный просмотр результатов. Настройка параметров печати.	4	2,3
	Самостоятельная работа Создать собственный проект по изучаемой теме		4	
	Итого:		117 (78+39)	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ЕН.02. Информационное обеспечение профессиональной деятельности

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация учебной дисциплины требует наличия учебного кабинета – компьютерный класс;

Оборудование учебного кабинета: компьютеры, принтеры, сканеры

Технические средства обучения: графические планшеты.

Программное обеспечение: Corel Draw, Autodesk 3ds Max, Blender, Pait-Tool, Krita, Open Toonz, After Effects, Autocad, Mudbox, Corona Renderer.

3.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Основные источники:

1. Михеева Е.В., Титова О.И. Информационные технологии в профессиональной деятельности: учебник для студентов СПО. /Е.В. Михеева, О.И. Титова. - 2 - е изд., стер. – М.: Академия, 2018. – 416с.

Дополнительные источники:

1. Боровков, В. А. Информатика. Текстовый редактор MS Word : учебное пособие для СПО / В. А. Боровков, С. М. Колмогорова. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2023. — 136 с. — ISBN 978-5-4497-2131-0. — Текст : электронный // Электронный ресурс цифровой образовательной среды СПО PROОбразование : [сайт]. — URL: <https://profspo.ru/books/129311>

2. Самуйлов, С. В. Информационные технологии. Основы работы в MS Word и Excel : учебное пособие для СПО / С. В. Самуйлов, С. В. Самуйлова. — Саратов, Москва : Профобразование, Ай Пи Ар Медиа, 2023. — 96 с. — ISBN 978-5-4488-1585-0, 978-5-4497-1972-0. — Текст : электронный // Электронный ресурс цифровой образовательной среды СПО PROОбразование : [сайт]. — URL: <https://profspo.ru/books/126617>

3. Молочков, В. П. Microsoft PowerPoint 2010 : учебное пособие / В. П. Молочков. — 3-е изд. — Москва, Саратов : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2020. — 277 с. — ISBN 978-5-4497-0291-3. — Текст : электронный // Электронный ресурс цифровой образовательной среды СПО PROОбразование : [сайт]. — URL: <https://profspo.ru/books/89411>

4. Башмакова, Е. И. Информатика и информационные технологии. Технология работы в MS WORD 2016 : учебное пособие / Е. И. Башмакова. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2020. — 90 с. — ISBN 978-5-4497-0515-0. — Текст : электронный // Электронный ресурс цифровой образовательной среды СПО PROОбразование : [сайт]. — URL: <https://profspo.ru/books/94204>

5. Платонова, Н. С. Создание компьютерной анимации в Adobe Flash CS3 Professional : учебное пособие / Н. С. Платонова. — 3-е изд. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2020. — 175 с. — ISBN 978-5-4497-0696-6. — Текст : электронный // Электронный ресурс цифровой образовательной среды СПО PROОбразование : [сайт]. — URL: <https://profspo.ru/books/97584>

5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

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

Формой итоговой аттестации является зачет.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Коды формируемых профессиональных и общих компетенций	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
Освоенные умения:		
использовать изученные прикладные программные средства; использовать средства операционных систем и сред для обеспечения работы вычислительной техники	ОК 2 – 9, ПК 1.11	Просмотр практических работ, дифференцированный зачет
Усвоенные знания:		
применение программных методов планирования и анализа проведенных работ; виды автоматизированных информационных технологий; основные понятия автоматизированной обработки информации и структуру персональных электронно-вычислительных машин (ЭВМ) и вычислительных систем; основные этапы решения задач с помощью ЭВМ, методах и средствах сбора, обработки, хранения, передачи и накопления информации	ОК 2 – 9, ПК 1.11	Просмотр практических работ, дифференцированный зачет

