

Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
«Южно-Уральский государственный колледж»

Утверждаю:
Зам. директора по учебной работе
_____ Т.С. Занова
27 июня 2022 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОП.09 Информационные технологии в профессиональной деятельности

по профессии 54.01.02 Ювелир

2022 г.

Рабочая программа учебной дисциплины разработана на основе учебного плана по профессии 54.01.02 Ювелир.

Организация-разработчик рабочей программы:

ГБПОУ «Южно-Уральский государственный колледж»

Разработчик:

Ашихмина Н. Е., преподаватель.

Рекомендовано экспертом Коробицын В.М. Экспертное заключение по рабочей программе профессии среднего профессионального образования СПО 54.01.02 «Ювелир»: № 1 от «24» июня 2022г.

Организация-разработчик рабочей программы:

ГБПОУ «Южно-Уральский государственный колледж»

Разработчик:

Борисова Е.В. преподаватель.

Котова Н.О. преподаватель.

Рассмотрена и одобрена на заседании ПЦК Протокол № 13 от «20» июня 2022 г.

Председатель ПЦК _____/Колышкин Д.С.

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	4
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ.....	6
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	12
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	13

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Информационные технологии в профессиональной деятельности

1.1. Область применения программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью программы подготовки квалификационных рабочих и служащих по профессии 54.01.02 Ювелир.

Рабочая программа учебной дисциплины может быть использована в дополнительном профессиональном образовании и профессиональной подготовке и переподготовке работников по профессии Ювелир при наличии среднего (полного) общего образования. Опыт работы не требуется.

1.2. Место дисциплины в структуре программы подготовки квалифицированных рабочих, служащих: общепрофессиональный цикл

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

В результате освоения учебной дисциплины студент должен уметь:

- создавать эскизы и наглядные изображения объектов дизайна;
- использовать художественные средства композиции, цветоведения, светового дизайна для решения задач дизайнерского проектирования;
- выстраивать композиции с учетом перспективы и визуальных особенностей среды;
- выдерживать соотношение размеров;
- соблюдать закономерности соподчинения элементов;
- использовать изученные прикладные программные средства.

В результате освоения учебной дисциплины студент должен знать:

- принципы композиционного построения изображения;
- основные приемы художественного проектирования;
- принципы и законы композиции;
- особенности цветовых решений;
- специальные выразительные средства: план, ракурс, тональность, колорит, изобразительные акценты, фактуру и текстуру материалов и др.;
- особенности различных видов освещения, приемы светового решения в дизайне: световой каркас, блики, тени, светотеневые градации;
- основные этапы решения задач с помощью ЭВМ, методах и средствах сбора, обработки, хранения, передачи и накопления информации.

1.4. Количество часов на освоение программы дисциплины:

максимальной учебной нагрузки обучающегося – 129 часов, в том числе:

в форме практической подготовки – 70 часов;

обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося – 86 часов;

самостоятельной работы обучающегося – 43 часа.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

<i>Вид учебной работы</i>	<i>Объем часов</i>
Максимальная учебная нагрузка (всего)	129
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	86
в том числе:	
лекции	42
в том числе в форме практической подготовки	26
практические занятия	44
в том числе в форме практической подготовки	44
контрольные работы	-
Самостоятельная работа обучающегося (всего)	43
Промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета	

2.2. Тематический план по дисциплине «Информационные технологии в профессиональной деятельности»

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, практические занятия и самостоятельная работа обучающихся	Объём часов	Уровень освоения
Раздел. 1. Изучение программы CorelDRAW			
Тема 1.1. Интерфейс программы CorelDRAW. Работа с заливкой и абрисом	Содержание <ol style="list-style-type: none"> 1. Растровая, векторная, фрактальная, трехмерная графика. Особенности каждого вида графики. Примеры программ, в том числе в форме практической подготовки 2. Интерфейс программы, его настройка. 3. Создание и рассмотрение всех классов геометрических примитивов. 4. Работа с инструментом «указатель» (рассмотрение его функций) 5. Работа с абрисом, рассмотрение типов заливок (одноцветная, градиент, узором, заливка сетки), в том числе в форме практической подготовки 	4	1
	Самостоятельная работа Выполнить подборку векторных иллюстраций ювелирных изделий	2	3
Тема 1.2. Работа с примитивами программы	Содержание <ol style="list-style-type: none"> 1. Работа с группой объектов (создание, работа внутри группы, разгруппировка) , в том числе в форме практической подготовки 2. Работа с дубликатами (создание, свойство дублирования, создание изображений с использованием дубликатов) , в том числе в форме практической подготовки 3. Отражение объектов (по горизонтали/вертикали) , в том числе в форме практической подготовки 4. Порядок следования объектов, в том числе в форме практической подготовки 5. Назначение клавиш Shift и Ctrl в программе, в том числе в форме практической подготовки 6. Знакомство с логическими операциями программы (объединение, пересечение, задние минус передние и т.д.) , в том числе в форме практической подготовки 7. Создание иллюстраций (по образцу) , в том числе в форме практической подготовки 8. Сохранение иллюстраций (форматы файлов) , в том числе в форме практической подготовки 	4	1
	Практическое занятие, в том числе в форме практической подготовки	2	

	1. Создание иллюстрации кольца.		
	Самостоятельная работа Выполнить тематическую иллюстрацию из примитивов (орнамент, украшение и т.д.)	2	3
Тема 1.3. Работа с кривыми	Содержание 1. Инструменты «Свободная форма», «Безье» и «Форма»: назначение. , в том числе в форме практической подготовки 2. Работа с вершинами: создание, удаление, смена типа узлов и линий. , в том числе в форме практической подготовки 3. Перевод геометрических примитивов в кривую, в том числе в форме практической подготовки 4. Работа с инструментами деформации, «нож», «ластик» , в том числе в форме практической подготовки 5. Создание иллюстраций (по образцу) , в том числе в форме практической подготовки	6	1
	Практическое занятие, в том числе в форме практической подготовки 1. Создание иллюстрации кулона.	2	
	Самостоятельная работа обучающихся Выполнить копию иллюстрации	3	3
Тема 1.4. Интерактивные инструменты	Содержание 1. Рассмотрение класса интерактивных инструментов, в том числе в форме практической подготовки 2. Создание иллюстраций с их помощью, в том числе в форме практической подготовки 3. Работа с PowerClip (контейнером) , в том числе в форме практической подготовки	8	1
	Самостоятельная работа Выполнить копию иллюстрации	4	3
Тема 1.5. Работа с растровыми изображениями. Работа с текстом	Содержание 1. Рассмотрение команд меню «Эффекты» и «Растровые изображения», в том числе в форме практической подготовки 2. Работа с инструментом «Текст» , в том числе в форме практической подготовки 3. Рассмотрение команд меню «Текст» , в том числе в форме практической подготовки 4. Заливка текста, в том числе в форме практической подготовки 5. Создание текста по направляющей и в оболочке, в том числе в форме практической	4	1

	ПОДГОТОВКИ		
	Самостоятельная работа Выполнить оформление буквицы	2	3
Тема 1.6. Создание иллюстраций	Практическое занятие, в том числе в форме практической подготовки Создать векторные иллюстрации на основе фотографий ювелирных украшений (передача объема, фактуры, материальности)	8	2
	Самостоятельная работа Доделать иллюстрации	4	3
Раздел 2. Изучение программы Autodesk 3ds Max			
Тема 2.1. Знакомство с программой 3ds Max	Практическое занятие, в том числе в форме практической подготовки 1. Ознакомиться с интерфейсом программы 3ds Max, название и назначение панелей. 2. Работа с объектами класса «Стандартные примитивы» (Standard Primitives) и «Расширенные примитивы» (Extended Primitives). 3. Рассмотреть работу инструментов «Выделить», «Переместить», «Повернуть», «Исказить». 4. Разобрать способы копирования объектов.	4	2
	Самостоятельная работа Создать 3d-модель по образцу	2	3
Тема 2.2. Работа со сплайнами и модификаторами	Практическое занятие, в том числе в форме практической подготовки 1. Рассмотреть образцы сплайнов, настройку их параметров 2. Смоделировать объекты на основе сплайнов 3. Рассмотреть модификаторов для объемных фигур и сплайнов	4	2
	Самостоятельная работа Создать 3d-модель по образцу	2	3
Тема 2.3. Логические операции. Метод лофтинга	Практическое занятие, в том числе в форме практической подготовки 1. Рассмотреть виды логических операций. 2. Метод лофтинга: назначение, получение объектов с помощью данного метода 3. Создание 3d-модели украшения в технике «филигрань» (модель плоскостная на основе сплайнов и модификатора экструзии)	4	2
	Самостоятельная работа Доделать 3d-модель	2	3

Тема 2.4. Моделирование огранки камней	Практическое занятие, в том числе в форме практической подготовки 1. Рассмотреть работу с полигонами 2. Смоделировать на основе полигонов несколько видов огранки камней	4	2
	Самостоятельная работа Выполнить 3d-модель огранки (по образцу)	3	3
Тема 2.5. Моделирование закрепок камней	Практическое занятие, в том числе в форме практической подготовки Смоделировать на основе полигонов несколько видов закрепок камней	4	2
	Самостоятельная работа Выполнить 3d-модель закрепки (по образцу)	2	3
Тема 2.6. Моделирование украшений	Практическое занятие, в том числе в форме практической подготовки Создать 3d-модель кольца	4	2
	Самостоятельная работа Выполнить 3d-модель украшения (по образцу)	3	3
Тема 2.7. Работа с материалами	Практическое занятие, в том числе в форме практической подготовки 1. Редактор материалов: назначение, интерфейс панели. 2. Стандартные материалы: создание, параметры материала. 3. Загрузка готовых материалов из библиотеки (металлы, камни) 4. Создать материалы в проекте «Кольцо».	6	2
	Самостоятельная работа Назначить материалы смоделированному ранее украшению	3	3
Тема 2.8. Освещение и визуализация	Практическое занятие, в том числе в форме практической подготовки 1. Рассмотреть виды стандартного и фотометрического освещения, их параметры. 2. Настроить параметры стандартного визуализатора. 3. Создать и настроить освещение в проекте «Кольцо» 4. Выполнить визуализацию проекта «Кольцо»	2	2
	Самостоятельная работа Выполнить освещение и визуализацию в проекте с украшением	1	3
Раздел 3. Работа с мастером презентаций Microsoft Power Point			
Тема 3.1. Работа со слайдами в Microsoft Power Point	Содержание 1. Интерфейс программы. 2. Слайды: шаблоны, создание, удаление, смена порядка слайдов. 3. Работа с цветовой схемой слайда, фоном.	4	1

	4. Добавление объектов на слайд (текст, фигуры, изображения. Работа с параметрами). 5. Создание презентации на заданную тему. 6. Анимация элементов слайда. 7. Смена слайдов с использованием анимации.		
	Самостоятельная работа Собрать теоретический материал для презентации (текст, графика. На заданную тему).	2	3
Тема 3.2. Создание тематической презентации	Содержание Создать и оформить тематическую презентацию	4	1
	Самостоятельная работа Доделать презентацию	2	3
Раздел 4. Работа в текстовом редакторе Microsoft Word			
Тема 4.1. Набор и форматирование текста в Microsoft Word	Содержание 1. Работа с закладкой «Главная» (параметры страницы, форматирование текста, абзаца, стили, правописание). 2. Набор предложенного текста, работа с параметрами шрифта, абзаца, страницы. 3. Вставка в документ текста с разметкой html. 4. Работа с меню «Вставка» (работа с таблицами, изображениями, готовыми фигурами, колонтитулами). 5. Разрывы: назначение, виды разрывов. 6. Автоматическое оглавление (создание, работа со стилями)	6	1
	Самостоятельная работа Выполнить набор и форматирование предложенного текста	3	3
Тема 4.2. Форматирование пояснительной записки ПЭР	Содержание Оформить пояснительную записку в соответствии с требованиями	2	1
	Самостоятельная работа Доделать форматирование пояснительной записки	1	3
	Всего:	129	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация программы учебной дисциплины требует наличия учебного кабинета.

Оборудование учебного кабинета:

- рабочие места преподавателя и обучающихся, оборудованные персональными компьютерами по количеству человек в группе;
- программное обеспечение (ОС Windows, пакет MS Office, Corel DRAW, 3ds Max);
- средства мультимедиа (проектор, экран);
- комплект учебно-методической документации.

3.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Основные источники:

1. Бондаренко С. В., Бондаренко М. Ю. 3ds Max8. Библиотека пользователя. – СПб: Питер, 2006. – 608 с.
2. Бондаренко С. В., Бондаренко М. Ю. 3ds Max9. Библиотека пользователя. – СПб: Питер, 2007. – 640 с.
3. Гурский Ю., Гурская И., Жвелевский А. Компьютерная графика. Photoshop CS4, CorelDRAW X4, Illustrator CS4 (+ DVD-ROM). – СПб.: «Питер», 2010. – 832.
4. Комолова Н. В. Самоучитель CorelDRAW X7. – СПб.: БХВ-Петербург, 2015. – 352.
5. Леонов В. Простой и понятный самоучитель Word и Excel. 2-е издание. М.: «Эксмо», 2016. – 352.
6. Тозик В., Корпан Л. Компьютерная графика и дизайн. – М.: Академия, 2014. – 208.

Дополнительные источники:

1. Эпов Д. А. V-Ray. Методическое пособие. – М.: Центр компьютерного обучения «Специалист», 2010. – 26 с.
2. Мураховский В. И., Симонович С. В. Персональный компьютер. М.: «ОЛМА Медиа Групп», 2010. – 304.
3. Пташинский В. С. Самоучитель Word 2013. М.: «Эксмо», 2013. – 272.

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

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

<i>Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)</i>	<i>Формы и методы контроля и оценки результатов обучения</i>
<p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none">– создавать эскизы и наглядные изображения объектов дизайна;– использовать художественные средства композиции, цветоведения, светового дизайна для решения задач дизайнерского проектирования;– выстраивать композиции с учетом перспективы и визуальных особенностей среды;– выдерживать соотношение размеров;– соблюдать закономерности соподчинения элементов;– использовать изученные прикладные программные средства. <p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none">– принципы композиционного построения изображения;– основные приемы художественного проектирования;– принципы и законы композиции;– особенности цветовых решений;– специальные выразительные средства: план, ракурс, тональность, колорит, изобразительные акценты, фактуру и текстуру материалов и др.;– особенности различных видов освещения, приемы светового решения в дизайне: световой каркас, блики, тени, светотеневые градации;– основные этапы решения задач с помощью ЭВМ, методах и средствах сбора, обработки, хранения, передачи и накопления информации.	<p>Текущий контроль:</p> <ul style="list-style-type: none">- оценка выполнения практических заданий;- оценка выполнения заданий самостоятельной работы; <p>Итоговый контроль (промежуточная аттестация): дифференцированный зачёт.</p>