

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РОСТОВСКОЙ ОБЛАСТИ
Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
Ростовской области
«Гуковский строительный техникум»

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

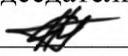
учебной дисциплины

«ОП.10 ОСНОВЫ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА»

специальности среднего профессионального образования

09.02.11 «Разработка и управление программным обеспечением»

Гуково, 2025 г.

Одобрена
на заседании ПЦК ЕНМД и ИС
Председатель ПЦК
 С.П. Гуцаленко
Протокол № 20 от 10 сент 2025 г.

Утверждаю
и.о. замдиректора по УП и МР
Е.В. Лапаева 
«21» сентября 2025 г.

Рабочая программа учебной дисциплины «ОП.10 Основы графического дизайна» предназначена для реализации образовательной программы по специальности среднего профессионального образования 09.02.11 «Разработка и управление программным обеспечением»

Программа разработана в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом среднего профессионального образования по специальности 09.02.11 «Разработка и управление программным обеспечением», утвержденным приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 24.02.2025 №138, с учетом примерной основной образовательной программы подготовки специалистов среднего звена по специальности 09.02.11 «Разработка и управление программным обеспечением» (разработчик ФУМО в системе СПО по укрупненным группам профессий, специальностей 09.00.00 Информатика и вычислительная техника, 2025, утверждена протоколом Федерального учебно-методического объединения в системе среднего профессионального образования по УГПС 09.00.00 Информатика и вычислительная техника: от 01.09.2025 №7/2025. Зарегистрирована в государственном реестре примерных образовательных программ: приказ № 124 ФГБОУ ДПО ИРПО № 01-09-580/2025 от 13.10.2025), с учетом требований профессиональных стандартов 06.011 «Администратор баз данных» (приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 27.04.2023 № 408н), 06.001 «Программист» (приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 20.07.2022 № 424н) и требований региональных работодателей к уровню освоения специальности выпускниками.

Организация-разработчик: ГБПОУ РО «ГСТ»

Разработчики:

Гуцаленко С.П., председатель ПЦК ЕНМД и ИС, преподаватель высшей категории ГБПОУ РО «ГСТ»

Антипов А. С., преподаватель ГБПОУ РО «ГСТ»

СОДЕРЖАНИЕ

	стр.
1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	4
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	6
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	9
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	11

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОП.10* Основы графического дизайна

1.1. Область применения программы

Рабочая программа учебной дисциплины входит в состав вариативной части цикла общеобразовательных учебных дисциплин по специальности СПО: 09.02.11 Разработка и управление программным обеспечением.

1.2. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы: общепрофессиональная дисциплина.

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

В результате изучения дисциплины обучающийся должен уметь:

- У1. создавать макет пользовательского интерфейса;
- У2. использовать графические редакторы для создания векторных и растровых изображений;
- У3. преобразовывать изображение из одной цветовой модели в другую;
- У4. использовать свободно распространяемые графические редакторы для создания прототипа мобильного приложения, веб-приложения, бизнес-приложения;
- У5. использовать средства презентационной графики для представления результатов работы.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать:

- З1. основные понятия компьютерной графики;
- З2. способы привлечения внимания пользователя;
- З3. основные принципы формирования пользовательского интерфейса;
- З4. программные средства для разработки графической части пользовательского интерфейса.

Содержание дисциплины ориентировано на подготовку обучающихся к освоению профессиональных модулей ОПОП по специальности 09.02.11 Разработка и управление программным обеспечением. В результате освоения дисциплины обучающийся осваивает элементы профессиональных компетенций (ПК):

ПК 4.2. Проектировать и разрабатывать пользовательский интерфейс и пользовательский опыт	
--	--

Умения	Знания
--------	--------

Создавать макет пользовательского интерфейса. Использовать свободно распространяемые графические редакторы для создания прототипа мобильного приложения, веб-приложения, бизнес-приложения.	Основные принципы формирования пользовательского интерфейса и пользовательского опыта
ПК 3.1. Разрабатывать техническое задание на веб-приложение в соответствии с требованиями заказчика	
Умения	Знания
Создавать макет пользовательского интерфейса. Использовать свободно распространяемые графические редакторы для создания прототипа мобильного приложения, веб-приложения, бизнес-приложения.	Основные принципы формирования пользовательского интерфейса и пользовательского опыта

В результате освоения дисциплины обучающийся осваивает элементы общих компетенций (ОК)::

ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;

ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;

ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;

ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

1.4. Количество часов на освоение программы дисциплины:

максимальной учебной нагрузки обучающегося 72 часа, самостоятельной работы обучающегося не предусмотрено.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы:

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	72
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	72
в том числе:	
теоретическое обучение	24
практические (лабораторные) занятия	48
консультации	-
промежуточная аттестация	0
курсовая работа (проект)	-
Самостоятельная работа обучающегося (всего)	0
в том числе:	
Промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета	

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

ОП.10* Основы графического дизайна

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объём в часах
Раздел 1 Основы компьютерной графики		
Тема 1 Основные понятия и определения. Основные функции графических редакторов	Содержание учебного материала	6
	1. Введение. Терминология и основные понятия. Роль и значение компьютерной графики в информационной культуре современного общества и профессиональной деятельности.	2
	2. Принципы построения графических изображений на ПК. Виды компьютерной графики.	2
	3. Технические средства создания и обработки графических изображений. Виды графической продукции.	2
Тема 2. Основные понятия и способы формирования изображений и растровой графики. Фрактальная графика. Трёхмерная компьютерная графика	Содержание учебного материала	8
	1. Векторная и растровая графика. Основные понятия и принципы формирования изображения.	2
	2. Векторные растровые графические редакторы. Векторный редактор Inkscape. Интерфейс. Достоинства и недостатки векторной графики.	2
	3. Работа с векторными шаблонами. Библиотеки векторных изображений. Анатомия объектов.	2
	4. Растровая графика. Понятие растра, взаимосвязь с техническими характеристиками монитора. Основные понятия и принципы формирования растрового изображения. Форматы графических файлов и их основные характеристики.	2
Тема 3. Редактор растровой графики. Основные приемы работы. Инструменты редактирования: выделение, рисование, преобразование и т.д.. Фильтры: размытие, улучшение, искажение, свет и тень	Содержание учебного материала:	22
	1. Растровый редактор GIMP. Интерфейс, настройка интерфейса. Масштабирование и способы выделения. Команды копирования, выравнивания, распределения объектов. Простой текст. Создание и редактирование.	2
	2. Стартовое окно растрового редактора GIMP. Работа с шаблонами.	2
	3. Выбор цвета заливки. Масштабирование. Настройка форматов документа для вывода на печать. Монтажное поле.	2
	Практические занятия:	16
	4. Практическая работа № 1. Создание изображений с использованием графических примитивов. Копирование, выравнивание, распределение. Порядок расположения объектов. Однородная заливка, заливка текстурой.	4
	5. Практическая работа № 2. Создание графической композиции с использованием специальных заливок.	4
	6. Практическая работа № 3. Создание графического изображения с использованием фильтров, улучшений и инструмента размазывание.	4
7. Практическая работа № 4. Создание выделенных объектов произвольной формы. Редактирование объектов (заливка, поворот, изменение размера).	4	
Раздел 2 Векторный графический редактор		
Тема 4. Редактор векторной графики. Основные приемы работы. Графические примитивы. Команды формовки объектов. Контуры. Заливки.	Содержание учебного материала:	20
	1. Векторный редактор Inkscape. Интерфейс, настройка интерфейса. Выбор экранной Палитры цвета. Поиск в документе. Принцип создания графических объектов из простейших геометрических фигур - примитивов. Масштабирование и способы выделения. Команды копирования, выравнивания, распределения объектов. Формы.	2
	2. Простой текст. Создание и редактирование. Атрибуты простого текста. Размещение текста в графических объектах произвольной. Выборы цвета заливки и контура. Масштабирование. Настройка форматов документа для вывода на печать.	2
	Практические занятия:	16
	1. Практическая работа № 1. Создание изображений с использованием графических примитивов. Копирование, выравнивание, распределение. Графические примитивы: полигон, спираль, диаграммная сетка, звезда, сложная звезда, основные фигуры и др. Порядок расположения объектов. Однородная заливка.	4

	2.	Практическая работа № 2. Создание графической композиции с использованием специальных заливок.	4
	3.	Практическая работа № 3. Создание графической композиции с использованием специальных заливок.	4
	4.	Практическая работа № 4. Создание объектов произвольной формы. Инструмент Bezier. Редактирование объектов. Инструмент Форма, редактирование узлов и сегментов объекта.	4
Тема 5. Система автоматизированного проектирования (САПР). Интерфейс. Основные приемы работы.	Содержание учебного материала:		16
	1.	Использование программной среды «КОМПАС» в профессиональной деятельности. Основные понятия. Назначение графического редактора «КОМПАС-3D». Знакомство с программой. Основные элементы рабочего окна программы. Знакомство с панелями «КОМПАС 3D».	2
	2.	Ознакомление с инструментарием. Настройка линий. Построение отрезка. Фаски и скругления. Нанесение размеров.	2
	Практические занятия:		12
	1.	Практическая работа № 1. Построение плоского чертежа. Построение конических отверстий с конусностью. Пробка, Заглушка, Втулка.	4
	2.	Практическая работа № 2. Построение плоского чертежа. Построение уклона на профиле швеллера и двутавра в разрезе.	4
	3.	Практическая работа № 3. Построение плоского чертежа. Построение массивов элементов. Построение контура детали из массива элементов.	4
Промежуточная аттестация- дифференцированный зачет			
Всего:			72

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация программы дисциплины требует наличия кабинета «Общепрофессиональных дисциплин и профессиональных модулей» и лаборатории «Разработки компьютерных игр».

Помещение кабинета должно соответствовать требованиям Санитарно-эпидемиологических правил и нормативов (СанПиН 2.4.2 № 178-02): оснащено типовым оборудованием, в том числе специализированной учебной мебелью и средствами обучения, необходимыми для выполнения требований к уровню подготовки обучающихся.

Оборудование кабинета:

1. Стол преподавателя 1 шт.
2. Столы ученические 15 шт.
3. Стулья- 30 шт.
4. Стеллаж – 1 шт.
5. Тумба- 2 шт.
6. Компьютерное кресло- 1 шт
7. Персональный компьютер (преподаватель) -1шт
8. Мультимедийный проектор - 1шт.
9. Экран со штативом - 1шт
10. Доска ученическая магнитно-маркерная - 1шт
11. Жалюзи - 3 шт

Программное обеспечение на ПК преподавателя:

ОС Майкрософт Windows, Yandex Browser, Microsoft Office 2019, Visual Studio 2022, WinRAR, GIMP, InkScape, Kompas3D учебная версия.

3.2. Информационное обеспечение обучения

В процессе освоения программы дисциплины ОП.10* «Графический дизайн и мультимедиа» обучающимся предоставлена возможность доступа к электронным учебным материалам по дисциплине, имеющимся в свободном доступе в сети Интернет (электронным книгам, практикумам, тестам).

Основные источники:

1. Дремина Е.Е. Разработка информационного контента: учебник для студентов учреждений среднего профессионального образования / Е.Е. Дремина. – Москва: Образовательно-издательский центр «Академия», 2024. – 256с. – 20 экз.

2. Компьютерная графика: учебник для студ. учреждений сред. проф. образования / В.Н. Аверин – 5-е изд., стер. – М.: Образовательно-издательский центр «Академия», 2024. – 256 с.

Дополнительные источники:

1. Информационные технологии: учебник для студ. учреждений сред. проф. образования / Г.С. Гохберг, А.В. Зафиевский, А.А. Короткин. – М.: издательский центр «Академия», 2024. – 240 с.

Дополнительные источники:

1. Курс по GIMP // Интуит [Электронный ресурс] – Режим доступа:

<https://intuit.ru/studies/courses/20282/1318/info>

2. Inkscape рисовать просто// Stepik [Электронный ресурс] – Режим

доступа: <https://stepik.org/course/120760/promo>