

УТВЕРЖДАЮ

Директор ГАПОУ «Педколледж» г.
Бугуруслана



И.В. Гармаза

2011 г.

**Дополнительная профессиональная программа
повышения квалификации
«Работа в программе Adobe Illustrator»**

Бугуруслан, 2021 год

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации «Работа в программе Adobe Photoshop»

1. Цели реализации программы

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации направлена на совершенствование и (или) получение новой компетенции, необходимой для профессиональной деятельности, и (или) повышение профессионального уровня в рамках имеющейся квалификации.

2. Требования к результатам обучения. Планируемые результаты обучения

2.1. Характеристика нового вида профессиональной деятельности, трудовых функций и (или) уровней квалификации

№ п/п	Содержание совершенствуемой или вновь формируемой компетенции
1	Осуществлять сбор, систематизацию и анализ данных необходимых для разработки технического задания дизайн-продукта
2	Определять выбор технических и программных средств для разработки дизайн-макета с учетом их особенностей использования
3	Использовать современные средства ИКТ в образовательной деятельности
4	Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания
5	Анализировать современные тенденции в области графического дизайна для их адаптации и использования в своей профессиональной деятельности

Программа разработана в соответствии с:

- спецификацией стандартов Ворлдскиллс по компетенции «Графический дизайн»;
- профессиональным стандартом «Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)» (утвержден приказом Минтруда России от 18 октября 2013 года № 544н);

К освоению программы допускаются лица, имеющие среднее профессиональное и (или) высшее образование. Медицинские ограничения регламентированы Перечнем медицинских противопоказаний Минздрава России.

2.2. Требования к результатам освоения программы

В результате освоения дополнительной профессиональной программы у слушателя должны быть сформированы компетенции, в соответствии с разделом 2.1. программы.

В результате освоения программы слушатель должен

знать:

- понятие о компетенциях и стандарт компетенции «Графический дизайнер» Ворлдскиллс Россия;

- основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте;
- структуру плана для решения задач;
- порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности;
- приемы структурирования информации;
- формат оформления результатов поиска информации;
- возможные траектории профессионального развития и самообразования;
- особенности социального и культурного контекста;
- современные средства и устройства информатизации;
- порядок применения программного обеспечения в профессиональной деятельности
- теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне;
- преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию);
- законы создания цветовой гармонии;
- программные приложения работы с данными;
- правила и методы создания различных продуктов в программных приложениях;
- классификацию программных приложений и их направленности;
- классификацию профессионального оборудования и навыков работы с ним;
- программные приложения работы с данными;
- программные приложения работы с данными для разработки дизайн-макетов;
- современные тенденции в области дизайна;
- программные приложения по основным направлениям графического дизайна;
- методы и формы самообучения и саморазвития на основе самопрезентации.

уметь:

- правильно выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы;

- определять необходимые ресурсы;

- оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника)

- проводить проектный анализ;
- собирать, обобщать и структурировать информацию;
- разрабатывать концепцию проекта;
- определять задачи поиска информации;
- определять необходимые источники информации;
- планировать процесс поиска;
- структурировать получаемую информацию;
- выделять наиболее значимое в перечне информации;
- оценивать практическую значимость результатов поиска;
- оформлять результаты поиска;
- выстраивать траектории профессионального и личностного развития;
- излагать свои мысли на государственном языке;
- применять средства информационных технологий для решения профессиональных задач;
- использовать современное программное обеспечение;
- выбирать графические средства и технические инструменты в соответствии с тематикой и задачами проекта;
- выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств;
- понимать сочетание в дизайн-проекте собственного художественного вкуса и требований заказчика;
- выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде;
- применять логические и интуитивные методы поиска новых идей и решений.

3. Содержание программы

Категория слушателей: лица, имеющие или получающие среднее профессиональное и (или) высшее образование

Трудоемкость обучения: 36 академических часа.

Форма обучения: очная

3.1. Учебный план

№	Наименование модулей	Всего, ак.час.	В том числе			Форма контроля
			лекции	практ. занятия	промежут. и итог. контроль	
1	2	3	4	5	6	7
1.	Стандарты Ворлдскиллс и спецификация стандартов Ворлдскиллс по компетенции «Графический дизайн». Разделы спецификации	4	4	-	-	-
2.	Знакомство с интерфейсом программы. Главное окно. Главное меню. Панель инструментов. Палитры. Монтажные области. Работа с документами. Создание документа. Единицы измерения. Открытие существующего документа. Сохранение файла.	4	1	3	-	-
3.	Рисование объектов. Линейки. Направляющие. Сетка.	4	-	4	-	-
4.	Рисование перспективы. Рисование, прикрепление, выбор, трансформирование объектов и добавление текста в перспективу.	4	-	4	-	-
5.	Работа с текстом. Различные способы ввода текста. Использование масок, прозрачности и режимов наложения.	4	-	4	-	-
6.	Использование специальных эффектов. Растривание и трассировка изображения.	4	-	4	-	-
7.	Узорная заливка (паттерн)	4	-	4	-	-

8.	Создание логотипа и фирменной продукции	4	-	4	-	-
9.	Итоговая работа	4	-	4	4	зачет
	ИТОГО:	36	5	31	4	

1.1. Учебная программа

Тема 1. Стандарты Ворлдскиллс и спецификация стандартов Ворлдскиллс по компетенции «Графический дизайн». Разделы спецификации
Актуальное техническое описание по компетенции. Спецификация стандарта Ворлдскиллс по компетенции

Лекция: Основные термины движения Ворлдскиллс. Спецификация стандартов Ворлдскиллс по компетенции (WSSS) «Графический дизайн». Конкурсное задание. Техническое описание. Инфраструктурный лист. Схема и оборудование рабочих мест.

Тема 2. Знакомство с интерфейсом программы. Главное окно. Главное меню. Панель инструментов. Палитры. Монтажные области.

Работа с документами. Создание документа. Единицы измерения. Открытие существующего документа. Сохранение файла.

Тема 3. Рисование объектов. Линейки. Направляющие. Сетка.

Тема 4. Рисование перспективы. Рисование, прикрепление, выбор, трансформирование объектов и добавление текста в перспективу.

Тема 5. Работа с текстом. Различные способы ввода текста.

Использование масок, прозрачности и режимов наложения.

Тема 6. Использование специальных эффектов. Растривание и трассировка изображения.

Тема 7. Узорная заливка (паттерн)

Тема 8. Создание логотипа и фирменной продукции.

3.2. Календарный учебный график (порядок освоения модулей)

Период обучения (недели)*	Наименование модуля
1 неделя	Тема 1. Стандарты Ворлдскиллс и спецификация стандартов Ворлдскиллс по компетенции «Графический дизайн». Разделы спецификации

	<p>Актуальное техническое описание по компетенции. Спецификация стандарта Ворлдскиллс по компетенции</p> <p>Лекция: Основные термины движения Ворлдскиллс. Спецификация стандартов Ворлдскиллс по компетенции (WSSS) «Графический дизайн». Конкурсное задание. Техническое описание. Инфраструктурный лист. Схема и оборудование рабочих мест.</p> <p>Тема 2. Знакомство с интерфейсом программы. Главное окно. Главное меню. Панель инструментов. Палитры. Монтажные области.</p> <p>Работа с документами. Создание документа. Единицы измерения. Открытие существующего документа. Сохранение файла.</p> <p>Тема 3. Рисование объектов. Линейки. Направляющие. Сетка.</p> <p>Тема 4. Рисование перспективы. Рисование, прикрепление, выбор, трансформирование объектов и добавление текста в перспективу.</p> <p>Тема 5. Работа с текстом. Различные способы ввода текста. Использование масок, прозрачности и режимов наложения.</p> <p>Тема 6. Использование специальных эффектов. Растрирование и трассировка изображения.</p> <p>Тема 7. Узорная заливка (паттерн)</p> <p>Тема 8. Создание логотипа и фирменной продукции.</p>
	Итоговая аттестация
*Точный порядок реализации модулей (дисциплин) обучения определяется в расписании занятий.	

4. Организационно-педагогические условия реализации программы

4.1. Материально-технические условия реализации программы

Наименование помещения	Вид занятий	Наименование оборудования, программного обеспечения
1	2	3
Мастерская «Графический дизайн»	Лекции, лабораторные и практические занятия, тестирование, демонстрационный экзамен	Компьютер, мультимедийный проектор, экран, доска, флипчарт. Оборудование, оснащение рабочих мест, инструменты и расходные материалы – в соответствии с инфраструктурным листом по компетенции Ворлдскиллс

4.2 Учебно-методическое обеспечение программы

4. Божко А.Н. Adobe Photoshop CS - М.:КУДИЦ-ОБРАЗ, 2013.
5. Залогова А.Л. Практикум по компьютерной графике - М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2014.
6. Гончаров А.В., Хагирова М.Г. Photoshop CS3. Секреты и трюки - М.: АСТ, 2015.
7. Тимофеев С.М. . Обучающий курс. Photoshop CS3 - М.: Эксмо, 2015.
8. Есипов Александр. Информатика и информационные технологии для учащихся школ и колледжей. - Санкт-Петербург. БХВ-Петербург. 2016 .
9. Угринович Н.Д. Информатика и ИКТ (базовый уровень). - Москва, БИНОМ, 2010.
10. Куприянов Н.И.. Рисуем на компьютере. Питер. 2015.
11. Дмитрий Миронов. Ретушь на компьютере. Питер, 2016.
12. Иванова Т.М. Компьютерная обработка информации. Допечатная подготовка. Питер, 2015.
13. Боресков А.В. и др. Компьютерная графика - Первое знакомство - М.: Финансы и статистика, 2015.
14. Глушков С.В., Кнабе Г.А. Компьютерная графика - М.: АСТ, 2016.
15. Мультимедийные презентации к лекционным и практическим занятиям.
16. Федеральная нормативно-правовая документация.
17. Локальная нормативно-правовая документация.
18. Диски с учебными видеоуроками.
19. Презентации к учебным дисциплинам.
20. Плакаты, стенды.
21. Трудовой кодекс РФ.
Adobe Photoshop CS www.khpi-iip.mipk.kharkiv.edu/library/graph.
Компьютерная графика. Обучающий курс.

4.3 Кадровые условия реализации программы

№ п/п	ФИО	Статус в экспертном сообществе Ворлдскиллс	Должность, наименование организации
<i>Ведущий преподаватель программы</i>			
1.	Однокурцева М.С.	ГЭ Ворлдскиллс по компетенции «Графический дизайн», эксперт с правом оценки	ГАПОУ «Педколледж» г. Бугуруслан

		демонстрационного экзамена по стандартам Ворлдскиллс	
2.	Федулова Г. Г.	ГЭ Ворлдскиллс по компетенции «Графический дизайн», эксперт с правом оценки демонстрационного экзамена по стандартам Ворлдскиллс	ГАПОУ «Педколледж» г. Бугуруслан

5. Оценка качества освоения программы

Итоговая аттестация проводится в форме квалификационного экзамена, который включает в себя практическую квалификационную работу и проверку теоретических знаний (тестирование).