Министерство образования и науки Республики Саха (Якутия)
Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
Республики Саха (Якутия) «Покровский колледж»

УТВЕРЖДАЮ
И.о. директораГБПОУ РС(Я) «Покровский колледж»
_____ С.И.Сысолятин
«15» октября 2020 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА

повышения квалификации

«Цифровой дизайн»

г. Покровск, 2020 г.

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

ГБПОУ РС (Я) «Покровский колледж»

Цифровой дизайн

72 часа

1.Цель программы

Цели и задачи дисциплины сформировать теоретические знания, практические умения и навыки в области изучения учебной дисциплины «Web-дизайн».

2.Планируемые результаты обучения:

2.1.Знание

- основные понятия HTML - кода;
- существующие способы построения Интернет страниц;
- основных средства создания и редактирования Интернет страниц с помощью средств операционной системы или специализированных программ.

2.2. Умение

- создавать и редактировать Интернет страницы;
- работать с HTML - кодом в программе Macromedia Dreamweave или аналогичной, используя стандартные объекты, рисование, редактирование уже созданных Интернет страниц;
- создавать стили (CSS);
- работать со скриптами (JavaScript);
- создавать flash – анимацию, выполнять творческую работу в виде верстки Интернет страниц, создания Интернет сайта, создания анимированных роликов на flash, создание flash - презентаций.
-

2.3.Навыки

- методами разработки web-страниц;
- технологией публикации web-сайта в сети, приемами и методами продвижения и поддержки сайтов.

3. Категория слушателей

Принимаются слушатели как без специальной художественной подготовки, так и те, кто имеет базовые знания.

4.Учебный план программы «Цифровой дизайн»

№ п/п	Модуль	Всего, час	Виды учебных занятий		
			Лекции	Практические занятия	самостоятельная работа
1	*Модуль 1 Введение*	5	1	2	2
2	*Модуль 2 Интерфейс*	10	2	4	4
3	*Модуль 3 Использование графического дизайнера*	10	2	4	4
4	*Модуль 4 Фрагменты*	6	2	2	2
5	*Модуль 5 Рисование*	5	1	2	2
6	*Модуль 6 Создание рисунков*	10	2	4	4
7	*Модуль 7 Графический редактор*	6	2	2	2
8	*Модуль 8 Изображения*	10	2	4	4
9	*Модуль № 9 Анимация и звуки*	10	2	4	4
Итого: 72		**72**	**16**	**28**	**28**
Итоговая аттестация				**экзамен**	**Контрольная работа**

5.Календарный план-график реализации образовательной программы

№ п/п	Модуль	Трудоёмкость (час)	Сроки обучения
1	*Модуль 1 Введение*	8	
2	*Модуль 2 Интерфейс*	8	
3	*Модуль 3 Использование графического дизайнера*	8	
4	*Модуль 4 Фрагменты*	8	
5	*Модуль 5 Рисование*	8	
6	*Модуль 6 Создание рисунков*	8	
7	*Модуль 7 Графический редактор*	8	

8	***Модуль 8 Изображения***	8	
9	***Модуль № 9 Анимация и звуки***	8	
Итого: 72		**72**	

6.Учебно-тематический план программы «Цифровой дизайн»

№ п/п	Модуль/ Тема	Всего, час	Виды учебных занятий			Форма контроля
			Лекции	Практические занятия	самостоятельная работа	
1	***Модуль 1 Введение*** Тема: 1 Вводное занятие. Тема: 2 Инструктаж по ТБ	5	1	2	2	Комбинированная
2	***Модуль 2 Интерфейс*** Тема: 1 Знакомство с интерфейсом Paint Тема: 2 Знакомство с интерфейсом Microsoft Office Тема: 3 Знакомство с интерфейсом GIMP. Тема: 4 Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint.	10	2	4	4	Индивидуальная
3	***Модуль 3 Использование графического дизайнера*** Тема № 1. Использование графических примитивов в Microsoft Office Тема № 2. Использование графических примитивов в Paint	10	2	4	4	Групповая
4	***Модуль 4 Фрагменты*** Тема № 1 Работа с фрагментами	6	2	2	2	Фронтальная
5	***Модуль 5 Рисование*** Тема № 1 Рисование узоров	5	1	2	2	Фронтальная
6	***Модуль 6 Создание рисунков*** Тема № 1 Использование масштаба. Тема № 2 Создание рисунков из пикселей	10	2	4	4	Индивидуальная
7	***Модуль 7 Графический редактор*** Тема № 1 Вставка текста Тема № 2 Вставка текста в растровый графический редактор	6	2	2	2	Индивидуальная
8	***Модуль 8 Изображения***	10	2	4	4	Комбинир

	Тема № 1. Экспорт изображений Тема № 2 Обработка изображений с помощью средств GIMP Тема № 3 Создание слайдов. Вставка изображений в слайды					ованная
9	***Модуль № 9 Анимация и звуки*** Тема № 1 Настройка анимации и звука Тема № 2 Конкурс слайд фильмов	10	2	4	4	Группова я
Итого: 72		**72**	**16**	**28**	**28**	

Фронтальная. Задание предлагается всему классу. Обычно ребята дают краткие ответы с места.
Групповая. Класс разделяется на группы. Каждая группа получает своё задание, которое нужно выполнить совместно.
Индивидуальная. У каждого ученика своё задание, которое нужно выполнить без чьей – либо помощи. Данная форма подходит для выяснения знаний и способностей отдельного человека.
Комбинированная. Эта форма контроля сочетает в себе три предыдущие.

7. Учебная (рабочая) программа повышения квалификации «Цифровой дизайн»

Модуль 1 Введение

Тема: 1 Вводное занятие.
Тема: 2 Инструктаж по ТБ

Содержание темы
Инструктаж по ТБ.
Возможность создания компьютерных рисунков. Необходимость умения в современном мире создавать презентацию.
Знакомство с основными устройствами компьютера, объектами рабочего стола. Самопрезентация, как один из этапов множества конкурсов.

Модуль 2 Интерфейс

Тема: 1 Знакомство с интерфейсом Paint
Содержание темы: Запуск программы. Ознакомление с инструментами программы и Палитрой.
Тема: 2 Знакомство с интерфейсом Microsoft Office
Содержание темы: Запуск программы. Знакомство с интерфейсом.
Тема: 3 Знакомство с интерфейсом GIMP.
Содержание темы: Запуск программы. Знакомство с интерфейсом. Настройка инструментов.
Тема: 4 Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint.
Содержание темы: Запуск программы. Ознакомление с правилами заполнения слайдов.

Модуль 3 Использование графического дизайнера

Тема № 1. Использование графических примитивов в Microsoft Office

Тема № 2. Использование графических примитивов в Paint
Содержание темы: Настройка инструментов

Модуль 4 Фрагменты

Тема № 1 Работа с фрагментами
Содержание темы: Выделение фрагмента прямоугольной формы, выделение фрагмента произвольной формы.

Модуль 5 Рисование
Тема № 1 Рисование узоров
Содержание темы: Научить использовать фрагменты для рисования узоров и витражей.

Модуль 6 Создание рисунков
Тема № 1 Использование масштаба.
Тема № 2 Создание рисунков из пикселей
Содержание темы: Использование масштаба для создания рисунков

Модуль 7 Графический редактор
Тема № 1 Вставка текста
Тема № 2 Вставка текста в растровый графический редактор
Содержание темы: Объяснение возможности вставки текста в рисунок.

Модуль 8 Изображения
Тема № 1. Экспорт изображений
Тема № 2 Обработка изображений с помощью средств GIMP
Содержание темы: Запуск программы. Знакомство с интерфейсом. Настройка инструментов.
Тема № 3 Создание слайдов. Вставка изображений в слайды
Содержание темы: Запуск программы. Ознакомление с правилами заполнения слайдов.

Модуль № 9 Анимация и звуки
Тема № 1 Настройка анимации и звука
Содержание темы: Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука, гиперссылок при создании презентации. Демонстрация презентации.
Тема № 2 Конкурс слайд фильмов
Содержание темы: Создание жюри из родителей учащихся. Просмотр всех созданных слайд фильмов. Выбор лучшего.

Описание практико-ориентированных заданий и кейсов

	Номер темы/модуля	Наименование практического занятия	Описание
1.1	***Модуль 1 Введение***	Лучший компьютерный рисунок	Просмотр рисунков победителей районного конкурса «Лучший компьютерный рисунок». Лучшие самопрезентации учащихся.
1.2	***Модуль 2 Интерфейс***	Фронтальная практическая	знакомство с окном

		работа	программы Paint. Использование Палитры.
1.3	***Модуль 3 Использование графического дизайнера***	Применение графических примитивов.	Применение графических примитивов на практике.
1.4	***Модуль 4 Фрагменты***	Применение изученного материала.	Применение изученного материала на практике.
1.5	***Модуль 5 Рисование***	Научить использовать фрагменты для рисования.	Научить использовать фрагменты для рисования узоров и витражей.
1.6	***Модуль 6 Создание рисунков***	Научить создавать рисунки	Научить создавать рисунки с использованием масштаба.
1.7	***Модуль 7 Графический редактор***	Вставлять текст на рисунки	Научить вставлять текст в рисунки
1.8	***Модуль 8 Изображения***	Обработка изображений с помощью средств GIMP	Применение изученного материала на практике.
1.9	***Модуль № 9 Анимация и звуки***	Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука, гиперссылок при создании презентации.	Применение изученного материала на практике.

8.Оценочные материалы по образовательной программе

8.1. Вопросы тестирования по модулям

Вопросы входного тестирования

№ модуля	Вопросы входного тестирования	Вопросы промежуточного тестирования	Вопросы итогового тестирования
1.1			
1.2			

8.2. описание показателей и критериев оценивания, шкалы оценивания .

8.3. примеры контрольных заданий по модулям или всей образовательной программе .

8.4. тесты и обучающие задачи (кейсы), иные практикоориентированные формы заданий .

8.5. описание процедуры оценивания результатов обучения .

9.Организационно-педагогические условия реализации программы

9.1. Кадровое обеспечение программы

№ п/п	Фамилия, имя, отчество (при наличии)	Место основной работы и должность, ученая степень и ученое звание (при наличии)	Ссылки на веб-страницы с портфолио (при наличии)	Фото в формате jpeg	Отметка о полученном согласии на обработку персональных данных
1	Неустроев Николай Николаевич	ГБПОУ РС(Я) «Покровский колледж»	-	-	+

9.2.Учебно-методическое обеспечение и информационное сопровождение

1) Л.А. Залогова «Компьютерная графика». http://www.medmedia.ru/printarticle.html;

2) Учебник Н.В. Макаровой «Информатика и ИКТ» для 5 класса.

3) Учебник Н.В. Макаровой «Информатика и ИКТ» для 9 класса.

4) А.В. Овчаров «Информатизация образования как закономерный процесс в развитии педагогических технологий». http://aeli.altai.ru/nauka/sbornik/2000/ovcharov2.html

5) Кирмайер Г. Мультимедиа. — М.: Малип, 1994.

6) Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в Power Point скачан с сайта www.instructing.ru

7) Материалы Международного педагогического мастер-класса программы Intel «Обучение для будущего».

8) Сайты в помощь учителю информатики:

www.klyaksa.net

www.metod-kopilka.ru

www.pedsovet.org

www.uroki.net

www.intel.ru

www.izo-school.ru/glavnaya/kompyuternaya-grafika

ПАСПОРТ КОМПЕТЕНЦИИ

Цифровой дизайн

1.	Наименование компетенции		Цифровой дизайн	
2.	Указание типа компетенции	общекультурная/ универсальная	ОК-1- Способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу	
		общепрофессиональная	ОПК-1. Способность совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень	
		профессиональная	ПК-1 - Готовность демонстрировать навыки научно-исследовательской деятельности (планирование исследования, сбор информации и ее обработки, фиксирования и обобщения полученных результатов); способность представлять итоги проделанной работы в виде отчетов, рефератов, статей, оформленных в соответствии с имеющимися требованиями, с привлечением современных художественных средств редактирования и печати; владеть опытом публичных выступлений с научными докладами и сообщениями	
		профессионально-специализированная	ПК-4 - подготовленностью к владению рисунком, навыками линейно-конструктивного построения и основами академической живописи и скульптуры, способностью к творческому проявлению своей индивидуальности и профессиональному росту.	
3.	Определение, содержание и основные сущностные характеристики компетенции		Способен выбирать современные методы и инструментальные средства прикладной информатики для создания информационных ресурсов, web и мультимедийных приложений.	
4.	Дескриптор знаний, умений и навыков по уровням		Уровни сформированности компетенции обучающегося	Индикаторы
			Начальный уровень (Компетенция недостаточно развита. Частично проявляет навыки, входящие в состав компетенции. Пытается,	- технологию дизайнерской работы, современные тенденции развития графического

		стремится проявлять нужные навыки, понимает их необходимость, но у него не всегда получается.)	дизайна, актуальные проблемы и задачи сферы дизайна; - основные инструменты графического дизайна - роль и функции графического дизайна в современном проектировании информационных систем
		Базовый уровень (Уверенно владеет навыками, способен, проявлять соответствующие навыки в ситуациях с элементами неопределённости, сложности.)	- использовать графические редакторы в процессе дизайн-проектирования, самостоятельно решать дизайнерские задачи на основе анализа существующих знаний и методик, а также на основе современных тенденций развития визуальной культуры; - применять полученные знания в процессе

			практической профессиональной деятельности;
		Продвинутый (Владеет сложными навыками, способен активно влиять на происходящее, проявлять соответствующие навыки в ситуациях повышенной сложности.)	- навыками графического дизайна в проектах цифрового дизайн-проектирования, навыками моделирования и макетирования в сфере графического дизайна; - навыками использования шрифтовых, иллюстрационных, декоративных и пробельных элементов и правилами объединения их в комплексы;
		Профессиональный (Владеет сложными навыками, создает новые решения для сложных проблем со многими взаимодействующими факторами, предлагает новые идеи и процессы, способен активно влиять на происходящее, проявлять соответствующие навыки в ситуациях повышенной сложности.)	навыками ориентации в современных тенденциях графического дизайна, самостоятельного проектирования на основе современных тенденций

5.	Характеристика взаимосвязи данной компетенции с другими компетенциями/ необходимость владения другими компетенциями для формирования данной компетенции	Для формирования устойчивых навыков и знаний по цифровому дизайну эффективнее следовать логике построения курса и осваивать учебный материал небольшими порциями; После изучения темы на практическом занятии следует выполнить самостоятельную работу по данной теме, если она предполагается, а также изучить дополнительные ресурсы, рекомендованные преподавателем, а также найденные самостоятельно в сети Интернет, в фондах научной библиотеки колледжа.
6.	Средства и технологии оценки	Учащиеся изучат основы компьютерного дизайна, принципы применения законов композиции на практике, инструментальные средства для создания макетов; получат навыки размещения своих работ в Интернете. Они будут иметь представление об анимации; получат начальные сведения о сферах применения различных видов дизайна. У обучающихся будет развиваться чувство вкуса и вариативное мышление. У них будет воспитываться стремление к самообразованию, доброжелательность по отношению к окружающим, чувство товарищества, чувство ответственности за свою работу