



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

МДК.08.02. Графический дизайн и мультимедиа

09.02.07 Информационные системы и программирование

Базовый уровень подготовки

Форма обучения: **очная**

Рабочая программа составлена в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом среднего профессионального образования по специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от «9» декабря 2016 г. № 1547. Место дисциплины в структуре ППССЗ СПО 09.02.07 - Информационные системы и программирование.

Учебная дисциплина «Графический дизайн и мультимедиа» входит в перечень междисциплинарных курсов профессионального модуля ПМ.08 Разработка дизайна веб-приложений учебного плана по специальности СПО 09.02.07 – Информационные системы и программирование..

Рабочая программа разработана на кафедре математического моделирования, компьютерных технологий и информационной безопасности.

Зав. кафедрой: О.Н. Масина

Разработчик(и) рабочей программы:

Преподаватель института СПО Ващинникова В.Д.

Рецензент

доцент, к.п.н. Тарова И.Н.

## **СОДЕРЖАНИЕ**

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

### **1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

#### **ПМ.08.02.02. Графический дизайн и мультимедиа**

##### **1.1. Область применения программы**

Рабочая программа учебной дисциплины является частью образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование.

Рабочая программа учебной дисциплины может быть использована в дополнительном профессиональном образовании (в программах повышения квалификации и переподготовки) и профессиональной подготовке по смежным специальностям.

##### **1.2. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы:**

Шифр дисциплины по учебному плану: МДК.08.02.

Дисциплина относится к междисциплинарным курсам профессионального модуля ПМ.08 Разработка дизайна веб-приложений учебного плана по специальности СПО 09.02.07 – Информационные системы и программирование. Направлена на формирование следующих общих и профессиональных компетенций: ОК 01, ОК 02, ОК 03, ОК 04, ОК 05, ОК 06, ОК 07, ОК 08, ОК 09, ОК 10, ОК 11, ПК 8.1, ПК 8.2, ПК 8.3.

##### **1.3. Цели и задачи дисциплины – требования к результатам освоения содержания дисциплины**

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

###### **знать**

- Теоретические знания графического дизайна;
- особенности работы с Figma;

###### **уметь**

- использовать Figma при создании дизайна разработки интерфейса;
- разрабатывать дизайн интерфейса;

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций в соответствии с ФГОС СПО и ОПОП СПО по данной специальности:

###### **а) общих (ОК):**

ОК 1. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.

ОК 2. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.

ОК 3. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.

ОК 4. Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.

ОК 5. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста.

ОК 6. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения.

ОК 7. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.

ОК 8. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.

ОК 9. Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.

ОК 10. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

ОК11.Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере

**б) профессиональных (ПК):**

ПК 8.1. Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика.

ПК 8.2. Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории.

ПК 8.3. Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки.

**1.4. Рекомендуемое количество часов на освоение программы дисциплины:**

**максимальной** учебной нагрузки обучающегося 181 часов, в том числе:

**обязательной** аудиторной учебной нагрузки обучающегося 123 часа;

**самостоятельной** работы обучающегося 44 часов.

**СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы**

<i>Вид учебной работы</i>	<i>Объем часов</i>
<b>Максимальная учебная нагрузка (всего)</b>	<b>167</b>
<b>Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)</b>	<b>125</b>
в том числе:	
лекционные занятия	<b>30</b>
лабораторные занятия	<b>93</b>
практические занятия	-
контрольные работы	-
курсовая работа (проект) <i>(если предусмотрено)</i>	-
<b>Самостоятельная работа обучающегося (всего)</b>	<b>44</b>
Промежуточная аттестация в форме: экзамен 4 семестр	

**2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины**  
**МДК.08.02. Графический дизайн и мультимедиа**

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные и практические работы, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работ (проект)	Объем часов	Уровень освоения
1	2	3	4
<b>Раздел 1. Основы графического дизайна.</b>			
<b>Тема 1.1. Основы дизайна.</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>3</b>	
	1 Базовые правила теории графического дизайна. Референсы.	1	1
	<b>Самостоятельная работа</b>	<b>2</b>	
	1 Изучение теории графического дизайна.	2	2,3
<b>Тема 1.2. Цвет.</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>3</b>	
	1 Цвет. Основы цветовой теории.	1	1
	<b>Самостоятельная работа</b>	<b>2</b>	
	1 Изучение теории цвета.	2	2,3
<b>Тема 1.3. Типографика.</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>3</b>	
	1 Типографика. Работа с текстом. Шрифты.	1	1
	<b>Самостоятельная работа</b>	<b>2</b>	
	1 Изучение шрифтов.	2	2,3
<b>Тема 1.4. Изображение и композиция.</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>3</b>	
	1 Изображение и композиция. Форматы изображений.	1	1
	<b>Самостоятельная работа</b>	<b>2</b>	
	1 Изучение композиции.	2	2,3
<b>Тема 1.5. Стили.</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>3</b>	
	1 Брендинг, инфографика, графические стили.	1	1,2
	<b>Самостоятельная работа</b>	<b>2</b>	
	1 Изучение стилей.	2	2,3
<b>Тема 1.6. Дизайн веб сайта.</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>3</b>	
	1 Дизайн веб сайта. Мобильный и адаптивный дизайн.	1	1,2
	<b>Самостоятельная работа</b>	<b>2</b>	
	1 Изучение мобильного и адаптивного дизайна.	2	2,3
<b>Раздел 2. Основы работы в Figma</b>			
<b>Тема 2.1. Figma</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>3</b>	

	1	Установка Figma. Клиенты. WebGL. Локальные шрифты.	1	1
		<b>Лабораторная работа</b>	<b>1</b>	
	1	Установка Figma.	1	1,2
		<b>Самостоятельная работа</b>	<b>1</b>	
	1	Изучение локальных шрифтов.	1	2,3
<b>Тема 2.2. Работа с файлами.</b>		<b>Содержание учебного материала</b>	<b>4</b>	
	1	Файлы, проекты и команды.	1	1
		<b>Лабораторная работа</b>	1	
	1	Первый файл.	1	1,2
		<b>Самостоятельная работа</b>	<b>2</b>	
<b>Тема 2.3. Элементы управления.</b>	1	Работа с командами.	2	2,3
		<b>Содержание учебного материала</b>	<b>4</b>	
	1	Тулбар. Тёмная панель. Привязка в фрейму.	1	1
		<b>Лабораторная работа</b>	<b>1</b>	
	1	Тулбар и ссылка на проект.	1	1,2
<b>Тема 2.4. Рабочая область.</b>		<b>Самостоятельная работа</b>	<b>2</b>	
	1	Изучение принципа работы тулбар.	2	2,3
		<b>Содержание учебного материала</b>	<b>4</b>	
	1	Рабочая область.	1	1
		<b>Лабораторные работы</b>	<b>1</b>	
<b>Тема 2.5. Слои.</b>	1	Рабочая область	1	1,2
		<b>Самостоятельная работа</b>	<b>2</b>	
	1	Изучение рабочей области	2	2,3
		<b>Содержание учебного материала</b>	<b>5</b>	
	1	Панель слоёв и свойств. Страницы.	1	1
<b>Тема 2.6. Фреймы.</b>		<b>Лабораторные работы</b>	<b>2</b>	
	1	Список слоев и страниц.	1	1,2
	2	Свойства слоя.	1	1,2
		<b>Самостоятельная работа</b>	<b>2</b>	
	1	Работа с слоями.	2	2,3
		<b>Содержание учебного материала</b>	<b>8</b>	
	1	Фреймы.	1	1
		<b>Лабораторные работы</b>	<b>5</b>	

	1	Работа с фоновыми цветами фреймов.	1	1,2
	2	Фреймы: Работа с сеткой.	1	1,2
	3	Создание границ фреймов.	1	1,2
	4	Оборачивание фреймов.	2	1,2
	<b>Самостоятельная работа</b>		<b>2</b>	
	1	Изучение и работа с фреймами.	2	2,3
<b>Тема 2.7. Шейпы.</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		<b>22</b>	
	1	Шейпы.	4	1
	<b>Лабораторная работа</b>		<b>16</b>	
	1	Шейпы. Прямоугольник.	2	1,2
	2	Масштабирование и сдвиги шейпов.	2	1,2
	3	Заливка и обводка шейпов.	2	1,2
	4	Закругление шейпов.	2	1,2
	5	Работа с opt.	2	1,2
	6	Окружность, овал, пайчарт.	2	1,2
	7	Шейпы. Треугольник.	2	1,2
	8	Шейпы. Звезда.	2	1,2
	<b>Самостоятельная работа</b>		<b>2</b>	
	1	Изучение и работа с шейпами.	2	2,3
<b>Тема 2.8. Перо. Векторные сети.</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		<b>27</b>	
	1	Перо. Векторные сети.	1	1
	<b>Лабораторные работы</b>		<b>24</b>	
	1	Работа с линиями и стрелками.	2	1,2
	2	Работа с пером.	8	1,2
	3	Векторные сети. Bend Tool.	6	1,2
	4	Создание иконок.	8	1,2
	<b>Самостоятельная работа</b>		<b>2</b>	
	1	Изучение и работа с пером и векторными сетями.	2	2,3
<b>Тема 2.9. Флэтен.</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		<b>22</b>	
	1	Булевы группы и флэтен.	4	1
	<b>Лабораторные работы</b>		<b>16</b>	
	1	Работа с булевыми группами.	6	1,2
	2	Работа с вложенными булевыми функциями.	4	1,2

	3	Создание флэтен.	6	1,2
	<b>Самостоятельная работа</b>		<b>2</b>	
	1	Изучение и работа с булевыми функциями.	2	2,3
<b>Тема 2.10. Outline.</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		<b>5</b>	
	1	Режим Outline: векторные контуры. Режимы цветового кодирования.	1	1
	<b>Лабораторные работы</b>		<b>4</b>	
	1	Работа с режимом outline.	2	1,2
	2	Цветовое кодирование.	2	1,2
	<b>Самостоятельная работа</b>		<b>1</b>	
	1	Изучение работы режима outline	1	2,3
	<b>Содержание учебного материала</b>		<b>8</b>	
<b>Тема 2.11. Градиент.</b>	1	Заливка и градиенты.	2	1
	<b>Лабораторные работы</b>		<b>4</b>	
	1	Заливка и градиент.	4	1,2
	<b>Самостоятельная работа</b>		<b>4</b>	
	1	Работа с градиентами.	2	2,3
	<b>Содержание учебного материала</b>		<b>3</b>	
<b>Тема 2.12. Image.</b>	1	Режим заливки Image.	1	1
	<b>Самостоятельная работа</b>		<b>2</b>	
	1	Изучение режима заливки Image.	2	2,3
	<b>Содержание учебного материала</b>		<b>7</b>	
<b>Тема 2.13. Цветокоррекция.</b>	1	Цветокоррекция.	1	1
	<b>Лабораторные работы</b>		<b>4</b>	
	1	Цветокоррекция.	4	1,2
	<b>Самостоятельная работа</b>		<b>2</b>	
	1	Работа с цветокоррекцией.	2	2,3
	<b>Содержание учебного материала</b>		<b>11</b>	
<b>Тема 2.14. Маски.</b>	1	Обводка и маски.	1	1
	<b>Лабораторные работы</b>		<b>8</b>	
	1	Обводка.	2	1,2
	2	Маски.	6	1,2
	<b>Самостоятельная работа</b>		<b>2</b>	
	1	Создание масок.	2	2,3
	<b>Содержание учебного материала</b>		<b>11</b>	

<b>Тема 2.15. Ограничители.</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		<b>3</b>	
	1	Адаптивность и ограничители.	1	1
	<b>Самостоятельная работа</b>		<b>2</b>	
	1	Работа с ограничителями.	2	1,2
<b>Тема 2.16. Текстовые слои.</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		<b>7</b>	
	1	Текстовые слои. Выравнивание и распределение. Стили цветов.	1	1
	<b>Лабораторные работы</b>		<b>4</b>	
	1	Работа с текстовыми слоями.	2	1,2
	2	Работа со стилями.	2	1,2
	<b>Самостоятельная работа</b>		<b>2</b>	
	1	Изучение и работа с текстовыми слоями.	2	2,3
<b>Тема 2.17. Компоненты.</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		<b>6</b>	
	1	Компоненты.	2	1
	<b>Лабораторные работы</b>		<b>2</b>	
	1	Работа с компонентами.	2	1,2
	<b>Самостоятельная работа</b>		<b>2</b>	
	1	Изучение и работа компонентов.	2	2,3
<b>Всего:</b>			<b>181</b>	

Внутри каждого раздела указываются соответствующие темы. По каждой теме описывается содержание учебного материала (в дидактических единицах), наименования необходимых лабораторных работ и практических занятий (отдельно по каждому виду), контрольных работ, а также примерная тематика самостоятельной работы. Если предусмотрены курсовые работы (проекты) по дисциплине, описывается примерная тематика. Объем часов определяется по каждой позиции столбца 3 (отмечено звездочкой \*). Уровень освоения проставляется напротив дидактических единиц в столбце 4 (отмечено двумя звездочками \*\*).

Для характеристики уровня освоения учебного материала используются следующие обозначения:

1. – ознакомительный (узнавание ранее изученных объектов, свойств);
2. – репродуктивный (выполнение деятельности по образцу, инструкции или под руководством)
- 3.–продуктивный(планирование и самостоятельное выполнение деятельности, решение проблемных задач)

### **3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ**

#### **3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению**

Для реализации программы дисциплины требуется лаборатория программного обеспечения компьютерных сетей, программирования и баз данных.

##### **Оборудование лаборатории и рабочих мест:**

- комплект учебной мебели (16 посадочных мест);
- персональный компьютер обучающегося (10 шт.);
- интерактивная доска SMART Board SBM680 (диагональ 77");
- мультимедийный проектор SMART V30;
- сетевое оборудование: коммутатор D-Link DES-3200-28/ME.

##### **Лицензионное программное обеспечение:**

- Microsoft Windows 10 Professional 64-bit (10 лицензий WinPro 10 RUS Upgrd OLP NL Acdmc);
- Kaspersky Endpoint Security 10 для Windows (Kaspersky Endpoint Security для бизнеса - Расширенный Russian Edition. 250-499 Node 2 year Educational Renewal License);
- АСКОН КОМПАС-3D V12
- Университетская лицензия с библиотеками и приложениями;
- Smart Notebook 17 (лицензия в комплекте с интерактивной доской).

##### **Свободное программное обеспечение:**

- Libre Office 5.4;
- Oracle VM VirtualBox;
- Microsoft Visual Studio Community 2017;
- Python 3.8;
- Maxima 5.3.7;
- Scilab 4.1.2;
- Cisco Packet Tracer;
- Pascal ABC.NET;
- PostgreSQL 14.

#### **3.2. Информационное обеспечение обучения.**

##### **Основные источники:**

1. Сайкин, Е. А. Основы дизайна : учебное пособие : [16+] / Е. А. Сайкин ; Новосибирский государственный технический университет. – Новосибирск : Новосибирский государственный технический университет, 2018. – 58 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=575026> (дата обращения: 08.04.2022). – Библиогр.: с. 55. – ISBN 978-5-7782-3610-3. – Текст : электронный

##### **Дополнительные источники:**

1. Садыков, А. М. Методы поддержки жизненного цикла разработки программного обеспечения : учебно-методическое пособие / А. М. Садыков. — Иваново : ИГЭУ, 2019. — 64 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/154583> (дата обращения: 08.04.2022). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль: учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие : [16+] / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. — Липецк : Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семенова-Тян-Шанского, 2018. – 93 с. : ил. — Режим доступа: по подписке. — URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=576869> (дата обращения: 08.04.2022). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-88526-976-6. – Текст : электронный.
3. Вагин, Д. В. Современные технологии разработки веб-приложений : учебное пособие : [16+] / Д. В. Вагин, Р. В. Петров ; Новосибирский государственный

технический университет. – Новосибирск : Новосибирский государственный технический университет, 2019. – 52 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=573960> (дата обращения: 08.04.2022). – ISBN 978-5-7782-3939-5. – Текст : электронный.

**Программное обеспечение и Интернет-ресурсы:**

1. ЭБС «Университетская библиотека онлайн». – Режим доступа: <http://biblioclub.ru>.
2. Образовательный портал. Режим доступа: [Intuit.ru](http://Intuit.ru).
3. ЭБС IPRBooks/ - Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/>

#### **4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

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

<b>Результаты обучения по учебной дисциплине</b>	<b>Формируемые компетенции</b>	<b>Оценочные средства по дисциплине</b>
<b>Знать:</b> – Теоретические знания графического дизайна; – особенности работы с Figma; <b>Уметь:</b> – использовать Figma при создании дизайна разработки интерфейса; – разрабатывать дизайн интерфейса;	ОК 01 ОК 02 ОК 02 ОК 03 ОК 04 ОК 05 ОК 06 ОК 07 ОК 08 ОК 09 ОК 10 ОК 11 ПК 8.1. ПК 8.2. ПК 8.3.	Комплект заданий для тестирования. Вопросы для экзамена.