

ДЕПАРТАМЕНТ КУЛЬТУРЫ ИВАНОВСКОЙ ОБЛАСТИ
Государственное бюджетное профессиональное
образовательное учреждение Ивановской области
«Ивановское художественное училище имени М.И. Малютина»

РАССМОТРЕНА

УТВЕРЖДАЮ

Предметно-цикловой комиссией
общеобразовательных дисциплин
и дисциплин ОГСЭ цикла
Протокол № 3
от « 1 » сентября 2025 г.
Председатель предметно-цикловой
комиссии
А.И. Колесникова

Заместитель директора по учебной работе
_____/О.В. Шарова

**Рабочая программа
учебной дисциплины**

ЕН.03 Информационные технологии

по специальности
54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Иваново, 2025 г.

Рабочая программа учебной дисциплины «ЕН.03 Информационные технологии» разработана с учетом требований федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям), утвержденного Приказом Минпросвещения России от 05.05.2022 №308 (ред. от 01.09.2022) "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 54.02.01Дизайн (по отраслям)".

Зарегистрировано в Минюсте России 25.07.2022 №69375.

Организация-разработчик: государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Ивановское художественное училище имени М.И. Малютина».

Разработчик: Фомичева Ольга Александровна, преподаватель ГБПОУ Ивановское художественное училище имени М.И. Малютина

СОДЕРЖАНИЕ

1. Общая характеристика рабочей программы учебной дисциплины	4
2. Структура и содержание учебной дисциплины	5
3. Условия реализации программы учебной дисциплины	10
4. Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины.....	11

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ЕН.03 ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

1.1 Место дисциплины в структуре основной образовательной программы

Учебная дисциплина ЕН.03 Информационные технологии является обязательной частью математического и общего естественнонаучного цикла образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

1.2 Цели и задачи дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины:

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен **знать**:

– состав функций и возможности использования информационных и телекоммуникационных технологий в профессиональной деятельности.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен **уметь**:

– использовать программное обеспечение в профессиональной деятельности;
– применять персональный компьютер и телекоммуникационные средства в профессиональной деятельности.

1.3 Планируемые результаты освоения учебной дисциплины в соответствии с ФГОС СПО

Особое значение учебная дисциплина ЕН.03 Информационные технологии имеет при формировании и развитии ОК и ПК:

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 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста;

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

ПК 1.3. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Вид учебной работы	Объем часов
Объем образовательной программы учебной дисциплины	94
в т.ч. в форме практической подготовки	
теоретическое обучение	28
практические занятия	62
Промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета	4

1.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины ЕН.03 ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала (основное и профессионально-ориентированное), лабораторные и практические занятия, прикладной модуль (при наличии)	Объем часов	Формируемые компетенции
Основное содержание			
Раздел 1. Информационная технология создания и обработки векторного изображения Adobe Illustrator		36	
Тема 1.1. Интерфейс Adobe Illustrator и начало работы с документами	Рабочая область программы Adobe Illustrator. Элементы интерфейса. Навигация по документу. Инструменты программы Illustrator. Работа с палитрами. Создание рабочей среды. Форматы файлов. Экспорт документов.	1	<i>ОК 01, ОК 02, ОК 04, ОК 05, ОК 09, ПК 1.3.</i>
	Практическая работа: 1. Создание и сохранение документа. 2. Управление палитрами. Создание рабочей области документа.	1	
Тема 1.2. Монтажные области	Что такое монтажные области? Инструмент и палитра. Редактирование и копирование монтажной области. Разметка с помощью инструментов: направляющие, линейка, сетка. Экспорт монтажных областей.	2	<i>ОК 01, ОК 02, ОК 04, ОК 05, ОК 09, ПК 1.3.</i>
	Практическая работа: 1. Создание, именование и удаление монтажной области. 2. Распределение монтажных областей. 3. Настройка местоположения и цвета направляющих.	2	
Тема 1.3. Трансформирование объектов	Создание фигур. Копирование фигур. Трансформирование объектов. Выравнивание объектов. Порядок наложения объектов. Группирование. Палитра «Слой». Палитра «Обработка контуров», инструмент создания фигур, обтравочная маска.	2	<i>ОК 01, ОК 02, ОК 04, ОК 05, ОК 09, ПК 1.3.</i>
	Практическая работа: 1. Создание простых фигур. Трансформирование объектов. 2. Выравнивание объектов между собой и в монтажной области. Выполнение практической работы по образцу. 3. Выделение и группировка объектов в сложном изображении. Создание иерархии слоев. 4. Создание сложных объектов через палитру «Обработка контуров». 5. Составление сложной геометрической композиции с использованием обтравочных масок.	10	

Тема 1.4. Кривая Безье	Рисование пером. Рисование инструментом Curvature. Рисование инструментом Pencil. Операции с опорными точками и контурами. Обводка. Оформление линий. Перевод обводок в кривые.	1	<i>OK 01, OK 02, OK 04, OK 05, OK 09, ПК 1.3.</i>
	Практическая работа: 1. Обводка изображений с использованием инструментов свободного рисования.	3	
Тема 1.5. Оформление объектов	Палитра «Образцы». Плашечные цвета. Библиотеки цвета. Перекраска объектов. Градиентная заливка. Узорная заливка. Прозрачность. Применение атрибутов внешнего вида, стилей и эффектов.	2	<i>OK 01, OK 02, OK 04, OK 05, OK 09, ПК 1.3.</i>
	Практическая работа: 1. Создание плашечных и триадных цветов. 2. Раскрашивание с помощью инструмента Live Paint. 3. Трассировка. 4. Создание градиентной заливки. Изменение направления градиентного аниматора. Ввод цветов в градиентную заливку. Плавное смешение цветов. Смешение с использованием промежуточных шагов. 5. Создание паттерна. 6. Ввод атрибута внешнего вида. Палитра «Оформление». Применение динамических эффектов. Изменение эффекта. Создание и сохранение стиля. Применение стиля к слою. Применение существующих стилей. Применение внешнего вида к слою. Сохранение символов.	8	
Тема 1.6. Верстка	Работа с типографикой. Форматирование символов и абзацев. Текст от точки, текст в области. Преобразование текста в кривые.	1	<i>OK 01, OK 02, OK 04, OK 05, OK 09, ПК 1.3.</i>
	Практическая работа: 1. Создание макета карты с вводом текста. 2. Рисование иконок для интерфейса.	3	
Раздел 2. Прототипирование Web – страниц и верстка		32	
Тема 2.1. Прототипирование Web – страниц многостраничного сайта с использованием возможностей Adobe XD	Рабочая область программы Adobe XD. Элементы интерфейса. Палитра инструментов. Настройка параметров программы. Создание атборда. Размеры прототипов страниц.	2	<i>OK 01, OK 02, OK 04, OK 05, OK 09, ПК 1.3.</i>
	Практическая работа: 1. Настройка сети, колонок. 2. Создание текстовых и графических объектов в Adobe XD. 3. Простые интерактивные операции.	2	

Тема 2.2. Макетирование Adobe XD.	Палитра «Слои». Работа с компонентом. Операции с объектом: перемещение, трансформирование, выравнивание, дублирование. Использование заголовков и стилей. Создание объектов сложной формы. Операции с элементами. Особенности работы с пером. Палитра «Цвет». Использование сетки дизайна для быстрого формирования наполнения. Настройка сетки. Создание адаптивного дизайна. Добавление в сетку изображений. Варианты и способы интерактивного взаимодействия. Создание элементов анимации. Передача созданного прототипа для верстки.	4	<i>OK 01, OK 02, OK 04, OK 05, OK 09, ПК 1.3.</i>
	Практическая работа: 1. Рисование объектов. 2. Создание компонента. 3. Настройка сетки. 4. Оформление посадочной страницы с использованием текста и встраиванием изображений. 5. Оформление стайлгайда.	10	
Тема 2.3 Начало работы Adobe Indesign	Запуск программы. Интерфейс программы. Навигация в документе. Режимы просмотра документа. Единицы измерения. Точность построения. Работа со слоями.	1	<i>OK 01, OK 02, OK 04, OK 05, OK 09, ПК 1.3.</i>
	Практическая работа: 1. Создание нового документа. 2. Настройка рабочей области.	1	
Тема 2.4 Работа со страницами Adobe Indesign	Палитра «Страницы». Основные команды. Функция «Жидкий макет», «Альтернативный макет». Инструмент «Выделение». Инструмент «Частичное выделение». Инструмент «Страница». Добавление гиперссылок.	1	<i>OK 01, OK 02, OK 04, OK 05, OK 09, ПК 1.3.</i>
	Практическая работа: 1. Создание, нумерация, копирование страниц. 2. Навигация по страницам.	1	
Тема 2.5 Работа с объектами Adobe Indesign	Типы объектов. Геометрические фигуры и их свойства. Инструменты моделирования контура. Редактирование объектов. Фрейм.	2	<i>OK 01, OK 02, OK 04, OK 05, OK 09, ПК 1.3.</i>
	Практическая работа: 1. Рисование геометрических примитивов. 2. Рисование кривой. 3. Раскрашивание объектов. 4. Преобразование объекта во фрейм.	4	
Тема 2.6 Работа с мастер-шаблонами в Adobe Indesign	Создание мастер – шаблонов. Редактирование параметров. Применение шаблонов к страницам. Связь параметров объекта с мастер-шаблоном.	1	<i>OK 01, OK 02, OK 04, OK 05, OK 09, ПК 1.3.</i>

	Практическая работа: 1. Добавление новой страницы с готовым шаблоном. 2. Копирование и удаление мастер – шаблонов.	1	
	Дифференцированный зачет	2	
Раздел 3. 3D – моделирование в программе BLENDER3D		26	
Тема 3.1. Начало работы в трехмерном редакторе	Особенности трехмерной графики. Виды программного обеспечения для проектирования объемных макетов. Интерфейс Blender. Настройка Blender. Управление сценами.	2	<i>ОК 01, ОК 02, ОК 04, ОК 05, ОК 09, ПК 1.3.</i>
	Практическая работа: 1. Настройка внешнего вида и стартового файла. 2. Настройка и выбор редакторов. 3. Сохранение файлов.	2	
Тема 3.2 Базовые трансформации	Перемещение, вращение и масштабирование объектов. Измерение размеров объектов. Инструкционная карта. Объектный режим и режим редактирования.	4	<i>ОК 01, ОК 02, ОК 04, ОК 05, ОК 09, ПК 1.3.</i>
	Практическая работа: 1. Создание изображений.	6	
Тема 3.3 Работа с объектами	Полисетки, экструдирование, подразделение. Модификаторы, их виды.	1	<i>ОК 01, ОК 02, ОК 04, ОК 05, ОК 09, ПК 1.3.</i>
	Практическая работа: 1. Создание шара. 2. Создание сложных объектов. 3. Сглаживание объектов.	5	
Тема 3.4 Текстуры	Виды текстур.	1	<i>ОК 01, ОК 02, ОК 04, ОК 05, ОК 09, ПК 1.3.</i>
	Практическая работа: 1. Придание текстуры к объектам: кубу, параллелепипеду, шару. 2. Добавление новой страницы с готовым шаблоном. 3. Копирование и удаление мастер – шаблонов.	3	
	Дифференцированный зачет	2	
Всего:		94	

3. Условия реализации программы общеобразовательной дисциплины

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация дисциплины требует наличия учебной компьютерной лаборатории информатики.

Оборудование компьютерной лаборатории:

- посадочные места по количеству обучающихся;
- рабочее место преподавателя;
- маркерная доска;
- учебно-методическое обеспечение.

Технические средства обучения:

- компьютеры по количеству обучающихся;
- локальная компьютерная сеть и глобальная сеть Интернет;
- лицензионное системное и прикладное программное обеспечение;
- лицензионное антивирусное программное обеспечение;
- лицензионное специализированное программное обеспечение;
- мультимедиапроектор.

3.2. Информационное обеспечение обучения. Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы, рекомендованные для использования в образовательном процессе, не старше пяти лет с момента издания.

Рекомендуемые печатные издания по реализации общеобразовательной дисциплины представлены в методических рекомендациях по организации обучения.

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

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

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен знать:	
состав функций и возможности использования информационных и телекоммуникационных технологий в профессиональной деятельности.	- оценка выполнения практических работ - оценка устного и письменного опроса
В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен уметь:	
использовать программное обеспечение профессиональной деятельности;	- оценка выполнения практических работ
применять персональный компьютер и телекоммуникационные средства в профессиональной деятельности.	- оценка выполнения практических работ - оценка тестирования