

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ТЮМЕНСКОЙ ОБЛАСТИ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ТЮМЕНСКОЙ ОБЛАСТИ
«ТЮМЕНСКИЙ ТЕХНИКУМ ИНДУСТРИИ ПИТАНИЯ, КОММЕРЦИИ И СЕРВИСА»

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

ЕН.03 ГРАФИЧЕСКИЙ РЕДАКТОР CORELDRAW (ВЕКТОРНАЯ ГРАФИКА)

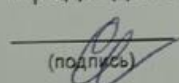
по специальности 43.02.15 Поварское и кондитерское дело

Тюмень 2023

Рабочая программа учебной дисциплины Графический редактор Coreldraw
(векторная графика) в соответствии с учебным планом (с целью реализации ИОТ)

Разработчик: Т.Н. Новикова, преподаватель высшей квалификационной категории

Рассмотрено и одобрено
на заседании ПЦК ОГСЭ и ЕН дисциплин
Протокол № 10 А от 30 мая 2023 г.
Председатель ПЦК

 (подпись) Е.А.Флоря

СОДЕРЖАНИЕ

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ЭЛЕКТИВНОГО КУРСА	4
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ЭЛЕКТИВНОГО КУРСА	5
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ЭЛЕКТИВНОГО КУРСА	8
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ЭЛЕКТИВНОГО КУРСА	9

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ЭЛЕКТИВНОГО КУРСА

1.1. Область применения программы

Рабочая программа элективного курса «Графический редактор CorelDraw (векторная графика)» является вариативной частью основной образовательной программы в рамках индивидуализации профессионального образования по специальности 43.02.15 Поварское и кондитерское дело

1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

Умения	Знания
<ul style="list-style-type: none">- создавать рисунки из простых объектов (линий, дуг, окружностей и т.д.) (У-1)- выполнять основные операции над объектами (удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение и др.); (У-2)- формировать собственные цветовые оттенки в различных цветовых моделях; (У-3)- закрашивать рисунки, используя различные виды заливок; (У-4)- работать с контурами объектов; (У-5)- создавать рисунки из кривых; (У-6)- создавать иллюстрации с использованием методов упорядочения и объединения объектов; (У-7)- получать объёмные изображения; (У-8)- применять различные графические эффекты (объём, перетекание, фигурная подрезка и др.); (У-9)- создавать надписи, заголовки, размещать текст по траектории; (У-10)- соблюдать правила техники безопасности и гигиенические рекомендации при использовании средств ИКТ (У-11)	<ul style="list-style-type: none">- особенности, достоинства и недостатки векторной графики; (З-1)- методы описания цветов в компьютерной графике — цветовые модели; (З-2)- способы получения цветовых оттенков на экране и принтере; (З-3)- проблемы преобразования форматов графических файлов; (З-4)- назначение и функции различных графических программ (З-5)

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Объем образовательной программы	36
Суммарная учебная нагрузка во взаимодействии с преподавателем	36
в том числе:	
теоретическое обучение	10
лабораторные занятия	-
практические занятия	26
курсовая работа (проект)	-
самостоятельная работа (индивидуальный проект)	-
Промежуточная аттестация поводится в форме зачета	

2.2. Тематический план и содержание элективного курса

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем часов	Коды знаний, умений, формированию которых способствует элемент программы
1	2	3	
	1, 2 семестр (36ч)	Л-10ч; ПЗ-26ч;	
Введение. Правила техники безопасности.	Содержание учебного материала	2	З-1 У-11
	Правила техники безопасности в кабинете информатики. Применение компьютерной графики. Векторная и растровая графика. Графические редакторы.		
Основные элементы интерфейса программы CorelDraw.	Содержание учебного материала	2	У-2 З-1,5
	Основные понятия векторной графики и возможности ее применения. Вспомогательные элементы интерфейса. Настройка рабочей среды. Операции с файлами. Система помощи. Отмена и повтор действий. Оформление работы средствами графического редактора Corel Draw.		
Рисование простейших фигур	Содержание учебного материала	2	У-1 З-2,5
	Рисование стандартных фигур. Простейшие операции с объектами.		
	Тематика практических занятий	4	
	Практическое занятие № 1. Знакомство с программой CorelDraw. Основы работы.	2	
	Практическое занятие № 2. Модифицируем объекты. Линии и простые фигуры.	2	
Основы работы с текстом.	Содержание учебного материала	2	У-4, 10 З-3,5
	Виды текста в Corel Draw. Ввод текста. Редактирование текста. Отображение информации о тексте. Преобразование текста в другой вид. Импорт и экспорт текста. Форматирование символов и абзацев. Распределение текста по колонкам. Добавление украшений к тексту. Форматирование текстовых фрагментов инструментом Shape Tool. Форматирование по образцу.		
	Тематика практических занятий	4	
	Практическое занятие № 3. Добавление текста в CorelDraw.	2	
	Практическое занятие № 4. Применение заливки и контура (абрис) в CorelDraw	2	
Рисование более сложных объектов	Содержание учебного материала	2	У-2, 3, 5-9 З-4,5
	Способы загрузки изображений в Corel Draw. Обработка изображений. Использование специальных символов в качестве иллюстраций. Экспорт изображений. Преобразование векторной графики в растровую и растровой в векторную.		

	Тематика практических занятий	18	
	Практическое занятие № 5. Применение операций с объектами порядок и группировка, пересечение, объединение	2	
	Практическое занятие № 6. Выравнивание и распределение объектов	2	
	Практическое занятие № 7. Создание орнаментов и узоров	2	
	Практическое занятие № 8. Редактирование и работа с визиткой	2	
	Практическое занятие № 9. Выполнение работы с растровой графикой в CorelDraw	2	
	Практическое занятие № 10. Рисование в векторном графическом редакторе Corel Draw. Докер «Трансформация», Докер «Форма»	2	
	Практическое занятие № 11. Рисование в векторном графическом редакторе Corel Draw.	2	
	Практическое занятие № 12. Создание сложных эффектов	2	
	Практическое занятие № 13. Создание рекламного баннера по своей профессии в виде зачета	2	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Для реализации рабочей программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

Кабинет «Информационных технологий в профессиональной деятельности», оснащенный оборудованием:

- посадочные места по количеству обучающихся с компьютерами, имеющими подключение к сети Интернет и установленной программой CorelDraw;
- рабочее место преподавателя с компьютером, имеющим подключение к сети Интернет установленной программой CorelDraw;
- локальная компьютерная сеть;
- лицензионное системное и прикладное программное обеспечение;
- проектное оборудование;
- доска магнитно-меловая;
- доска интерактивная.

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

Для реализации элективного курса библиотечный фонд образовательной организации имеет печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы, рекомендуемые для использования в образовательном процессе.

3.2.1 Основная литература:

1. Тозик, В. Т. Компьютерная графика и дизайн [Электронный ресурс]: учеб. для СПО / В. Т. Тозик, Л. М. Корпан. – 9-е изд., стер. – Москва : Академия, 2019. – 208 с.- URL: www.academia-moscow.ru

3.2.2. Дополнительная литература:

2. Основы проектной и компьютерной графики [Электронный ресурс]: учеб. для СПО / М. Е. Ёлочкин, О. М. Скиба, Л. Е. Малышева. – 2-е изд., стер. - Москва : «Академия», 2019. - 160 с. - URL: www.academia-moscow.ru

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Результаты обучения	Критерии оценки	Формы и методы оценки
Знания: о особенности, достоинства и недостатки векторной графики; о методы описания цветов в компьютерной графике — цветовые модели; о способы получения цветовых оттенков на экране и принтере; о проблемы преобразования форматов графических файлов; о назначение и функции различных графических программ	Полнота ответов, точность формулировок, не менее 75% правильных ответов. Актуальность темы, адекватность результатов поставленным целям, полнота ответов, точность формулировок, адекватность применения терминологии.	Текущий контроль: устный опрос, оценка выполнения тестовых заданий, оценка выполнения заданий практических работ. Промежуточная аттестация: выполнение заданий на зачете.
Умения: • создавать рисунки из простых объектов (линий, дуг, окружностей и т.д.); о выполнять основные операции над объектами (удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение и др.); о формировать собственные цветовые оттенки в различных цветовых моделях; о закрашивать рисунки, используя различные виды заливок; о работать с контурами объектов; о создавать рисунки из кривых; о создавать иллюстрации с использованием методов упорядочения и объединения объектов; о получать объёмные изображения; о применять различные графические эффекты (объём, перетекание, фигурная подрезка и др.); о создавать надписи, заголовки, размещать текст по траектории.	Правильность, полнота выполнения заданий, точность формулировок, точность расчетов, соответствие требованиям безопасности. Адекватность, оптимальность выбора способов действий, методов, последовательностей действий. Точность оценки, самооценки выполнения. Соответствие требованиям инструкций, регламентов. Рациональность действий.	Текущий контроль: устный опрос, оценка выполнения тестовых заданий, оценка выполнения заданий практических работ. Промежуточная аттестация: Выполнение заданий на зачете.