

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ТЮМЕНСКОЙ ОБЛАСТИ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ТЮМЕНСКОЙ ОБЛАСТИ
«ТЮМЕНСКИЙ ТЕХНИКУМ ИНДУСТРИИ ПИТАНИЯ, КОММЕРЦИИ И СЕРВИСА»
МЕЖРЕГИОНАЛЬНЫЙ ЦЕНТР КОМПЕТЕНЦИЙ В ОБЛАСТИ ИСКУССТВА,
ДИЗАЙНА И СЕРЫ УСЛУГ


**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**


ЕН.03 ADOBE: ILLUSTRATOR (ВЕКТОРНАЯ ГРАФИКА)

по специальности 38.02.05 Товароведение и экспертиза качества
потребительских товаров

Рабочая программа учебной дисциплины Adobe: illustrator
(векторная графика) разработана в соответствии с учебным планом (с целью
реализации ИОТ).

Разработчик: Е.А. Буланова, преподаватель

Одобрено
на заседании ПЦК ЭУиК
Протокол № 11 от 11 июня 2021г.
Председатель ПЦК
 Л.А. Перцева
(подпись)

УТВЕРЖДАЮ
Заместитель директора
 Н. В. Бочанова
(подпись)

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 «Adobe Illustrator (векторная графика)» является вариативной частью основной профессиональной образовательной программы в рамках индивидуализации профессионального образования по специальности 38.02.05 Товароведение и экспертиза качества потребительских товаров.

1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

Умения	Знания
<ul style="list-style-type: none">– выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта; (У-1)– производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования; (У-2)– транспонировать идею в эстетический и креативный дизайн; (У-3)– выбирать идею и воспроизводить ее за определенное время; (У-4)– применять компьютерную графику при создании контента; (У-5)– использовать и размещать элементы графики в хорошо сбалансированной композиции; (У-6)– рисовать графические элементы в векторном формате; (У-7)– создавать визуальные и специальные эффекты на изображениях; (У-8)– создавать оригинальный фотомонтаж или фон с использованием растровой основы; (У-9)	<ul style="list-style-type: none">– преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию); (З-1)– законы создания цветовой гармонии; (З-2)– технологии изготовления изделия; (З-3)– действующие стандарты и технические условия, методики оформления технического задания и различных продуктов; (З-4)– правила оформления текста, элементов текстовой информации; (З-5)– принципы эстетического и творческого дизайна; (З-6)– концепцию и конкретные элементы дизайна; (З-7)– различные сохранения файлов в форматы для изображений иллюстраций и макетов; (З-8)

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 проводится в форме дифференцированного зачета	

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем часов	Коды знаний, умений, сформированию которых способствует элемент программы
1	2	3	4
Раздел 1. Интерфейс программы		10	
Тема 1.1 Знакомство с программой Adobe Illustrator;.	Содержание учебного материала	2	3-1, 3-2, 3-3, 3-4
	1 Особенности интерфейса Adobe Illustrator		
	2 Способы навигации		
	3 Инструменты и функции программы		
	Практические занятия	2	
	Практическое занятие № 1. Создание и настройка рабочей среды, знакомство с инструментами		
Раздел 2. Способы отрисовки изображений			
Тема 1.2 Простые фигуры	Содержание учебного материала	2	У-1, У-2, У-4, 3-4, 3-5
	1 Инструменты создания векторных изображений: геометрические фигуры		
	2 Выравнивание объектов		
	3 Обработка контуров		
	Практические занятия	4	
	Практическое занятие № 2. Создание простых фигур	2	
	Практическое занятие № 3. Создание эмблем на тему «Наука»	2	
Тема 2.1 Сложные фигуры	Содержание учебного материала	2	У-4, У-5, 3-7
	1 Способы отрисовки инструментом «Перо»		
	2 добавление и удаление точек		
	3 Скругление объектов инструментом «Угол»		
	4 Сглаживание фигур		
	5 Окрашивание фигур		
	Практические занятия	8	
	Практическое занятие № 4. Создание сложных фигур	2	
	Практическое занятие № 5. Отрисовка логотипов	2	
	Практическое занятие № 6-7. Создание персонажа, применяя инструмент «Перо» и его функции	4	

Раздел 3. Создание дизайн-продукта		16	
Тема 3.1 Растровые изображения	Содержание учебного материала	2	У-6, 3-6, 3-8
	1 Инструменты карандаш: Sharper, сглаживание, стирание контура, соединение.		
	2 Трассировка объектов: способы создание и редактирования		
	3 Обтравочная маска		
	Практические занятия	10	
	Практическое занятие № 8. Создание иллюстрации	2	
	Практическое занятие № 9. Создание обтравочной маски	2	
	Практическое занятие № 10. Трассировка изображений	2	
	Практическое занятие № 11. Создание коллажа	2	
	Практическое занятие № 12. Работа с масками	2	
Тема 3.3 Текст	Содержание учебного материала	2	У-7, 3-5
	1 Параметры текста		
	2 Текстовые эффекты		
	3 Кривые		
	Практические занятия	2	
	Практическое занятие № 13. Создание визитки		
Всего:		36	

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 Adobe Illustrator;
- рабочее место преподавателя с компьютером, имеющим подключение к сети Интернет установленной программой Adobe Illustrator;
- 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: – преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию); (З-1) – законы создания цветовой гармонии; (З-2) – технологии изготовления изделия; (З-3) – действующие стандарты и технические условия, методики оформления технического задания и различных продуктов; (З-4) – правила оформления текста, элементов текстовой информации; (З-5) – принципы эстетического и творческого дизайна; (З-6) – концепцию и конкретные элементы дизайна; (З-7) различные сохранения файлов в форматы для изображений иллюстраций и макетов; (З-8)	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 дифференцированном зачете.
Умения: – выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта; (У-1) – производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования; (У-2) – транспонировать идею в эстетический и креативный дизайн; (У-3) – выбирать идею и воспроизводить ее за определенное время; (У-4) – применять компьютерную графику при создании контента; (У-5) – использовать и размещать элементы графики в хорошо сбалансированной композиции; (У-6) – рисовать графические элементы в векторном формате; (У-7) – создавать визуальные и специальные эффекты на изображениях; (У-8) создавать оригинальный фотомонтаж или фон с использованием растровой основы; (У-9)	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 дифференцированном зачете.