

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 СФЕРЫ УСЛУГ

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**ОП.11 ADOBE: ILLUSTRATOR (ВЕКТОРНАЯ ГРАФИКА)**

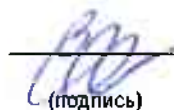
по специальности 43.02.17 Технологии индустрии красоты

Тюмень 2023

Рабочая программа по специальности 43.02.17 Технологии индустрии красоты составлена на основе Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 43.02.17 Технологии индустрии красоты, утвержденного приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 26 августа 2022 года № 775 и примерной образовательной программой, утвержденной протоколом ФУМО в системе среднего профессионального образования по УГПС 43.00.00 от 19.12.2022 № 01 (зарегистрировано в государственном реестре примерных основных образовательных программ, приказ ФГБОУ ДПО ИРПО № П-40 от 08.02.2023).

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

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



Е.А. Флоря

(подпись)

## **СОДЕРЖАНИЕ**

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

## 1 Общая характеристика рабочей программы элективного курса

### 1.1 Область применения программы:

Рабочая программа учебной дисциплины ОП.11 Adobe: illustrator (векторная графика) является частью основной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по специальностям: 43.02.17 Технологии индустрии красоты.

### 1.2. Цель и планируемые результаты освоения учебной дисциплины:

<b>Умения</b>	<b>Знания</b>
<i>У-1 выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта; У-2 производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования; У-3 транспонировать идею в эстетический и креативный дизайн; У-4 выбирать идею и воспроизводить ее за определенное время; У-5 применять компьютерную графику при создании контента; У-6 использовать и размещать элементы графики в хорошо сбалансированной композиции; У-7 рисовать графические элементы в векторном формате; У-8 создавать визуальные и специальные эффекты на изображениях; У-9 создавать оригинальный фотомонтаж или фон с использованием растровой основы.</i>	<i>З-1 преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию); З-2 законы создания цветовой гармонии; 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.</i>

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

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

<b>Вид учебной работы</b>	<b>Объем часов</b>
<b>Объем образовательной программы</b>	<b>36</b>
<b>Суммарная учебная нагрузка во взаимодействии с преподавателем</b>	<b>36</b>
<b>В том числе:</b>	
теоретическое обучение	10
лабораторные занятия	-
практические занятия	26
курсовая работа (проект)	-
самостоятельная работа (индивидуальный проект)	-
<b>Промежуточная аттестация проводится в форме: зачет/дифференцированный зачет</b>	

## 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 способствуют элементы программы
Раздел 1. Интерфейс программы			4	3-1, 3-2, 3–3, 3-4
Тема 1.1. Знакомство с программой Adobe Illustrator	Содержание учебного материала		2	
	1.	Особенности интерфейса Adobe Illustrator		
	2.	Способы навигации		
	3.	Инструменты и функции программы	2	
	Практические занятия:			
1.	Практическое занятие № 1. Создание и настройка рабочей среды, знакомство с инструментами			
Раздел 2. Способы отрисовки изображений			16	У-1, У-2, У-4, 3-4, 3-5
Тема 2.1. Простые фигуры	Содержание учебного материала		2	
	1.	Инструменты создания векторных изображений: геометрические фигуры		
	2.	Выравнивание объектов		
	3.	Обработка контуров	2	
	Практические занятия:			
	1.	Практическое занятие № 2. Создание простых фигур		
2.	Практическое занятие № 3. Создание эмблем на тему «Наука»	2		
Тема 2.2. 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	2	
	Практические занятия:			
1.	Практическое занятие № 4. Создание сложных фигур			

	2.	<b>Практическое занятие № 5.</b> Отрисовка логотипов	2	
	3.	<b>Практическое занятие № 6-7.</b> Создание персонажа, применяя инструмент «Перо» и его функции	4	
<b>Раздел 3. Создание дизайн-продукта</b>			<b>16</b>	<b>У-6, 3-6, 3-8</b>
<b>Тема 3.1. Растровые изображения</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		2	
	1.	Инструменты карандаш: Shaper, сглаживание, стирание контура, соединение		
	2.	Трассировка объектов: способы создания и редактирования		
	3.	Обтравочная маска		
	<b>Практические занятия:</b>		<b>10</b>	
	1.	<b>Практическое занятие № 8.</b> Создание иллюстраций	2	
	2.	<b>Практическое занятие № 9.</b> Создание обтравочной маски	2	
	3.	<b>Практическое занятие № 10.</b> Трассировка изображений	2	
	4.	<b>Практическое занятие № 11.</b> Создание коллажа	2	
	5.	<b>Практическое занятие № 12.</b> Работа с масками	2	
<b>Тема 3.2. Текст</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		2	<b>У-7, 3-5</b>
	1.	Параметр текста		
	2.	Тестовые эффекты		
	3.	Кривые		
	<b>Практические занятия:</b>		<b>2</b>	
	1.	<b>Практическое занятие №13.</b> Создание визитки		
<b>Промежуточная аттестация (зачет)</b>				
<b>Всего</b>			<b>36</b>	

### **3 Условия реализации рабочей программы элективного курса**

**3.1 Для реализации рабочей программы элективного курса 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 InDesign;
- рабочее место преподавателя с компьютером, имеющим подключение к сети Интернет и установленной программой Adobe InDesign;
- 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](http://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](http://www.academia-moscow.ru)



#### 4. Контроль и оценка результатов освоения рабочей программы элективного курса

Результаты обучения	Критерии оценки	Формы и методы оценки
<p>3-1 преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию);</p> <p>3-2 законы создания цветовой гармонии; технологии изготовления изделия;</p> <p>3-3 действующие стандарты и технические условия, методики оформления технического задания и различных продуктов;</p> <p>3-4 правила оформления текста, элементов текстовой информации;</p> <p>3-5 принципы эстетического и творческого дизайна;</p> <p>3-6 концепцию и конкретные элементы дизайна;</p> <p>3-7 различные сохранения файлов в форматы для изображений иллюстраций и макетов.</p>	<p>Полнота ответов, точность формулировок, не менее 75% правильных ответов.</p> <p>Актуальность темы, адекватность результатов поставленным целям, полнота ответов, точность формулировок, адекватность применения терминологии.</p>	<p><b>Текущий контроль:</b> устный опрос, оценка выполнения тестовых заданий, оценка выполнения заданий практических работ.</p> <p><b>Промежуточная аттестация:</b> выполнение заданий на зачете.</p>
<p><b>Умения:</b></p> <p>У-1 выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта;</p> <p>У-2 производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования;</p> <p>У-3 транспонировать идею в эстетический и креативный дизайн;</p> <p>У-4 выбирать идею и воспроизводить ее за определенное время;</p> <p>У-5 применять компьютерную графику при создании контента;</p> <p>У-6 использовать и размещать элементы графики в хорошо сбалансированной композиции;</p> <p>У-7 рисовать графические элементы в векторном формате;</p> <p>У-8 создавать визуальные и специальные эффекты на изображениях;</p> <p>У-9 создавать оригинальный фотомонтаж или фон с использованием растровой основы.</p>	<p>Правильность, полнота выполнения заданий, точность формулировок, точность расчетов, соответствие требованиям безопасности.</p> <p>Адекватность, оптимальность выбора способов действий, методов, последовательностей действий.</p> <p>Точность оценки, самооценки выполнения.</p> <p>Соответствие требованиям инструкций, регламентов.</p> <p>Рациональность действий.</p>	<p><b>Текущий контроль:</b> устный опрос, оценка выполнения тестовых заданий, оценка выполнения заданий практических работ.</p> <p><b>Промежуточная аттестация:</b> выполнение заданий на зачете.</p>