МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ ОМСКОЙ ОБЛАСТИ

бюджетное профессиональное образовательное учреждение Омской области

«Омский музыкально-педагогический колледж»

БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ОМСКОЙ ОБЛАСТИ "ОМСКИЙ МУЗЫКАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ"

Подписано цифровой подписью: БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ОМСКОЙ ОБЛАСТИ "ОМСКИЙ МУЗЫКАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ"
Дата: 2023.03.31 22:01:22 +06'00'

Утверждаю
Зам. директора по УР
Гаранина А.В.

_____

«31» августа 2020 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

ДК.01. ВВЕДЕНИЕ В СПЕЦИАЛЬНОСТЬ

(блок общеобразовательных дисциплин)

для профессии

54.01.20 Графический дизайнер

Омск 2020

Программа учебного предмета разработана в соответствии с нормативными документами:

- Федеральным законом от 29 декабря 2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказом Минобрнауки России от 09 декабря 2016 № 1543 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по профессии 54.01.20 Графический дизайнер» (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 23 декабря 2016 г., регистрационный № 44916);
- Приказом Министерства образования и науки РФ от 17 мая 2012 г. N 413 "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования" (с изменениями и дополнениями от 29 июня 2017 г).

Организация-разработчик: БПОУ «Омский музыкально-педагогический колледж»

Разработчики:
Бортин А.Ф., преподаватель БПОУ «Омский музыкально-педагогический колледж»

СОДЕРЖАНИЕ

	стр.
1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА	4
1.1. Область применения программы	4
1.2. Место предмета в структуре основной профессиональной образовательной программы	4
1.3. Цели и задачи предмета. Планируемые результаты освоения учебного предмета	4
1.4. Рекомендуемое количество часов на освоение программы предмета	8
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА	9
2.1. Объем учебного предмета и виды учебной работы	9
2.2. Содержание учебного предмета	10
2.3. Тематическое планирование с указанием количества часов, отводимых на освоение каждой темы	11
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА	12
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА	13

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

ДК 01. Введение в специальность

1.1. Область применения программы

Программа учебного предмета является частью основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по профессии 54.01.20 Графический дизайнер.

1.2. Место предмета в структуре основной профессиональной образовательной программы: дисциплина ДК 01 Введение в специальность входит в общеобразовательный цикл, является дополнительным учебным предметом.

1.3. Цели и задачи предмета. Планируемые результаты освоения учебного предмета

Целью реализации учебного предмета является освоение содержания предмета ДК 01 Введение в специальность и достижение обучающимися результатов изучения в соответствии с требованиями, установленными ФГОС СОО, с учетом будущей профессиональной деятельности.

Содержание программы предмета ДК 01 Введение в специальность направлено на решение следующих **задач**:

- формирование представлений о профессиональной деятельности графического дизайнера;
- знакомство с основными видами деятельности и инструментами графического дизайнера;
- мотивация развития профессионально-значимых качеств графического дизайнера;

Планируемые результаты освоения учебного предмета

В соответствии с ФГОС СОО освоение содержания учебного предмета ДК 01 Введение в специальность обеспечивает достижение студентами личностных, метапредметных и предметных результатов:

- **Планируемые личностные результаты:**
  - сформированность основ саморазвития и самовоспитания в соответствии с общечеловеческими ценностями и идеалами гражданского общества; готовность и способность к самостоятельной, творческой и ответственной деятельности;

- толерантное сознание и поведение в поликультурном мире, готовность и способность вести диалог с другими людьми, достигать в нем взаимопонимания, находить общие цели и сотрудничать для их достижения;
- навыки сотрудничества со сверстниками и взрослыми в образовательной, общественно полезной, проектной и других видах деятельности;
- нравственное сознание и поведение на основе усвоения общечеловеческих ценностей;
- готовность и способность к образованию, в том числе профессиональному самообразованию, на протяжении всей жизни, сознательное отношение к непрерывному образованию как условию успешной профессиональной и общественной деятельности;
- осознанный выбор будущей профессии и возможностей реализации собственных жизненных планов; отношение к профессиональной деятельности как возможности участия в решении личных, общественных, государственных, общенациональных проблем.

- **Планируемые метапредметные результаты**

В соответствии с ФГОС СОО метапредметные результаты освоения основной образовательной программы должны отражать:

1) умение самостоятельно определять цели деятельности и составлять планы деятельности; самостоятельно осуществлять, контролировать и корректировать деятельность; использовать все возможные ресурсы для достижения поставленных целей и реализации планов деятельности; выбирать успешные стратегии в различных ситуациях;

2) умение продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместной деятельности, учитывать позиции других участников деятельности, эффективно разрешать конфликты;

3) владение навыками познавательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности, навыками разрешения проблем; способность и готовность к самостоятельному поиску методов решения практических задач, применению различных методов познания;

4) готовность и способность к самостоятельной информационно-познавательной деятельности, владение навыками получения необходимой информации из словарей разных типов, умение ориентироваться в различных источниках информации, критически оценивать и интерпретировать информацию, получаемую из различных источников;

5) умение использовать средства информационных и коммуникационных технологий (далее - ИКТ) в решении когнитивных,

коммуникативных и организационных задач с соблюдением требований эргономики, техники безопасности, гигиены, ресурсосбережения, правовых и этических норм, норм информационной безопасности;

6) умение определять назначение и функции различных социальных институтов;

7) умение самостоятельно оценивать и принимать решения, определяющие стратегию поведения, с учетом гражданских и нравственных ценностей;

8) владение языковыми средствами - умение ясно, логично и точно излагать свою точку зрения, использовать адекватные языковые средства;

9) владение навыками познавательной рефлексии как осознания совершаемых действий и мыслительных процессов, их результатов и оснований, границ своего знания и незнания, новых познавательных задач и средств их достижения.

Метапредметные результаты освоения основной образовательной программы представлены тремя группами универсальных учебных действий (УУД).

Регулятивные универсальные учебные действия

Обучающийся научится:

- самостоятельно определять цели, задавать параметры и критерии, по которым можно определить, что цель достигнута;
- оценивать возможные последствия достижения поставленной цели в деятельности, собственной жизни и жизни окружающих людей, основываясь на соображениях этики и морали;
- ставить и формулировать собственные задачи в образовательной деятельности и жизненных ситуациях;
- оценивать ресурсы, в том числе время и другие нематериальные ресурсы, необходимые для достижения поставленной цели;
- выбирать путь достижения цели, планировать решение поставленных задач, оптимизируя материальные и нематериальные затраты;
- организовывать эффективный поиск ресурсов, необходимых для достижения поставленной цели;
- сопоставлять полученный результат деятельности с поставленной заранее целью.

Познавательные универсальные учебные действия

Обучающийся научится:

- искать и находить обобщенные способы решения задач, в том числе, осуществлять развернутый информационный поиск и ставить на его основе новые (учебные и познавательные) задачи;

- критически оценивать и интерпретировать информацию с разных позиций, распознавать и фиксировать противоречия в информационных источниках;
- использовать различные модельно-схематические средства для представления существенных связей и отношений, а также противоречий, выявленных в информационных источниках;
- находить и приводить критические аргументы в отношении действий и суждений другого; спокойно и разумно относиться к критическим замечаниям в отношении собственного суждения, рассматривать их как ресурс собственного развития;
- выходить за рамки учебного предмета и осуществлять целенаправленный поиск возможностей для широкого переноса средств и способов действия;
- выстраивать индивидуальную образовательную траекторию, учитывая ограничения со стороны других участников и ресурсные ограничения;
- менять и удерживать разные позиции в познавательной деятельности.

Коммуникативные универсальные учебные действия

Обучающийся научится:

- осуществлять деловую коммуникацию как со сверстниками, так и со взрослыми (как внутри образовательной организации, так и за ее пределами), подбирать партнеров для деловой коммуникации исходя из соображений результативности взаимодействия, а не личных симпатий;
- при осуществлении групповой работы быть как руководителем, так и членом команды в разных ролях (генератор идей, критик, исполнитель, выступающий, эксперт и т.д.);
- координировать и выполнять работу в условиях реального, виртуального и комбинированного взаимодействия;
- развернуто, логично и точно излагать свою точку зрения с использованием адекватных (устных и письменных) языковых средств;
- распознавать конфликтогенные ситуации и предотвращать конфликты до их активной фазы, выстраивать деловую и образовательную коммуникацию, избегая личностных оценочных суждений.

- **Планируемые предметные результаты**

В результате освоения предмета ДК 01 Введение в специальность обучающийся научится:

- распознавать области профессиональной деятельности графического дизайнера;
- анализировать содержание основных видов деятельности графического дизайнера;
- выделять профессионально-значимые психологические свойства и качества специалиста;
- понимать назначение различных инструментов профессиональной деятельности графического дизайнера;
- выполнять элементы профессиональной деятельности графического дизайнера с использованием прикладных программных средств.

1.4. Рекомендуемое количество часов на освоение программы предмета:

Максимальной учебной нагрузки обучающегося **41** час,
в том числе:
обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося **41** час;

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

2.1. Объем учебного предмета и виды учебной работы

Вид учебной работы	***Объем часов***
Максимальная учебная нагрузка (всего)	41
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	41
в том числе:	
лабораторные занятия	---
практические занятия	41
контрольные работы	---
Итоговая аттестация в форме ***дифференцированного зачёта***	

2.2. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Тема 1. Общая характеристика профессии графический дизайнер.

История возникновения и развития профессии графический дизайнер. Область профессиональной деятельности, в которой выпускники, освоившие образовательную программу, могут осуществлять профессиональную деятельность. Виды организаций, в которых осуществляет профессиональную деятельность графический дизайнер.

Тема 2. Сущность и специфика профессиональной деятельности графического дизайнера

Содержание основных видов деятельности, к которым готовится графический дизайнер: разработка технического задания на продукт графического дизайна; создание графических дизайн-макетов; подготовка дизайн-макета к печати (публикации); организация личного профессионального развития и обучения на рабочем месте.

Тема 3. Профессионально-значимые качества и компетенции графического дизайнера

Профессиональные и общие компетенции, практический опыт, знания и умения, необходимые для выполнения основных видов деятельности. Профессионально-значимые психологические свойства и качества специалиста. Особенности творческого мышления, воображения, наблюдательности, памяти в деятельности графического дизайнера. Профессиональное развитие и саморазвитие графического дизайнера.

Тема 4. Профессиональные инструменты графического дизайнера

Назначение, инструменты, технология использования программного обеспечения и периферийных устройств.

4.1. Назначение и возможности программы Adobe Photoshop CC
4.2. Назначение и возможности программы Creative Colud
4.3. Назначение и возможности программы Adobe Illustrator CC
4.4. Назначение и возможности программы Adobe InDesign CC
4.5. Назначение и возможности программы Adobe Aftereffect
4.6. Периферийные устройства в деятельности графического дизайнера.

Дифференцированный зачёт

2.3. Тематическое планирование с указанием количества часов, отводимых на освоение каждой темы

Название раздела, темы	Количество часов, отводимых на освоение раздела, темы			Основные виды деятельности обучающихся
	Всего аудиторных	Из них практических	Самостоятельной работы	
Тема 1. Общая характеристика профессии графический дизайнер.	4	4	-	Анализ примеров областей профессиональной деятельности графического дизайнера
Тема 2. Сущность и специфика профессиональной деятельности графического дизайнера	4	3	-	Наблюдение за процессом трудовых действий графического дизайнера Анализ должностных инструкций графического дизайнера.
Тема 3. Профессионально-значимые качества и компетенции графического дизайнера	4	4	-	Приведение примеров роли творческого мышления и воображения в деятельности графического дизайнера. Анализ личных профессионально-значимых качеств.
4.1. Назначение и возможности программы Adobe Photoshop	6	6	-	Выполнение тренировочных упражнений с использованием инструментов программы Adobe Photoshop
4.2. Назначение и возможности программы Creative Colud	4	4	-	Выполнение тренировочных упражнений с использованием инструментов программы Creative Colud
4.3. Назначение и возможности программы Adobe Illustrator CC	6	6	-	Выполнение тренировочных упражнений с использованием инструментов программы Adobe Illustrator CC
4.4. Назначение и возможности программы Adobe InDesign CC	6	6	-	Выполнение тренировочных упражнений с использованием инструментов программы Adobe InDesign CC
4.5. Назначение и возможности программы Adobe Aftereffect	3	3	-	Выполнение тренировочных упражнений с использованием инструментов программы Adobe Aftereffect
4.6. Периферийные устройства в деятельности графического дизайнера.	2	2	-	Описание назначения периферийных устройств в деятельности графического дизайнера, составление обобщающей таблицы.
Дифференцированный зачет	2	2	-	
ИТОГО	**41**	**41**		

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Для реализации программы учебного предмета имеется учебный кабинет, в котором имеется возможность обеспечить доступ в Интернет во время учебного занятия.

В состав материально-технического обеспечения программы входят:

- ✓ посадочные места по количеству обучающихся (столы, стулья);
- ✓ компьютерные рабочие места по количеству обучающихся (компьтерный стол, офисный стул, компьютер);
- ✓ графические планшеты по количеству обучающихся;
- ✓ многофункциональный комплекс преподавателя
- ✓ периферийное оборудование и оргтехника

3.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Основные источники:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 119 с.
2. Ёлочкин М.Е. и др. Основы проектной и компьютерной графики.- М.: ОИЦ «Академия», 2017.-156 с.

Дополнительные источники:

1. Гордон, Б. Графический дизайн / Б. Гордон. - М.: РИП-Холдинг, 2017. - 580 с.
2. Кузвесова, Н. Л. Графический дизайн: от викторианского стиля до ар-деко : учеб. пособие для академического бакалавриата / Н. Л. Кузвесова. — 2-е изд., испр. и доп. — М. : Издательство Юрайт, 2017. — 202 с.
3. Луптон Э. Графический дизайн от идеи до воплощения. / Пер.с англ. В. Иванов. — СПб.: Питер, 2013. — 184 с.: ил.
4. Филь, Ш. Графический дизайн в XXI веке / Ш. Филь. - М.: АСТ, 2015. - 414 с.

Перечень рекомендуемых Интернет-ресурсов:

1. https://skillbox.ru/media/design/chem_zanimaetsya_graficheskiy_dizayne

r/ - образовательная платформа Skillbox

2. https://www.behance.net. - сайт с коллекцией примеров в любой сфере дизайна.
3. https://www.awwwards.com. - ресурс с лучшими работами в веб-дизайне,!
4. https://dribbble.com. - платформа, с портфолио дизайнеров.
5. https://www.designspiration.net. Сайт с примерами дизайна
6. https://synapticstimuli.com. - галерея проектов.

4.КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРЕДМЕТА

Контроль и оценка результатов освоения предмета осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий, тестирования, а также выполнения обучающимися контрольных и самостоятельных работ.

Форма промежуточной аттестации по дисциплине: дифференцированный зачет.

Результаты обучения (предметные результаты)	**Формы и методы контроля и оценки результатов обучения**
• осознавать роль педагогической профессии в современном обществе; • понимать сущность и гуманистическую направленность профессиональной педагогической деятельности; • выделять специфические черты деятельности учителя начальной школы; • выделять и анализировать профессионально-значимые личностные качества учителя начальной школы; • понимать сущность и оперировать основными понятиями, характеризующими профессионально-педагогическую культуру учителя начальной школы; • понимать специфику общения как основы педагогической деятельности; • выделять признаки творческой личности учителя и видеть пути развития педагогического мастерства; • воспринимать профессиональную мораль как регулятор отношений в педагогической деятельности; • изучать нормативные документы, регулирующие деятельность учителя начальной школы.	Устный фронтальный опрос по контрольным вопросам Наблюдение и оценка во время проведения практических занятий Решение ситуационных задач Экспертная оценка выполнения внеаудиторной самостоятельной работы. Тестирование Дифференцированный зачет