

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ  
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ  
«САМАРСКОЕ ХУДОЖЕСТВЕННОЕ УЧИЛИЩЕ  
ИМЕНИ К.С. ПЕТРОВА-ВОДКИНА»**

***РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ***

***ОП.14. Компьютерная графика***

**специальность 54.02.05. Живопись  
(вид: Театрально-декорационная живопись)**

Самара  
2017

Рабочая программа учебной дисциплины ОП.11. «Компьютерная графика» разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта (далее – ФГОС) по специальности среднего профессионального образования (далее – СПО) 54.02.05 Живопись (по видам) (Театрально-декорационная живопись), утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации 13.08.2014 г. № 995.

Организация-разработчик: ГБПОУ «Самарское художественное училище им. К.С. Петрова-Водкина».

Разработчик:

Ихсанова С.Р., преподаватель

*УТВЕРЖДЕНА*

на заседании ПЦК специальных дисциплин  
*Протокол № 1 от 05.09.2017г.*

\_\_\_\_\_ Князева И.А.

*УТВЕРЖДАЮ*

Зам. директора по УР

\_\_\_\_\_ Ибрянова Т.А.

## ***СОДЕРЖАНИЕ***

<b>1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	<b>стр. 4</b>
<b>2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	<b>6</b>
<b>3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	<b>11</b>
<b>4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	<b>14</b>

# **1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

## **ОП.11. Компьютерная графика**

### **1.1. Область применения программы**

Программа учебной дисциплины «Компьютерная графика» является частью программы подготовки специалистов среднего звена в соответствии с ФГОС по специальности СПО 54.02.05 Живопись (по видам) (Театрально-декорационная живопись).

**1.2. Место учебной дисциплины «Компьютерная графика» в структуре программы подготовки специалистов среднего звена:** общепрофессиональная дисциплина профессионального цикла.

«Компьютерная графика» является дисциплиной, закладывающей базу для последующего изучения специальных предметов. Основы компьютерной графики вносят значительный вклад в подготовку будущего специалиста, позволяя освоить необходимый инструментарий для реализации своих творческих компетенций и применять навыки, полученные в ходе изучения профильных дисциплин специальностей Дизайн и Живопись.

**1.3. Цели и задачи учебной дисциплины «Компьютерная графика», требования к результатам освоения учебной дисциплины:**

Цель преподавания дисциплины – формирование графической культуры пользователя путем формирования таких компетенций будущего специалиста, как информационная, проектно-конструкторская, коммуникативная и др.

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся *должен уметь:*

- использовать основные изобразительные техники и материалы;
  - применять средства компьютерной графики в процессе проектирования;
- знать:*
- особенности растровой и векторной графики;
  - теоретические основы композиции, закономерности построения художественной формы и особенности её восприятия;
  - методы организации творческого процесса;
  - современные методы проектирования;
  - основные изобразительные и технические средства и материалы проектной графики, приемы и методы макетирования;
  - особенности графики и макетирования на разных стадиях проектирования;
  - технические и программные средства компьютерной графики.

Освоение программы учебной дисциплины направлено на формирование общих компетенций (ОК):

ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.

ОК 2. Организовывать собственную деятельность, определять методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.

ОК 3. Решать проблемы, оценивать риски и принимать решения в нестандартных ситуациях.

ОК 4. Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.

ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности.

ОК 6. Работать в коллективе, обеспечивать его сплочение, эффективно общаться с коллегами, руководством.

ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.

ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.

Освоение программы учебной дисциплины направлено на формирование профессиональных компетенций (ПК):

ПК 1.1. Изображать человека и окружающую предметно-пространственную среду средствами академического рисунка и живописи.

ПК 1.2. Применять знания о закономерностях построения художественной формы и особенностях ее восприятия.

ПК 1.4. Последовательно вести работу над композицией.

ПК 1.6. Использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла.

#### ***1.4. Количество часов на освоение программы учебной дисциплины:***

максимальной учебной нагрузки обучающегося – 77 часов, в том числе: обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося – 62 часа; самостоятельной работы обучающегося – 15 часов.

## **2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

### **2.1. Объем учебной дисциплины «Компьютерная графика» и виды учебной работы**

<b>Вид учебной работы</b>	<b>Объем часов</b>
<b>Максимальная учебная нагрузка (всего)</b>	<i>77</i>
<b>Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)</b>	<i>62</i>
в том числе:	
лабораторные работы	-
практические занятия	<i>62</i>
контрольные работы	-
курсовая работа (проект) <i>(если предусмотрено)</i>	-
<b>Самостоятельная работа обучающегося (всего)</b>	<i>15</i>
<i>Итоговая аттестация в форме дифференцированного зачета.</i>	

## 2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины «Компьютерная графика».

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа (проект) (если предусмотрены)	Объем часов	Уровень освоения
1	2	3	4
<b>Введение</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	2	1, 2, 3
	<b>Практические занятия</b>		
	1   Что такое компьютерная графика: история развития, ее значение в современном мире, типичный процесс вывода графической информации.		
	2   Обзор основных разделов компьютерной графики: растровая и векторная графика. Их взаимосвязь и различие: области применения и характерные особенности.		
	3   Обзор современных тенденций в компьютерной графике. Компьютерная графика и Internet.		
<b>Раздел 1. Растровая графика: AdobePhotoshop</b>		<b>27</b>	
<b>Тема 1.1. Рабочая область и инструментарий AdobePhotoshop</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	4	1, 2, 3
	<b>Практические занятия</b>		
	1   Панели, палитры, инструменты и диалоговые окна AdobePhotoshop, настройка оптимальной рабочей среды.		
	2   Работа со слоями AdobePhotoshop, режимы наложения и параметры слоя.		
	3   Фильтры и специальные эффекты AdobePhotoshop.		
	<b>Самостоятельная работа обучающихся</b>	3	3
	1   Подготовка докладов на тему: «Сравнительная характеристика растровых графических редакторов».		
<b>Тема 1.2. Коллажирование в AdobePhotoshop</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	4	1, 2, 3
	<b>Практические занятия</b>		
	1   Способы выделения областей и объектов в AdobePhotoshop, функция Extract и инструменты Selecttools		
	<b>Самостоятельная работа обучающихся</b>		
	1   Ретуширование фотографий и создание коллажей.		
<b>Тема 1.3. Работа с текстом в AdobePhotoshop</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	4	1, 2, 3
	<b>Практические занятия</b>		
	1   Создание, редактирование и настройки текста в AdobePhotoshop, кегль, гарнитура, начертание и регистр текста, работа с текстом как с объектом.		
	2   Шрифтовая композиция.		
<b>Тема 1.4. Редактирование и коррекция изображений в AdobePhotoshop</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	2	1, 2, 3
	<b>Практические занятия</b>		
	1   Импорт изображений в AdobePhotoshop, работа со сканированными изображениями.		
	2   Общие настройки яркости, контрастности и насыщенности изображения.		
	3   Настройки изображения при помощи уровней и кривых, работа с цветовыми каналами в AdobePhotoshop.		

<b>Тема 1.5. Макетирование и предпечатная подготовка в AdobePhotoshop</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		4	1, 2, 3
	<b>Практические занятия</b>			
	1	Построение макета по сетке, линии и направляющие.		
	2	Выравнивание объектов, окончательная подгонка макета, технические требования и стандарты к макетам полиграфической (флаер, буклет, брошюра, широкоформатная печать) и web-продукции (баннер, хэдер сайта, иконки и т.д.).		
	3	Подготовка макета к печати или web-среде, размеры под обрез, цветовой режим и расширение в соответствии с техническими требованиями.		
<b>Самостоятельная работа обучающихся</b>		3	3	
<b>Раздел 2. Векторная графика: AdobeIllustrator и CorelDraw</b>			<b>26</b>	
<b>Тема 2.1. Векторная графика</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		4	1, 2, 3
	<b>Практические занятия</b>			
	1	Модели данных векторной графики: объекты, контуры и их атрибуты. Обзор основных объектов векторной графики. Кривые Безье, сплайны.		
	2	Форматы файлов векторной графики (*.ai, *.eps и др.). Проблема преобразования растровых изображений в векторную форму –трассировка.		
	<b>Самостоятельная работа обучающихся</b>			
1	Подготовка докладов на тему: «Сравнительная характеристика векторных графических редакторов».	2	3	
<b>Тема 2.2. Векторный редакторCorelDraw</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		4	1, 2, 3
	<b>Практические занятия</b>			
	1	Рабочая среда CorelDraw: панели, инструменты, гибкая панель.		
	2	Взаимодействие файлов формата cdr с другими расширениями, импорт и редактирование импортированных изображений в CorelDraw.		
	<b>Самостоятельная работа обучающихся</b>			
1	Создание и редактирование изображений в векторном графическом редакторе.	2	3	
<b>Тема 2.3. Векторный редактор AdobeIllustrator</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		4	1, 2, 3
	<b>Практические занятия</b>			
	1	Рабочая среда AdobeIllustrator: панели, инструменты, гибкая панель.		
2	Взаимодействие файлов формата cdr с другими расширениями, импорт и редактирование импортированных изображений в AdobeIllustrator.			
<b>Тема 2.4. Особенности работы с векторной графикой</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		6	1, 2, 3
	<b>Практические занятия</b>			
	1	Примитивы и формы в AdobeIllustrator и CorelDraw; построение сложных объектов и контуров, редактирование объектов.		
	2	Цветовые палитры, виды заливок, символы, искажение объектов в AdobeIllustrator и CorelDraw.		
3	Текст в AdobeIllustrator и CorelDraw, редактируемый текст и текст в кривых; шрифтовая композиция.			



	4	Специальные эффекты в Adobe Illustrator и Corel Draw.		
<b>Тема 2.5. Подготовка векторного макета</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		4	1, 2, 3
	<b>Практические занятия</b>			
	1	Настройки цветового режима векторного макета.		
	2	Подготовка шрифтов и скривление эффектов, сохранение в соответствующем расширении, система Pantone.		
	3	Экспорт векторных макетов в универсальные форматы – eps, tiff, pdf.		
<b>Раздел 3. Верстка. Настольная издательская система Adobe InDesign</b>			<b>16</b>	
<b>Тема 3.1. Введение в верстку, настольная издательская система Adobe InDesign</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		4	1, 2, 3
	<b>Практические занятия</b>			
	1	Понятие верстки, история развития издательских систем.		
	2	Виды издательских систем – Quark, InDesign.		
	3	Рабочая область InDesign; Палитры, панели и диалоговые окна.		
<b>Тема 3.2. Фреймы</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		3	1, 2, 3
	<b>Практические занятия</b>			
	1	Текстовые фреймы, понятие связанных фреймов.		
	2	Иллюстративные фреймы, подгонка изображений.		
<b>Тема 3.3. Шаблон-макеты</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		2	1, 2, 3
	<b>Практические занятия</b>			
	1	Шаблон-макеты – создание и редактирование.		
	2	Колонтитулы и нумерация страниц.		
<b>Тема 3.4. Таблицы в InDesign</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		5	1, 2, 3
	<b>Практические занятия</b>			
	1	Создание и редактирование таблиц в InDesign, импорт и экспорт таблиц		
	<b>Самостоятельная работа обучающихся</b>		2	3
1	Повторить правила оформления основного текста, оформления спусковых и концевых полос, верстки дополнительного текста, оформления коло нтитул и колонцифр, содержания, заверстки иллюстраций.			
<b>Раздел 4. Интегративный подход к формированию макета</b>			<b>6</b>	
<b>Тема 4.1. Обзор пройденных редакторов – синтез видов графики</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		2	1, 2, 3
	<b>Практические занятия</b>			
	1	Обзор изученных редакторов.		
<b>Тема 4.2. Подготовка векторных и растровых материалов к итоговому макету</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		2	1, 2, 3
	<b>Практические занятия</b>			
	1	Подготовка векторных элементов в CorelDraw и InDesign для итогового многостраничного издания.		
	2	Подготовка растровых элементов в Adobe Photoshop для итогового многостраничного издания.		

<b>Тема 4.3. Сбор макета итогового издания, подготовка макета и его элементов к печати</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		<b>2</b>	<b>1, 2, 3</b>
	<b>Практические занятия</b>			
	1	Схематическая верстка итогового макета.		
	2	Комплектация итогового макета, сбор привязанных файлов и гарнитур, расстановка нумерации и колонтитулов, подготовка к печати.		
<b>Всего:</b>			<b>77</b>	

### **3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

#### **3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению**

Реализация учебной дисциплины требует наличия кабинета информационных технологий с выходом в сеть Интернет.

*Оборудование кабинета:* посадочные места обучающихся; рабочее место преподавателя; рабочая меловая доска; принтер.

*Технические средства обучения:* ПК; видеопроектор; проекционный экран; сканер; подключение к сети Интернет.

#### **3.2. Информационное обеспечение обучения.**

**Перечень учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы**

##### **Основные источники:**

AdobeIllustrator CS4. Официальный учебный курс Издательство: Эксмо, 2009 г.

AdobePhotoshopCS5. Официальный учебный курс AdobePhotoshopCS5: ClassroominaBook Издательство: Эксмо, 2011 г.

Божко А.Н. Цифровой монтаж в AdobePhotoshopCS / Божко А.Н. – М.: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), 2016. – 351 с.

Гейлер Марк, Эндрюс Филипп. Photoshop. Полный курс PhotoshopCS3: EssentialSkills Издательство: НТ Пресс, 2009 г.

Глушаков С.В., Гончарова А.В., Гончарова Е.В., Золотарев С.А. Все секреты, трюки и эффекты Photoshop, Illustrator, Corel. Издательства: АСТ, АСТ Москва, Хранитель, 2008 г.

Золотарев С. А. Illustrator CS4 на практике. Издательство: Феникс, 2010 г.

Клосковски Мэтт. Illustrator CS. Техникаиэффекты Illustrator CS: Most Wanted. Techniques and Effects Издательство: НТПресс, 2005 г.

КлосковскиМэтт. Photoshop. Эффективная работа ThePhotoshopCS2: SpeedClinic Издательство: НТ Пресс, 2008 г.

Лунд Джон, Пфиффнер Памела. Основы композиции в PHOTOSHOP с Джоном Лундом PhotoshopCompositingwithJohnLund Издательство: Вильямс, 2005 г.

Маргулис Дэн. Photoshop для профессионалов. Классическое руководство по цветокоррекции ProfessionalPhotoshop: TheClassicGuidetoColorCorrection Издательство: Интелбук, 2007 г.

Мишенева А. И. Illustrator CS4. Первые шаги в CreativeSuite 4  
Издательство: ДМК Пресс, 2009 г.

Молочков В.П. Основы работы в AdobePhotoshop CS5 / Молочков  
В.П. – М.: Интернет-Университет Информационных Технологий  
(ИНТУИТ), 2016. – 261 с.

Платонова Н.С. Создание информационного листка (буклета) в  
AdobePhotoshop и AdobeIllustrator / Платонова Н.С. – М.: Интернет-  
Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), 2016. – 225 с.

Принг Роджер. Энциклопедия шрифтовых эффектов в  
Photoshop PhotoshopTypeEffectsVisualEncyclopedia Издательство: Вильямс,  
2004 г.

Смит Колин. Photoshop для цифровой фотографии  
PhotoshopCSforDigitalPhotographers Издательство: БХВ-Петербург, 2005 г.

Уэйнманн Элейн, Лурекас Питер. Рисуем на компьютере в  
AdobeIllustrator. Adobe Illustrator for Windows and Macintosh Издательство:  
ДМКПресс, 2009 г.

#### **Дополнительные источники:**

Забелин Л.Ю. Основы компьютерной графики и технологии  
трехмерного моделирования: учебное пособие / Забелин Л.Ю., Конюкова  
О.Л., Диль О.В – Новосибирск: Сибирский государственный университет  
телекоммуникаций и информатики, 2015. – 259 с.

Конакова И.П., Пирогова И.И. «Инженерная и компьютерная  
графика: учебное пособие» Уральский университет – УрФУ, 2014 год, 90  
стр. Подготовлено кафедрой «Инженерная графика».

Лепская Н.А. Художник и компьютер: учебное пособие / Лепская  
Н.А. – М.: Когито-Центр, 2013. – 172 с.

Хвостова И.П. Компьютерная графика: учебное пособие / Хвостова  
И.П., Серветник О.Л., Вельц О.В. –Ставрополь: Северо-Кавказский  
федеральный университет, 2014. – 200 с.

### Электронные источники:

Основы учения о цвете (интернет-ресурс, адрес <http://www.diplom-dissertacia.ru/art/coloring.htm>).

Сборник электронных книг по цветоведению (интернет-ресурс, адрес <http://www.knigafund.ru/tags/2880>).

Денисова О.И., Цветоведение и колористика. Издательство Кострома: КГТУ, 2005 (электронное учебно-методическое пособие, адрес <http://www.iqlib.ru/book/preview/30EF49181CB9437587CD7EC8AE9D7A35>).

Колористика и цветоведение (специализированный обучающий ресурс, адрес <http://color.iatp.by/>).

Основы цветоведения (интернет-ресурс, адрес <http://paintmaster.ru/tsvetovedenie.php.php>).

#### **4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины «Компьютерная графика» осуществляется преподавателем в процессе выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов, исследований.

<b>Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)</b>	<b>Формы и методы контроля и оценки результатов обучения</b>
<p><b>знания:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>– особенности растровой и векторной графики;</li><li>– теоретические основы композиции, закономерности построения художественной формы и особенности её восприятия;</li><li>– методы организации творческого процесса;</li><li>– современные методы проектирования;</li><li>– основные изобразительные и технические средства и материалы проектной графики, приемы и методы макетирования;</li><li>– особенности графики и макетирования на разных стадиях проектирования;</li><li>– технические и программные средства компьютерной графики;</li></ul> <p><b>умения:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>– использовать основные изобразительные техники и материалы;</li><li>– применять средства компьютерной графики в процессе проектирования.</li></ul>	<p><i>1. Текущий контроль знаний и умений (просмотр работ с обсуждением).</i></p> <p><i>Дифференцированный зачет по темам, работа с литературой.</i></p> <p><i>2. Итоговый дифференцированный зачет (выполнение работ на ПК).</i></p>

**РЕЦЕНЗИЯ**  
**на рабочую программу по учебной дисциплине**  
**ОП.11. «Компьютерная графика» специальности**  
**54.02.05. Живопись (вид: театрально-декорационная живопись)**  
**преподавателя ГБПОУ «Самарское художественное**  
**училище им. К.С. Петрова-Водкина»**  
**Ихсановой С.Р.**

Рабочая программа дисциплины «Компьютерная графика» разработана на основе федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 54.02.05. Живопись (вид: театрально-декорационная живопись).

Содержание представленной на рецензию рабочей учебной программы включает в себя все требуемые разделы, которые в полной мере отражают необходимый объем изучаемого материала. Содержание курса представлено в полном объеме.

По каждому разделу составлен перечень вопросов, рассмотрение которых позволит сформировать знания, умения и навыки, отвечающие требованиям федерального государственного образовательного стандарта.

Информация о видах и объеме учебной работы содержит перечень практических работ и тематику семинарских занятий, призванных помочь студенту получить теоретические знания и практические навыки владения французским языком, обеспечивающих поддержку работы специалиста.

Рабочая программа дисциплины «Компьютерная графика» содержит следующие элементы: титульный лист, паспорт (указана область применения программы, место дисциплины в структуре основной образовательной программы, цели и задачи, объем учебной дисциплины и виды учебной работы); тематический план и содержание учебной дисциплины, условия реализации программы (требования к минимальному материально-техническому обеспечению, перечень рекомендуемых учебных изданий, интернет-ресурсов, дополнительной литературы); контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины.

Программа оптимально сочетает лекционные и практические занятия, не только позволяя учащимся осваивать технологии работы с разными видами компьютерной графики, но также развивая их творческий потенциал в ходе решения стандартных и нестандартных профессиональных задач.

Кроме того, стоит отметить, что программа последовательно построена с учетом уровней освоения учебного материала, установленных в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом среднего профессионального образования.

Рецензент:  
член ТСХ России, доцент кафедры  
«Декоративно-прикладное творчество»  
Самарского государственного института культуры

А.В. Давыдов





**РЕЦЕНЗИЯ**  
**на рабочую программу по учебной дисциплине**  
**ОП.11. «Компьютерная графика» специальности**  
**54.02.05. Живопись (вид: театрально-декорационная живопись)**  
**преподавателя ГБПОУ «Самарское художественное**  
**училище им. К.С. Петрова-Водкина»**  
**Ихсановой С.Р.**

Предоставленная к рецензированию рабочая программа учебной дисциплины «Компьютерная графика» отвечает всем нормам и требованиям, предъявляемым к программам средних и высших художественных учебных заведений, и соответствуют федеральному государственному образовательному стандарту среднего профессионального образования по специальности 54.02.05. \_\_Живопись (вид: театрально-декорационная живопись).

Программа охватывает весь диапазон тем, необходимым к изучению в ходе формирования у будущего специалиста таких компетенций, как информационная, проектно-конструкторская, коммуникативная и т.д. Задания подобраны таким образом, что обучающийся развивает в себе не только технические навыки работы, но и способность творчески подходить к разрабатываемым в ходе занятий проектам и самостоятельно решать профессиональные задачи.

Программа разработана с учетом психологических особенностей студентов творческой сферы и включает авторские методики, основанные на индивидуально-психологическом подходе к образовательному процессу.

Таким образом, рабочая программа учебной дисциплины «Компьютерная графика» в настоящем объеме может быть рекомендована для преподавания в средних специальных художественных учебных заведениях.

Рецензент:

преподаватель спец. дисциплин ГБПОУ  
«Самарское художественное училище  
им. К.С. Петрова-Водкина»

*Подпись Бердникова В.В. заверено*  
*Р.М. Мисюк*



В.В. Бердникова