РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ
МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ АМУРСКОЙ ОБЛАСТИ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ АМУРСКОЙ ОБЛАСТИ
«АМУРСКИЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»
(ГПОАУ АО АПК)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОД.02.07 ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Специальность: 54.02.02 Декоративно-прикладное искусство и народные промыслы (по видам)

Уровень образования: базовая подготовка

Благовещенск
2020

РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ
МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ АМУРСКОЙ ОБЛАСТИ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ АМУРСКОЙ ОБЛАСТИ
«АМУРСКИЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»

УТВЕРЖДАЮ
Зам. директора по учебной работе
_____Т.Ю. Солопчук
«_02_»_____09_____ 2020 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОД.02.07 ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Специальность: 54.02.02 Декоративно-прикладное искусство и народные промыслы (по видам)

Уровень образования: базовая подготовка

Благовещенск
2020

Рабочая программа учебной дисциплины разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта (далее – ФГОС) по специальности среднего профессионального образования 54.02.02, Декоративно-прикладное искусство и народные промыслы, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 27.10.2014 года № 1389 и в соответствии с «Рекомендациями по организации получения среднего общего образования в пределах освоения образовательных программ среднего профессионального образования на базе основного общего образования с учетом требований федеральных государственных образовательных стандартов и получаемой профессии или специальности среднего профессионального образования» и примерными программами общеобразовательных учебных дисциплин для профессиональных образовательных организаций, одобренных Научно-методическим советом Центра профессионального образования ФГАУ «ФИРО» (Протокол № 2 от 26.03. 2015 г.) и рекомендованных для реализации программы подготовки специалистов среднего звена СПО на базе основного общего образования с получением среднего общего образования.

Организация-разработчик: ГПОАУ АО «Амурский педагогический колледж»

Разработчики:

Марченко Константин Владимирович, преподаватель высшей квалификационной категории

Рекомендована предметно-цикловой комиссией изобразительного и декоративно-прикладного искусства ГПОАУ АО АПК:
Протокол № 1 от « 28 » августа 2020 г.
Председатель: _____ Ю.С. Добрынина

Рассмотрена на научно-методическом совете ГПОАУ АО АПК:
Протокол № 1 от « 31 » 08 2020 г.

Председатель: _____ С.А. Москвитина

СОДЕРЖАНИЕ

		стр.
1.	ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	5
2.	СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	7
3.	УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	17
4.	КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	20

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ОД.02.07 Информационные технологии в профессиональной деятельности

1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью программы подготовки специалистов среднего звена (ППССЗ) в соответствии с ФГОС по специальности СПО54.02.02 Декоративно-прикладное искусство и народные промыслы (по видам).

Рабочая программа учебной дисциплины может быть использована в дополнительном профессиональном образовании в рамках реализации программ повышения квалификации и переподготовки кадров в СПО

1.2. Место учебной дисциплины в структуре программы подготовки специалистов среднего звена:

Учебная дисциплина «Информационные технологии в профессиональной деятельности» относится к циклу профильных учебных дисциплин общеобразовательного учебного цикла программы подготовки специалистов среднего звена

1.3. Цели и задачи учебной дисциплины – требования к результатам освоения учебной дисциплины:

уметь:

- использовать программное обеспечение в профессиональной деятельности.
- применять телекоммуникационные средства.

знать:

- состав функций и возможности использования информационных и телекоммуникационных технологий в профессиональной деятельности.

Перечень формируемых компетенций:

Общие компетенции (ОК):

ОК 4. Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.

ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.

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

ОК 11. Использовать умения и знания профильных учебных дисциплин
федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования в профессиональной деятельности.

Профессиональные компетенции (ПК):

ПК 1.2. Создавать художественно-графические проекты изделий декоративно- прикладного искусства индивидуального и интерьерного значения и воплощать их в материале.

ПК 1.3. Собирать, анализировать и систематизировать подготовительный материал при проектировании изделий декоративно-прикладного искусства.

ПК 1.5. Выполнять эскизы и проекты с использованием различных графических средств и приемов.

ПК 1.6. Самостоятельно разрабатывать колористические решения художественно-графических проектов изделий декоративно-прикладного и народного искусства.

ПК 1.7. Владеть культурой устной и письменной речи, профессиональной терминологией.

ПК 2.2. Варьировать изделия декоративно-прикладного и народного искусства с новыми технологическими и колористическими решениями.

ПК 2.3. Составлять технологические карты исполнения изделий декоративно- прикладного и народного искусства.

ПК 2.4. Использовать компьютерные технологии при реализации замысла в изготовлении изделия традиционно-прикладного искусства.

1.4. Рекомендуемое количество часов на освоение рабочей программы учебной дисциплины:

максимальной учебной нагрузки обучающегося 206 часов, в том числе:

обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося 137 часов;

самостоятельной работы обучающегося 69 часов.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	***Объем часов***
Максимальная учебная нагрузка (всего)	*206*
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	*137*
в том числе:	
лабораторные работы	
практические занятия	*71*
контрольные работы	
курсовая работа (проект) (*если предусмотрено)*	
Самостоятельная работа обучающегося (всего)	*69*
Векторная графика в Corel DRAW работа с инструментами	*18*
Растровая графика в Adobe Photoshop работа с инструментами	*12*
Объемное моделирование в 3ds Max работа с инструментами	30
Выполнение заданий с использованием программ графического редактора инструменты свободного рисования.	9
Промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета 3курс 6 семестр	

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины Информационные технологии в профессиональной деятельности

	Наименование разделов профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК) и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работ (проект) (если предусмотрены)	Объем часов	Уровень освоения
	1	2	3	4
	Раздел 1. Векторная графика в Corel DRAW			
2курс 4 семестр (36)	**Тема 1.1. Инструктаж по техники безопасности Начало работы в Corel DRAW**	**Содержание учебного материала**	**3**	
		Векторная и растровая графика. Рабочее пространство Corel DRAW. Работа с документами. Настройка параметров страниц документов. Разметка страницы.	2	1
		Самостоятельная работа обучающихся Создание документа в Corel DRAW	1	
	Тема 1.2. Работа с векторными объектами	**Содержание учебного материала**	**3**	
		Рисование и редактирование стандартных фигур. Простейшие операции с объектами.	1	1
		Практическое занятие		
		Создание композиции из стандартных фигур Corel DRAW	1	2
		Самостоятельная работа обучающихся Рисование и редактирование стандартных фигур.	1	3
	Тема 1.3. Рисование объектов произвольной формы	**Содержание учебного материала**	**6**	
		Инструменты рисования объектов произвольной формы	1	1
		Практическое занятие		
		Создание композиции из объектов сложных форм.	3	2
		Самостоятельная работа обучающихся Повторение пройденного материала. Создание композиции из объектов сложных форм.	2	3
	Тема 1.4. Инструменты операций с объектами	**Содержание учебного материала**	**6**	
		Инструмент «Свободная деформация». Докеры трансформации, обработка углов объекта. Булевые операции. Выравнивание и распределение. Управление объектами (блокировка)	2	1
		Практическое занятие		
		Нарисовать сложную композицию используя инструменты и операции с объектами.	2	2

		Самостоятельная работа обучающихся Создание простейших объектов.	2	3
	Тема 1.5. Редактирование контуров объекта	**Содержание учебного материала**	**6**	
		Инструмент «Форма», «Нож», «Ластик», «Кисть сглаживания», «Кисть шероховатости».	2	1
		Практическое занятие		
		Отредактировать контуры объекта сложных изображений.	2	2
		Самостоятельная работа обучающихся Редактирование объектов с помощью инструментов.	2	3
	Тема 1.6. Заливка и работа с цветом	**Содержание учебного материала**	**6**	
		Цветовые модели. Однородная заливка. Диалоговое окно «Выбор цвета». Докеры работы с цветом. Градиентная заливка, заливка узором, текстурная, заливка по сетке	2	1
		Практическое занятие		
		Редактирование картинки с помощью заливки и работы с цветом.	2	2
		Самостоятельная работа обучающихся Работа с цветом.	2	3
	Тема 1.7. Обводка объектов	**Содержание учебного материала**	**6**	
		Панель «Обводка». Диалоговое окно «Параметры обводки». Настройка цвета обводки. Преобразование.	2	1
		Практическое занятие		
		Изменить изображение с помощью обводки.	2	2
		Самостоятельная работа обучающихся Настройка цвета обводки.	2	3
	Тема 1.8. Использование эффектов	**Содержание учебного материала**	**6**	
		Инструменты «Интерактивное перетекание», Интерактивный контур», «Интерактивное искажение», «Интерактивная прозрачность», «Падающая тень», Интерактивная оболочка», «Интерактивное выдавливание». Эффекты «Фаска», «Перспектива»	2	1
		Практическое занятие		
		Усложнить изображение с использованием эффектов.	2	2
		Самостоятельная работа обучающихся Использование инструментов при написании заголовка.	2	3
	Тема 1.9. Создание текстовых объектов	**Содержание учебного материала**	**6**	
		Инструмент «Текст». Редактирование текста инструментом «Форма». Расположение текста по траектории. Работа с текстовыми блоками. Обтекание текстом. Расположение текста внутри формы. Форматирование текста. Работа со шрифтами Bitstream Font	2	1

		Navigator.		
		Практическое занятие		
		Оформить картинку текстом.	2	2
		Самостоятельная работа обучающихся Работа с текстовыми блоками.	2	3
	Тема 1.10. Работа с растровыми изображениями	**Содержание учебного материала**	**6**	
		Преобразование векторное изображение в растровое. Трассировка изображения. Изменение размера и разрешения растрового изображения. Цветокоррекция и ретуш. Команды меню «Настройка». Фильтры	2	1
		Практическое занятие		
		Усложнить отдельные элементы изображение.	2	2
		Самостоятельная работа обучающихся Трассировка изображения.	2	3
	Раздел 2. Растровая графика в Adobe Photoshop			
3 курс, 5 семестр (24)	**Тема 2.1. Общие сведения об Adobe Photoshop**	**Содержание учебного материала**	**3**	
		Интерфейс программы. Панели «Инструменты», «Параметры», плавающие панели.	2	1
		Самостоятельная работа обучающихся Создание документа в Adobe Photoshop	1	3
	Тема 2.2. Основные операции с изображениями	**Содержание учебного материала**	**3**	
		Создание документа, копии открытого документа. Изменение размера и разрешения изображения. Изменение размера холста. Просмотр изображения и управление масштабом.	1	1
		Практическое занятие		
		Создание документа по заданным параметрам.	1	2
		Самостоятельная работа обучающихся Настройка рабочего стола.	1	3
	Тема 2.3. Рисование в Adobe Photoshop	**Содержание учебного материала**	**3**	
		Работа с цветом. Инструменты для рисования. Работа с кистями. Создание кисти. Инструменты: ластик, заливка, градиент.	1	1
		Практическое занятие		
		Нарисовать пейзаж.	1	2
		Самостоятельная работа обучающихся	1	3

		Работа с кистями.		
	Тема 2.4. Выделение области	**Содержание учебного материала**	**3**	
		Инструменты выделения. Операции с выделенными областями. Использование альфа-канала	1	1
		Практическое занятие		
		Нарисовать животное.	1	2
		Самостоятельная работа обучающихся Операции с выделенными.	1	3
	Тема 2.5. Работа со слоями	**Содержание учебного материала**	**3**	
		Понятие о слоях. Создание слоя. Слой фона. Работа со слоями. Панель «Слои». Маска слоя. Работа с маской слоя.	1	1
		Практическое занятие		
		Нарисовать животное.	1	2
		Самостоятельная работа обучающихся Работа со слоями.	1	3
	Тема 2.6. Векторные контуры и фигуры	**Содержание учебного материала**	**3**	
		Создание контура. Редактирование контура. Работа с контурами. Использование векторных фигур.	1	1
		Практическое занятие		
		Отредактировать контуры объекта сложных изображений.	1	2
		Самостоятельная работа обучающихся Работа с контурами.	1	3
	Тема 2.7. Работа с объектами	**Содержание учебного материала**	**3**	
		Позиционирование и привязка объектов. Измерение углов и расстояний. Выравнивание и распределение объектов. трансформация объектов. Обрезка изображения. Использование панели «История»	1	1
		Практическое занятие		
		Отредактировать контуры объекта сложных изображений.	1	2
		Самостоятельная работа обучающихся Трансформация объектов.	1	3
	Тема 2.8. Работа с текстом	**Содержание учебного материала**	**3**	
		Создание и настройка параметров текста. Работа с текстовым слоем.	1	1
		Практическое занятие		

		Оформить картинку текстом.	1	2
		Самостоятельная работа обучающихся Работа с текстовым слоем.	1	3
	Тема 2.9. Цветовая и тоновая коррекция изображения.	**Содержание учебного материала**	**3**	
		Основные понятия коррекции. Корректировочные слои. Команды «Уровни», «Кривые». Цветовой баланс. Яркость и контрастность. Выборочная цветокоррекция. Замена цвета.	1	1
		Практическое занятие		
		Редактирование картинки с помощью заливки и работы с цветом.	1	2
		Самостоятельная работа обучающихся Коррекции материала.	1	3
	Тема 2.10. Ретуширование изображений.	**Содержание учебного материала**	**3**	
		Дублирование изображений. Исправление мелких дефектов изображения. Локальная коррекция тона и цвета. Устранение эффекта красных глаз.	1	1
		Практическое занятие		
		Редактировать изображение с использованием эффектов.	1	2
		Самостоятельная работа обучающихся Коррекции формы.	1	3
	Тема 2.11. Использование фильтров.	**Содержание учебного материала**	**6**	
		Фильтры в Adobe Photoshop. Галерея фильтров и их использование.	1	1
		Практическое занятие		
		Усложнить изображение с использованием эффектов.	3	2
		Самостоятельная работа обучающихся Работа с фильтрами.	2	3

	Раздел 3. Объемное моделирование в 3ds Max Выполнение заданий с использованием программ графического редактора			
3 курс, 6 семестр (77)	**Тема 3.1. Отображение трехмерного пространства**	**Содержание учебного материала**	**3**	
		Общие сведения об окнах проекций. Управление окнами проекций. Управление отображением отдельных объектов. Отображение фона в окнах проекций.	1	1
		Практическое занятие		
		Подготовить сцену.	1	2
		Самостоятельная работа обучающихся Настройка окон проекций.	1	3
	Тема 3.2. Элементы интерфейса.	**Содержание учебного материала**	**6**	
		Обзор элементов интерфейса. Панели инструментов. Строка состояний. Использование правой кнопки мыши. Четвертное меню. Создание, сохранение, открытие сцены.	2	1
		Практическое занятие		
		Настроить сцену.	2	2
		Самостоятельная работа обучающихся Создание и открытие сцены.	2	3
	Тема 3.3. Объекты 3ds Max Выделение и преобразование объектов	**Содержание учебного материала**	**6**	
		Создание геометрических примитивов. Средства и способы выделения объектов. Блокировка и разблокировка группировка объектов. Дублирование и преобразование объектов. Зеркальное отражение. Массив.	2	1
		Практическое занятие		
		Создать сцену по образцу.	2	2
		Самостоятельная работа обучающихся Дублирование и преобразование объектов.	2	3
	Тема 3.4. Обеспечение	**Содержание учебного материала**	**9**	

	точности моделирования	Настройка единиц измерения. Настройка сетки координат. Измерение расстояний размеров, площадей и объемов. Выравнивание объектов.	2	1
		Практическое занятие		
		Самостоятельно настроить сцену по заданному образцу.	4	2
		Самостоятельная работа обучающихся Выравнивание объектов по масштабу.	3	3
	Тема 3.5. Создание и модификация объектов	**Содержание учебного материала**	**6**	
		Принципы создания и модификации любых объектов.	2	1
		Практическое занятие		
		Создать и модифицировать несложный объект.	2	2
		Самостоятельная работа обучающихся Модификации объектов.	2	3
	Тема 3.6. Рисование форм и создание объектов по сечениям	**Содержание учебного материала**	**6**	
		Сплайны. Улучшенные сплайны. Метод вращения профиля. Метод выдавливания.	2	1
		Практическое занятие		
		Создать сцену по заданному образцу.	2	2
		Самостоятельная работа обучающихся Метод выдавливания.	2	3
	Тема 3.7. Составные объекты	**Содержание учебного материала**	**6**	
		Создание составных объектов. Метод лофтинга. Деформация объекта.	2	1
		Практическое занятие		
		Создать композицию.	2	2
		Самостоятельная работа обучающихся Деформация объекта.	2	3
	Тема 3.8. Объемные деформации	**Содержание учебного материала**	**6**	
		Порядок создания объемных деформаций. Деформации Geometric / Deformable	2	1
		Практическое занятие		
		Усложнить форму из простой не сложной.	2	2
		Самостоятельная работа обучающихся Создания объемных деформаций.	2	3
	Тема 3.9. Создание и настройка источников света	**Содержание учебного материала**	**6**	
		Источники света в 3ds Max. Стандартные и фотометрические осветители. Системы осветителей. Настройка свойств осветителей для модуля V-ray.	2	1

		Практическое занятие		
		Создать сцену по заданному образцу.	2	2
		Самостоятельная работа обучающихся Осветить сцену.	2	3
	Тема 3.10. Создание и настройка камер. Визуализация.	**Содержание учебного материала**	**6**	
		Модели съемочных камер. Визуализатор V-ray.	2	1
		Практическое занятие		
		Визуализировать сцену с оптимального угла.	2	2
		Самостоятельная работа обучающихся Работа с камероми.	2	3
	Тема 3.11. Модификаторы	**Содержание учебного материала**	**6**	
		Командная панель модифи. Общие сведения о модификаторах. Модификаторы выделения. Модификаторы правки кусков Безье и сплайнов.	2	1
		Практическое занятие		
		Создать сцену по заданному образцу.	2	2
		Самостоятельная работа обучающихся Работа с модификаторами выделения.	2	3
	Тема 3.12. Модификаторы редактирования	**Содержание учебного материала**	**6**	
		Модификаторы правки сеток. Модификаторы разбиения поверхностей. Модификаторы свободных деформаций. Параметрические модификаторы формы.	2	1
		Практическое занятие	2	2
		Создать сцену по заданному образцу.		
		Самостоятельная работа обучающихся Работа с модификаторами правки сеток.	2	3
	Тема 3.13. Редактирование и модификация объектов на различных уровнях	**Содержание учебного материала**	**6**	
		Способы перехода к редактированию объектов на различных уровнях. Редактирование сплайнов. Редактирование сеток. Редактирование сеток типа Editable Poly.	2	1
		Практическое занятие		
		Подготовить сцену.	2	2
		Самостоятельная работа обучающихся Редактирование сеток.	2	3
	Тема 3.14. Редактор	**Содержание учебного материала**	**6**	

	материалов	Интерфейс окна Material Editor/ Настройка параметров редактора материалов. Окно диалога Material/Map Browser	1	1
		Практическое занятие		
		Создать сцену по заданному образцу.	3	2
		Самостоятельная работа обучающихся Настройка параметров редактора.	2	3
	Тема 3.15. Стандартные и усовершенствованные материалы	**Содержание учебного материала**	**6**	
		Общие сведения о материалах. Настройка параметров материалов. Архитектурный материал. Составные материалы. Материалы V-ray.	2	1
		Практическое занятие		
		Создать сцену по заданному образцу.	2	2
		Самостоятельная работа обучающихся Работа с параметрами материалов.	2	3
	Тема 3.16. Карты текстур	**Содержание учебного материала**	**6**	
		Свиток Maps редактора материалов. Свойства материалов, имитируемые картами текстур. Системы проекционных координат. Двумерные, трехмерные, составные карты текстур. Модификатор Unwrap UVW.	2	1
		Практическое занятие	2	2
		Создать сцену по заданному образцу.		
		Самостоятельная работа обучающихся Составные карты текстур.	2	3
	Тема 3.17. Индивидуальное задание	**Содержание учебного материала**	**6**	
		Создание объектов произвольной форы. Свободное рисование и кривые Безье. Навыки работы с контурами.	2	1
		Практическое занятие		
		Разработать проект	2	2
		Самостоятельная работа обучающихся Работы с контурами.	2	3
	Тема 3.18. Выполнение заданий с использованием инструментов графического редактора	**Содержание учебного материала**	**6**	
		Управление параметрами инструментов. Дополнение, вычитание и пересечение областей выделения. Инструменты свободного рисования.	2	1
		Практическое занятие		

		Разработать проект (портфолио работ)	2	2
		Самостоятельная работа обучающихся Инструменты свободного рисования.	2	3
	Тема 3.19. Итоговое задание	**Содержание учебного материала**	**8**	
		Контрольное задание - работа над проектом, целью которого является подведения итогов всего пройденного материала за весь семестр.	2	1
		Практическое занятие		
		Разработать самостоятельный проект (банер)	3	2
		Самостоятельная работа обучающихся Повторение пройденного материала.	3	3
		Итого	**206**	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация программы дисциплины требует наличия учебного кабинета информатики.

Оборудование учебного кабинета по информатики:

- рабочие места по количеству обучающихся;
- рабочее место преподавателя;
- программное обеспечение профессионального назначения;
- учебно-методический комплекс;
- методические рекомендации по организации самостоятельной работы студентов.

Технические средства обучения: мультимедийная установка, интерактивная доска.

3.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Основные источники

1. А.Л. Хейфец, А.Н. Логиновский, И.В. Буторина, В.Н. Васильева., под ред. А.Л. Хейфеца. Инженерная 3 D-компьютерная графика. В 2 т. Том 1: учебник и практикум для СПО – 3-е изд; перераб. и доп. – М.: изд. Юрайт, 2019. – 328 с. - (Серия: Профессиональное образование).
2. А.В. Боресков, Е.В. Шикин. Компьютерная графика: учебник и практикум для СПО. – М.: Издательство Юрайт, 2019. – 219 с. – (Серия: Профессиональное образование).
3. «Информатика и ИКТ». Учебник.10 кл. Базовый уровень/ Под ред. проф. Н.В. Макаровой //СПб.: Питер, 2015.
4. «Информатика и ИКТ». Учебник.11 кл. Базовый уровень/ Под ред. проф. Н.В. Макаровой //СПб.: Питер, 2015.
5. Угринович Н.Д. Информатика и ИКТ. Базовый уровень: учебник для 11 класса / Н.Д. Угринович. – М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014.

Дополнительные источники

1. В.А. Селезнев, С.А. Дмитроченко. Компьютерная графика: учебник и практикум для СПО. – 2-е изд; испр. и доп. – М.: Издательство Юрайт, 2019. – 218 с. – (Серия: Профессиональное образование).
2. А.Н. Лаврентьев. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для вузов. – 2-е изд. испр. и доп. – М.: Издательство Юрайт, 2019. – 208 с. – (Серия: Авторский учебник).
3. Т.В. Литвина. Дизайн новых медиа : учебник для вузов. - – 2-е изд. испр. и доп. – М.: Издательство Юрайт, 2019. – 181 с. – (Серия: Университеты России).

4. Преподавание курса «Информатика и ИКТ» в основной и старшей школе.8-11 классы: методическое пособие / Н.Д. Угринович – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015.
5. Adobe Photoshop CS2. Официальный учебный курс. М.:“Триумф”. 2015 г.
6. Балухта К.В. CorelDRAW. Учимся рисовать на компьютере. М.: “ЭКСМО”. 2015 г. 384 с.
7. Бондаренко М. Ю., Бондаренко С. В., 3ds Max 2015 за 26 уроков (+CD), 1-е издание, Издательский дом «Диалектика», 2015. — 304 стр.
8. Бэйн С., Уилкинсон Н. Эффективная работа: CorelDRAW 12. СПб.: “Питер”, 2015 г. 736 с.
9. Жвалевский А., Гурский Ю. CorelDRAW 12. СПб.: “Питер”, 2015 г. 320 с.
10. Келли Л. Мэрдок. Autodesk 3ds Max 2015. 3D Studio max. Библия пользователя, оригинал Autodesk 3ds Max 2015 Bible. 3D Studio max. Издательский дом «Диалектика», 2015.

Интернет-ресурсы

1. http://www.teachvideo.ru/ методическое пособие
2. http://www.swishsite.ru/ методическое пособие
3. http://www.3dmaster.ru/ учебное пособие
4. http://lurkmore.to/3DS_MAX учебное пособие
5. http://autodesk3dsmax.narod.ru/ методическое пособие

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий и лабораторных работ, тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов, исследований.

Результаты обучения (характеристика основных видов деятельности обучающихся)	**Формы и методы контроля и оценки результатов обучения**
В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь:	
использовать программное обеспечение в профессиональной деятельности;	Практическая работа, творческие задания, демонстрация практических умений
применять телекоммуникационные средства	Практическая работа, творческие задания, демонстрация практических умений
В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать:	
состав функций и возможности использования информационных и телекоммуникационных технологий в профессиональной деятельности.	Устный ответ Контрольная работа