

Приложение 2. Макет программы учебной дисциплины
Министерство культуры и духовного развития Республики Саха (Якутия)
Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
Якутский колледж культуры и искусств



УТВЕРЖДАЮ
Директор
З.Н. Никитин
2021 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ


ОП.05 Компьютерные технологии

2021 г.

Рабочая программа учебной дисциплины разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 51.02.01 «Народное художественное творчество» (по видам)

СОГЛАСОВАНО

Зам. директора по УР


 /Р.А. Габышев/
« 8 » сентября 2021 г.

ОДОБРЕНО

Методическим советом

Протокол от « 8 » сентября 2021 г. № 1

Председатель


 /О.Е. Сундупова/
« 8 » сентября 2021 г.

РАССМОТРЕНО

ПЦК ЭХТ

Протокол от « 8 » сентября 2021 г. № 1

Председатель

Харитонов С.В. /  /
« 8 » сентября 2021 г.

Составители:

Сивцева Туяра Павловна, преподаватель

Приложение 2. Макет программы учебной дисциплины
Министерство культуры и духовного развития Республики Саха (Якутия)
Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
Якутский колледж культуры и искусств

УТВЕРЖДАЮ
Директор
_____З.Н. Никитин
«_____» _____ 2021 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОП.05 Компьютерные технологии

2021 г.

Рабочая программа учебной дисциплины разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 51.02.01 «Народное художественное творчество» (по видам)

СОГЛАСОВАНО

Зам. директора по УР

_____/Р.А. Габышев/

«____»_____2021 г.

ОДОБРЕНО

Методическим советом

Протокол от «__»_____2021 г. №__

Председатель

_____/О.Е. Сундупова/

«____»_____2021 г.

РАССМОТРЕНО

ПЦК ЭХТ

Протокол от «__»_____2021 г. №__

Председатель

Харитонов С.В./_____/

«____»_____2021 г.

Составители:

Сивцева Туяра Павловна, преподаватель

СОДЕРЖАНИЕ

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

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОП.05 Компьютерные технологии

1.1. Область применения программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью основной программы среднего профессионального образования (программы подготовки специалистов среднего звена) в соответствии с ФГОС СПО _____.

Указать специальность (специальности) / профессию (профессии), укрупненную группу (группы) специальностей / профессий или направление (направления) подготовки в зависимости от широты использования программы учебной дисциплины.

1.2. Место дисциплины в структуре основной программы СПО (ПССЗ):

указать принадлежность дисциплины к учебному циклу

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

В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь:

- монтировать видео
- создавать афишу, плакат, объявление

В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать:

- особенности и правила видеомонтажа
- особенности и правила оформления афиши

ПК и ОК, которые актуализируются при изучении учебной дисциплины: ОП.05 Компьютерные технологии

1.4. Количество часов на освоение программы дисциплины:

максимальной учебной нагрузки обучающегося 34 часа, в том числе:

аудиторной учебной работы обучающегося (обязательных учебных занятий) 34 часа;

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	36
Аудиторная учебная работа (обязательные учебные занятия) (всего)	36
в том числе:	
контрольные работы (если предусмотрено)	2
Промежуточная аттестация в форме ДФК	

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины: Компьютерные технологии

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные и практические занятия, внеаудиторная (самостоятельная) учебная работа обучающихся, курсовая работа (проект) (если предусмотрены)	Объем часов	Уровень освоения
1	2	3	4
Раздел 1		16	
Тема 1.1. Введение в предмет	Содержание учебного материала	1	1
	1 Основы видеомонтажа.		
Тема 1.2. Программа Adobe Premiere Pro	Содержание учебного материала	1	1
	1 Интерфейс программы Adobe Premiere Pro		
Тема 1.3. Форматы видео	Содержание учебного материала	1	1
	1 Разновидности форматов видео		
	2 Частота кадров		
Тема 1.4. Виды монтажа	Содержание учебного материала	1	3
	1 Cross cutting, jump cut, double cutting, match cut		
	2 Крупности, правило восьмерки		
	Самостоятельная работа обучающихся		
1 Определить вид монтажа на примере	1		
Тема 1.5. Монтажные переходы	Содержание учебного материала	1	3
	1 Основные монтажные переходы (dissolve, slide, zoom)		
	Самостоятельная работа обучающихся		
1 Сделать монтаж с использованием монтажных переходов	1		
Тема 1.6. Работа с текстом	Содержание учебного материала	1	2
	1 Работа с текстом. Шрифт. Перемещение.		

Тема 1.7. Работа со звуком	Содержание учебного материала		1	2
	1	Работа со звуком. Gain. Звуковые переходы		
Тема 1.8. Изготовление видеоролика	Содержание учебного материала		1	3
	1	Идея и ее реализация		
	1	Самостоятельная работа обучающихся Разработать идею видеоролика		
Тема 1.9. Сценарный план	Содержание учебного материала		1	3
	1	Структура и основные блоки будущего видеоролика		
	1	Самостоятельная работа обучающихся Разработать сценарий видеоролика		
Тема 1.10. Режиссерский сценарий	Содержание учебного материала		1	3
	1	Структура и содержание режиссерского сценария.		
	1	Самостоятельная работа обучающихся Разработать режиссерский сценарий видеоролика		
ДФК	Содержание учебного материала		1	3
	1	тест		
Раздел 2			20	
Тема 2.1. Цветовые модели	Содержание учебного материала		1	1
	1	RGB. CMYK		
Тема 2.2. Форматы изображений	Содержание учебного материала		1	1
	1	JPEG. PNG.		
Тема 2.3. Графический редактор Adobe Photoshop	Содержание учебного материала		1	1
	1	Интерфейс программы Adobe Photoshop.		

Тема 2.4. Инструменты программы Adobe Photoshop	Содержание учебного материала		<i>1</i>		
	1	Особенности меню, рабочее поле, панель инструментов			1
Тема 2.5. Растровое изображение	Содержание учебного материала		<i>1</i>		
	1	Понятие пиксель. Растрирование изображения.			1
Тема 2.6. Рисование и раскрашивание	Содержание учебного материала		<i>3</i>		
	1	Выбор основного и фоновых цветов. Пипетка			2
	2	Использование инструментов рисования: карандаш, кисть, ластик, заливка, палец, штамп, градиент			
	3	Рисование кривых произвольной формы. Инструмент перо			
Тема 2.7. Масштаб	Содержание учебного материала		<i>1</i>		
	1	Инструменты изменения масштаба: рука, лупа и палитра. Способы изменения масштаба			2
Тема 2.8. Выделение и перемещение	Содержание учебного материала		<i>2</i>		
	1	Использование различных инструментов выделения: область, лассо, волшебная палочка			2
	2	Перемещение и изменение границы выделения. Преобразования над выделенной областью			
Тема 2.9. Слой и палитра	Содержание учебного материала		<i>1</i>		
	1	Понятие слоя. Операции над слоями. Настройка палитры цветов и образцов цвета			2
Тема 2.10. Текст	Содержание учебного материала		<i>1</i>		
	1	Работа с текстом. Оформление текста. Размещение текста			2
Тема 2.11. Фильтры	Содержание учебного материала		<i>1</i>		
	1	Группы фильтров (искажение, мазок кистью, пиксели, резкость, свободное преобразование, стиль, текстура и т.д.)			2

Тема 2.12. Сочетание цветов	Содержание учебного материала		1	1
	1	Цветовой круг Иттена для комбинирования цветов. Цветовые схемы гармоничного сочетания цветов		
Тема 2.13. Символизм в дизайне афиши, плаката, объявления	Содержание учебного материала		2	2
	1	Особенности создания афиши, плаката, объявления. Символизм как способ передачи сложных идей и замыслов		
Тема 2.14. Афиша. Композиционное построение афиши (плаката)	Содержание учебного материала		2	2
	1	Содержание афиши (плаката) с учетом темы. Основные правила и виды композиционного построения афиши (плаката).		
ДФК	Содержание учебного материала		1	3
	1	тест		
Всего:			36 (должно соответствовать указанному количеству часов в пункте 1.4 паспорта программы)	

Для характеристики уровня освоения учебного материала используются следующие обозначения:

1. – ознакомительный (узнавание ранее изученных объектов, свойств);
2. – репродуктивный (выполнение деятельности по образцу, инструкции или под руководством)
3. – продуктивный (планирование и самостоятельное выполнение деятельности, решение проблемных задач)

Примечание:

Внутри каждого раздела указываются соответствующие темы. По каждой теме описывается содержание учебного материала (в дидактических единицах), наименования необходимых лабораторных и практических занятий (отдельно по каждому виду), контрольных работ, а также тематика

*самостоятельной работы. Если предусмотрены курсовые работы (проекты) по дисциплине, описывается их тематика. Объем часов определяется по каждой позиции столбца 3 (отмечено звездочкой *). Уровень освоения проставляется напротив дидактических единиц в столбце 4 (отмечено двумя звездочками **).*

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Материально-техническое обеспечение

Реализация программы дисциплины требует наличия учебного кабинета № 220;

Оборудование учебного кабинета: доска для проектора

Технические средства обучения: ноутбук, проектор

3.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень учебных изданий, интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Основные источники:

- 1) Самоучитель Adobe Premiere Pro, БХВ-Петербург, 2005
- 2) Photoshop для начинающих, Рипол Классик, 2018

Дополнительные источники:

- 1) Видеоарт. Монтаж зрителя, Т8, 2020
- 2) Кадр за кадром, "Манн, Иванов и Фербер", 2020

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

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

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Основные показатели оценки результата
<p>В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none">- монтировать видео- создавать афишу, плакат, объявление <p>В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать:</p> <ul style="list-style-type: none">- особенности и правила видеомонтажа- особенности и правила оформления афиши	<p>- <i>ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАДАНИЙ ВО ВРЕМЯ ЗАНЯТИЯ</i></p> <p>- <i>ВЫПОЛНЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНЫХ РАБОТ</i></p> <p>- <i>ИТОГОВЫЙ ТЕСТ</i></p>