

Министерство образования и науки Республики Адыгея  
Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение  
Республики Адыгея  
«Адыгейский педагогический колледж им. Х. Андрухаева»



УТВЕРЖДАЮ  
заместитель директора по УР  
Л. П. Терчукова  
22 октября 2018 г.

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

## КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА

по специальности  
54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Рабочая программа учебной дисциплины «Компьютерная графика» разработана на основе ФГОС по специальности 54.02.01. Дизайн (по отраслям) в культуре и искусстве.

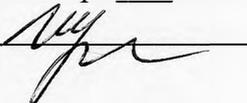
Организация-разработчик: ГБПОУ РА «Адыгейский педагогический колледж им. Х. Андрухаева»

Составитель: Панченко А.В., преподаватель ГБПОУ РА «Адыгейский педагогический колледж им. Х. Андрухаева»

Рецензент: \_\_\_\_\_

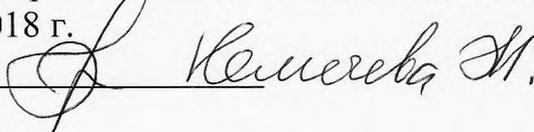
Рассмотрено и одобрено на заседании ПЦК эстетического цикла

Протокол № 1 от «4»    сентября    2018 г.

Председатель ПЦК \_\_\_\_\_ 

Рекомендовано к утверждению организационно-методической комиссией

Протокол № 1 от 16 октября 2018 г.

Председатель ОМК \_\_\_\_\_ 

# 1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

П.00 Профессиональный цикл

ПМ.00 Профессиональные модули

ПМ. 01 Творческая художественно-проектная деятельность

МДК.01.04 Компьютерная графика

## 1.1. Область применения программы.

Программа учебной дисциплины МДК.01.04 «Компьютерная графика» дисциплин является частью программы подготовки специалистов среднего звена подготовки в соответствии с ФГОС по специальности СПО 54.02.01. Дизайн (по отраслям) в культуре и искусстве.

Программа учебной дисциплины МДК.01.04 «Компьютерная графика» может быть использована в дополнительном профессиональном образовании, в программах повышения квалификации и переподготовки работников.

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

Программа учебной дисциплины МДК.01.04 «Компьютерная графика» относится к П.00 профессиональному циклу программы подготовки специалистов среднего звена.

## 1.3. Требования к результатам освоения дисциплины:

В результате освоения дисциплины обучающийся должен **уметь:**

- уверенно пользоваться основными программными пакетами растровой и векторной графики;
- оптимально выбирать необходимые для создания конкретного дизайн-объекта инструментальные средства и программные среды;
- работать с источниками информации;
- разрабатывать и подготавливать к печати рекламную и полиграфическую продукцию.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен **знать:**

- принципы формирования цифрового изображения;
- правила обработки и подготовки изображений для публикации в электронных и бумажных изданиях;
- основы композиции, правила построения графических изображений и верстки изданий;
- технические и программные средства компьютерной графики.

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

Максимальной учебной нагрузки обучающегося 241 часов, в том числе:  
обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося 171 часов;  
самостоятельной работы обучающегося 70 часов.

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

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

Вид учебной работы	Объем часов
	Очная
Максимальная учебная нагрузка (всего)	241
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего), в том числе	171
лекции	-
практические занятия	171
лабораторные работы	-
курсовая работа (если предусмотрена), семестр	-
Самостоятельная работа обучающегося (всего)	70
Итоговая аттестация в форме (зачета, экзамена), семестр	5,7

**2.2. Тематический план по дисциплине МДК.01.04 «Компьютерная графика» по специальности 54.02.01. Дизайн (по отраслям) в культуре и искусстве очная форма обучения, заочная форма обучения**

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, практические занятия и лабораторные работы, самостоятельная работа обучающихся	Объем часов	
1	2	3	
	<b>II семестр (36/2)</b>		
<b>Раздел 1.</b>	<b>Основы компьютерной графики</b>		
<b>Тема 1.1. Основные понятия и определения. Основные функции графических редакторов</b>	<b>Практическая работа</b>		
	<b>1.</b>	Введение. Терминология и основные понятия. Роль и значение компьютерной графики в информационной культуре современного общества и профессиональной деятельности	2
	<b>2.</b>	Принципы построения графических изображений на ПК. Виды компьютерной графики	2
	<b>3.</b>	Технические средства создания и обработки графических изображений. Виды графической продукции	2

	<b>Самостоятельная работа</b>		
	1.	История и перспективы развития компьютерной графики (доклад). Применение графических программ в профессии специалиста (сообщение)	4
<b>Тема 1.2.</b> <b>Теория цвета.</b> <b>Способы описания цвета.</b> <b>Цветовые модели</b>	<b>Практическая работа</b>		
	1.	Понятие цветовых моделей. Аддитивная и субтрактивная системы представления цветов	2
	2.	Основные характеристики и параметры цветовых моделей RGB, CMYK, HSB, HLB, Lab, Grayscale. Области их применения	2
	3.	Построение цветовых моделей RGB, CMYK. Взаимное дополнение цветов основных моделей	2
	<b>Самостоятельная работа</b>		
	1.	Цветовые модели. Плашечные цвета (сообщение). Технические средства создания и обработки графических изображений (доклад)	4
	2.	Работа с графическим планшетом (сообщение). Правила сканирования и коррекции графических изображений (доклад)	4
<b>Раздел 2.</b>	<b>Растровый графический редактор Adobe Photoshop</b>		
<b>Тема 2.1.</b> <b>Редактор растровой графики Adobe Photoshop.</b> <b>Интерфейс.</b> <b>Основные приемы работы</b>	<b>Практическая работа</b>		
	1.	Интерфейс программы Adobe Photoshop, настройка интерфейса. Открытие файлов. Типы открываемых файлов. Способы и форматы сохранения документов. Приемы просмотра и масштабирования изображения. Способы и режимы выделения объектов	2
	2.	Просмотр каналов в изображении. Интерпретация цветовых моделей. Дополнительные каналы. Применение масок. Редактирование изображения в режиме быстрой маски. Слои в документе, видимость слоя. Слой Background.	2
	<b>Самостоятельная работа</b>		
	1.	Основные палитры Adobe Photoshop (сообщение). Основные форматы растровых файлов и их применение	4
<b>Тема 2.2.</b> <b>Работа со слоями в документе.</b> <b>Инструменты коррекции изображения.</b> <b>Цветовая и тоновая коррекция</b>	<b>Практическая работа</b>		
	1.	Создание многослойного изображения. Применение команд Free Transform, Scale, Rotate, Skew, Distort, Perspective, Warp, Flip. Изменение порядка расположения слоев	2
	2.	Создание рамки на изображении. Инструменты заливки выделенных областей. Градиент. Эффект старинной рамки	2
	3.	Создание многослойных изображений с применением эффектов к слоям, подбором режимов наложения слоев, использованием слоя-маски. Создание макетной группы	2
	4.	Приемы ретуширования изображений. Инструменты коррекции. Фильтры ретуши. Коррекция тонового диапазона. Variations. Настройка яркости и контрастности, света и теней	2
	5.	Восстановление старых и поврежденных фотографий. Применение корректирующих инструментов. Клонировующий и узорный штамп. Восстановление фрагментов	2
	6.	Применение и настройки кистей. Создание кистей. Докер	2

	Кисти. Добавление векторных объектов		
	<b>Самостоятельная работа</b>		
	1. Приемы работы с изображениями и фотографиями (сообщение). Игровой и реалистичный фотомонтаж (презентация)	4	
	2. Режимы наложения слоев (реферат). Применение фильтров в Adobe Photoshop (реферат)	4	
<b>Тема 2.3.</b> Создание и редактирование текста. Способы создания и основные приемы работы с текстом	<b>Практическая работа</b>		
	1. Создание и редактирование текстовой маски. Применение эффектов искажения. Заливка текстовой области	2	
	2. Создание и редактирование текстового слоя. Эффекты, применяемые к текстовому слою. Мягкая фаска. Внутренняя фаска. Горящий текст. Перспектива	2	
	3. Создание с помощью инструмента «Кисть» композицию «Космос»	2	
	4. Создание плаката на заданную тему	2	
	<b>III семестр (16/1)</b>		
	5. Создание в PhotoShop цветокоррекцию изображения в винтажном стиле с помощью инструмента «Карта градиента», оформить результат с помощью текстур и стилизованных кистей.	2	
	6. Создание стилизованного фотоэффекта на основе фильтра «Мозайка».	2	
	7. Создание плаката на заданную тему	2	
	8. Создание абстрактного портрета.	4	
	9. Создание сложной композиции с использованием множества изображений	6	
	<b>Самостоятельная работа</b>		
	1. Создание баннеров (презентация). Эффекты, применяемые к тексту. Капающий текст. Тиснение по металлу. Оптический эффект. Стекло. Мощенье плиткой (индивид. проект)	4	
	2. Эффекты, применяемые к тексту. Мел. Древесный уголь. Ледяной текст (презентация). Создание рекламных материалов по профилю специальности (индивид. проект)	4	
<b>IV семестр (38/2)</b>			
<b>Раздел 3.</b> <b>Тема 3.1.</b> Основные понятия и способы формирования изображений векторной и растровой графики. Фрактальная	<b>Разновидности компьютерной графики</b>		
	<b>Практическая работа</b>		
	1. Векторная графика. Основные понятия и принципы формирования изображения	2	
	2. Векторные графические редакторы. Векторный редактор Corel Draw. Достоинства и недостатки векторной графики	2	
	3. Работа с векторными шаблонами. Библиотеки векторных изображений. Анатомия объектов	2	
	4. Растровая графика. Понятие растра, взаимосвязь с техническими характеристиками монитора. Основные понятия и принципы формирования растрового изображения	2	

графика.  
Трехмерная  
компьютерная  
графика и  
анимация

#### Раздел 4.

##### Тема 4.1.

Редактор  
векторной  
графики Corel  
DRAW.  
Основные  
приемы работы.  
Графические  
примитивы.  
Команды  
формовки  
объектов.  
Контурные.  
Заливки

##### Тема 4.2.

Графические  
примитивы.  
Команды  
формовки  
объектов.  
Контурные.  
Специальные  
заливки  
объектов

##### Тема 4.3.

5.	Форматы графических файлов и их основные характеристики	2
6.	Фрактальная графика. Основные понятия и принципы формирования изображения	2
7.	Трехмерная графика. Основные понятия и принципы формирования изображения. Универсальный графический редактор КОМПАС-3D	2
<b>Самостоятельная работа</b>		
1.	Трехмерная графика. Анимация и визуализация трехмерных объектов (доклад). Программные средства обработки трехмерной графики (реферат)	4
<b>Векторный графический редактор Corel Draw</b>		
<b>Практическая работа</b>		
1.	Векторный редактор Corel Draw . Интерфейс, настройка интерфейса. Выбор экранной Палитры цвета. Property Bar. Поиск в документе	2
2.	Стартовое окно векторного редактора Corel Draw. Электронный учебник Corel TUTOR. Работа с шаблонами	2
3.	Освоение основных приемов работы. Выбор цвета заливки и контура. Масштабирование. Настройка форматов документа для вывода на печать. Монтажное поле	2
<b>Самостоятельная работа</b>		
1.	Форматы хранения графической информации (доклад). Построение цветовых моделей RGB, CMYK (сообщ.)	4
<b>Практическая работа</b>		
1.	Создание изображений с использованием графических примитивов. Копирование, выравнивание, распределение	2
2.	Графические примитивы: полигон, спираль, диаграммная сетка, звезда, сложная звезда, основные фигуры и др. Порядок расположения объектов. Однородная заливка	2
3.	Команды формовки объектов: комбинирование (Combine), объединение (Weld), исключение (Trim), пересечение (Intersect), упрощение и др.	2
4.	Контурные объекта. Параметры контуров и управление ими. Диалог Перо контура. Взаимное расположение заливки и контура	2
5.	Специальные заливки объектов: градиент, заливка узором. Создание заливки двухцветным узором. Полноцветный узор, растровый узор. Заливка текстурой	2
6.	Заливка Post Script. Интерактивная настройка. Заливка сеткой. Создание эффекта трехмерных объектов	2
<b>Самостоятельная работа</b>		
1.	Создание графической композиции с использованием специальных заливок (индивидуальный проект)	8
2.	Точечные и векторные изображения. Объектно-ориентированный подход (сообщение). Построение различных блок-схем и размерностей объектов (презентация)	4
<b>Практическая работа</b>		

Создание объектов произвольной формы.  
Художественные средства.  
Эффекты

1.	Создание объектов произвольной формы. Инструмент FreeHand. Инструмент Bezier. Редактирование объектов. Инструмент Форма, редактирование узлов и сегментов объекта	2
2.	Инструменты Ластик, Нож, Обрезка. Создание графической композиции Море	2
3.	Художественные средства Artistic Media: заготовка, кисть, распылитель, каллиграфическое перо, перо с нажимом. Создание и редактирование объектов. Создание ландшафта	2

### V семестр (32/2)

4.	Эффекты: прозрачность, интерактивная тень, интерактивная оболочка, интерактивный контур, интерактивное искажение	2
5.	Эффекты: экструзия, интерактивное перетекание. Эффект перспективы. Эффект Линзы	2

### Самостоятельная работа

1.	Вращение тел экструзии (сообщение). Создание 3D-объектов (презентация)	4
2.	Создание графической композиции: интерьер (индивидуальный проект)	5

#### Тема 4.4.

Работа с текстом.  
Создание простого и фигурного текста.  
Добавление символов.  
Эффекты, применяемые к тексту

### Практическая работа

1.	Paragraph Text. Создание и редактирование простого текста. Табуляция. Эффекты. Размещение в связанных блоках. Докер вставки символов	2
2.	Artistic Text. Редактирование фигурного текста. Эффекты, применяемые к фигурному тексту	2
3.	Размещение текста в графических объектах произвольной формы: возможности расположения, эффекты. Создание печатей, медалей, логотипов	2

### Самостоятельная работа

1.	Создание логотипа по профилю специальности (презентация). Создание рекламного буклета по профилю специальности (индивид. проект)	8
2.	Создание графической композиции на заданную тему (индивид. проект)	5

#### Тема 4.5.

Работа с растровыми изображениями.  
Экспорт векторных изображений

### Практическая работа

1.	Работа с растровыми изображениями. Эффект Power Clip. Трехмерные эффекты	2
2.	Изменение параметров страницы и единиц измерения. Построение блок-схем и размерностей объектов. Элементы чертежей и схем. Размерные линии. Выносные и соединительные линии	2
3.	С помощью инструмента Перетекание в CorelDraw выполнить построение композиционной структуры на тему: «Космос» или «Лунный сад»	2
4.	С помощью инструмента Каллиграфия в CorelDraw выполнить каллиграфическую композицию на тему: «Праздник».	2
5.	Создание плаката на заданную тему	2
6.	С помощью инструментов Размерные линии в CorelDraw	2

**Раздел 5.**  
**Тема 5.1.**  
**Редактор**  
**векторной**  
**графики Corel**  
**DRAW.**  
**Основные**  
**приемы работы.**

	выполнить построение чертежа	
7.	С помощью инструмента Художественное оформление в CorelDraw выполнить построение композиционной структуры на тему: «Танец» или «Театр»	2
8.	С помощью инструмента Текст и его возможностей в CorelDraw выполнить вариант оформления поздравительной открытки	2
9.	Создание календаря	4
10.	Создание плаката на заданную тему	2
<b>Самостоятельная работа</b>		
1.	Создание графического проекта по профилю специальности	8
<b>VI семестр (17/1)</b>		
<b>графический редактор Adobe InDesign</b>		
<b>Практическая работа</b>		
1.	Отличительные особенности InDesign, базовые настройки и настройки интерфейса.	3
2.	Работа с документами в Adobe InDesign Создание, сохранение и открытие документов, масштабирование, навигация по страницам, многооконный режим.	2
3.	Работа с текстом в Adobe InDesign. Импорт текста, форматы текстовых файлов, особенности импорта текста из разных форматов.	2
4.	Работа с объектами в Adobe InDesign	2
5.	Векторная графика в Adobe InDesign	2
6.	Работа со стилями в Adobe InDesign	2
7.	Создание больших публикаций в Adobe InDesign	2
8.	Печать и экспорт	2
<b>Самостоятельная работа</b>		
1.	Основные параметры работы Adobe InDesign (сообщение).	4
<b>VII семестр (32/2)</b>		
<b>Практическая работа</b>		
1.	Обзор издательских систем (пакетов верстки)	2
2.	Основные правила верстки.	2
3.	Шрифты: типы шрифтовых файлов, управление шрифтами с помощью Adobe Type Manager.	2
4.	Основные правила набора, «чистка» текста до и/или после верстки	2
5.	Типографика: оптимальные значения полей, полосы набора, кегля и интерлиньяжа основного текста.	2
6.	Настройки переносов. Расстановка переносов для русского языка	2
7.	Обтекание текстом элементов публикации	2

**Тема 5.2.**  
**Верстка в**  
**InDesign**

	8.	Модификация текстовых и графических блоков	2
	9.	Макет издания, модульные сетки.	2
	10.	Связывание текстовых блоков.	2
	11.	Использование прозрачности и режимов наложения.	2
	12.	Особенности макета газетной полосы	2
	13.	Специальные элементы полосы: врезки, маркеры рубрик, информационные блоки	2
	14.	Таблицы: импорт из других приложений, создание в InDesign	2
	15.	Создание цветоделенных/компонитных PostScript-файлов	2
	16.	Сложные случаи обтравки и обтекания: импорт и создание обтравочных контуров. Способы обтравки	2
<b>ИТОГО</b>		<b>Всего- 171, практич. – 171, сам. - 70</b>	

### **Вопросы к экзамену, зачету:**

1. Области применения компьютерной графики.
2. Интерфейс программы фотошоп.
3. Способы выделения части изображения.
4. Виды трансформации выделенных объектов.
5. Работа с цветом. Цветовые модели.
6. Работа с инструментами. Функциональные особенности каждого инструмента.
7. Инструменты рисования. Настройка кисти, создание новой кисти.
8. Группа инструментов , особенности применения.
9. Группа инструментов шаблоны. Создание нового шаблона.
10. Инструменты точного рисования: линейки, сетки, направляющие.
11. Виды текста: простой и фигурный текст. Фигурный текст. Создание, редактирование, форматирование.
12. Размещение текста. Редактирование геометрической формы текста.
13. Работа со слоями изображения. Типы слоев, группировка, связывание.

## **3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ**

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

Для реализации программы дисциплины имеется в наличии:  
 учебный кабинет 27;  
 лаборатория \_\_\_\_\_.

#### **Оборудование учебного кабинета:**

- доска, ученические столы, стол для преподавателя

- демонстративный стеллаж, шкафы для хранения учебников, дидактических материалов, пособий и т.д.
- литература для учителя и обучающихся (учебники, справочники, методическая литература)

**Технические средства обучения:**

- компьютер с выходом в Интернет;
- мультимедийный проектор.

**Программное обеспечение:**

- Adobe InDesign CCS6,
- Corel Draw X4/X6.
- Adobe Photoshop CS6

**3.2. Информационное обеспечение обучения** *(год издания не старше 5 лет)*

Основная литература:

1. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум/ Л.А.Залогова. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005. - 245 с.: ил.
2. Компьютерная графика: методические указания, задания для лабораторных работ/Сост.: Т.П.Пилюгина, В.В.Шишкин. - Ульяновск: УлГТУ, 2004. - 38 с.: ил.
3. Крючкова К.К. Композиция в дизайне. Комсомольск-на-Амуре, Жук, 2009г, 426с., ил.
4. Методические указания к практическим работам по дисциплине "Компьютерная графика"/Т.В.Поздова. - Тула: ТГУ, 2007. – 68 с.: ил.
5. Ерохин С. В. Эстетика цифрового изобразительного искусства - СПб: Алетейя , 2010. ЭБС
6. Publish: дизайн, верстка, печать. 2012, № 3, №4, №5, №6, №7, №8, №9, №10, №11, №12 - М.: Открытые Системы , 2012. ЭБС

Дополнительная литература:

1. Устин, Б.В. Композиция в дизайне. Методические основы композиционно-художественного формообразования в дизайнерском творчестве: учебное пособие/ Б.В.Устин. – 2-е изд., уточненное и доп. – М.: АСТ: Астрель, 2008. – 239, [1] с.: ил.
- Дополнительная литература: Publish: дизайн, верстка, печать. 2012, № 3, №4, №5, №6, №7, №8, №9, №10, №11, №12 - М.: Открытые Системы , 2012. ЭБС

Интернет-ресурсы:

1. [www.allday.ru](http://www.allday.ru) – уроки компьютерной графики, клипарты, литература по графическому дизайну.
2. [www.demiart.ru](http://www.demiart.ru) – Уроки компьютерной графики.
3. <http://www.artprojekt.ru> Энциклопедия искусства
4. <http://www.grudev.ru/photo/atic.htm> Adobe PhotoShop Статьи, советы, фото-галерея

5. <http://creativshik.com> литература по графическому дизайну, обучающие курсы по дизайну и компьютерной графике

#### 4. ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ ПОДГОТОВКИ СПЕЦИАЛИСТОВ СРЕДНЕГО ЗВЕНА

Оценка качества подготовки обучающихся и выпускников осуществляется в двух основных направлениях:

оценка уровня освоения дисциплин;

оценка компетенций обучающихся.

4.1. Оценка уровня освоения дисциплин осуществляется преподавателем в процессе проведения практических и семинарских занятий, лабораторных работ, тестирования, выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов, исследований, компетентностно-ориентированных заданий, типовых задач (заданий), нестандартных задач (заданий), подготовки презентаций, подготовки рефератов, фронтальных устных опросов, наборов проблемных ситуаций, сценарии деловых игр и т.п. по каждому разделу дисциплины.

4.2. Оценка компетенций обучающихся:

Результаты (освоенные компетенции)	Основные показатели оценки результата	Формы и методы контроля и оценки
ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.	Даёт определения основным понятиям композиции; распознает гармоничное строение композиции; оценивает ком-позицию в известных работах классического и современного искусства.	Наблюдение за деятельностью обучающегося в процессе освоения образовательной программы
ОК 2. Организовывать собственную деятельность, определять методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.	Выбор и применение методов и способов решения творческих задач. Оценка эффективности и качества выполнения.	Наблюдение, анализ выполнения практических заданий.
ОК 3. Решать проблемы, оценивать риски и принимать решения в нестандартных ситуациях.	Выбор и применение методов и способов решения творческих задач.	Наблюдение.
ОК 4. Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.	Эффективный поиск необходимой информации при подготовке к самостоятельной работе. Использование различных источников, включая электронные.	Наблюдение и оценка при выполнении обучающимися самостоятельных работ.
ОК 5. Использовать информационно-	Пользование различными источниками информации, использование различных	Наблюдение

коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности.	технологий.	
ОК 6. Работать в коллективе, обеспечивать его сплочение, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.	Взаимодействие с обучающимися, преподавателями в ходе обучения.	Наблюдение
ОК 7. Ставить цели, мотивировать деятельность подчиненных, организовывать и контролировать их работу с принятием на себя ответственности за результат выполнения заданий.	Самоанализ и коррекция результатов собственной работы.	Наблюдение
ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.	Организация самостоятельных занятий.	Наблюдение и оценка при выполнении обучающимися самостоятельных работ.
ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.	Анализ инноваций в области художественных технологий.	Наблюдение, оценка практических работ.
ПК 1.2. Применять знания о закономерностях построения художественной формы и особенностях ее восприятия.	Применение знаний и практических умений в эскизах и макетировании.	Оценка результатов выполнения практических работ.
ПК 1.3. Проводить работу по целевому сбору, анализу исходных данных, подготовительного материала, выполнять необходимые предпроектные исследования.	Применение знаний и практических умений в эскизах и предпроектных исследованиях.	Оценка результатов выполнения самостоятельных и практических работ.
ПК 1.5. Выполнять эскизы с использованием различных графических средств и приемов.	Применение знаний и практических умений в дизайн проектировании.	Оценка результатов выполнения практических работ.
ПК 1.7. Использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла.	Применение знаний и практических умений в клазурах.	Оценка результатов выполнения самостоятельных работ.
ПК 1.8. Находить художественные специфические средства, новые образно-пластические решения для	Применение знаний и практических умений в эскизах.	Оценка результатов выполнения практических работ.

каждой творческой задачи.		
ПК 1.9. Осуществлять процесс дизайн – проектирования.	Применение знаний и практических умений в дизайн проектировании.	Оценка результатов выполнения практических работ.
ПК 1.10. Разрабатывать техническое задание на дизайнерскую продукцию.	Применение знаний и практических умений в дизайн проектировании.	Оценка результатов выполнения практических работ.

Оценка индивидуальных образовательных достижений по результатам текущего контроля и промежуточной аттестации производится в соответствии с универсальной шкалой (таблица)

Процент результативности (правильных ответов)	Качественная оценка индивидуальных образовательных достижений	
	Балл (отметка)	Вербальный аналог
90-100	5	отлично
80-89	4	хорошо
70-79	3	удовлетворительно
Менее 70	2	неудовлетворительно