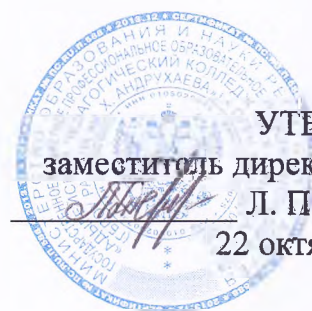


Министерство образования и науки Республики Адыгея
Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
Республики Адыгея
«Адыгейский педагогический колледж им. Х. Андрухаева»



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.

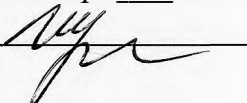
Организация-разработчик: ГБПОУ РА «Адыгейский педагогический колледж им. Х. Андрухаева»

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

Рецензент: _____

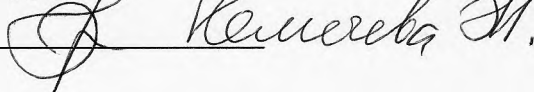
Рассмотрено и одобрено на заседании ПЦК эстетического цикла

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	
	II семестр (36/2)		
Раздел 1.	Основы компьютерной графики		
Тема 1.1. Основные понятия и определения. Основные функции графических редакторов	Практическая работа		
	1.	Введение. Терминология и основные понятия. Роль и значение компьютерной графики в информационной культуре современного общества и профессиональной деятельности	2
	2.	Принципы построения графических изображений на ПК. Виды компьютерной графики	2
	3.	Технические средства создания и обработки графических изображений. Виды графической продукции	2

	Самостоятельная работа		
	1.	История и перспективы развития компьютерной графики (доклад). Применение графических программ в профессии специалиста (сообщение)	4
Тема 1.2. Теория цвета. Способы описания цвета. Цветовые модели	Практическая работа		
	1.	Понятие цветowych моделей. Аддитивная и субтрактивная системы представления цветов	2
	2.	Основные характеристики и параметры цветowych моделей RGB, CMYK, HSB, HLB, Lab, Grayscale. Области их применения	2
	3.	Построение цветowych моделей RGB, CMYK. Взаимное дополнение цветов основных моделей	2
	Самостоятельная работа		
	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
Раздел 2.	Растровый графический редактор Adobe Photoshop		
Тема 2.1. Редактор растровой графики Adobe Photoshop. Интерфейс. Основные приемы работы	Практическая работа		
	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 цветowych моделей. Дополнительные каналы. Применение масок. Редактирование изображения в режиме быстрой маски. Слои в документе, видимость слоя. Слой Background.	2
	Самостоятельная работа		
	1.	Основные палитры Adobe Photoshop (сообщение). Основные форматы растровых файлов и их применение	4
Тема 2.2. Работа со слоями в документе. Инструменты коррекции изображения. Цветовая и тоновая коррекция	Практическая работа		
	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. Клонировущий и узорный штамп. Восстановление фрагментов	2
	6.	Применение и настройки кистей. Создание кистей. Докер	2

	Кисти. Добавление векторных объектов		
	Самостоятельная работа		
	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	
Тема 2.3. Создание и редактирование текста. Способы создания и основные приемы работы с текстом	Практическая работа		
	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	
	III семестр (16/1)		
	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		
	Самостоятельная работа		
	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	
	IV семестр (38/2)		
Раздел 3. Тема 3.1. Основные понятия и способы формирования изображений векторной и растровой графики. Фрактальная	Разновидности компьютерной графики		
	Практическая работа		
	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.
Трёхмерная
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.	Трёхмерная графика. Основные понятия и принципы формирования изображения. Универсальный графический редактор КОМПАС-3D	2
Самостоятельная работа		
1.	Трёхмерная графика. Анимация и визуализация трёхмерных объектов (доклад). Программные средства обработки трёхмерной графики (реферат)	4
Векторный графический редактор Corel Draw		
Практическая работа		
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
Самостоятельная работа		
1.	Форматы хранения графической информации (доклад). Построение цветовых моделей RGB, CMYK (сообщ.)	4
Практическая работа		
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 трёхмерных объектов	2
Самостоятельная работа		
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
Практическая работа		

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

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

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

Тема 4.4.
Работа с текстом.
Создание простого и фигурного текста.
Добавление символов.
Эффекты, применяемые к тексту

Тема 4.5.
Работа с растровыми изображениями.
Экспорт векторных изображений

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
Самостоятельная работа		
1.	Создание графического проекта по профилю специальности	8
VI семестр (17/1)		
графический редактор Adobe InDesign		
Практическая работа		
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
Самостоятельная работа		
1.	Основные параметры работы Adobe InDesign (сообщение).	4
VII семестр (32/2)		
Практическая работа		
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
ИТОГО		Всего- 171, практич. – 171, сам. - 70	

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 – уроки компьютерной графики, клипарты, литература по графическому дизайну.
2. 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