

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Усынин Максим Валерьевич

Должность: Ректор

Дата подписания: 02/04/2025 08:55:06

Уникальный программный ключ:

f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

**Частное образовательное учреждение высшего образования
«Международный Институт Дизайна и Сервиса»
(ЧОУВО МИДиС)**

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА
ОПЦ.15 ЦИФРОВОЙ МОНТАЖ**

Специальность: 54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Направленность (профиль): Веб-дизайн и мобильная разработка

Квалификация выпускника: Дизайнер

Уровень базового образования обучающегося: Основное общее образование

Форма обучения: Очная

Год набора: 2025

Челябинск 2025

Рабочая программа учебного предмета ОПЦ.15 Цифровой монтаж разработана на основе требований федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям), утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации № 308 от 05.05.2022.

Автор-составитель: Одношовина Ю.В.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры дизайна, рисунка и живописи.

Протокол № 9 от 28.04.2025 г.

Заведующий кафедрой дизайна, рисунка и живописи

Ю.В. Одношовина

Содержание

1. Паспорт рабочей программы учебного предмета ОПЦ. 15 Цифровой монтаж.....	3
2. Структура и содержание учебного предмета	6
3. Условия реализации учебного предмета	9
4. Контроль и оценка результатов освоения учебного предмета	11

1. Паспорт рабочей программы учебного предмета

ОПЦ. 15 Цифровой монтаж

1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа учебного предмета является частью основной профессиональной образовательной программы среднего профессионального образования (программы подготовки специалиста среднего звена) в соответствии с ФГОС СПО по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

1.2. Место учебного предмета в структуре основной профессиональной образовательной программы (программы подготовки специалистов среднего звена)

Общепрофессиональный цикл.

1.3. Требования к результатам освоения предмета:

В результате освоения предмета ОПЦ.15 Цифровой монтаж обучающийся должен:
иметь практический опыт:

- владения техниками цифрового монтажа графики и изображений для веб-дизайна, включая композицию, цветокоррекцию и оптимизацию материалов;
- владения инструментами обработки и композитинга изображений (ретушь, коррекция, применение эффектов и фильтров);
- владения методами создания анимации для веб-интерфейсов с использованием специализированных программ и инструментов;
- владения навыками организации файловой структуры проекта, подготовки и оптимизации финальных графических материалов для веб-приложений и мобильных устройств

уметь:

- работать с графическими редакторами для создания и обработки графических материалов для веб-интерфейсов;
- создавать композиции из нескольких изображений с применением слоев, масок и фильтров для веб-приложений;
- создавать анимационные эффекты для веб-интерфейсов с учетом производительности и плавности анимации;
- разрабатывать интерактивные элементы с различными состояниями и экспортировать материалы для передачи разработчику.

знать:

- форматы графических файлов для веб (PNG, JPEG, SVG, WebP) и их особенности применения в веб-дизайне и мобильной разработке;
- принципы оптимизации изображений для веб-приложений и мобильных устройств, методы работы с растровой и векторной графикой;
- методы и техники цифрового монтажа, композитинга и обработки изображений (ретушь, работа со слоями, применение масок и фильтров);
- типы анимации в веб-дизайне, принципы создания плавных переходов и эффектов, основы работы с временной шкалой и оптимизации производительности анимации).

Перечень формируемых компетенций

Общие компетенции (ОК):

ОК 1. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам.

ОК 2. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.

ОК 5. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста.

Профессиональные компетенции (ПК):

ПК 1.2. Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов

ПК 1.3. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ

Личностные результаты реализации программы воспитания

Личностные результаты реализации программы воспитания (дескрипторы)	Код личностных результатов реализации программы воспитания
Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные отраслевыми требованиями к деловым качествам личности	
Выбирающий оптимальные способы решения профессиональных задач на основе уважения к заказчику, понимания его потребностей	ЛР 13
Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные субъектом Российской Федерации	
Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках. (в ред. Приказа Минпросвещения России от 17.12.2020 N 747)	ЛР 16
Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения (в ред. Приказа Минпросвещения России от 17.12.2020 N 747)	ЛР 17
Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере. (в ред. Приказа Минпросвещения России от 17.12.2020 N 747)	ЛР 18
Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные ключевыми работодателями	
Необходимость самообразования и стремящийся к профессиональному развитию по выбранной специальности.	ЛР 19
Открытость к текущим и перспективным изменениям в мире труда и профессий.	ЛР 21
Активно применять полученные знания на практике.	ЛР 22
Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные субъектами образовательного процесса	
Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.	ЛР 23
Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.	ЛР 24
Проявлять доброжелательность к окружающим, деликатность, чувство такта и готовность оказать услугу каждому кто в ней нуждается.	ЛР 25

1.4. Количество часов на освоение программы дисциплины:

максимальная учебная нагрузка обучающегося 16 часов, в том числе:
 - обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося 16 часов.

2. Структура и содержание учебного предмета

2.1. Объем учебного предмета и виды учебной работы

Вид учебных занятий	Объем часов	Разделение по семестрам
		8
Максимальная учебная нагрузка (всего)	16	16
Самостоятельная работа	-	-
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	16	16
в том числе:		
лекционные занятия	6	6
практические занятия	10	10
Промежуточная аттестация в форме	Зачет с оценкой	Зачет с оценкой

2.2. Тематический план и содержание учебного предмета ОПЦ.15 Цифровой монтаж

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, практические работы	Объем часов	Осваиваемые элементы компетенций
Тема 1. Основы цифрового монтажа графики для веб-дизайна	Содержание учебного материала Базовые понятия и принципы цифрового монтажа графики в контексте веб-дизайна. Форматы графических файлов (PNG, JPEG, SVG, WebP), их особенности и применение. Принципы оптимизации изображений для веб, работа с растровой и векторной графикой, основы композиции и цветокоррекции для веб-интерфейсов.	1	ОК 1, 2, 5 ПК 1.2, ПК 1.3, ЛР 13, 16-19, 21-25
	Практические занятия обучающихся: Практическое освоение работы с графическими редакторами для веб-дизайна. Работа с различными форматами графических файлов, оптимизация изображений для веб, создание базовых композиций, применение основных техник цветокоррекции.	2	
Тема 2. Техники обработки и композитинга изображений	Содержание учебного материала Методы обработки и композитинга изображений для веб-приложений. Техники ретуши и коррекции изображений, работа со слоями и масками, применение фильтров и эффектов. Методы создания композиций из нескольких изображений, оптимизация графики для различных устройств и разрешений экранов.	1	ОК 1, 2, 5 ПК 1.2, ПК 1.3, ЛР 13, 16-19, 21-25
	Практические занятия обучающихся: Практическая работа с техниками обработки и композитинга изображений. Выполняется ретушь и коррекция изображений, работа со слоями и масками, применение фильтров и эффектов, создание сложных композиций для веб-интерфейсов.	2	
Тема 3. Создание анимации для веб-интерфейсов	Содержание учебного материала Принципы и методы создания анимации для веб-интерфейсов. Типы анимации в веб-дизайне (переходы, трансформации, эффекты появления), техники создания плавных переходов и анимационных эффектов. Работа с временной шкалой, принципы плавности и производительности анимации, методы интеграции анимации в веб-проекты с использованием CSS, JavaScript и специализированных инструментов.	2	ОК 1, 2, 5 ПК 1.2, ПК 1.3, ЛР 13, 16-19, 21-25
	Практические занятия обучающихся: Практическое создание анимации для веб-интерфейсов. Выполняется работа с инструментами создания анимации, разработка переходов и эффектов, настройка временной шкалы,	2	

	тестирование производительности анимации.		
Тема 4. Интерактивные элементы и финальная обработка	Содержание учебного материала Методы создания интерактивных элементов и финальной обработки материалов для веб-дизайна. Техники создания интерактивных прототипов, работа с состояниями элементов (hover, active, focus), методы экспорта материалов для разработки. Принципы оптимизации и подготовки финальных файлов для веб-приложений и мобильных устройств, организация файловой структуры проекта, работа с системами дизайна (Design System)	2	ОК 1, 2, 5 ПК 1.2, ПК 1.3, ЛР 13, 16-19, 21-25
	Практические занятия обучающихся: Практическая работа с созданием интерактивных элементов и финальной обработкой материалов. Выполняется разработка интерактивных прототипов, работа с состояниями элементов, экспорт материалов для разработки, оптимизация и подготовка финальных файлов	4	
		Всего	16

3. Условия реализации учебного предмета

3.1. Требования к материально-техническому обеспечению

Реализация учебного предмета ОПЦ.15 Цифровой монтаж требует наличия лаборатории компьютерного дизайна.

Помещение кабинета удовлетворяет требованиям Санитарно-эпидемиологических правил и нормативов (СанПин 2.4.2 № 178-02).

№ п/п	Наименование оборудованных учебных аудиторий для практических занятий, лабораторий, мастерских	Перечень материального оснащения, оборудования и технических средств обучения
1.	Лаборатория компьютерного дизайна	<p>Лаборатория компьютерного дизайна 332 (Аудитория для проведения занятий всех видов, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации)</p> <p><i>Материальное оснащение, компьютерное и интерактивное оборудование:</i></p> <p>Компьютер Плазменная панель Стол компьютерный Стулья Стол преподавателя Стул преподавателя Доска магнитно-маркерная Доска для объявлений Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, с выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».</p> <p><i>Программное обеспечение:</i></p> <p>С: Предприятие. Комплект для высших и средних учебных заведений (1С – 8985755) Mozilla Firefox Adobe Reader Eset NOD32 Windows 10 Adobe Illustrator Adobe InDesign Adobe Photoshop ARCHICAD 24 Blender DragonBonesPro Krita PureRef ZBrush 2021 FL Microsoft Office 2016 На первых 4 + преподавательский САПР Грация САПР Assyst</p>
2.	Библиотека Читальный зал № 122	<p>Библиотека. Читальный зал с выходом в Интернет № 122</p> <p>Автоматизированные рабочие места библиотекарей Автоматизированные рабочие места для читателей Принтер Сканер</p>

	<p>Стеллажи для книг Кафедра Выставочный стеллаж Каталожный шкаф Посадочные места (столы и стулья для самостоятельной работы) Стенд информационный</p> <p>Условия для лиц с ОВЗ:</p> <p>Автоматизированное рабочее место для лиц с ОВЗ Линза Френеля Специальная парты для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата Клавиатура с нанесением шрифта Брайля Компьютер с программным обеспечением для лиц с ОВЗ Световые маяки на дверях библиотеки Тактильные указатели направления движения Тактильные указатели выхода из помещения Контрастное выделение проемов входов и выходов из помещения Табличка с наименованием библиотеки, выполненная шрифтом Брайля Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, с выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».</p> <p><i>Программное обеспечение</i></p> <p>1С: Предприятие. Комплект для высших и средних учебных заведений (1С – 8985755) Mozilla Firefox Adobe Reader ESET Endpoint Antivirus MicrosoftTM Office® «Гарант аэро» КонсультантПлюс</p>
--	--

3.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения учебного предмета

Электронные издания (электронные ресурсы)

1. Пименов В.И. Видеомонтаж: учебник для спо / В.И. Пименов. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва: Юрайт, 2025. — 159 с. — (Профессиональное образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566413> (дата обращения: 22.04.2025).

2. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для спо / А. Н. Лаврентьев [и др.]; под ред. А. Н. Лаврентьева. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва: Юрайт, 2025. — 215 с. — (Профессиональное образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566468> (дата обращения: 22.04.2025)

Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения учебного предмета

Для выполнения заданий, предусмотренных рабочей программой используются рекомендованные Интернет-сайты, ЭБС.

Электронные образовательные ресурсы

1. eLIBRARY.RU: Научная электронная библиотека [Электронный ресурс]. – Режим доступа:<http://elibrary.ru>
2. Образовательный портал «Элитарум 2.0» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.elitarium.ru>
3. ЭБС ЮРАЙТ - Режим доступа: <https://urait.ru>
4. ЭБС «ZNANIUM.COM» - Режим доступа: <http://znanium.com>

4. Контроль и оценка результатов освоения учебного предмета

Контроль и оценка результатов освоения учебного предмета осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий и выполнения обучающимися индивидуальных заданий, исследований.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
<p>иметь практический опыт:</p> <ul style="list-style-type: none"> - владения техниками цифрового монтажа графики и изображений для веб-дизайна, включая композицию, цветокоррекцию и оптимизацию материалов; - владения инструментами обработки и композитинга изображений (ретушь, коррекция, применение эффектов и фильтров); - владения методами создания анимации для веб-интерфейсов с использованием специализированных программ и инструментов; - владения навыками организации файловой структуры проекта, подготовки и оптимизации финальных графических материалов для веб-приложений и мобильных устройств 	<p><i>Текущий контроль:</i> Оценка по практическим видам работ – проверка практических работ <i>Промежуточный контроль:</i> Зачет с оценкой – итоговый просмотр работ</p>
<p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - работать с графическими редакторами для создания и обработки графических материалов для веб-интерфейсов; - создавать композиции из нескольких изображений с применением слоев, масок и фильтров для веб-приложений; - создавать анимационные эффекты для веб-интерфейсов с учетом производительности и плавности анимации; - разрабатывать интерактивные элементы с различными состояниями и экспортовать материалы для передачи разработчику. 	<p><i>Текущий контроль:</i> Оценка по практическим видам работ – проверка практических работ <i>Промежуточный контроль:</i> Зачет с оценкой – итоговый просмотр работ</p>

<p>знатъ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - форматы графических файлов для веб (PNG, JPEG, SVG, WebP) и их особенности применения в веб-дизайне и мобильной разработке; - принципы оптимизации изображений для веб-приложений и мобильных устройств, методы работы с растровой и векторной графикой; - методы и техники цифрового монтажа, композитинга и обработки изображений (ретушь, работа со слоями, применение масок и фильтров); - типы анимации в веб-дизайне, принципы создания плавных переходов и эффектов, основы работы с временной шкалой и оптимизации производительности анимации). 	<p><i>Текущий контроль:</i> Оценка по практическим видам работ – проверка практических работ <i>Промежуточный контроль:</i> Зачет с оценкой – итоговый просмотр работ</p>
--	---