

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Ананко Надежда Юрьевна

Должность: заведующий отделением среднего профессионального образования

Дата подписания: 24.06.2026 11:55:16

Уникальный программный ключ:

39cc45a215917f8f6099723ca0100a0331102d

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«КРАСНОДАРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ
КУЛЬТУРЫ»

Факультет среднего профессионального и предпрофессионального образования
Отделение среднего профессионального образования

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий отделением СПО

Н.Ю. Ананко

«23» мая 2026 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОП.06 КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА

Специальность 54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Профиль подготовки – гуманитарный

Квалификации выпускника – дизайнер, преподаватель

Форма обучения – очная

Краснодар, 2026

Рабочая программа предназначена для преподавания учебной дисциплины «ОП.06 Компьютерная графика» обязательной части общепрофессионального цикла образовательной программы по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

Рабочая программа учебной дисциплины разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям), утвержденным приказом № 308 от 5 мая 2022 года Министерства просвещения и науки Российской Федерации (в ред.от 03.07.2024 г.)

Рецензенты:

Старший преподаватель
кафедры дизайна КГИК

Смирнов А.А.

Преподаватель ГБПОУ КК
«Краснодарский архитектурно-
строительный техникум»

Турчина А.В.

Составитель:

Костина Алина Олеговна, преподаватель отделения СПО

Рабочая программа учебной дисциплины рассмотрена на заседании отделения СПО 28 мая 2026 г. (протокол № 05), одобрена и рекомендована к использованию в учебном процессе Учебно-методическим советом Краснодарского государственного института культуры 29 мая 2026 г. (протокол № 10)

© Костина А.О. 2026

© КГИК, 2026

СОДЕРЖАНИЕ

1.	Общая характеристика рабочей программы учебной дисциплины «ОП.06 Компьютерная графика»	4
2.	Структура и содержание учебной дисциплины.....,.....	6
3.	Условия реализации программы учебной дисциплины.....	12
4.	Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины.....	15

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Учебная дисциплина «**ОП.06 Компьютерная графика**» является обязательной частью общепрофессионального цикла образовательной программы по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям) в соответствии с ФГОС СПО.

1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины

Целью учебной дисциплины является овладение методами использования информационных технологий и понимание специфики проектной деятельности в области дизайна обучающимися.

Актуальность учебной дисциплины заключается в формировании у обучающихся способностей ориентироваться в современных тенденциях компьютерной графики и программных средствах компьютерной графики.

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются следующие умения и знания:

Код компетенции	Формулировка компетенции	Умения, знания
ОК.01	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам	<p>Умения:</p> <ul style="list-style-type: none"> -организовывать и проводить поиск идей для решения задач дизайна в области компьютерной графики, -выбирать критерии оценки и пользоваться ими при анализе принимаемых решений в процессе дизайн-деятельности, -владеть методами использования информационных технологий для решения задач компьютерной графики, -ориентироваться в современных тенденциях компьютерной графики и программных средствах компьютерной графики. <p>Знания:</p> <ul style="list-style-type: none"> -области применения, средства и
ОК.02	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности	
ОК.03	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях;	
ОК.04	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;	
ОК.05	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста;	
ОК.06	Проявлять гражданско-патриотическую позицию,	

	демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения;	методы компьютерной графики, историю дизайна и основные этапы его развития, -специфику дизайн-деятельности, основы формообразования и стилеобразования, -современные тенденции развития дизайна, виды дизайна, -методы поиска новых проектных решений в области дизайна.
ОК.07	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях;	
ОК.09	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.	
ПК.1.1	Изображать человека и окружающую среду визуально-графическими средствами	
ПК.1.2	Проводить работу по целевому сбору, анализу исходных данных, подготовительного материала, выполнять необходимые предпроектные исследования	
ПК.1.3	Формировать техническое задание на дизайн-проект. Выполнять поиск решения для реализации технического задания на дизайн-проект.	
ПК.1.4	Использовать актуальные передовые технологии при реализации творческого замысла.	
ПК.1.5	Осуществлять процесс дизайн-проектирования.	
ПК.1.6	Осуществлять подготовку вывода продукта на рынок.	

1.3. Количество часов на освоение программы учебной дисциплины: обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося – 435 часов.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем в часах
Объем образовательной программы дисциплины	214
Основное содержание	214
в т.ч. в форме практической подготовки	161
в т.ч.:	
Теоретическое обучение	53
Практические занятия	161
Промежуточная аттестация: экзамен в 7 семестре	

2.1. Содержание обучения по профессиональному модулю ОП.06. Компьютерная графика

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем, акад. ч. / в том числе в форме практической подготовки, акад. ч	Коды компетенций формированию которых способствует элемент программы
1	2	3	
3 семестр (16: 4 л.+ 12 пр.з.)			
<p style="text-align: center;">Тема 1. Виды компьютерной графики</p>	Содержание учебного материала		
	<p>Растровая, векторная, фрактальная, трехмерная графика. Связь вида графики и графических пакетов, примеры программ. Особенности каждого вида графики. Эксплуатационные особенности виртуальной реальности. Виды применения. Возможности применения. Применение в реальной жизни Виды применения. Возможности применения. Применение в разработке сайтов. Возможности оформления. Иконки. Анимированные gif изображения.</p>	2	ОК.01 ОК.06 ПК.1.3 ПК.1.4
	<p>Практические занятия:</p>	6/6	
<p style="text-align: center;">Тема 2. Интерфейс программы CorelDRAW</p>	<p>Интерфейс программы Corel DRAW.</p>	2	
	<p>Практические занятия: «Исследование возможностей инструментов CorelDraw»: Интерфейс программы, рабочие панели, инструменты, назначение клавиш Shift и Ctrl в программе. Команды—«отразить по горизонтали», «отразить по вертикали», «копировать», «вставить», «дублировать», «порядок следования объектов». Работа с Группой объектов.</p>	6/6	ОК.05 ОК.02 ОК.03 ПК.1.1 ПК.1.2

4 семестр (42: 10 л.+ 32 пр.з.)

4 семестр (42: 10 л.+ 32 пр.з.)			
Тема 3. Логические операции	Содержание учебного материала		
	Логические операции	2	
	Практические занятия: «Объекты логических операций». Знакомство с логическими операциями программы: объединить, исключить, пересечение, упрощение, передние-задние, задние-передние, создание нового объекта Создание объектов на основе логических операций	6/6	ОК.04 ОК.07 ОК.09 ПК.1.5 ПК.1.6
Тема 4. Заливка объекта и абриса	Объекты с заливкой и абрисом	2	
	Практические занятия:		ОК.01 ОК.06 ПК.1.3 ПК.1.4
	Работа с инструментами «заливка», «интеллектуальная заливка», «интерактивная заливка», «пипетка», «заливка сетки». Создание объектов с различными заливками	6/6	
Тема 5. Инструмент «Художественное оформление»	Инструмент «Художественное оформление»	2	ОК.05 ОК.02
	Практические занятия:		ОК.03 ПК.1.1 ПК.1.2
	Работа с инструментом «художественное оформление». Создание иллюстраций на основе инструмента	6/6	
Тема 6. Работа с кривыми	Объекты в кривых Безье	2	
	Практические занятия:		ОК.01 ОК.06 ПК.1.3 ПК.1.4
	Инструменты «Безье» и «форма»: назначение Работа с вершинами: создание, удаление, смена типа Понятие «кривой». Перевод геометрических примитивов в кривую Отрисовка иллюстраций с помощью инструмента «Кривая Безье» (пиктограмм, графических миниатюр)	8/8	
Тема 7. Стилизация средствами	Стилизация средствами программ векторной графики	2	ОК.05 ОК.02
	Практические занятия:		ОК.03 ПК.1.1
	«Стилизация фотографий»: отрисовка фотографий с	6/6	

программ векторной графики	использованием приемов стилизации		ПК.1.2
5 семестр (52: 13 л.+ 39 пр.з.)			
Тема 8. Иллюстрация городского пейзажа	Содержание учебного материала		
	Иллюстрация городского пейзажа	1	
	Практические занятия: Выбор тематики городского пейзажа (столица, времена года, время суток). Отрисовка составляющих городскую среду, стилизация средствами программы	5/5	ОК.04 ОК.07 ОК.09 ПК.1.5 ПК.1.6
Тема 9. Интерфейс программы Adobe Photoshop	Интерфейс программы AdobePhotoshop	2	
	Практические занятия: «Исследование возможностей инструментов AdobePhotoshop» Рассмотрение интерфейса программы, настройка рабочей области	4/4	ОК.01 ОК.06 ПК.1.3 ПК.1.4
Тема 10. Цветовая и тоновая коррекция фотографий	Цветовая и тоновая коррекция фотографий	2	ОК.01 ОК.06
	Практические занятия: «Цветовая и тоновая коррекция фотографий» Цветовая и тоновая коррекция фотографий	6/6	ПК.1.3 ПК.1.4
Тема 11. Создание фото коллажа	Работа с панелью «Слой», сменю «Коррекция», командами манипулирования объектами.	2	ОК.05 ОК.02
	Практические занятия: Создание коллажа для поздравительной открытки	6/6	ОК.03 ПК.1.1 ПК.1.2
Тема 12. Фильтры программы Adobe Photoshop	Фильтры программы AdobePhotoshop	2	ОК.04 ОК.07
	Практические занятия: Создание иллюстраций на основе фильтров программы	6/6	ОК.09 ПК.1.5 ПК.1.6
Тема 13. Работа с текстом	Работа с текстом	2	
	Практические занятия:	6/6	ОК.05 ОК.02

	«Композиция с текстом» Инструмент «текст»: создание текста, форматирование, работа с интервалами междустрочными и межбуквенными. Текст-маска: назначение, создание, заливка градиентом		ОК.03 ПК.1.1 ПК.1.2
Тема 14. Фотомонтаж и Фоторетушь	Фотомонтаж и фоторетушь	2	ОК.01 ОК.06 ПК.1.3 ПК.1.4
	Практические занятия: Реставрация старой фотографии, удаление царапин, восстановление фрагментов. Цветокоррекция старинных фотографии. Перевод черно-белого фото в цветное	6/6	
6 семестр (48: 12 л.+ 36 пр.з.)			
Тема 15. Векторная графика в Adobe Illustrator	Содержание учебного материала		
	Интерфейс программы. Настройка рабочей области. Создание документа и его настройки. Форматы файлов и их отличия. Цветовые модели.	2	ОК.04 ОК.07 ОК.09
	Практические занятия: Рисование сложных фигур или логотипов.	8/8	ПК.1.5 ПК.1.6
Тема 16. Рабочие кисти в Adobe Illustrator	Рабочие кисти: стандартные и как сделать свои. «Линейка», «карандаш», «переход». Палитра transform. Работа с образцами и создание паттерна.	2	ОК.01 ОК.06 ПК.1.3 ПК.1.4
	Практические занятия: Создание макета визитки.	8/8	
Тема 17. Работа с направляющими в создании модульной сетки	«Обтравочная маска». Работа с направляющими в создании модульной сетки для верстки многостраничного буклета. Палитры «Слой», «Связи», «Текст».	2	ОК.01 ОК.06 ПК.1.3 ПК.1.4
	Практические занятия: Создание буклета, подготовка макета к печати.	6/6	
Тема 18. Работа с текстом. Подготовка макета к	3D изображения. Работа с меню «Редактирование» - «Двойные контуры», «Оболочка». Инструменты группы «Деформация». Работа с тенями из меню «Эффекты», создание «Правильных	4	ОК.04 ОК.07

печати в Adobe Illustrator	теней»		OK.09 ПК.1.5 ПК.1.6
	Практические занятия: Создание иконок и объемного текста.	8/8	
Тема 19. Создание текстур в Adobe Illustrator	Создание текстур при помощи трассировки. Сетка перспективы. Импорт, экспорт, сохранение файлов. Разница форматов.	2	OK.01 OK.06 ПК.1.3 ПК.1.4
	Практические занятия: Создание векторной графики из фотографий	6/6	
7 семестр (56: 14 л.+ 42 пр.з.)			
Тема 20. Обучение основам работы в Figma	Содержание учебного материала		
	Знакомство с программой Figma.	2	OK.05 OK.02 OK.03 ПК.1.1 ПК.1.2
	Прототип по референсу в программе Figma.	2	
	Презентация и инфографика	2	
	Иконки и иллюстрации	2	
	Постеры и плакатная вёрстка	2	
	Элементы интерфейса и UI-кит	2	
	Проектирование главной страницы по референсу	2	
	Практические занятия:		
	Интерфейс программы. Настройка рабочей области. Создание документа и его настройки. Форматы файлов и их отличия. Цветовые модели.	4/4	OK.04 OK.07 OK.09 ПК.1.5 ПК.1.6
	Разработка прототипа по референсу	6/6	
	Создание презентации и инфографики на свободную тему	10/10	
	Иконки и иллюстрации	4/4	
	Разработка постеров и плакатов, верстка в программе	6/6	
Проектирование главных страниц по референсу	12/12		
Промежуточная аттестация: экзамен			
Всего:		214/161	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Для реализации программы учебной дисциплины предусмотрены следующие специальные помещения: лаборатория компьютерной графики, оснащённая оборудованием и техническими средствами обучения: стол, стул преподавателя; стол, стулья для обучающихся (по количеству обучающихся в группе); доска; компьютеры (по количеству обучающихся в группе); многофункциональное устройство HP (МФУ HP); проектор; экран; шкафы, тумбы; наглядные пособия; раздаточные материалы.

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

Основная литература:

1. Элам, К. Геометрия дизайна. Пропорции и композиция. Москва, 2021. - 144 с. : ил. - ISBN 978-5-389-17716-1 (Изд-во «КоЛибри») - Текст (визуальный) : непосредственный.

2. Клещев, О. И. Технология полиграфии : допечатная обработка изображений : учебное пособие / О. И. Клещев ; Уральский государственный архитектурно-художественный университет (УрГАХУ). – Екатеринбург : Уральский государственный архитектурно-художественный университет (УрГАХУ), 2020. – 116 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=612036> (дата обращения: 15.02.2026). – ISBN 978-5-7408-0273-2. – Текст : электронный.

3. Шульдова, С. Г. Компьютерная графика : учебное пособие / С. Г. Шульдова. – Минск : РИПО, 2020. – 301 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=599804> (дата обращения: 15.03.2026). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-985-503-987-8. – Текст : электронный.

4. Королев Д. А. Основы компьютерной графики : учебное пособие [для СПО] / Д. А. Королев. – Санкт-Петербург : Лань, 2026. - 212 с. : ил. - (Среднее

профессиональное образование). - ISBN 978-5-507-54201-7: 584.40. - Текст (визуальный) : непосредственный.

5. Панкина, М. В. Экологический дизайн : учебник для среднего профессионального образования / М. В. Панкина, С. В. Захарова. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 197 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-09157-1. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/586952> (дата обращения: 20.03.2026).

6. сновы дизайна и композиции: современные концепции : учебник для среднего профессионального образования / ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 119 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11671-7. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/586951> (дата обращения: 15.04.2026).

Дополнительные источники:

1. Глазычев В. О дизайне. Очерки по теории и практике дизайна на Западе, Москва. Вильямс, 2010.—84

2. Косенко П. Живая цифра. Книга о цвете, или Как заставить дышать цифровую фотографию.— М.: Три медиа Контент, 2013.— С.286.

3. Сиденко Л. Фотографируем и обрабатываем снимки с помощью Photoshop.— Санкт-Петербург, «Питер»,2014.— С.128. 8. Скотт Келби Ретушь портретов с помощью Photoshop для фотографов.— М.: Вильямс, 2012.— С.368.

4. Скрылина С. Путешествие в страну компьютерной графики.—Санкт-Петербург, БХВ-Петербург, 2014.— С.128. 10. Ткачев В.Н. Архитектурный дизайн, Москва «Архитектура-С»,2013.—76. 11. Ученова В.В. История отечественной рекламы, Москва,«Юнити», 2011.—56

5. Эллен Люптон Графический дизайн от идеи до воплощения.—Санкт-Петербург, «Питер», 2013.— С.184.

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
<p>Умения:</p> <ul style="list-style-type: none"> -организовывать и проводить поиск идей для решения задач дизайнера в области компьютерной графики, -выбирать критерии оценки и пользоваться ими при анализе принимаемых решений в процессе дизайн-деятельности, -владеть методами использования информационных технологий для решения задач компьютерной графики, -ориентироваться в современных тенденциях компьютерной графики и программных средствах компьютерной графики. 	<p>Формы контроля обучения:</p> <ul style="list-style-type: none"> • устный опрос; • проверочные работы; • домашнее задание творческого характера; • практические задания; • активность на занятиях (экспертное суждение; дополнения к ответам сокурсников и т.п.). • экзаменационный просмотр учебно-творческих работ на семестровых выставках <p>Методы оценки результатов обучения:</p> <ul style="list-style-type: none"> • мониторинг роста творческой самостоятельности и навыков получения нового знания каждым обучающимся; • накопительная система баллов, на основе которой выставляется итоговая отметка; • традиционная система отметок в баллах за каждую выполненную работу, на основе которых выставляется итоговая отметка. • экзаменационный просмотр учебно-творческих работ на семестровых выставках
<p>Знание:</p> <ul style="list-style-type: none"> -области применения, средства и методы компьютерной графики, историю дизайна и основные этапы его развития, -специфику дизайн-деятельности, основы формообразования и стилиобразования, -современные тенденции развития дизайна, виды дизайна, -методы поиска новых проектных решений в области дизайна. 	