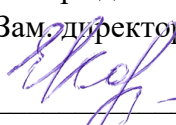




Министерство образования Иркутской области
ГБПОУИО «Иркутский авиационный техникум»

Утверждаю

Зам. директора по УР

 Коробкова Е.А.

«31» августа 2023 г.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
на 2023 - 2024 учебный год

Специальности	09.02.07 Информационные системы и программирование		
Наименование	МДК.08.02 Графический дизайн и мультимедиа		
Курс и группа	2 курс ВЕБ-22-2		
Семестр	3		
Преподаватель (ФИО)	Удальцов Сергей Александрович		
Работа обучающихся во взаимодействии с преподавателем	142		час
В том числе:			
теоретические занятия	50		час
лабораторные работы	2		час
практические занятия	76		час
курсовое проектирование	0		час
консультации	0		час
Самостоятельная работа	2		час
Проверил	Филиппова Т.Ф. 31.08.2023		

№	Вид занятия	Наименование разделов, тем, СРС	Кол-во	Домашнее задание
Раздел 1. Компьютерная графика				
Тема 1.1. 1. □ Введение в компьютерную графику				
1-2	теория	Виды компьютерной графики.	2	
3-4	теория	Форматы хранения графических изображений.	2	
5-6	теория	Физические основы компьютерной графики.	2	
Раздел 2. Векторная графика				
Тема 2.1. Работа в векторном редакторе Inkscape и графическом редакторе Figma				
7-8	теория	Особенности векторной графики.	2	
9-10	теория	Обзор редакторов векторной графики.	2	
11-12	практическое занятие	Освоение интерфейса векторного редактора и создание простейших изображений.	2	
13-14	практическое занятие	Освоение инструментов векторного редактора, работа со слоями.	2	
15-16	практическое занятие	Выполнение рисунка сложносоставного объекта в векторном редакторе.	2	
17-18	практическое занятие	Выполнение рисунка сложносоставного объекта в векторном редакторе.	2	
19	практическое занятие	Выполнение рисунка сложносоставного объекта в векторном редакторе.	1	
20-21	теория	Инфографика как способ визуализации данных. Принципы создания инфографики. Этапы создания инфографики.	2	
22-23	практическое занятие	Создание инфографики.	2	
24-25	практическое занятие	Создание инфографики.	2	
26-27	теория	Фирменный стиль. Элементы фирменного стиля и их использование в различных видах дизайн - продукции.	2	
28-29	теория	Логотип. Этапы разработки. Оптимизация для веб-приложений.	2	
30-31	практическое занятие	Разработка и создание логотипа средствами векторной графики.	2	
32-33	практическое занятие	Разработка и создание логотипа средствами векторной графики.	2	
34	теория	Подготовка презентации и демонстрация готового логотипа, применимо к различной продукции.	1	
35-36	теория	Полигональный дизайн.	2	
37-38	практическое занятие	Создание изображения в стиле полигонального дизайна.	2	
39-40	практическое занятие	Создание изображения в стиле полигонального дизайна.	2	
41-42	теория	Векторные иллюстрации персонажей.	2	
43-44	практическое занятие	Разработка дизайна персонажа для видеоигры в векторном редакторе.	2	
45-46	практическое занятие	Разработка дизайна персонажа для видеоигры в векторном редакторе.	2	

47	практическое занятие	Разработка дизайна персонажа для видеоигры в векторном редакторе.	1	
48-49	теория	Знакомство с онлайн сервисом для разработки интерфейсов и прототипирования.	2	
50-51	практическое занятие	Разработка интерфейса калькулятора.	2	
52-53	Самостоятельная работа	Разработка интерфейса калькулятора.	2	
54-55	теория	Современные тенденции дизайна веб-приложений.	2	
56-57	теория	Адаптивный и отзывчивый веб-дизайн.	2	
58-59	теория	Разработка дизайна web-сайта.	2	
60-61	теория	UI/UX дизайн.	2	
62-63	теория	Прототипирование и макетирование дизайна. Средства разработки макетов и прототипов дизайна веб-страниц.	2	
64-65	практическое занятие	Дизайн интернет-магазина. Создание прототипа.	2	
66-67	практическое занятие	Дизайн интернет-магазина. Отрисовка главной страницы.	2	
68-69	лабораторная работа	Дизайн интернет-магазина. Каталог товаров.	2	
70-71	практическое занятие	Дизайн интернет-магазина. Карточка товаров. Служебные страницы.	2	
72	практическое занятие	Дизайн интернет магазина. UI-KIT.	1	
73-74	теория	Анализ целевой аудитории. Разработка дизайна с учётом целевой аудитории.	2	
75-76	теория	Экономические, культурные и социальные факторы, влияющие на выбор дизайна.	2	
77-78	практическое занятие	Создание технического задания на дизайн веб-приложения.	2	
79-80	теория	Расчёт стоимости дизайн проекта.	2	
81-82	теория	Формировании требований к дизайну веб-приложений.	2	
83-84	практическое занятие	Создание прототипа веб-приложения.	2	
85-86	практическое занятие	Создание эскиза веб-приложения.	2	
87	теория	Демонстрация эскиза веб-приложения.	1	

Раздел 3. Растровая графика

Тема 3.1. Графический редактор Adobe Photoshop

88-89	теория	Особенности растровой графики.	2	
90-91	теория	Обзор редакторов растровой графики. Интерфейс и инструменты Adobe photoshop.	2	
92-93	практическое занятие	Создание коллажа в Adobe Photoshop.	2	
94-95	практическое занятие	Создание коллажа в Adobe Photoshop.	2	
96-97	практическое занятие	Создание коллажа в Adobe Photoshop. Выполнение индивидуального задания.	2	

98-99	практическое занятие	Создание коллажа в Adobe Photoshop. Выполнение индивидуального задания.	2	
100-101	практическое занятие	Создание рисунка с использованием шаблона в Adobe Photoshop.	2	
102-103	практическое занятие	Создание рисунка с использованием шаблона в Adobe Photoshop.	2	
Раздел 4. Трёхмерная графика				
Тема 4.1. Программа трёхмерного моделирования Blender				
104-105	теория	Основы трёхмерной графики.	2	
106-107	теория	Обзор редакторов 3D графики. Вводный урок по Blender.	2	
108-109	практическое занятие	Работа с окнами, заголовки окон, меню и рабочие пространства в Blender.	2	
110-111	практическое занятие	Навигация по меню, способы ввода, контекстные и круговые меню.	2	
112-113	практическое занятие	Навигация по меню, способы ввода, контекстные и круговые меню.	2	
114-115	практическое занятие	Перемещение, вращение, масштаб, структура меша, данные объекта. Топология.	2	
116-117	практическое занятие	Сцены, слои, коллекции, видимость объектов, модификаторы.	2	
118-119	практическое занятие	Моделирование персонажа в Blender.	2	
120-121	практическое занятие	Моделирование персонажа в Blender.	2	
122-123	практическое занятие	Моделирование персонажа в Blender.	2	
124-125	практическое занятие	Текстурирование персонажа в Blender.	2	
126-127	практическое занятие	Текстурирование персонажа в Blender.	2	
128-129	практическое занятие	Текстурирование персонажа в Blender.	2	
130	практическое занятие	Презентация персонажа.	1	
131-132	консультация	Графический дизайн и мультимедиа.	2	
133-134	консультация	Графический дизайн и мультимедиа.	2	
135-136	консультация	Графический дизайн и мультимедиа.	2	
Раздел 5. Промежуточная аттестация				
Тема 5.1. Промежуточная аттестация				
137-142		Промежуточная аттестация	6	
		Всего:	142	

ИСТОЧНИКИ

- [основная] Лабораторный практикум соответствует требованиям Федерального государственного образовательного стандарта Высшего образования, предъявляемым к уровню подготовки специалистов и бакалавров. Методическое пособие предназначено для практического освоения материала учебной дисциплины «Мультимедиа технологии» в соответствии с учебными планами направлений подготовки 09.03.02 «Информационные системы и технологии», 11.03.02 «Инфокоммуникационные технологии и системы связи», 11.03.01 «Радиотехника», 43.03.01 «Сервис», уровень – бакалавриат. Рекомендовано к использованию НМС ТИС (филиал) ДГТУ.

- [основная] Поляков Е.А. Web-дизайн : практикум / Поляков Е.А.. — Саратов : Вузовское

образование, 2019. — 123 с. — ISBN 978-5-4487-0488-8. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/81869.html> (дата обращения: 30.08.2022). — Режим доступа: для авторизир. пользователей

3. [основная] Основы работы в Photoshop : учебное пособие для СПО. — 2-е изд. — Саратов : Профобразование, 2024. — 1380 с. — ISBN 978-5-4488-1004-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/139757.html> (дата обращения: 25.04.2025). — Режим доступа: для авторизир. пользователей

4. [основная] Учебное пособие предназначено для тех, кто изучает компьютерную графику и желает освоить программу CorelDRAW. В издании представлены упражнения и необходимый для их выполнения теоретический материал. Изложение идет в такой последовательности, что человек, впервые сталкивающийся с программой CorelDRAW, сможет самостоятельно изучить ее работу, на примерах разобрать использование тех или иных инструментов и закрепить полученные навыки, выполнив упражнения. Упражнения содержат варианты реальных логотипов, знаков и иллюстраций.

5. [основная] Фролов А.Б. Web-сайт. Разработка, создание, сопровождение : учебное пособие / Фролов А.Б., Нагаева И.А., Кузнецов И.А.. — Саратов : Вузовское образование, 2020. — 355 с. — ISBN 978-5-4487-0700-1. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/93989.html> (дата обращения: 30.08.2022). — Режим доступа: для авторизир. пользователей

6. [основная] Поляков Е.А. Web-дизайн : учебное пособие / Поляков Е.А.. — Саратов : Вузовское образование, 2019. — 188 с. — ISBN 978-5-4487-0489-5. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/81868.html> (дата обращения: 30.08.2022). — Режим доступа: для авторизир. пользователей