



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
филиал федерального государственного бюджетного образовательного
учреждения высшего образования
«КУБАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
в г.Геленджике

УТВЕРЖДАЮ

Директор филиала ФГБОУ ВПО

«Кубанский государственный университет»

в г. Геленджике

Р.С. Маслова

«31»

2015 г.

Рабочая учебная программа по дисциплине

**ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

Специальности 250109 Садово-парковое и ландшафтное строительство
среднего профессионального образования

2 курс	3 семестр
лекции	30 ч
практические занятия	34 ч
самостоятельные занятия	30 ч
форма итогового контроля	экзамен 3 семестр

2015

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПАСПОРТ ПРИМЕРНОЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ.....	3
2. СТРУКТУРА И ПРИМЕРНОЕ СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	6
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ.....	12
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	13

1. ПАСПОРТ ПРИМЕРНОЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Информационные технологии в профессиональной деятельности

название дисциплины

1.1. Область применения примерной программы

Примерная программа учебной дисциплины является частью примерной основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности 35.02.12 Садово-парковое и ландшафтное строительство

1.2. Место учебной дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы:

Учебная дисциплина Информационные технологии в профессиональной деятельности входит в **математический и общий естественнонаучный цикл** и относится к профильным общеобразовательным дисциплинам.

1.3. Цели и задачи учебной дисциплины – требования к результатам освоения учебной дисциплины:

Рабочая программа ориентирована на достижение следующих целей:

- **формирование представлений** об информатике, информационных технологиях и информационных процессах в профессиональной деятельности;
- **развитие** логического мышления, воображения, алгоритмической культуры, критичности мышления на уровне, необходимом для будущей профессиональной деятельности, для продолжения образования и самообразования;
- **овладение информационными знаниями и умениями**, необходимыми в повседневной жизни, для изучения смежных естественно-научных

дисциплин на базовом уровне и дисциплин профессионального цикла, для получения образования в областях, требующих знаний в сфере информационных технологий, компьютерной графики и дизайна;

• **воспитание** средствами информационных технологий культуры личности, понимания значимости информационных технологий для научно-технического прогресса, всех сфер профессиональной деятельности.

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен:

уметь:

осуществлять поиск специализированной информации в сети Интернет, работать с электронной почтой, информацией представленной в специализированных базах данных;

использовать прикладные программы в профессиональной деятельности;

применять антивирусные средства защиты информации;

читать (интерпретировать) интерфейс специализированного программного обеспечения, находить контекстную помощь, работать с документацией;

применять специализированное программное обеспечение для обработки изображений средствами компьютерной графики и дизайна,

знать:

способы организации информации в современном мире;

телекоммуникационные сети различного типа (локальные, глобальные), их назначение и возможности;

способы работы в локальной сети и сети Интернет;

прикладные программы;

основы компьютерной графики и дизайна;

назначение, состав, основные характеристики организационной и компьютерной техники;

владеть:

- навыками применения пакетов прикладных программ в профессиональной деятельности;

- технологий поиска информации и обработки информации программными средствами и средствами Интернет.

1.4. Рекомендуемое количество часов на освоение примерной программы учебной дисциплины:

максимальной учебной нагрузки обучающегося 94 часов, в том числе:
обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося 64 часов;
самостоятельной работы обучающегося 30 часа.

2. СТРУКТУРА И ПРИМЕРНОЕ СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	<i>Количество часов</i>
Максимальная учебная нагрузка (всего)	<i>94</i>
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	<i>64</i>
в том числе:	
практические занятия	<i>30</i>
<i>Итоговая аттестация в форме</i>	<i>экзамен</i>

2.2. Примерный тематический план и содержание учебной дисциплины
«Информационные технологии в профессиональной деятельности»

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа (проект)	Объем часов	Уровень освоения
1	2	3	4
Раздел 1. Методы и средства информационных технологий		4	
Тема 1.1. Назначение, состав, основные характеристики организационной и компьютерной техники	Классификация организационной и компьютерной техники. Состав ПК и основные характеристики устройств. Назначение и принципы эксплуатации организационной и компьютерной техники.	4	1
Раздел 2. Электронные коммуникации		8	2
Тема 2.1. Основные компоненты	Типы компьютерных сетей, их топология. Технические средства создания сетей. Адресация в сети.	4	2

компьютерных сетей.			
Тема 2.2. Технология передачи данных в компьютерных сетях.	Технология поиска информации в сети Интернет. Принципы пакетной передачи данных, организация межсетевое взаимодействия.	2	2
Тема 2.3. Технология работы в сети Интернет.	Использование информационных ресурсов для поиска и хранения информации. Правила работы в сети Интернет. Современные поисковые системы. Почтовые серверы. Работа с электронной почтой.	2	
Раздел 3. Основы компьютерной графики и дизайна		50	
Тема 4.1. Основы компьютерной графики и дизайна.	Введение в компьютерную графику. Применение компьютерной графики. Графические редакторы. Векторная и растровая графика. Обзор пакетов прикладных программ по работе с графической информацией. Пакеты прикладных программ в сфере ландшафтного дизайна.	4	2
Тема 4.2. Графический редактор Corel Draw.	Программа Corel Draw: состав, особенности, использование в полиграфии и Internet. Настройка программного интерфейса. Способы создания графического изображения в Corel Draw. Графические примитивы. Выделение и преобразование объектов. Создание графических примитивов. Редактирование геометрической	20	2

	<p>формы объектов. Типы объектов: графические примитивы и свободно редактируемые объекты. Изменение геометрии объекта с помощью инструмента редактирования формы. разделение объектов с помощью инструмента-ножа. Удаление части объекта с помощью инструмента-ластика. Планирование и создание макета. Настройка документа. Планирование макета. Создание макета. Работа с растровыми изображениями. Импорт растровых изображений. Редактирование растровых изображений. Фигурная обрезка. Трассировка растровых изображений. Форматы векторных и растровых изображений.</p>		
<p>Тема 4.3. Графический редактор ADOBE PHOTOSHOP.</p>	<p>Назначение и применение системы. Виды и форматы изображений. Особенности растровых изображений. Параметры растровых изображений. Отличия PhotoShop от предыдущих версий. Настройки системы. Организация палитр. Открытие и закрытие изображения. Изменение размеров изображения. Способы интерполяции. Изменение размеров канвы. Обрезка изображения. Отмена действий. Обзор способов выделения областей изображения. Техника выделения областей изображения. Инструменты выделения. Управление параметрами инструментов. Дополнение, вычитание и пересечение областей выделения. Приемы выделения областей сложной формы. Модификация выделения командами Select-Transform selection; Select-Feather и Select-Modify. Действия с выделенной областью: масштабирование, поворот, искажение выделенной области. Коррекция области: изменение яркости и контраста. Использование линейки, сетки, направляющих при</p>	26	2

	<p>выделении. Создание многослойного изображения. Зачем нужны слои. Способы создания слоя. Работа со слоями. Параметры слоя. Управление слоями с помощью палитры Layers. Особенности работы с многослойным изображением. Связывание слоев. Трансформация содержимого слоя. Создание коллажей. Работа со слоями многослойного изображения. Объединение слоев в наборы Layer Set. Текстовые слои. Спецэффекты на слоях: создание тени, ореола, имитация рельефа, обводка контура изображения. Слияние слоев. Выполнение сложного монтажа. Общие сведения о каналах. Виды каналов. Создание и сохранение альфа-каналов. Использование маски слоя для качественного монтажа. Создание контура с помощью инструмента Path (контур) и его использование в издательских системах. Основные операции коррекции изображения. Использование корректирующих слоев для неразрушающей коррекции. Сканирование и коррекция изображения. Приемы сканирования. Выбор параметров. Понятие разрешающей способности и линейности раstra. Особенности сканирования прозрачных и непрозрачных материалов. Причины появления муара. Борьба с муаром. Выбор параметров коррекции исходя из применения изображения. Особенности коррекции для полиграфии и Интернет. Настройка точки черного, точки белого и гаммы изображения. Использование фильтров для стилизации изображения. Преобразование цветовых моделей. Выполнение цветоделения. Сохранение файла. Форматы графических файлов.</p>		
--	--	--	--

	Самостоятельная работа	30	
	Повторение изученного материала	2	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация учебной дисциплины требует наличия учебного кабинета «Информационные технологии в профессиональной деятельности»

Оборудование учебного кабинета:

- посадочные компьютерные места по количеству обучающихся;
- рабочее место преподавателя;
- комплект учебно-наглядных пособий по ИТ;

Технические средства обучения:

- интерактивная доска с лицензионным программным обеспечением и мультимедиапроектор.

3.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Основные источники:

1. Бондаренко М. Photoshop 7.0. Трюки и эффекты.- М,2009
2. Голицина О.Л., Попов И.И., Максимов Н.В., Партыка Т.Л.
«Информационные технологии» - М.: Форум – Инфра-М, 2006.
3. Михеева Е.В. «Информационные технологии в профессиональной деятельности» - М.: Академия, 2004.

Дополнительные источники:

1. Глушаков С.В., Кнабе Г.А. Corel 11: все для дизайнера. – Харьков: Фолио, 2006
2. Эйнджел Э. Интерактивная компьютерная графика. Вводный курс на базе. Второе издание. М., Сп-б, Киев, Издательский Дом «Вильямс», 2001;

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины

осуществляется преподавателем в процессе проведения теоретических и практических занятий, тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов, исследований.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
уметь:	
осуществлять поиск специализированной информации в сети Интернет, работать с электронной почтой, информацией представленной в специализированных базах данных;	выполнение практических заданий
использовать прикладные программы в профессиональной деятельности; применять антивирусные средства защиты информации;	выполнение практических заданий
применять социализированное программное обеспечение для обработки графических объектов;	выполнение практических заданий
знать:	
способы организации информации в современном мире;	применять при выполнении практических заданий

телекоммуникационные сети различного типа, их назначение и возможности; способы работы в локальной сети и сети Интернет;	применять при выполнении практических заданий
прикладные программы; основы компьютерной графики и дизайна.	применять при выполнении практических заданий

Вопросы к зачёту

1. Понятие и виды информационных технологий.
2. Классификация информационных технологий.
3. Характеристика основных этапов развития информационных технологий.
4. Технические основы информационных технологий.
5. Локальные и глобальные сети.
6. Компьютерная графика.
7. Виды компьютерной графики.
8. Программные продукты поддержки профессиональной деятельности.
9. Программные продукты компьютерной графики.
10. Программные продукты компьютерного дизайна.
11. Структура и назначение программы PhotoShop .
12. Основные операции с графическими объектами в программе PhotoShop.
13. Основные команды PhotoShop.
14. Управление параметрами инструментов PhotoShop.
15. Управление слоями в PhotoShop.
16. Назначение и структура программы компьютерного дизайна Corel Draw.
17. Особенности работы в Corel Draw.
18. Понятие и виды графических примитивов.
19. Понятие и виды трассировки изображений.
20. Форматы векторных и растровых изображений.

Разработчики:

(место работы) (занимаемая должность) (инициалы,
фамилия)

(место работы) (занимаемая должность) (инициалы,
фамилия)

Эксперты:

(место работы) (занимаемая должность) (инициалы,
фамилия)

(место работы) (занимаемая должность) (инициалы,
фамилия)