

ДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ «ВСЕРОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
КИНЕМАТОГРАФИИ ИМЕНИ С.А. ГЕРАСИМОВА
«РОСТОВСКИЙ-НА-ДОНУ ФИЛИАЛ ВСЕРОССИЙСКОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО
УНИВЕРСИТЕТА КИНЕМАТОГРАФИИ ИМЕНИ С.А. ГЕРАСИМОВА»

УТВЕРЖДАЮ

Директор филиала ВГИК

А. А. Резванов

2022 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ЕН.02. Информационное обеспечение профессиональной деятельности

специальность 55.02.01 Театральная и аудиовизуальная техника
(по видам)



ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
УСИЛЕННОЙ КВАЛИФИЦИРОВАННОЙ
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СЕРТИФИКАТ: 7FCCB2E185FBC641C1958CD492F2511EAFE252F0
ВЛАДЕЛЕЦ: РЕЗВАНОВ АЛЕКСАНДР АНАТОЛЬЕВИЧ
ДЕЙСТВИТЕЛЕН: С 16.08.2021 17:58 ПО 16.11.2022 17:58

Автор – преподаватель высшей категории Бойнар И.Н.

Рабочая программа учебной дисциплины Информационное обеспечение профессиональной деятельности разработана с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 55.02.01 Театральная и аудиовизуальная техника (по видам), утвержденного Приказом Министерством образования и науки от 27 октября 2014 г. N 1364.

Рабочая программа учебной дисциплины одобрена на заседании ЦМК «Социально-экономических и общепрофессиональных дисциплин».

Протокол № 4 от 20 июня 2022 г.

Председатель ЦМК  Э.М. Мустафаева

Рабочая программа учебной дисциплины рассмотрена и одобрена на заседании Методического совета филиала. Протокол № 5 от «21» июня 2022 г.


Согласовано:

Заместитель директора

по учебно-воспитательной работе

 И.А. Мамджян


Начальник УМО

 М.В. Догаева

Руководитель отделения СПО

 О.А. Новикова

Заведующая библиотекой

 А.В. Лихачева

Организация-разработчик: Ростовский-на-Дону филиал федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова»

СОДЕРЖАНИЕ

1 ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ.....	4
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	6
3 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	10
4 КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	10

1 ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа учебной дисциплины «Информационное обеспечение профессиональной деятельности» является частью основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности 55.02.01 «Театральная и аудиовизуальная техника» (вид: Техника и технологии аудиовизуальных программ)

1.2. Место учебной дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы: дисциплина является естественнонаучной и входит в математический и общий естественнонаучный цикл.

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

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен:

обладать общими и профессиональными компетенциями, включающими в себя способность:

ОК 2. Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.

ОК 3. Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.

ОК 4. Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.

ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.

ОК 6. Работать в коллективе, эффективно общаться с коллегами, руководством.

ОК 7. Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), результат выполнения заданий.

ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.

ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.

ПК 1.2. Осуществлять процесс технического проектирования с учетом современных тенденций в области искусства.

ПК 1.4. Разрабатывать техническое решение творческого проекта.

ПК 1.7. Применять специализированное программное обеспечение при разработке технических проектов.

ПК 1.13. Использовать информационную среду электронных баз данных, архивов, медиатек, информационно-коммуникационных сетей при разработке художественно-технических проектов.

знать:

- основные этапы решения графических задач с помощью электронно-вычислительных машин (ЭВМ), методы и средства сбора, обработки, хранения, передачи и накопления информации;
- обеспечение безопасности данных;
- технологические требования к организации работы на графических станциях

уметь:

- работать с графическими приложениями операционной системы «Windows»;
- создавать программы на языке «VISUAL BASIC» для собственных целей;
- использовать основные понятия автоматизированной обработки информации;
- использовать изученные программные средства;

1.4. Количество часов на освоение программы учебной дисциплины:

максимальной учебной нагрузки обучающегося **72** часа, в том числе:

обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося **48** часов;

самостоятельной работы обучающегося **24** часа.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	72
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	48
в том числе:	
Теоретические занятия	20
Практические занятия	28
Самостоятельная работа обучающегося (всего)	24
в том числе:	
внеаудиторная самостоятельная работа (творческое задание)	
Итоговая аттестация в форме дифференцированного зачета	

<p>Тема 2. Реализация компьютерной графики на языке программирования Visual Basic</p>	<p>Содержание учебного материала Язык программирования Visual Basic. Основные операторы реализации графики. Структура программы. Практические работы: Составление и отладка программ реализации компьютерной графики на языке программирования Visual Basic операторами Line, Circle, Point. Использование инструментов PictureBox и Image Самостоятельная работа Программирование слайд-шоу средствами языка программирования Visual Basic</p>	<p>2 4 3</p>	
<p>Тема 2. Основы Web-дизайна</p>	<p>Содержание учебного материала Язык гипертекстовой разметки HTML. Основные теги реализации графики. Структура программы. Практические работы: Добавление изображений на Web-страницу. Выравнивание текста и графики. Создание гиперссылок. Карты изображений. Самостоятельная работа Создание личного сайта</p>	<p>2 4 6</p>	
<p>Тема 3. Технологии обработки графической информации</p>	<p>Содержание учебного материала Виды компьютерной графики. Цветовые модели. Графический редактор PhotoShop. Область применения программы. Элементы экрана. Настройка программы. Основные инструменты. Практические работы: Работа со слоями. Работа с текстом. Создание выделенных областей и работа с ними. Палитры, корректировка цвета. Корректировка изображений. Фильтры и эффекты. Маски. Создание анимации.</p>	<p>4 6 8</p>	

	<p>Самостоятельная работа Создание коллажа с использованием эффектов анимации</p>		
<p>Тема 4 Технологии обработки трехмерных изображений</p>	<p>Содержание учебного материала Редактор трехмерной графики 3D Studio MAX. Область применения программы. Элементы экрана. Настройка программы. Основные инструменты. Практические работы: Создание простых объектов. Трансформации. Составные объекты. Материалы и текстурные карты. Самостоятельная работа Моделирование помещения.</p>	<p>2</p> <p>4</p> <p>2</p>	
<p>Тема 5 Системы управления базами данных.</p>	<p>Содержание учебного материала Создание баз данных. СУБД ACCESS. Состав пакета, элементы экрана. Практические работы: Режимы создания таблиц. Шаблоны. Создание БД «Контакты» с использованием шаблонов и Конструктора. Работа с данными: сортировка, фильтрация, поиск и замена. Создание запросов, отчетов. Самостоятельная работа Создание базы данных «Видеотека»</p>	<p>2</p> <p>4</p> <p>2</p>	
	Итого	72	

3 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация учебной дисциплины требует наличия лабораторий « Информатики и вычислительной техники» №1, №2.

Оборудование лабораторий и рабочих мест лабораторий:

- компьютеры с лицензионным программным обеспечением
- Multimedia Projector EPSON EB-X6
- локальная сеть

3.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы.

ОСНОВНАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. Гаврилов М.В., Климов В.А. Информатика и информационные технологии(изд:2) Юрайт 2015
2. Кнут Д.Э. Искусство программирования. Основные алгоритмы Вильямс 2014

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. Е.В.Михеева. «Информационные технологии в профессиональной деятельности», Москва, 2005г., «Академия»
2. Вдовин В.М. Предметно-ориентированные экономические информационные системы.-М.: издательско-торговая корпорация «Дашков и К», 2012.
3. Гаврилов М.В., Климов В.А. Информатика и информационные технологии(изд:2) Юрайт 2012
4. Дейтел Как программировать для Internet & WWW КОРОНА-Век 2011
5. Кнут Д.Э. Искусство программирования. Основные алгоритмы Вильямс 2011
6. Хорев П.Б. Объектно-ориентированное программирование (изд:4) Академия 2012

4 КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
знать:	
<ul style="list-style-type: none"> • основные этапы решения графических задач с помощью электронно-вычислительных машин (ЭВМ), методы и средства сбора, обработки, хранения, передачи и накопления информации; 	Экспертная оценка выполнения практической работы
<ul style="list-style-type: none"> • обеспечение безопасности данных; 	Экспертная оценка выполнения практической работы
<ul style="list-style-type: none"> • технологические требования к организации работы на графических станциях; 	Экспертная оценка выполнения практической работы
уметь:	
<ul style="list-style-type: none"> • работать с графическими приложениями операционной системы «Windows»; 	Экспертная оценка выполнения практической работы
<ul style="list-style-type: none"> • создавать программы на языке «VISUAL BASIC» для собственных целей; 	Экспертная оценка выполнения практической работы
<ul style="list-style-type: none"> • использовать основные понятия автоматизированной обработки информации; 	Экспертная оценка выполнения практической работы
<ul style="list-style-type: none"> • использовать изученные программные средства; 	Экспертная оценка выполнения практической работы