

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ПРИМОРСКОГО КРАЯ

СОГЛАСОВАНО

Председатель МК специальных  
дисциплин

\_\_\_\_\_ Журавлева И.В.

Протокол № \_\_\_\_\_ от  
« \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20 г.

УТВЕРЖДАЮ

Заместитель директора по УПР  
\_\_\_\_\_ Попова Г.Г.

« \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ  
ОП.08 ТЕХНОЛОГИЯ РАБОТЫ С ИНФОРМАЦИЕЙ**

2019 г.

Организация-разработчик: КГБ ПОУ «КМТ»

Разработчики:

Луцковская К.В., мастер производственного обучения КГБ ПОУ «КМТ».

## СОДЕРЖАНИЕ

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
5. ВОЗМОЖНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ПРОГРАММЫ В ДРУГИХ ООП

# 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ОП. 08 ТЕХНОЛОГИЯ РАБОТЫ С ИНФОРМАЦИЕЙ

## 1.1. Область применения программы

Рабочая программа учебной дисциплины ОП.08 «Технология работы с информацией» является частью основной образовательной программы (далее – ООП) в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом (далее – ФГОС) среднего профессионального образования (далее – СПО) по специальности 54.01.20 «Графический дизайн» утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования от 9 декабря 2016 г. №1556, зарегистрированного в Минюсте России 22 декабря 2016 г. №44901.

Программа дисциплины разработана в рамках выполнения работ по внесению изменений (дополнений) в образовательную программу в соответствии с ФГОС СПО по профессии 54.01.20 Графический дизайн в целях внедрения международных стандартов подготовки высококвалифицированных рабочих кадров с учетом передового международного опыта движения WorldSkillsInternational (далее - WSI), на основании компетенции WorldSkillsRussian (далее – WSR) «Печатные технологии в прессе» (изготовление различной полиграфической продукции с помощью офсетных или цифровых печатных машин, а так же другого оборудования, необходимого для получения готового печатного издания), с учетом требований профессионального стандарта (далее - ПС) «Графический дизайн», интересов работодателей в части освоения дополнительных профессиональных компетенций, знаний и умений, обусловленных требованиями к компетенции WSR «Печатные технологии в прессе» и является составной частью данной ООП.

Рабочая программа учебной дисциплины ОП.08 «Технология работы с информацией» может быть использована в основном дополнительном профессиональном образовании (далее – ДПО) повышения квалификации и переподготовки кадров в области средств массовой информации, издательства и полиграфии при наличии среднего (полного) общего образования.

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

Учебная дисциплина «Технология работы с информацией» является общепрофессиональной дисциплиной ОП.08 профессионального цикла ООП программы подготовки квалифицированных рабочих и служащих.

## **1.3. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:**

Цель освоения дисциплины: приобретение обучающимися теоретических знаний и практических умений в области информационных технологий.

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся *должен уметь*:

– использовать в профессиональной деятельности различные виды программного обеспечения, в том числе специального; применять компьютерные и телекоммуникационные средства;

– эффективно использовать видео и графические редакторы при решении задач в сфере профессиональной деятельности;

– применять средства компьютерной графики в процессе дизайнерского проектирования.

– создавать и редактировать графические файлы на персональном компьютере;

– использовать аппаратные и программные средства мультимедиа для обработки графических файлов, видео и звука, записи мультимедиа на оптические диски,

– создавать презентационный ролик, музыкальный клип, рекламный ролик.

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся *должен знать*:

– технологию работы с графической информацией;

– технику создания различных графических изображений с помощью специальных программных средств;

– технические и программные средства компьютерной графики.

– основные понятия автоматизированной обработки графической информации;

– свойства и способы хранения основных форматов графических файлов;

– назначение, разновидности и функциональные возможности программ обработки видео;

– способы и принципы монтажа видеоматериалов;

В результате освоения дисциплины обучающийся осваивает элементы компетенций:

Общие и профессиональные компетенции	Иметь практический опыт	Уметь	Знать
<p><b>ОК 1.</b> Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.</p>	<p>Определение этапов решения задачи.                      Определение потребности в информации.                      Осуществление эффективного поиска.                      Выделение всех возможных источников нужных ресурсов, в том числе неочевидных.                      Разработка детального плана действий                      Оценка рисков на каждом шагу                      Оценивает плюсы и минусы полученного результата, своего плана и его реализации, предлагает критерии оценки и рекомендации по улучшению плана.</p>	<p>Распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте;                      Анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части;                      Правильно выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы;                      Составить план действия,                      Определить необходимые ресурсы;                      Владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах;                      Реализовать составленный план;                      Оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника)</p>	<p>Актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить;                      Основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте.                      Алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях;                      Методы работы в профессиональной и смежных сферах.                      Структура плана для решения задач                      Порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности</p>
<p><b>ОК 2</b>                      Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности</p>	<p>Планирование информационного поиска из широкого набора источников, необходимого для выполнения профессиональных задач.                      Проведение анализа полученной информации, выделяет в ней главные аспекты.                      Структурировать</p>	<p>Определять задачи поиска информации                      Определять необходимые источники информации.                      Планировать процесс поиска                      Структурировать получаемую информацию                      Выделять наиболее значимое в перечне информации</p>	<p>Номенклатура информационных источников применяемых в профессиональной деятельности.                      Приемы структурирования информации                      Формат оформления результатов поиска информации</p>

	отобранную информацию в соответствии с параметрами поиска; Интерпретация полученной информации в контексте профессиональной деятельности	Оценивать практическую значимость результатов поиска Оформлять результаты поиска	
<b>ОК 3</b> Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие	Использование актуальной нормативно-правовой документацию по профессии (специальности) Применение современной научной профессиональной терминологии Определение траектории профессионального развития и самообразования	Определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности. Выстраивать траектории профессионального и личностного развития	Содержание актуальной нормативно-правовой документации. Современная научная и профессиональная терминология Возможные траектории профессионального развития и самообразования
<b>ОК 4</b> Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами	Участие в деловом общении для эффективного решения деловых задач. Планирование профессиональной деятельность	Организовывать работу коллектива и команды. Взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами	Психология коллектива. Психология личности. Основы проектной деятельности
<b>ОК 5</b> Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста	Грамотно устно и письменно излагать свои мысли по профессиональной тематике на государственном языке Проявление толерантности в рабочем коллективе	Излагать свои мысли на государственном языке Оформлять документы	Особенности социального и культурного контекста Правила оформления документов
<b>ОК 6</b> Проявлять гражданско-патриотическую позицию,	Понимать значимость своей профессии (специальности) Демонстрация	Описывать значимость своей профессии Презентовать структуру	Сущность гражданско-патриотической позиции Общечеловеческие ценности

демонстрировать осознанное поведение на основе общечеловеческих ценностей	поведения на основе общечеловеческих ценностей	профессиональной деятельности по профессии (специальности)	Правила поведения в ходе выполнения профессиональной деятельности
<b>ОК 7</b> Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.	Соблюдение правил экологической безопасности при ведении профессиональной деятельности; Обеспечивать ресурсосбережение на рабочем месте	Соблюдать нормы экологической безопасности Определять направления ресурсосбережения в рамках профессиональной деятельности по профессии (специальности)	Правила экологической безопасности при ведении профессиональной деятельности Основные ресурсы задействованные в профессиональной деятельности Пути обеспечения ресурсосбережения
<b>ОК 9</b> Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности	Применение средств информатизации и информационных технологий для реализации профессиональной деятельности	Применять средства информационных технологий для решения профессиональных задач Использовать современное программное обеспечение	Современные средства и устройства информатизации Порядок их применения и программное обеспечение в профессиональной деятельности
<b>ОК 10</b> Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языке	Применение в профессиональной деятельности инструкций на государственном и иностранном языке. Ведение общения на профессиональные темы	Понимать общий смысл четко произнесенных высказываний на известные темы (профессиональные и бытовые), понимать тексты на базовые профессиональные темы участвовать в диалогах на знакомые общие и профессиональные темы строить простые высказывания о себе и о своей профессиональной деятельности кратко обосновывать и объяснить свои действия (текущие и планируемые)	правила построения простых и сложных предложений на профессиональные темы основные общепотребительные глаголы (бытовая и профессиональная лексика) лексический минимум, относящийся к описанию предметов, средств и процессов профессиональной деятельности особенности произношения правила чтения текстов профессиональной направленности

		писать простые связные сообщения на знакомые или интересующие профессиональные темы	
<b>ОК 11.</b> Планировать предприниматель- скую деятельность в профессиональной сфере	Определение инвестиционную привлекательность коммерческих идей в рамках профессиональной деятельности Составлять бизнес план Презентовать бизнес-идею Определение источников финансирования Применение грамотных кредитных продуктов для открытия дела	Выявлять достоинства и недостатки коммерческой идеи Презентовать идеи открытия собственного дела в профессиональной деятельности Оформлять бизнес- план Рассчитывать размеры выплат по процентным ставкам кредитования	Основы предпринимательской деятельности Основы финансовой грамотности Правила разработки бизнес-планов Порядок выстраивания презентации Кредитные банковские продукты
<b>ПК 1.2.</b> Определять выбор технических и программных средств для разработки дизайн- макета с учетом их особенностей использования	выбор и подготовка технического оборудования и программных приложений для работы над ТЗ	выбирать графические средства и технические инструменты в соответствии с тематикой и задачами проекта	действующие стандарты и технические условия; правила и методы создания различных продуктов в программных приложениях; классификацию программных приложений и их направленности; классификацию профессионального оборудования и навыков работы с ним; программные приложений работы с данными
<b>ПК 1.3.</b> Формировать готовое техническое задание в соответствии с	разработка, корректировка и оформление итогового ТЗ с учетом требований к	разрабатывать концепцию проекта;  оформлять итоговое ТЗ;	технологии изготовления изделия;  программных приложений для

<p>требованиями к структуре и содержанию</p>	<p>структуре и содержанию</p>	<p>вести нормативную документацию;</p> <p>доступно и последовательно излагать информацию;</p> <p>корректировать и видоизменять ТЗ в зависимости от требования заказчика</p>	<p>разработки ТЗ;</p> <p>правил и структуры оформления ТЗ;</p> <p>требований к техническим параметрам разработки продукта;</p> <p>методов адаптации и кодировки (преобразования) информации от заказчика в индустриальные требования;</p> <p>программных приложений работы с данными при работе с ТЗ</p>
<p><b>ПК 1.4.</b> Выполнять процедуру согласования (утверждения) с заказчиком</p>	<p>согласование итогового ТЗ с заказчиком</p>	<p>презентовать разработанное ТЗ согласно требованиям к структуре и содержанию</p>	<p>основ менеджмента и коммуникации, договорных отношений;</p> <p>стандартов производства;</p> <p>программных приложений работы с данными для презентации</p>
<p><b>ПК 2.1.</b> Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания</p>	<p>чтение и понимание ТЗ;</p> <p>разработка планов по формированию макетов;</p> <p>определение времени для каждого этапа разработки дизайн-макета.</p>	<p>разрабатывать планы выполнения работ;</p> <p>распределять время на выполнение поставленных задач;</p> <p>определять место хранения и обработки разрабатываемых макетов;</p> <p>разрабатывать технологическую карту изготовления авторского проекта</p>	<p>структуры ТЗ, его реализации;</p> <p>основ менеджмента времени и выполнения работ;</p> <p>программных приложений работы с данными</p>

<p><b>ПК 2.2.</b>  Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания</p>	<p>подбор программных продуктов в зависимости от разрабатываемого макета</p>	<p>выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств;</p> <p>понимать сочетание в дизайн-проекте собственного художественного вкуса и требований заказчика</p>	<p>технологических, эксплуатационных и гигиенических требований, предъявляемых к материалам, программным средствам и оборудованию;</p> <p>программных приложений работы с данными для разработки дизайн-макетов</p>
<p><b>ПК 2.3.</b>  Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания</p>	<p>воплощение авторских макетов дизайна по основным направлениям графического дизайна: фирменный стиль и корпоративный дизайн; многостраничный дизайн; информационный дизайн; дизайн упаковки; дизайн мобильных приложений; дизайн электронных и интерактивных изданий</p>	<p>выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде;</p> <p>выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематики;</p> <p>реализовывать творческие идеи в макете;</p> <p>создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве;</p> <p>использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм;</p> <p>создавать цветовое единство</p>	<p>современных тенденций в области дизайна;</p> <p>разнообразных изобразительных и технических приёмов и средств дизайн-проектирования;</p> <p>программных приложений по основным направлениям графического дизайна;</p> <p>технических параметров разработки макетов, сохранения, технологии печати</p>
<p><b>ПК 2.4.</b>  Осуществлять</p>	<p>организация представления</p>	<p>осуществлять и организовывать</p>	<p>программных приложений для</p>

<p>представление и защиту разработанного дизайн-макета</p>	<p>разработанных макетов, обсуждения разработанных макетов возникшим вопросам по</p>	<p>представление разработанных макетов; подготавливать презентации разработанных макетов; защищать разработанные дизайн-макеты</p>	<p>представления макетов графического дизайна; основ менеджмента и коммуникации, договорных отношений; основ макетирования</p>
<p><b>ПК 2.5.</b> Осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта</p>	<p>организация архивирования и комплектации составляющих для перевода дизайн-макета в дизайн-продукт</p>	<p>выполнять комплектацию необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта</p>	<p>программных приложений для хранения и передачи файлов-макетов графического дизайна</p>

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### 2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

<b>Вид учебной работы</b>	<b>Объем часов</b>
<b>Максимальная учебная нагрузка (всего)</b>	40
<b>Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)</b>	39
в том числе:	
лабораторные работы (не предусмотрено)	
практические занятия	10
контрольные работы	
курсовая работа (проект) (не предусмотрено)	
<b>Самостоятельная работа обучающегося (всего)</b>	1
в том числе:	
самостоятельная работа над курсовой работой (проектом) (не предусмотрено)	
рефераты презентации проработка материалов конспектов и ответы на вопросы самоконтроля практические задания в прикладных программах и сети интернет	
<b>Итоговая аттестация в форме дифференцированного зачета</b>	

## 2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины ОП.08 Технология работы с информацией

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем часов	Осваиваемые компетенции
1	2	3	
<b>Раздел 1. Технология работы информацией</b>		<b>5</b>	
	<b>Содержание учебного материала:</b>	<b>2</b>	
<b>Тема 1.1. Работа с информацией. Архивация. Защита информации.</b>	Понятие информации. Виды информации. Свойства информации. Архивация. Виды архивов данных. Защита информации, правовая защита информации.	2	ОК 01–ОК 05, ОК 09, ПК 1.1
<b>Тема 1.2. Программное обеспечение.</b>	<b>Содержание учебного материала:</b>	<b>2</b>	
	Базовое программное обеспечение. Современные операционные системы. Их возможности и отличия. Служебные программы и утилиты	2	ОК 01–ОК 05, ПК 1.1_ПК 2.4
<b>Тема 1.3. Организация систем обработки информации</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>1</b>	ОК 01–ОК 05, ПК 2.1
	Назначение НИС. Структура НИС используемых на полиграфическом производстве	1	
<b>Раздел 2. Технологии подготовки графического материала</b>		<b>28</b>	
<b>Тема 2.3. Основы растровой компьютерной графики</b>	<b>Содержание учебного материала:</b>	<b>2</b>	
	Растровая графика. Основные понятия и принципы формирования изображения. Достоинства и недостатки растровой графики. Форматы графических файлов и их основные характеристики. Растровые графические редакторы. Основы работы в растровом графическом редакторе.	2	
<b>Тема 2.1. Основы векторной компьютерной графики</b>	<b>Содержание учебного материала:</b>	<b>14(4)</b>	
	Векторная графика. Основные понятия и принципы формирования изображения. Достоинства и недостатки векторной графики. Форматы графических файлов и их основные характеристики	2	
	Векторные графические редакторы. Векторный редактор Corel Draw. Интерфейс. Принцип создания графических объектов из простейших геометрических фигур - примитивов. Масштабирование и способы выделения. Команды копирования, выравнивания, распределения объектов. Специальные заливки объектов: градиент, заливка узором, настройки. Редактор двухцветной заливки узором. Полноцветный узор, растровый узор. Заливка текстурой. Библиотеки текстур. Заливка Post Script. Интерактивная настройка заливки. Интерактивная заливка сеткой	2	ОК 01–ОК 05, ОК 09

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем часов	Осваиваемые компетенции
1	2	3	
	Создание объектов произвольной формы. Инструмент FreeHand. Инструмент Bezier. Редактирование объектов. Инструменты Форма, Ластик, Нож. Средства Artistic Media: заготовка, кисть, распылитель, каллиграфическое перо, перо с нажимом Эффекты, применяемые к графическим объектам: прозрачность, интерактивная тень, интерактивная оболочка, интерактивный контур, интерактивное искажение, экструзия, интерактивное перетекание. Эффект перспективы. Линзы	2	
	Artistic & Paragraph Text. Простой текст. Создание и редактирование. Размещение в связанных блоках. Обтекание текстом. Атрибуты простого текста. Табуляция. Колонки. Размещение текста в графических объектах произвольной формы Фигурный текст. Атрибуты фигурного текста. Создание блока фигурного текста, форматирование. Эффекты, применяемые к тексту	2	
	Преобразование векторных изображений в растровые. Эффекты, применяемые к растровым изображениям. Экспорт векторных изображений с сохранением в растровом формате Импорт растровых изображений. Трассировка растровых объектов. Эффект Power Clip, редактирование объектов. Трехмерные эффекты, применяемые к растровым изображениям	2	
	<b>Практические работы:</b>	<b>4</b>	
	Основы работы в графическом редакторе. Создание графического примитива.	1	
	Работа с заливками. Работа с эффектами применяемые к графическим объектам.	1	
	Работа с текстом простым и фигурным	1	
	Работа с растровыми изображениями. Power Clipp. Настройка макетов для вывода на печать.	1	
<b>Тема 2.4. Основы 3D моделирования.</b>	<b>Содержание учебного материала:</b>	<b>12(6)</b>	
	Трехмерная графика. Основные понятия и принципы формирования изображения. Универсальный графический редактор КОМПАС-3D	2	
	3ds MAX: возможности программы, инструменты, рабочие процессы, функции. Интерфейс программы. Окна проекций. Создание и	4	

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем часов	Осваиваемые компетенции
1	2	3	
	редактирование объектов.		
	<b>Практические работы:</b>	<b>6</b>	
	Создание чертежей в КОМПАС 3D. Создание 3 D модели в КОМПАС 3D	1	
	Создание и редактирование простых объектов. Основные команды.	1	
	Применение модификаторов.	1	
	Слайны, тела вращения. Составные объекты	1	
	Выдавливание, фаски, лофтинг. Булевы операции.	1	
	Создание надписей	1	
<b>Раздел 3. Технологии подготовки видео материала</b>		<b>4</b>	
<b>Тема 3.1. Обработка видео на компьютере</b>	Цифровое видео. Минимальные требования к компьютеру для оцифровки видео. Видеосигналы: стандарты и характеристики, способы передачи. Основные понятия цифрового видео. Методы сжатия видео MPEG-4-кодеров. Формат контейнера видеозаписи.	2	
	Изучение возможностей Windows Movie Maker по переносу файлов видео из цифровой видеокамеры в компьютер. Изучение возможностей Windows Movie Maker по импортированию файлов видео, изображений и звука. Захват видео в контейнер формата AVI в среде программы iu VCR. Монтаж видео в WindowsMovieMaker.	2	
	<b>Самостоятельная работа обучающихся:</b>	<b>1</b>	
	Создание видео ролика по заданной тематике	1	
<b>Промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета</b>		<b>2</b>	

### **3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

#### **3.1. Материально-техническое обеспечение**

Реализация учебной дисциплины требует наличия учебного кабинета Информационных технологий.

Оборудование учебного кабинета и рабочих мест кабинета:

- парты,
- классная доска,
- компьютер с лицензионно-программным обеспечением и мультимедиапроектор,
- экран,
- электронные презентации и видеоматериал по изучаемым темам,

программное обеспечение ОС Windows и пакет Paint, CorelDraw, 3DMax, КОМПАС 3D

Рабочее место студента:

- компьютеры, имеющие выход в интернет;
- Paint, CorelDraw, 3DMax, КОМПАС 3D,

#### **3.2. Информационное обеспечение обучения**

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

Основные источники:

Дополнительные источники:

### **4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

<i><b>Результаты обучения</b></i>	<i><b>Критерии оценки</b></i>	<i><b>Формы и методы оценки</b></i>
<p><b>освоенные умения:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– использовать технологии сбора, размещения, хранения, накопления, преобразования и передачи данных в профессионально ориентированных информационных системах;</li> <li>– использовать в профессиональной деятельности различные виды программного обеспечения, в том числе специального;</li> <li>– применять компьютерные и телекоммуникационные средства;</li> </ul> <p><b>усвоенные знания:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– основные понятия автоматизированной обработки информации;</li> <li>– общий состав и структуру персональных компьютеров и вычислительных систем;</li> <li>– состав, функции и возможности использования информационных и телекоммуникационных технологий в профессиональной деятельности;</li> <li>– методы и средства сбора, обработки, хранения, передачи и накопления информации;</li> <li>– базовые системные программные продукты и пакеты прикладных программ в области профессиональной деятельности;</li> <li>– основные методы и приемы обеспечения информационной безопасности</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– практические задания по работе с информацией</li> <li>– практическая работа по поиску информации в интернет</li> <li>– выполнение практических задач, с помощью прикладного и специального ПО</li> <li>– выполнение практических задач внеаудиторной самостоятельной работы с отправлением результатов на почту преподавателя</li> <li>– выполнения практических заданий в сети;</li> <li>– защита индивидуальных творческих проектов;</li> <li>– индивидуальные задания</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– проверка и оценка практических работ по темам</li> <li>– оценка результатов практических заданий с помощью прикладного ПО</li> <li>– оценка выполнения практических заданий в программах</li> <li>– текущий контроль в форме устного и письменного опроса, тестирования</li> <li>– оценка работы с программными продуктами</li> <li>– мониторинг роста творческой самостоятельности и навыков получения нового знания каждым обучающимся</li> <li>– оценка публичных информативных сообщений</li> </ul>

## **5 ВОЗМОЖНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ПРОГРАММЫ В ДРУГИХ ООП**

Рабочая программа учебной дисциплины ОП.08 «Технология работы с информацией» в других ООП не используется.