

- печатать на принтере визуальное представление учебного плана, сформированное программой;
- передавать введенные и полученные в результате работы программы данные в подсистему «Учебные планы» учебного отдела РГТПУ.

Результатом работы ВСУП является:

- 1) наглядная плоская модель учебного плана (см. рис.1);
- 2) информация, которая может быть в дальнейшем использована для создания окончательной версии учебного плана в подсистеме «Учебный план».

**Е. Н. Сисинбаева, гр. ИС-566**

### **КОНЦЕПЦИЯ ЛАБОРАТОРНОГО ПРАКТИКУМА ПО ДИСЦИПЛИНЕ «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА» ДЛЯ СПЕЦИАЛИЗАЦИИ «ДИЗАЙН ИНТЕРЬЕРА»**

Стремительное развитие компьютерных технологий оказывает сильное влияние на всю систему высшего и среднего специального образования. Это коснулось не только учебного процесса и методик преподавания в учебных заведениях, но и перечня специальностей. Ярким примером этого процесса является появление в учебных заведениях новых специальностей, которые позволяют приобретать учащимся новые знания и осваивать новые специализации.

Одной из целей обучения является повышение качества самостоятельных занятий. Для этого в настоящее время разработано и используется множество учебных пособий в электронном виде: электронные учебники, мультимедийные системы обучения и т. п.

Нами разработано методическое обеспечение лабораторного практикума по дисциплине «Компьютерный дизайн» для студентов второго курса очной формы обучения специализации «Дизайн интерьера». Данное методическое обеспечение представляет собой текст с лабораторными заданиями, иллюстрациями и контрольными вопросами для самопроверки знаний учащихся и выполнено в виде электронного учебника. Для разработки использован язык гипертекстовой разметки HTML.

Лабораторный практикум дает возможность учащимся получить теоретические знания, сформировать практические умения и навыки по работе в графическом редакторе CorelDraw.

В процессе обучения студентов художественных специальностей решающая роль в формировании дизайнерского профессионализма принадлежит развитию образно – ассоциативного мышления, воображения. Электронный учебник охватывает две темы «Проектирование интерьера» и «Моделирование в CorelDraw», что позволит, на наш взгляд, развить умения в двух областях одновременно.

Лабораторный практикум базируется на знаниях и умениях, сформированных у студентов в курсе информатики. Для начала работы в программе CorelDraw студенты должны обладать знаниями и умениями по работе с окнами операционной системы Windows, а также с меню и панелями инструментов программ.

Данное методическое обеспечение обладает следующими достоинствами:

- предоставление студентам возможности изучения дисциплины и сопутствующих ей вопросов с учетом индивидуальных особенностей (позапное освоение, наложение информации и т.д., замена тупиковых контрольных вопросов, ориентированных на последовательное изучение программы);
- оценка уровня усвоения по результатам лабораторных работ.

Данное методическое обеспечение поможет, на наш взгляд, сформировать у учащихся систему профессиональных знаний, умений и навыков в области компьютерной графики, овладеть навыками дизайн – проектирования интерьера и сформировать комплексные знания.

Методическое пособие может быть использовано для преподавания в колледжах, училищах и лицеях с компьютерным уклоном, а также преподавателями компьютерных курсов и для самообучения.