

МУ «Отдел образования и по делам молодёжи администрации»
Сернурского муниципального района Республики Марий Эл
МОУ «Марисолинская средняя общеобразовательная школа»

ПРИНЯТО
на педагогическом совете
МОУ «Марисолинская СОШ»
Протокол №1 от 29.08.2022 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор МОУ
«Марисолинская СОШ»
Максимова А.С./
Приказ №117 от 01.09.2022 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«КОМПЬЮТЕРНЫЙ ДИЗАЙН »
НА 2022 – 2023 УЧЕБНЫЙ ГОД
8 КЛАСС
Срок реализации – 1 год**

СОСТАВИЛ:

Григорьев Алексей Иванович,
педагог дополнительного образования

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа учебного предмета «Компьютерный дизайн» разработана на основе «Рекомендаций по организации образовательной и методической деятельности при реализации общеразвивающих программ в области искусств», направленных письмом Министерства культуры Российской Федерации от 21.11.2013 №191-01-39/06-ГИ, а также с учетом многолетнего педагогического опыта в области изобразительного искусства в детских школах искусств.

Данная программа ориентирована не только на формирование знаний, умений, навыков в области художественного творчества, на формирование ключевых компетенций, на развитие эстетического вкуса, но и на создание оригинальных произведений, отражающих творческую индивидуальность, представления детей об окружающем мире.

Занятия по программе «Компьютерный дизайн» направлены на изучение наиболее распространенных графических пакетов, методов выполнения практических заданий по компьютерному макетированию различных графических документов в различных операционных средах.

Поскольку обучающиеся, имеющие базовый уровень подготовки, уже умеют работать на компьютере в системе Windows, на занятиях изучаются только наиболее распространенные в нашей стране и за рубежом графические пакеты.

Для понимания особенностей разработки графических документов в различных системах дается краткая сравнительная характеристика различных графических редакторов. В разделе «Векторная графика» рассматриваются основные этапы создания графических документов в векторной системе, используя графические программы векторной графики.

В разделе «Растровая графика» рассматриваются особенности создания и редактирования растровых объектов, используя графические программы растровой графики.

В программе указаны требования к уровню подготовки выпускников, перечень учебно-методического обеспечения и список литературы, использованной при составлении программы.

Компьютерная графика является универсальным средством при изучении академических законов дизайнерского искусства, так как может использоваться и как вспомогательное средство исполнения замысла художника, и как самостоятельная часть проектирования. Освоение программы формирует теоретические и практические знания, которые применяются при изучении большинства направлений современного дизайна.

Учебный предмет «Компьютерный дизайн» направлен на приобретение учащимися знаний, умений и навыков по выполнению графических проектов способами компьютерных технологий, овладение способами применения их в дальнейшем в практической и творческой деятельности.

Знания, полученные при освоении учебного предмета «Компьютерный дизайн», могут стать фундаментом для дальнейшего освоения компьютерных программ в области видеомонтажа, трехмерного моделирования и анимации.

Практика показывает, что одним из важнейших вопросов современного

гуманитарного знания становится культура подачи графического изображения как часть общей информационной культуры. Освоение программы учебного предмета «Компьютерный дизайн» основано на изучении компьютерных технологий путем исполнения творческих заданий с применением полученных навыков, что способствует развитию таких качеств личности как интуиция, образное мышление, а также развитию способностей к проектированию.

Для успешного решения проектных задач учащемуся необходимо освоить все основные закономерности формальной композиции и уметь пользоваться этими средствами для сознательного подхода к дизайнерскому творчеству. Полученные знания в результате освоения программы «Компьютерный дизайн» не исключают развитие интуитивно-образного отношения к самому творческому процессу. Активная творческая работа учащихся заключается в выполнении заданий по каждой изучаемой теме как в аудитории, так и самостоятельно.

Возраст детей, обучающихся по данной программе — 12-15 лет.

Срок реализации учебного предмета

При реализации программы учебного предмета «Компьютерный дизайн» со сроком обучения 1 год, продолжительность учебных занятий составляет 36 недель в год.

Объем учебного времени, предусмотренный учебным планом школы на реализацию учебного предмета

Общая трудоемкость учебного предмета «Компьютерный дизайн» 144 часа (4 часа в неделю).

Форма проведения учебных аудиторных занятий

Занятия по предмету «Компьютерный дизайн» осуществляется в соответствии с принципами:

- связи теории и практики;
- наглядности;
- применения дифференцированного и индивидуального подходов;
- доступности и последовательности;
- учета возрастных особенностей;
- вариативности содержания, многообразия тем;
- творчества педагога и активности учащихся.

Цель учебного предмета

Целью учебного предмета «Компьютерный дизайн» является развитие значимых для образования, социализации, самореализации интеллектуальных и художественно-творческих способностей детей на основе практической деятельности в области современных дизайнерских программ.

Задачи учебного предмета

Задачами учебного предмета являются:

- развитие интереса к дизайнерскому творчеству;

- изучение выразительных возможностей графических средств;
- формирование компьютерной грамотности учащихся и навыков эффективной организации индивидуального информационного пространства;
- развитие способностей и возможностей к художественно-исполнительской и проектной деятельности;
- развитие способностей и возможностей учащихся динамично управлять содержанием изображения, его формой, размерами и цветом, добиваясь наибольшей выразительности;
- ориентация в возможностях дизайнерских программ и выработка удобных и эффективных способов создания цифровых композиций и их подготовки к публикации;
- формирование необходимых практических навыков работы в компьютерной графике как одного из видов графического дизайна;
- эффективное применение информационных образовательных ресурсов в учебной деятельности, в том числе, самообразовании.

Методы обучения

Для достижения поставленной цели и реализации задач предмета используются следующие методы обучения:

- словесный метод (лекция с элементами беседы - объяснение теоретических основ компьютерной графики и дизайна);
- наглядный метод (демонстрация приемов работы в компьютерной графике и дизайне, всевозможных изображений, репродукций, схем, проектов);
- практический метод (приобретение навыков работы в дизайнерских программах и исполнение в электронном виде композиционной темы, проекта);
- эмоциональный метод (подбор ассоциаций, образов, художественные впечатления).

Описание материально-технических условий реализации учебного предмета

Реализация предмета требует наличия учебного кабинета с учебными местами по количеству учащихся.

Кабинет должен включать следующее оборудование:

- персональные компьютеры (ноутбуки) с программным обеспечением;
- наборы съемных носителей информации;
- мультимедийный проектор с экраном.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Требования к уровню подготовки учащихся

- **знания:**
- способов хранения изображений в файлах растрового формата;

- назначения и функций растровых графических программ;
- применения инструментария растровой программы в определенном алгоритме;
- основных закономерностей и правил композиции и умение применять их в практической работе;
- знания терминологии дизайнерского искусства;
- особенностей, достоинств и недостатков векторной графики;
- способов хранения изображений в файлах векторного формата;
- методов сжатия графических файлов;
- назначения и функций векторных графических программ;
- инструментария векторной программы и операций с изображениями;

■ **умения:**

- различать форматы графических файлов и понимать целесообразность их использования при работе с различными графическими программами;
- обработки графической информации с помощью растровых программ;
- работы с текстом в растровой программе;
- применение в изображении различных эффектов;
- создавать собственные изображения, используя инструменты рисования;
- работы с цветом, создания градиентных, однородных и узорных заливок;
- выделения фрагментов изображения с использованием различных инструментов;
- перемещения, дублирования и вращения выделенных областей;
- сохранения выделенных областей для последующего использования;
- создания монтажа из готовых изображений (создание многослойных документов);
- выполнения индивидуального творческого задания средствами компьютерной графики;
- составления грамотной композиции с выразительным и оригинальным композиционным решением;
- применять полученные знания о выразительных средствах композиции - ритме, линии, силуэте, тональности и тональной пластике, цвете, контрасте - в композиционных работах;
- умения создавать художественный образ на основе решения технических и творческих задач;
- составления грамотной композиции с выразительным и оригинальным композиционным решением;
- обработки графической информации с помощью векторных программ;
- выполнения индивидуального творческого задания с применением векторной программы и использованием главных инструментов векторных программ, а именно:
 - создавать рисунки из примитивов (линий, прямоугольников, окружностей и т. д.);
 - выполнять основные операции над объектами (удаление, перемещение, масштабирование, вращение и т.д.);
 - формировать собственные цветовые оттенки в различных цветовых моделях;
 - создавать однородные, градиентные и узорные заливки;
 - работать с контурами объектов и их цветом;

- создавать рисунки из кривых;
- получать объемные изображения;
- формирования собственных цветовых оттенков в различных цветовых моделях;

■ **навыки:**

- настройки интерфейса, навигации и масштабирования показа изображения;
- работы с инструментами рисования, создания новых кистей и узоров, настройки прозрачности изображения и режимов смешивания;
- работы с инструментами выделения областей в изображении и создания коллажей;
- работы со слоями и управления слоями;
- выполнения тоновой и цветовой коррекции и ретуширования фотографий;
- компоновки текста и изображения;
- владения техническими приемами работы в компьютерной графике;
- компоновки элементов композиции в формате и создания выразительного цветового решения
- использования методов упорядочивания и объединения объектов в векторных программах;
- применения различных графических эффектов (объем, перетекание, фигурная подрезка и т. д.) в векторных программах;
- создания надписей, заголовков, размещения текста вдоль кривой;
- компоновки элементов композиции в формате и создания выразительного цветового решения средствами компьютерной графики.

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Содержание учебного предмета «Компьютерный дизайн» разработано с учетом возрастных особенностей детей, включает теоретическую и практическую части, при этом теоретическая часть тесно связана с практической.

Рекомендуемые формы проведения занятий: лекции, беседы, демонстрация, самостоятельная практическая работа, проектная деятельность. Большая часть учебного времени выделяется на практические упражнения и самостоятельную работу.

Теоретическая часть предполагает изучение обучающимися теоретических основ компьютерной графики и дизайна, при этом формой обучения являются лекции с элементами беседы и демонстрацией учебного материала.

Основным видом занятий по учебному предмету «Компьютерная графика и дизайн» является практикум, содержание которого направлено на применение теоретических знаний в учебном и творческом опыте.

Программа предполагает также изучение основ графического дизайна через выполнение большого количества несложных упражнений, выполняемых

средствами компьютерной графики. Задания носят творческий характер и рассчитаны на индивидуальные темпы выполнения. Содержание учебного предмета распределено по следующим разделам:

- Знакомство с законами и приемами работы над композицией.
- Программа Adobe Photoshop. Растровая графика.
- Роль и значение цвета в графическом дизайне.
- Основы шрифтовой композиции.
- Основы типографики.
- Знакомство с языком графического дизайна.
- Импорт, экспорт изображений.
- Фирменный стиль.
- Создание авторских шрифтов.
- Образ в графическом дизайне.

Итоговая работа. Проект графической продукции.

Учебно-тематический план отражает последовательность изучения разделов и тем программы с указанием распределения учебных часов.

№ п/п	Наименование темы	Общий объем времени (в часах)	
		Теория	Практика
Раздел 1. Техника безопасности поведения в компьютерном классе			
1.1.	Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе	1	
Раздел 2. Работа с растровыми изображениями в программе Inkscape			
2.1.	Импорт растровых изображений в программу Inkscape. Трассировка растровых изображений. Редактирование трассированных изображений.	2	2
2.2.	Экспорт изображений. Формат EPS.	3	3
2.3.	Эскиз поздравительной открытки.	4	4
Раздел 3. Единство стиля в графическом дизайне			
3.1.	Фирменный графический сегмент. Фирменный цветовой строй. Фирменный графический слой.	2	2
3.2.	Создание графической моно-серии	2	2
3.3.	Создание цветографической серии в векторной графике.	3	3
Раздел 4. Фирменный стиль			
4.1.	Основные элементы фирменного стиля. Знакомство с образцами фирменного стиля.	3	3
4.2.	Выбор темы фирменного стиля. Выбор фирменных цветов.	3	3
4.3.	Разработка логотипа или фирменного знака.	3	3
4.4.	Выбор графического слоя.	3	3
4.5.	Деловая документация, Визитка. Бланк для письма. Конверт.	2	2
4.6.	Сувенирная продукция. Фирменная майка.	3	3
4.7.	Рекламные носители. Сувенирная продукция. Фирменный пакет.	2	2
4.8.	Рекламный плакат (баннер).	3	3
Раздел 5. Создание авторских шрифтов			
5.1.	Авторская буква. Перевод рукописного шрифта в векторную графику.	2	2
5.2.	Рисованные логотипы. Перевод рисунка в векторную	3	3

	графику.		
5.3.	Фото коллажированные шрифты.	2	2
Раздел 6. Программные средства растрового редактора Adobe Photoshop			
6.1.	Интерфейс растрового редактора Adobe Photoshop	3	3
6.2.	Инструменты рисования в Adobe Photoshop	3	3
6.3.	Слои в растровом редакторе. Управление слоями. Рисование в слоях	4	4
6.4.	Выделение и трансформация областей. Монтаж изображений в Adobe Photoshop	4	4
Раздел 7. Композиция в графическом дизайне			
7.1.	Плоскостная форма. Текстура средствами компьютерной графики	3	3
Раздел 8. Цвет в композиции и в компьютерной графике			
8.1.	Цветовые модели в компьютерной графике	2	2
8.2.	Способы создания цветовой гармонии в композиции	2	2
Раздел 9. Композиция в графическом дизайне, проектирование			
9.1.	Методы стилизации объекта	3	2
9.2.	Подготовка изображения в растровом редакторе к использованию в проекте	3	3
Итого		73	71
		144 ч.	