

Министерство образования и науки Астраханской области
Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
Астраханской области «Астраханский губернский техникум»

РАССМОТРЕНО
на заседании методического
объединения мастеров
производственного обучения и
преподавателей специальных
дисциплин
(протокол от 30.08.2022 № 1)

УТВЕРЖДАЮ
Директор ГБПОУ АО «Астраханский
губернский техникум»
А.З. Джумартов
« 30.08.2022 » 2022 г.



Дополнительная общеразвивающая программа
естественнонаучной направленности
«Основы графического дизайна и компьютерной графики»
объем – 36 часов
Возраст обучающихся: 12-17 лет
Срок реализации: 2 недели (36 часов)

Составители программы:

Макушева Наталья Николаевна, преподаватель ГБПОУ АО «Астраханский губернский техникум», сертифицированный эксперт WorldSkills Russia по компетенции «Графический дизайн».

Терехина Светлана Павловна, преподаватель ГБПОУ АО «Астраханский губернский техникум», эксперт с правом проведения региональных чемпионатов по стандартам WorldSkills Russia по компетенции «Графический дизайн».

Вагапова Виктория Александровна, преподаватель ГБПОУ АО «Астраханский губернский техникум», сертифицированный эксперт WorldSkills Russia по компетенции «Графический дизайн».

г. Астрахань, 2022

Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Основы графического дизайна и компьютерной графики» (далее – Программа) знакомит обучающихся общеобразовательных организаций Астраханской области с особенностями деятельности в сфере графического дизайна, помогает им более осознанно выбрать профессию в данной области в будущем.

Программа разработана в соответствии с:

- Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

- Федеральным государственным образовательным СПО по профессии 54.01.20 Графический дизайнер;

- Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утв. приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196;

- Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (письмо Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 № 09-3242);

- Примерными требованиями к образовательным программам дополнительного образования детей (письмо Минобрнауки РФ от 11.12.2006 № 06-1844);

- Санитарными правилами СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утв. Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28;

- Санитарными правилами и нормами СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания», утв. Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2.

Направленность Программы – естественнонаучная.

Уровень освоения содержания программы: стартовый.

Программа направлена на формирование и развитие творческих способностей обучающихся, профессиональную ориентацию обучающихся, создание и обеспечение необходимых условий для личностного развития, профессионального самоопределения и творческого труда обучающихся, социализацию и адаптацию обучающихся к жизни в обществе, формирование общей культуры обучающихся, удовлетворение иных образовательных потребностей и интересов обучающихся, не противоречащих законодательству Российской Федерации, осуществляемых за пределами федеральных государственных образовательных стандартов и федеральных государственных требований.

Программа может быть адаптирована для обучающихся с ОВЗ и детей-инвалидов, прием которых осуществляется по заявлению родителей (законных представителей) и решению психолого-медико-педагогической комиссии (ПМПК).

Актуальность программы

В нашем современном мире возникла необходимость укрепления связей обучающегося с новыми информационными компьютерными технологиями и искусством. В процессе реализации данной программы применяются наиболее эффективные методы и приемы обучения, осуществляется поиск новых средств, способствующих развитию творческого мышления обучающихся, формированию и развитию у них графической культуры. В основу данной программы положена компьютеризация, где ПК служит дидактическим средством интенсификации учебного процесса, углубления приобретаемых знаний, расширения технического кругозора обучаемых.

Цель программы:

Приобретение обучающимися теоретических знаний о художественной деятельности с использованием компьютерных технологий и постижение практических приемов работы за компьютером. Развитие интереса к компьютерной графике, дизайну.

Задачи программы:

обучающие:

- расширение знаний, полученных на уроках информатики и изобразительного искусства, их систематизация;
- обучение творческому применению полученных знаний и умений для создания дизайн-макетов графического дизайна;
- изучение художественных приемов создания векторной и растровой графики;
- знакомство с основами знаний в области композиций и дизайна;
- изучение принципов работы в сети;
- помощь обучающимся в изучении использования компьютера как инструмента для работы в дальнейшем в различных сферах дизайна.

развивающие:

- способствовать развитию интереса к компьютерной графике, дизайну;
- способствовать развитию стремления к самообразованию;
- способствовать развитию художественных способностей обучающихся, путем включения их в эмоционально-творческую деятельность с применением компьютерных технологий;
- развитие практических навыков применения компьютерных программ, включение их возможностей, эффектов;
- содействовать развитию самостоятельности и творческого поиска в ходе выполнения задания;

- развитие логического мышления и памяти обучающихся;
- развитие фантазии и объемно- пространственного мышления;
- организация развивающего досуга.

воспитательные:

- формирование информационной и эстетической культуры обучающихся;
- воспитание у обучающихся собранности, аккуратности в работе, бережного отношения к компьютеру;
- воспитание умения планировать свою работу;
- воспитание мотивации личности к познанию;
- помощь в преодолении боязни работы с техникой.

Ожидаемые результаты:

1. Знание общих сведений о графическом дизайне и компьютерной графике, их специфических особенностях.
2. Знание смысла терминов и понятий.
3. Знание особенностей создания различных дизайн-макетов.
4. Умение планировать работу, самостоятельно выбирать технику, инструменты и формы для достижения поставленной задачи, цели;
5. Умение обрабатывать текстовые и графические документы на компьютере.
6. Формирование эстетического вкуса, волевых качеств.
7. Удовлетворенность детей в общении.

Программа рассчитана на возрастную категорию детей 12-17 лет.

Уроки проводятся в форме групповых занятий (10 человек). Группа разновозрастная, учитываются индивидуальные особенности каждого ребенка. Срок реализации программы – 2 недели. Общее количество часов за курс обучения – 36. Основной формой занятий является учебное занятие (урок). Преобладающей формой является урок смешанного типа. Итоговая аттестация проводится в форме практической работы в системе Индиго. Форма обучения: очная с применением дистанционных образовательных технологий.

Организация обучения по программе осуществляется на базе мастерской по компетенции «Графический дизайн» ГБПОУ АО «Астраханский губернский техникум» (г. Астрахань, ул. Шаумяна, 60, 1 этаж, аудитория № 105).

По окончании программы в полном объеме обучающийся получает сертификат об освоении дополнительной общеразвивающей программы.

Учебный план

| № п/п | Наименование разделов | Всего часов | В том числе | |
|-------|--|-------------|-------------|-------------------------------------|
| | | | лекции | практические и лабораторные занятия |
| 1 | Раздел 1. Изучение растрового графического редактора Adobe Photoshop | 11 | 5 | 6 |
| 2 | Раздел 2. Изучение векторного | 11 | 5 | 6 |

| | | | | |
|---|---|-----------|-----------|-----------|
| | графического редактора Adobe Illustrator | | | |
| 3 | Раздел 3. Изучение векторного графического редактора Adobe InDesign | 12 | 6 | 6 |
| 4 | Итоговая аттестация | 2 | | 2 |
| | ИТОГО: | 36 | 16 | 20 |

Учебно-тематический план

| № п/п | Наименование разделов | Всего часов | В том числе | |
|-------|---|-------------|-------------|-------------------------------------|
| | | | лекции | практические и лабораторные занятия |
| 1 | Раздел 1. Изучение растрового графического редактора Adobe Photoshop | 11 | 5 | 6 |
| | Тема 1.1. Т.Б. Понятие растровой и векторной графики. Работа в многофункциональном графическом редакторе | 1 | 1 | |
| | Тема 1.2. Adobe Photoshop, характеристика, принципы работы. Правила работы с изображениями. Техника рисования | 1 | 1 | |
| | Тема 1.3. Создание многослойного изображения | 1 | 1 | |
| | Тема 1.4. Техника ретуширования. Основные инструменты коррекции изображения | 1 | 1 | |
| | Тема 1.5. Работа с текстом | 1 | 1 | |
| | Тема 1.6. Практическое занятие 1 Создание растрового изображения по заданным условиям. Работа с кистями по заданным условиям | 3 | | 3 |
| | Тема 1.7. Практическое занятие 2 Работа со слоями. Создание коллажа в растровой графике по заданным условиям | 3 | | 3 |
| 2 | Раздел 2. Изучение векторного графического редактора Adobe Illustrator | 11 | 5 | 6 |
| | Тема 2.1. Интерфейс программы Adobe Illustrator. Знакомство с рабочей областью. Панели инструментов, палитр | 1 | 1 | |
| | Тема 2.2. Трансформация объектов: поворот, вращение, отражение, наклон. Инструменты выделения, выравнивание и распределение объектов. Палитра цвета | 1 | 1 | |
| | Тема 2.3. Создание бесшовных паттернов (цветочный и геометрический орнамент) | 2 | 2 | |
| | Тема 2.4. Использование инструмента «Перо». Работа с узлами и точками | 1 | 1 | |
| | Тема 2.5. Техники рисования в программе Adobe Illustrator – рисование по силуэту | 3 | | 3 |

| | | | | |
|---|--|----|----|----|
| | Тема 2.6. Создание афиши | 3 | | 3 |
| 3 | Раздел 3. Изучение векторного графического редактора Adobe InDesign | 12 | 6 | 6 |
| | Тема 3.1. Знакомство с программой Adobe InDesign. Импортируемая графика | 2 | 2 | |
| | Тема 3.2. Шаблоны и библиотеки InDesign. Работа со стилями. Слои | 3 | 3 | |
| | Тема 3.3. Основы работы с файлами PDF. Предпечатная подготовка | 1 | 1 | |
| | Тема 3.4. Создание визитки | 2 | | 2 |
| | Тема 3.5. Создание макета флаера | 4 | | 4 |
| 4 | Итоговая аттестация | 2 | | 2 |
| | ИТОГО: | 36 | 16 | 20 |

Учебная программа

Раздел 1. Изучение растрового графического редактора Adobe Photoshop

Перечень тем:

- 1.1 Т.Б. Понятие растровой и векторной графики. Работа в многофункциональном графическом редакторе.
- 1.2 Adobe Photoshop, характеристика, принципы работы. Правила работы изображениями. Техника рисования.
- 1.3 Создание многослойного изображения. Работа со слоями и масками.
- 1.4 Техника ретуширования. Основные инструменты коррекции изображения
- 1.5 Работа с текстом: преобразование, трансформирование, кернинг, трекинг.
- 1.6 Практическое занятие 1. Создание растрового изображения по заданным условиям. Работа с кистями по заданным условиям.
- 1.7 Практическое занятие 2. Работа со слоями. Создание коллажа в растровой графике по заданным условиям.

Раздел 2 Изучение векторного графического редактора Adobe Illustrator.

Перечень тем:

- 2.1 Интерфейс программы Adobe Illustrator. Знакомство с рабочей областью. Панели инструментов, палитр.
- 2.2 Трансформация объектов: поворот, вращение, отражение, наклон. Инструменты выделения, выравнивание и распределение объектов. Палитра цвета.
- 2.3 Создание бесшовных паттернов (цветочный и геометрический орнамент).
- 2.4 Использование инструмента «Перо». Работа с узлами и точками.
- 2.5 Практическое занятие 3. Техники рисования в программе Adobe Illustrator – рисование по силуэту.
- 2.6 Практическое занятие 4. Создание афиши.

Раздел 3. Изучение векторного графического редактора Adobe InDesign

Перечень тем:

- 3.1 Знакомство с программой Adobe InDesign. Импортируемая графика.
- 3.2 Шаблоны и библиотеки InDesign. Работа со стилями. Слои.
- 3.3 Основы работы с файлами PDF. Предпечатная подготовка.
- 3.4 Практическое занятие 5. Создание визитки.
- 3.5 Практическое занятие 6. Создание макета флаера.

4. Организационно-педагогические условия реализации программы

4.1. Материально-технические условия реализации программы

| <i>Наименование помещения</i> | <i>Вид занятий</i> | <i>Наименование оборудования, программного обеспечения</i> |
|---------------------------------|--|---|
| Аудитория | Лекции | Компьютер, мультимедийный проектор, экран, доска |
| Лаборатория, компьютерный класс | Лабораторные и практические занятия, тестирование, итоговая аттестация | Оборудование, оснащение рабочих мест, инструменты и расходные материалы |

4.2. Учебно-методическое обеспечение программы

1. Руководство пользователя по программным продуктам Adobe/Режим доступа:

- <https://helpx.adobe.com/support/photoshop.html>;
- <https://helpx.adobe.com/ru/illustrator/user-guide.html>;
- <https://helpx.adobe.com/ru/indesign/user-guide.html>.

2. Елочкин М.Е. Дизайн-проектирование. Композиция, макетирование, современные концепции в искусстве: учебник для студ. учреждений средн. проф. образования /М.Е. Елочкин, Г.А.Тренин, А.В.Костина и др.- 2-е изд., стер. - М.: Издательский центр «Академия», 2018.

3. Майоров В.И. Композиция. Базовый курс для студентов средних специальных учебных заведений по специальностям "Реклама" и "Дизайн"/ В.И. Майоров. - Чебоксары: Палитра, 2016.

4. Овчинникова Р.Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования. М.: Юнити-Дана, 2010.

5. Ткаченко О. Н. Дизайн и рекламные технологии [Электронный ресурс]: Учебное пособие / О.Н. Ткаченко; Под ред. Л.М. Дмитриевой; Омский государ. технич. универ. (ОмГТУ). - М.: Магистр: НИЦ ИНФРА-М, 2019.