

Министерство образования и науки Пермского края
Государственное бюджетное образовательное учреждение
«Академия первых»

ПРИНЯТА

педагогическим советом
ГБОУ «Академия первых»

Протокол от 17.01.2022 № 1

УТВЕРЖДЕНА

приказом директора
ГБОУ «Академия первых»

от 17.01.2022 № 4



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Компьютерная графика и дизайн»**

Возраст обучающихся: 13-16 лет
Срок реализации программы: 72 часа

Автор или составитель:
педагог дополнительного образования –
Файзрахманов Тимур Рамилевич

Пермь
2022 г.

Министерство образования и науки Пермского края
Государственное бюджетное образовательное учреждение
«Академия первых»

ПРИНЯТА

педагогическим советом
ГБОУ «Академия первых»

Протокол от 17.01.2022 № 1

УТВЕРЖДЕНА

приказом директора
ГБОУ «Академия первых»
от __.__.2022 № ____

Ю.В. Трясцина

М.П.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Компьютерная графика и дизайн»**

Возраст обучающихся: 13-16 лет
Срок реализации программы: 72 часа

Автор или составитель:
педагог дополнительного образования –
Файзрахманов Тимур Рамилевич

Пермь
2022 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа «Компьютерная графика и дизайн» имеет социально-педагогическую направленность по уровню освоения профильный углубленный.

Новизна предлагаемой программы и её актуальность состоит в том, что она носит художественно-эстетический и профориентационный характер, поскольку предполагает знакомство обучающихся с современными технологиями работы с двумерной растровой и векторной графикой, а также основами композиции и цвета. В программе задействованы ресурсы социальных сетей (Instagram, YouTube), интернет-платформы (Canva, PixilArt, Tilda), программное обеспечение для операционных систем (GIMP, InkScape). Программа предоставляется обучающимся возможность познакомиться с различными типами дизайна и способами его создания средствами обработки различных видов графики и комбинации элементов.

Цель программы: формирование у детей культурных, творческих и профессиональных качеств, посредством изучения основ компьютерного дизайна и овладение знаниями в области информационных технологий и обработки графики.

Задачи программы:

Образовательные:

- освоение современных способов работы с графикой;
- формирование представления о различных видах дизайна;
- формирование навыков работы с композицией, формой и цветом;
- формирование навыков работы с векторной и растровой графикой;
- освоение навыков работы с облачными технологиями в дизайне.

Развивающие:

- формирование представления о развитии дизайна, его истории и влиянии на общество
- развитие информационной грамотности;
- развитие способностей воздействия на пользователя средствами компьютерной графики.

Воспитательные:

- воспитание средствами художественного конструирования ума ребенка, формирование его эстетической культуры, культуры труда;
- пробуждение интереса к разнообразной творческой деятельности;
- приучение к самостоятельной деятельности
- подготовка к профессиональному выбору в будущем.

Отличительной особенностью данной программы является возможность для обучающихся осваивать навыки работы с компьютерной графикой без владения художественным изобразительным искусством и без наличия соответствующих образовательных практик. Образовательная программа предполагает освоение теоретических основ композиции и художественной выразительности с целью дальнейшего изучения обучающимся соответствующих практик.

Программа адресована подросткам 13-16 лет.

Форма отбора. Тестовое творческое задание, на основании конкурсного отбора.

Что нужно сделать? Придумать название и создать макет (упрощенный вариант) логотипа для одной из следующих открывающихся компаний:

1. Ресторан быстрого питания, который базируется на приготовлении супов
2. Компания по производству маршмэллоу
3. Автомойка для электронных самокатов

Название и логотип должны отражать направление компании. Для создания логотипа проявите креативность и нестандартное видение. **Совет:** для создания логотипа используйте простые формы, фигуры и стили, чтобы сделать упор на понимании дизайнерских решений и композиции, а не на художественных навыках и изобразительном искусстве.

Где это можно сделать? Для создания логотипа можно использовать любой графический редактор. Например: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Inkscape, GIMP, также можно использовать мобильные графические редакторы. Для создания логотипа из готовых шаблонов можно использовать онлайн-сервис Canva (требуется регистрация). Готовый файл с изображением прикрепите в Google-форму отбора.

Как должен выглядеть логотип? Стилистика, цвет, композиция и дизайн работы выбирается самостоятельно на основе имеющихся знаний и навыков. Главное – создать МАКЕТ логотипа

Какие технические требования к итоговому изображению? Разрешение итогового графического файла должно быть не менее 1000x1000, соотношение сторон 1:1, формат файла PNG или JPG(JPEG)

Какие критерии оценивания работы? 1. Наличие основных дизайнерских принципов в работе. 2. Баланс элементов и стиля 3. Осведомленность в современных тенденциях дизайна 4. Соответствие выбранной тематике 5. Творческий подход к выполнению задания.

Наполняемость в объединении устанавливается в количестве 25 обучающихся.

СРОКИ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Программа рассчитана на 1 год обучения: 72 часа в год.

ФОРМЫ И РЕЖИМ ЗАНЯТИЙ

Форма организации занятий индивидуально-групповая, работа по подгруппам.

Занятия групп 1 года обучения проводятся 2 раза в неделю по 2 академических часа, т.е. 4 часа в неделю (72 часа в год).

Формы обучения:

- лекции;
- семинары;

- мастер-классы;
- консультации;
- практические занятия;
- презентации;
- творческие дискуссии;
- защита проектов.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ И СПОСОБЫ ОПРЕДЕЛЕНИЯ ИХ РЕЗУЛЬТАТИВНОСТИ

Результатом усвоения программы является создание сайта-визитки.

Ожидаемый результат по образовательному компоненту программы:

- обучающийся освоит способы работы с графикой (не менее двух способов);
- у обучающегося сформируется практическое представление о различных видах дизайна;
- у обучающегося сформируются навыки работы с композицией, формой и цветом;
- у обучающегося сформируются навыки работы с векторной и растровой графикой в соответствующем ПО;
- у обучающегося сформируются навыки работы с облачными технологиями в дизайне (не менее двух облачных технологий).

Ожидаемый результат по развивающему компоненту программы:

- у обучающегося сформируются представления о развитии дизайна, его истории и влиянии на общество
- у обучающегося разовьются знания информационной грамотности;
- у обучающегося разовьются способности воздействия средствами компьютерной графики.

Ожидаемый результат по воспитательному компоненту программы:

- у обучающегося поднимется культурное и нравственное воспитание средствами художественного конструирования, сформируется эстетическая культуры, культуры труда;
- у обучающегося пробудится интерес к разнообразной творческой деятельности;
- обучающийся приучится к самостоятельной деятельности
- обучающийся подготовится к профессиональному выбору в будущем.

Способы определения результативности:

- мониторинг образовательной деятельности учеников;
- формирование портфолио личных достижений (с публикациями);
- инициирование собственных творческих проектов;

ФОРМЫ ПОДВЕДЕНИЯ ИТОГОВ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Вступительная и итоговая очные встречи в формате введения в курс и защиты зачётных дизайнов типографических и веб-материалов (4 часа на каждую встречу).

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

1 год обучения

№	Наименование раздела (модуля)/ темы	Количество часов				Формы аттестации и/ контроля
		Все го	Теори я	Практи ка	Консул ьтации	
	Вводное очное занятие	4	0	0	0	
	Введение в компьютерную графику	4	2	1	1	Тестовая проверка знаний по теме
	Основы векторной графики. Работа в векторном редакторе InkScape	8	2	5	1	Векторный рисунок на заданную тему
	Основы растровой графики. Работа в растровом редакторе GIMP	12	4	7	1	Растровая композиция на заданную тему
	Современные стили компьютерной графики. Работа в облачном сервисе PixilArt	8	4	3	1	Работа на заданную тему в стиле «ПиксельАрт»
	Введение в графический дизайн. Работа в облачном сервисе Canva	8	2	5	1	Оформление медиаресурсов на заданную тему
	Макет и композиция	4	2	1	1	Создание композиции и элементов

						веб-страницы
	Изображения и типографика	4	2	1	1	Подбор шрифтов для визитки компании на заданную тему
	Теория цветов	4	2	2	0	Создание макета в соответствии с цветовой схемой
	Брендинг и айдентика	4	2	2	0	Создание макета логотипа
	Основы веб-дизайна. Работа в облачном сервисе Tilda.	8	2	5	1	Создание дизайна сайта-визитки
	Итоговое очное занятие	4	0	0	0	
	ИТОГО	72	24	32	8	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Введение в образовательную программу:

Отбор обучающихся. Тестовое творческое задание. Создание простейшего логотипа компании с пояснением (описание компании предоставляется)

Практика. Практическая работа на выявление уровня начальной подготовки обучающегося в формате свободного оформления презентации проекта.

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК (УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН)

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
1				Лекция	2	Основы компьютерной графики	Тестовая проверка знаний по

					теме
2		Мастер-класс	2	Программное обеспечение и технологии для работы с компьютерной графикой	
3		Лекция, практическое занятие, презентация	2	Введение в векторную графику. Обзор InkScaper. Работа с простейшими объектами	
4		Практическое занятие	2	Раскрашивание объектов. Работа со слоями	
5		Практическое занятие	2	Перо и кривые Безье. Вектуризирование контуров и объектов	Векторный рисунок на заданную тему
6		Лекция, мастер-класс, презентация	2	Введение в растровую графику. Основы работы с GIMP. Быстрое выделение и заливка	
7		Практическое занятие	2	Работа со слоями и текстом. Фильтры и изменение цвета	
8		Практическое занятие	2	Разделение и объединение фрагментов изображения	
9		Практическое занятие	2	Ретуширование изображений. Коррекция и трансформация	Растровая композиция на заданную тему

10		Семинар, лекция, творческая дискуссия	2	Обзор современных стилей компьютерной графики	Презентация на определенную тему
11		Лекция, практическое занятие, презентация	2	Искусственный интеллект в графике	
12		Мастер-класс, презентация	4	Введение в пиксельную графику. Основы работы с PixilArt	Работа на заданную тему в стиле «ПиксельАрт»
13		Лекция, мастер-класс, презентация	2	Введение в графический дизайн. Основы работы с сервисом Canva	Оформление медиаресурсов на заданную тему
14		Семинар, дискуссия	2	Эволюция современных стилей в дизайне	
15		Лекция, творческая дискуссия, практическое занятие	2	Макет и композиция	Создание композиции элементов веб-страницы
16		Лекция, творческая дискуссия, практическое занятие	2	Оформление изображений	
17		Лекция, творческая дискуссия	2	Типографика в дизайне	Подбор шрифтов для визитки компании на заданную тему
18		Лекция, творческая дискуссия, практическое	2	Теория цветов	

		занятие			
19		Семинар, творческая дискуссия	2	Цветовые схемы	Создание макета в соответствии с цветовой схемой
20		Презентация, творческая дискуссия, практическое занятие	2	Брендинг и айдентика	Создание макета логотипа
21		Семинар, творческая дискуссия	4	Введение в веб-дизайн. Современное оформление веб-страниц	
22		Мастер-класс, презентация	2	Основы работы с сервисом Tilda	Создание дизайна сайта-визитки

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Раздел или тема программы	Формы занятий	Приёмы и методы организации образовательного процесса (в рамках занятия)	Дидактический материал	Техническое оснащение занятий	Формы подведения итогов
Основы веб-дизайна. Работа в облачном	Дискуссия	Обучение	https://tilda.education/how-to-build-website	Облачный сервис Tilda	

сервис Tilda.					
Введение в графический дизайн. Основы работы с сервисом Canva.	Дискуссия	Обучение	https://www.canva.com/ru_ru/obuchenie/	Облачный сервис Canva	
Эволюция современных стилей в дизайне	Дискуссия	Анализ материала	https://habr.com/ru/company/logomachine/blog/337758/		

— обеспечение программы методическими видами продукции (разработки игр, бесед, походов, экскурсий, конкурсов, конференций и т.д.);

— рекомендации по проведению лабораторных и практических работ, по постановке экспериментов или опытов и т.д.;

— дидактический и лекционный материалы, методики по исследовательской работе, тематика опытной или исследовательской работы и т.д.

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально-технические условия реализации программы

Наименование специализированных аудиторий, кабинетов, лабораторий	Вид занятий	Оборудование, программное обеспечение
	Практическое занятие	Онлайн-сервис PixilArt
	Практическое занятие	Онлайн-сервис Canva
	Практическое занятие	Онлайн-сервис Tilda
	Практическое занятие	Графический редактор GIMP

	Практическое занятие	Графический редактор InkScare
--	-------------------------	-------------------------------

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ И РЕКОМЕНДУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

Использована литература:

1. *Залогова Л. А.* Основы компьютерной графики / Пермь: Издательство Пермского регионального института педагогических информационных технологий, 1012. – 124 с.
2. *Коцюбинский А.О.* Компьютерная графика: практ. пособие / А.О. Коцюбинский, С.В. Грошев. – М.: Технолоджи – 3000, 2001. – 752 с.
3. *Молочков В.П.* Компьютерная графика для Интернета. Самоучитель / В.П. Молочков. – СПб.: Питер, 2004. – 368 с.
4. *Петров М.Н.* Компьютерная графика / М.Н. Петров, В.П. Молочков. – СПб.: Питер, 2003. – 736 с.
5. *Петровский А.* Adobe Photoshop: трюки в дизайне изображений / А. Петровский. – М.: Майор, 2001. – 176 с.
6. *Симонович С.* Специальная информатика: учеб. пособие / С. Симонович. – М.: АСТ-ПРЕСС; Инфорком-Пресс, 1999. – С. 231-340.
7. Учебное пособие «Учебные проекты с использованием Microsoft Office» Л. Ястребов и другие.- Москва: Бином. Лаборатория знаний, 2007г.
8. <http://school-collection.edu.ru/> - единая коллекция цифровых образовательных ресурсов