

**ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА МОСКВЫ  
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ ГОРОДА МОСКВЫ «ШКОЛА № 1028»**

111402, Москва, Аллея Жемчужовой, д. 7, тел./факс (495) 370-51-00, E-mail: 1028@edu.mos.ru

**«УТВЕРЖДАЮ»**

Директор ГБОУ Школа №1028

Н.В.Сачкова

17.11.2016



**РЕКОМЕНДОВАНО**  
Педагогическим советом

Протокол №2 от 16.11.2016

**ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ**

**«ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ  
ГРАФИКИ И ДИЗАЙНА»**

**Направленность программы:** техническая

**Возраст детей:** 10 – 17 лет

**Срок реализации:** 6 месяцев 1 неделя

**Уровень программы:** ознакомительный

**ФИО, должность разработчика:** Сорокина Анастасия Львовна,  
педагог-психолог

**МОСКВА 2016**

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В настоящее время компьютерная грамотность стала обязательным условием успешного существования человека в социуме. Базовая компьютерная грамотность необходима для получения различных услуг, поиска и обработки информации, представления результатов деятельности, оперативного информирования. В визуальном представлении обозначенных сфер главную роль играет компьютерная графика.

Компьютерная графика также неразрывно связана с искусством фотографии, цифровой живописи, нового формата плакатной графики, сайтостроения и инфографики. Такие форматы профессионального и самостоятельного творчества активно привлекают внимание молодёжи, восприятие которой, как и современного человека вообще, перегружено избытком визуальной информации. Возникает объективная необходимость грамотного построения и ориентации в визуальной среде, а также развития навыков цифровой самопрезентации от страниц социальных сетей до персональных страниц государственных порталов, электронных портфолио и авторских сайтов.

Занятия компьютерной графикой играют важную роль в развитии эстетического восприятия действительности. Курс основ компьютерной графики и дизайна даёт возможность познакомиться с основными законами визуального представления информации, овладеть основами распространённых графических программ растровой и векторной графики, а также принципами вёрстки печатных и электронных материалов (плакат, визитка, портфолио). Курс также создаёт благоприятные условия для формирования устойчивого интереса к визуальным искусствам через знакомство с цифровой живописью и графикой.

## I. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

**Цели освоения дисциплины:** формирование знаний, умений и навыков для создания и работы с компьютерной графикой.

**Задачи**

**Обучающие:**

- сформировать представление о современном цифровом дизайне и разновидностях компьютерной графики;
- сформировать навыки работы с графической программой Adobe Photoshop и создания простейших графических продуктов;
- сформировать навыки работы с графической программой Corel Draw и создания простейших графических продуктов;
- дать представление о работе с графической программой Adobe InDesign и создании простейших электронных и печатных продуктов;

**Развивающие:**

- навыки работы на компьютере;
- навыки визуализации информации;
- представления о визуальных искусствах;
- навыки отбора и систематизации информации;
- самостоятельное творчество обучающихся;
- образное мышление;

**Воспитывающие:**

- навыки самоорганизации;
- аккуратность и бережное отношение к оборудованию;
- рациональное использование персонального компьютера.

## II. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ

В результате освоения программы курса «Основы компьютерной графики и дизайна» обучающийся должен:

**Знать:**

- основы теории компьютерной графики (программы, форматы, цветовые модели);

- основы теории визуального представления информации;

- основные принципы цифрового дизайна;

**Уметь:**

- искать, отбирать и системно представлять информацию;

- ориентироваться в цифровой визуальной среде;

**Владеть:**

- навыками работы в программе Adobe Photoshop и создания простейших графических продуктов (плакат, афиша);

- навыками работы в программе Corel Draw и создания простейших графических продуктов (визитка);

- навыками работы в программе Adobe InDesign и создания простейших графических продуктов (цифровой плакат);

### III. ОБЪЁМ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоёмкость: 36 часов. Занятия проводятся один раз в неделю по 2 часа в течение 18 недель.

### IV. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

#### 4.1 Структура дисциплины

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины (модуля)	Общая трудоёмкос ть (в часах)	Трудоёмкость по видам учебных занятий (в акад. часах)	
			Теор.	Практ.
1.	Инструктаж по технике безопасности.	1	1	
2.	Теоретические основы	5	4	1

	компьютерной графики и цифрового дизайна			
3.	Работа в программе Adobe Photoshop	18	3	15
4.	Работа в программе Corel Draw	7	0,5	6,5
5.	Программа для вёрстки печатной продукции – Adobe InDesign	5		5
	Итого	36	8,5	27,5

#### 4.2 Содержание курса

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1.	<b>Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.</b>	1		<b>1</b>
	<b>I. Теоретические основы компьютерной графики и цифрового дизайна</b>			<b>5</b>
2.	Понятие цифрового дизайна, область применения современной графики.	1		1
3.	Виды компьютерной графики	0,5		0,5
4.	Виды графических файлов и программ	0,5		0,5
5.	Цветовые модели	1		1
6.	Понятие и назначение инфографики. Законы создания инфографики.	1	1	2
	<b>II. Работа в программе Adobe Photoshop</b>			<b>18</b>
7.	Функциональные возможности программы. Организация индивидуального рабочего пространства.	1	1	2
8.	Действия с объектами: создание объектов, масштабирование объектов, трансформация объектов. Операции со слоями.	0,5	2	2,5

9.	Текстурирование и коллажирование. Создание кистей. Разработка простого коллажа.	0,5	2,5	3
10.	Создание спецэффектов. Фильтры Photoshop. Создание собственной галереи фильтров.		2	2
11.	Основы обработки фотографий	0,5	2	2,5
12.	Основы цифровой живописи: работа с раскрасками.	0,5	2,5	3
13.	Выполнение итогового задания: цифровой дизайн плаката		3	3
	<b>III. Работа в программе Corel Draw</b>			<b>7</b>
14.	Функциональные возможности программы. Организация индивидуального рабочего пространства.		0,5	0,5
15.	Действия с объектами: создание объектов, масштабирование объектов, трансформация объектов. Трассировка объектов.	0,5	2	2,5
16.	Создание текстовых эффектов.		1	1
17.	Создание векторных узоров и градиентов.		1	1
18.	Выполнение итогового задания: вёрстка визитки		2	2
	<b>IV. Программа для вёрстки печатной продукции – Adobe InDesign</b>			<b>5</b>
19.	Функциональные возможности программы. Организация индивидуального рабочего пространства.		1	1
20.	Работа с текстом и графикой.		1,5	1,5
21.	Проверка макета на наличие ошибок. Сохранение документов.		0,5	0,5
22.	Выполнение итогового задания: вёрстка тематического плаката для класса, классного мероприятия		2	2
	<b>Итого:</b>	<b>8,5</b>	<b>27,5</b>	<b>36</b>

## **V. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

### **Перечень основной литературы:**

1. Залогова, Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум / Л.А. Залогова. - М.: БИНОМ. ЛЗ, 2011. - 245 с.
2. Немцова, Т.И. Практикум по информатике. Компьютерная графика и Web-дизайн. Практикум: Учебное пособие / Т.И. Немцова. - М.: ИД ФОРУМ, НИЦ ИНФРА-М, 2013. - 288 с.
3. Пантюхин, П.Я. Компьютерная графика. В 2-х т.Т. 1. Компьютерная графика: Учебное пособие / П.Я. Пантюхин. - М.: ИД ФОРУМ, НИЦ ИНФРА-М, 2012. - 88 с.

### **Перечень дополнительной литературы:**

1. Дуванов А.А. Азы информатики. Рисуем на компьютере. Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2005;
2. Залогова, Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие / Л.А. Залогова. - М.: БИНОМ. ЛЗ, 2009. - 213 с.
3. Миронов, Д.Ф. Компьютерная графика в дизайне: Учебник / Д.Ф. Миронов. - СПб.: БХВ-Петербург, 2008. - 560 с.
4. Тимофеев Г.С., Тимофеева Е.В. Графический дизайн. Серия “Учебный курс”. Ростов н/Д: Феникс, 2002;

### **Перечень интернет-ресурсов:**

1. [www.demiart.ru](http://www.demiart.ru)

## **VI. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

Для осуществления образовательного процесса по дисциплине необходима следующая материально-техническая база:

1. Кабинет с техникой для презентаций: экран, мультимедиа-проектор, интерактивная доска.

2. Оборудование для индивидуальной практической работы обучающихся: персональный компьютер с установленными программами Adobe Photoshop, Adobe InDesign, Corel Draw.

## **VII. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ**

В основе программы лежит применение активных подходов к обучению. Обучение построено на непосредственной передаче слушателю профессиональной технологии. Основную часть программы составляют практические занятия. Практические занятия как вид аудиторной работы проводятся с целью приобретения, отработки и закрепления практических умений и навыков в процессе решения конкретных практических задач.