

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя  
общеобразовательная школа № 30» г. Калуги

**Дополнительная общеразвивающая программа**  
**«Компьютерный дизайн»**  
на 2020-2021 учебный год

Калуга 2020

## **I. Пояснительная записка**

Дополнительная общеобразовательная программа «Графический дизайн» разработана на основе требований следующих нормативно-правовых документов:

- Федерального Закона Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании»;

- Концепции развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014г. № 1726-р).

- Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014г. № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;

- Письма Минобрнауки России от 11.12.2006г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей».

- Письма Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015г. № 09-3242 «О направлениях методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ».

- Приказа Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 29 августа 2013г. № 1008 г. Москва «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

В последнее время возрос интерес к профессии графического дизайнера. Работа графического дизайнера – это союз творчества и логики. Графический дизайнер решает одновременно несколько сложных и важных задач. С одной стороны – продукт, создаваемый им (логотип, шрифт и др.), должен быть ярким, запоминающимся и неповторимым, учитывать специфику организации, для которой он разрабатывается, с другой стороны – быть пригодным для печати. Поэтому для графического дизайнера важно, чтобы его креативное начало строго подчинялось законам логики и технологическим требованиям.

Дизайн – это отправная точка работы в любом направлении современного компьютерного мира. Сделать дизайн – значит не просто нарисовать, а сгенерировать художественную идею, готовую к техническому воплощению. Дизайн для анимации, web-страницы или полиграфии можно сравнить с дизайном автомобиля. Машина должна не только радовать глаз, но и предполагать устойчивость на дороге, безопасность в использовании, комфорт водителя и пассажиров, а также учитывать производственные и другие экономические возможности. Другими словами, настоящий дизайн только тогда прекрасен, когда работает.

### **Отличительные особенности программы**

В результате освоения образовательной программы «Графический дизайн» обучающиеся получают начальные знания о сферах применения различных видов дизайна, будут знать основы компьютерного дизайна, принципы применения законов композиции на практике, инструментальные средства для создания макетов, познакомятся с основами черчения и технического английского языка; будут развивать чувство вкуса и вариативное мышление, способности анализировать результаты своей деятельности и находить нестандартные варианты решения поставленной задачи.

### **Практическая значимость программы** заключается в следующем:

В процессе освоения курса подростки знакомятся с миром профессий сферы дизайна; изучают основные принципы дизайна; формируют и развивают навыки работы в программах Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe InDesign и Adobe Acrobat Pro; учатся создавать макеты упаковок; развивают навыки представления своей работы. Основным методом обучения является метод проектов. Ежегодно ребята участвуют в соревнованиях, таких как: «Шаг в профессию», «WorldSkills Russia Junior» и т.д. Через переживание ситуаций соревновательного характера образовательная программа «Графический дизайн» повышает коммуникабельность учащихся, что способствует их успешной социализации.

## **Планируемые результаты освоения обучающимися программы «Компьютерный дизайн».**

В результате освоения программы, обучающиеся приобретают следующие знания, умения и навыки в области художественного творчества:

- видеть в окружающем объект для изображения;
- свободно ориентироваться в различных методах работы с графическими изображениями;
- грамотно изображать разнообразные плоскостные графические объекты и изображения; - свободно видеть, понимать и изображать трехмерную форму при помощи компьютерной графики; - воспитание интереса и любовь к графическому дизайну как самостоятельному виду художественной деятельности; - воспитание усидчивости, терпения, аккуратности, навыков взаимопомощи;
- давать мотивированную оценку результатам своей деятельности;

### **Цель и задачи программы**

#### **Цель программы**

Цель программы состоит в удовлетворении интереса и потребностей подростков в творческой самореализации средствами графического дизайна. Программа строится на стандартах соревнований «Молодые профессионалы» WorldSkills Russia Junior по компетенции «Графический дизайн». Учащиеся на практике знакомятся с профессиональными обязанностями дизайнера-полиграфиста, web-дизайнера, дизайнера промо-вещей, дизайнера-иллюстратора и многих других..

#### **Задачи программы**

##### ***Обучающие:***

- формировать умение использовать различные технические приемы при работе с художественными материалами;
- отрабатывать практические навыки работы с инструментами;
- осваивать навыки организации и планирования работы;
- знакомить с основами знаний в области композиции, формообразования, цветоведения и декоративно-прикладного искусства.

##### ***Развивающие:***

- развивать образное и пространственное мышление, фантазию ребенка;
- формировать художественный вкус и гармонию между формой и содержанием художественного образа;
- развивать внимание, память, логическое, абстрактное и аналитическое мышление и самоанализ;
- развивать творческий потенциал ребенка, его познавательную активность;
- развивать психометрические качества личности;
- развитие мелкой моторики рук и глазомера;
- формирование творческих способностей, духовной культуры и эмоционального отношения к действительности.

##### ***Воспитательные:***

- формировать коммуникативную культуру, внимание и уважение к людям, терпимость к чужому мнению, умение работать в группе;
- создать комфортную среду педагогического общения между педагогом и воспитанниками;
- осуществлять трудовое и эстетическое воспитание дошкольников;
- воспитывать в детях любовь к родной стране, ее природе и людям.

## II. Учебно-тематический план

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятий	Кол-во часов	Тема занятий
<b>Раздел 1. Знакомство с законами и приемами композиции</b>					
1.				2	Методы выявления центра композиции
2.				2	Статика. Динамика.
3.				2	Освоение приемов построения композиций. Ритм.
4.				2	Разработка орнамента. Геометрический орнамент.
5.				2	Разработка орнамента. Растительный орнамент.
6.				2	Зачет по теме «Законы и приемы композиции»
<b>Раздел 2. Основы шрифтовой композиции</b>					
7.				2	Редактирование шрифта. Текст-образ.
8.				2	Буква-образ. Слово-образ.
9.				2	Шрифтовой плакат. Зачет
<b>Раздел 3. Основы типографики</b>					
10.				2	Тональная цветность в типографике.
11.				2	Контрасты в типографике.
12.				2	Ритм в типографике.
13.				2	Кинетика в типографике.
14.				2	Спонтанность в типографике.
15.				2	Форма – контрформа.
16.				2	Эскиз поздравительной открытки.
<b>Раздел 4. Единство стиля в графическом дизайне</b>					
17.				2	Фирменный графический сегмент.
18.				2	Фирменный цветовой строй.
19.				2	Создание графической моно-серии
20.				2	Создание цветографической серии. Зачет.
<b>Раздел 5. Календарь.</b>					
21.				2	История календарей. Виды календарей.
22.				2	Выбор темы календаря. Виды календарных сеток.
23.				2	Работа над листами календаря. Эскиз обложки календаря.
<b>Раздел 6. Плакат.</b>					
24.				2	Виды плакатов.
25.				2	Рекламный плакат. Социальный плакат.
26.				2	Плакат - листовка. Плакат – афиша.
<b>Раздел 7. Фирменный стиль</b>					
27.				2	Основные элементы фирменного стиля.
28.				2	Выбор темы фирменного стиля.
29.				2	Разработка логотипа или фирменного знака.

30.				2	Деловая документация. Сувенирная продукция.
31.				2	Рекламные носители. Сувенирная продукция.
32.				2	Рекламный плакат (баннер). Зачет.
<b>Раздел 8. Образ в графическом дизайне.</b>					
33.				2	Буква животное. Буква предмет.
<b>Раздел 9. Направления в современном искусстве и графическом дизайне. Оп-арт – оптическое искусство</b>					
34.				2	Основные приемы создания произведений «Оп-арта».
35.				2	Оптическая деформация изобразительной плоскости. Цветовая деформация изобразительной плоскости.
36.				2	Цветовая симуляция. Итоговое занятие.

### **Содержание учебной программы. Годовые требования.**

Изучение программы учебного предмета «Компьютерный дизайн» начинается с беседы с детьми о технике безопасности и правилах работы в компьютерном классе. В начале каждого нового учебного года преподаватель вновь напоминает учащимся об этих правилах.

Разделы содержания предмета определяют основные направления, этапы и формы в обучении компьютерному дизайну, которые в своем единстве решают задачу формирования у учащихся умений видеть, понимать и изображать элементы графического дизайна.

Темы учебных заданий располагаются в порядке постепенного усложнения, нарастания учебных задач – от простейших упражнений до изображения сложной и разнообразной по форме натуры. Предлагаемые темы заданий по компьютерному дизайну носят рекомендательный характер, преподаватель может предложить другие задания по своему усмотрению, что дает ему возможность творчески применять на занятиях авторские методики.

Выполнение краткосрочных упражнений способствует развитию у учащихся наблюдательности, креативного мышления, дает возможность эффективно овладевать искусством компьютерной графики.

Параллельно с выполнением практических заданий на компьютере учащиеся собирают (фотографируют) натуральный материал, необходимый им в работе по предмету, что способствует развитию наблюдательности, креативного мышления, зрительной памяти и дает возможность эффективно овладеть искусством графического дизайна.

На начальном этапе обучения, на примере рисования простых форм происходит знакомство с принципами и приемами работы различными инструментами в векторном графическом редакторе Adobe Illustrator. В последующем осуществляется переход к изображению более сложных комбинированных форм и графических объектов, изучаются основные законы композиции на примерах и образцах произведений графического дизайна. Основным методическим условием обучения компьютерной графике является приобретение учащимися практических навыков работы на компьютере в векторной (программа Adobe Illustrator) и растровой графике (программа Adobe Photoshop) по принципу: от простого - к сложному, от частного - к обогащенному общему, от плоскостного - к объемному решению. На завершающем этапе обучения происходит ознакомление с основами создания

комплексных графических дизайн проектов. Обучение компьютерной графике включает также композиционные.

Большинство заданий и упражнений выполняются учащимися на форматах А-4 и А-3, что позволяет все графические эскизы выводить на печать. Этот процесс «от идеи - к эскизу, от эскиза - к готовому произведению» способствует более глубокому пониманию сущности графического дизайна.

#### **IV. Требования к уровню подготовки обучающихся**

Результатом освоения учебного предмета «Компьютерный дизайн» является приобретение учащимися следующих знаний, умений и навыков:

- знание понятий «графический дизайн», «векторная графика», «растровая графика»;
- знание законов композиции дизайна;
- знание основных возможностей различных графических программ, особенностей их применения в графическом дизайне;
- знание основных изобразительных техник и инструментов;
- умение выполнять графическую часть проекта, макет, оригиналы художественно-графических элементов проекта;
- умение создавать графические изображения в программе Adobe Illustrator;
- умение создавать графические изображения в программе Adobe Photoshop;
- умение использовать в работе над изображениями разнообразные инструменты графических программ Adobe Illustrator и Adobe Photoshop;
- навыки создания авторских шрифтов и шрифтовых композиций.

#### **Формы и методы контроля, система оценок**

Оперативное управление учебным процессом невозможно без осуществления контроля знаний, умений и навыков учащихся. Посредством контрольных мероприятий осуществляются также проверочная, воспитательная и корректирующая функции.

Видами контроля по учебному предмету «Компьютерный дизайн» являются текущая и промежуточная аттестации. Текущая аттестация проводится с целью контроля качества освоения конкретной темы или раздела по учебному предмету. Текущая аттестация проводится в форме просмотра учебных работ преподавателем.

#### **Методические рекомендации преподавателям**

Освоение программы учебного предмета «Компьютерная графика» проходит в форме практических занятий на основе анализа образцов произведений графического дизайна и изучения теоретических основ графического дизайна в сочетании со сбором натурального графического материала, фотографированием различных объектов. Выполнение учебных упражнений дополняется композиционными творческими заданиями. Выполнение каждого задания желательно сопровождать демонстрацией лучших образцов аналогичного задания из методического фонда, просмотром произведений мастеров дизайна в репродукциях или слайдах. Приоритетная роль отводится показу преподавателем приемов и порядка ведения работы.

На начальном этапе обучения должно преобладать подробное изложение содержания каждой задачи, последовательности и практических приемов ее решения, что обеспечит грамотное выполнение работы. В старших классах отводится время на самостоятельное осмысление задания, алгоритма его реализации, на этом этапе роль преподавателя - направляющая и корректирующая.

Одним из действенных и результативных методов в освоении компьютерной графики является проведение преподавателем мастер-классов, демонстрации приемов работы в графических программах, которые дают возможность учащимся увидеть результат, к которому нужно стремиться; постичь секреты мастерства.

Каждое задание предполагает решение определенных учебно-творческих задач, которые сообщаются преподавателем перед началом выполнения задания. Преподаватель также разъясняет и обосновывает методику выполнения задания. Степень законченности графической работы будет определяться степенью решения поставленных задач.

По мере усвоения программы от учащихся требуется не только отработка технических приемов, но и развитие эмоционального отношения к выполняемой работе.

Дифференцированный подход в работе преподавателя предполагает наличие в методическом обеспечении дополнительных заданий и упражнений по каждой теме занятия, что способствует более плодотворному освоению учебного предмета, реализации индивидуального подхода к каждому учащемуся.

Активное использование учебно-методических материалов необходимо для успешного восприятия содержания учебной программы.

Рекомендуемые учебно-методические материалы:

учебник; учебные пособия; презентация тематических заданий курса компьютерной графики (слайды, видео фрагменты); учебно-методические разработки для преподавателей (рекомендации, пособия, указания); учебно-методические разработки (рекомендации, пособия) к практическим занятиям для учащихся; учебно-методические пособия для самостоятельной работы; варианты и методические материалы по выполнению контрольных и самостоятельных работ;

*технические и электронные средства обучения:* электронные учебники и учебные пособия; обучающие компьютерные программы; контролирующие компьютерные программы; видеофильмы;

*справочные и дополнительные материалы:* нормативные материалы; справочники; словари; глоссарий (список терминов и их определение); альбомы и т. п.; ссылки в сети Интернет на источники информации; материалы для углубленного изучения.

Данный практико-ориентированный комплекс учебных и учебно-методических пособий позволит преподавателю обеспечить эффективное руководство работой по формированию практических умений и навыков на основе теоретических знаний.

### **Средства обучения**

**Материальные:** учебные аудитории, специально оборудованные компьютерами, сканером, принтером, звуковыми колонками, фотоаппаратом, наглядными пособиями, удобной мебелью.

**Наглядно-плоскостные:** наглядные методические пособия, плакаты, фонд работ учеников, настенные иллюстрации, магнитные доски.

**Демонстрационные:** муляжи, чучела птиц и животных, гербарии, демонстрационные модели.

**Электронные образовательные ресурсы:** мультимедийные учебники, мультимедийные универсальные энциклопедии, сетевые образовательные ресурсы.

**Аудиовизуальные:** слайд-фильмы, видеофильмы, учебные кинофильмы, аудиозаписи.

### **Список литературы**

#### ***Учебники, самоучители***

1. Гуреев А.П., Харитонов А.А. Photoshop CS6. Миникурс. Основы фотомонтажа и редактирования изображений. Издательство: Наука и Техника, 2013
2. Гурский Ю., Гурская И. Photoshop CS4. Трюки и эффекты (+CD с видеокурсом). 1-е издание. Издательский дом «ПИТЕР», 2009

3. Гурский Ю., Жвалевский А. Photoshop CS4. Библиотека пользователя (+CD с видеокурсом). 1-е издание. Издательский дом «ПИТЕР», 2009
4. Гурский Ю., Гурская И., Жвалевский А. CorelDRAW X4. Трюки и эффекты (+CD с видеокурсом), 1-е издание, издательский дом «ПИТЕР», 2009
5. Дунаев В. Photoshop CS6. Понятный самоучитель. 1-е издание, издательский дом «ПИТЕР», 2013
6. Жвалевский А. Цифровое фото и Photoshop CS5 без напряжения (самоучитель). 1-е издание. Издательский дом «ПИТЕР», 2011
7. Завгородний В. Photoshop CS6 на 100% (самоучитель). Издательский дом «ПИТЕР», 2013
8. Завгородний В. Photoshop CS5 на 100%. 1-е издание. Издательский дом «ПИТЕР», 2011
9. Заика А. А. Photoshop для начинающих. Серия: Компьютер - это просто. Издательство: Рипол-Классик, 2013
- Медведев Л. Формирование графического художественного образа на занятиях по рисунку: Учеб. пособие для студентов худож. – граф. фак. пед. ин-тов. - М.: Просвещение, 1986
10. Беда Г.В. Основы изобразительной грамоты: рисунок, живопись, композиция. – М.: Просвещение
11. Кулебакин Г.Н. Рисунок и основы композиции. – М.: Высшая школа, 1988
12. Фаворский В.А. Художественное творчество детей в культуре России первой половины 20 века. М.: Педагогика, 2002
13. Барышников А.П. Перспектива. - М., 1955
14. Бесчастнов Н.П. Изображение растительных мотивов. М.: Гуманитарный издательский центр «Владос», 2004
15. Бесчастнов Н.П. Графика натюрморта. М.: Гуманитарный издательский центр «Владос», 2008
16. Бесчастнов Н.П. Графика пейзажа. М.: Гуманитарный издательский центр «Владос», 2005
17. Бесчастнов Н.П. Черно-белая графика. М.: Гуманитарный издательский центр «Владос», 2006