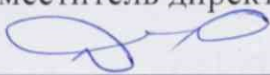


МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ КУЗБАССА
ГОСУДАРСТВЕННОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ

«ЮРГИНСКИЙ ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»

УТВЕРЖДАЮ

Заместитель директора по УПР

 С. А. Решетка

«26»  2020 г.


ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА И ДИЗАЙН»

Дополнительная общеобразовательная программа обучения для детей направлена на целенаправленное обучение, позволяющее развить творческий потенциал каждого ребенка, оказывать положительное влияние на формирование его личности, помочь в профессиональной ориентации и адаптации в современном обществе.

СОСТАВИТЕЛЬ

Преподаватель дисциплин

профессионального цикла ГПОУ ЮТК

 Е. А. Коровко


РАССМОТРЕНО

На заседании ЦМК отделения ДиТ

Протокол № 3 от 10.11 2020 г.

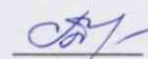
Председатель

ЦМК отделения ДиТ

 В. В. Решетка

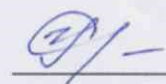
Заведующий отделением ДиТ

_____ 2020 г.

 Д. И. Ломака

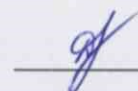
Заведующий заочным отделением

15.12 2020г.

 О. А. Усова

Заместитель директора по НМР

_____ 2020г.

 И. Н. Данилова

СОДЕРЖАНИЕ

1	Паспорт программы.....	4
1.1	Область применения программы	4
1.2	Требования к уровню подготовки поступающего на обучение, необходимому для освоения программы	4
1.3	Трудоемкость обучения.....	4
1.4	Форма обучения и виды занятий.....	5
2	Структура и содержание программы.....	6
2.1	Требования к результатам освоения программы.....	6
2.2	Учебный план программы	7
2.3	Учебно-тематический план программы.....	8
3	Условия реализации программы	9
3.1	Требования к минимальному материально – техническому обеспечению.....	10
3.2	Учебно-методическое обеспечение программы.....	11
4	Контроль и оценка результатов освоения программы.....	11

1 ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

1.1 Область применения программы

Цель реализации программы

Формирование компетенций в области Графического дизайна, развитие значимых для образования, самореализации интеллектуальных и художественно-творческих способностей учащихся на основе практической деятельности в области современных дизайнерских программ.

Задачи

Основные задачи образовательной программы:

- 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;
- формирование необходимых практических навыков работы в компьютерной графике как одного из видов графического дизайна;

1.2 Требования к уровню подготовки поступающего на обучение, необходимому для освоения программы

Данный курс рассчитан для слушателей со средним уровнем владения информационными технологиями от 14 до 18 лет.

1.3 Трудоемкость обучения

Курс программы состоит из одного модуля, направленного на развитие полученных знаний и приобретение новых навыков на основе уже

имеющихся, в том числе основы изобразительного искусства, основы информатики.

Нормативная трудоёмкость обучения – 36 часов, включая все виды работ.

Срок обучения 36 часов:

Виды учебной работы	Распределение трудоемкости по видам учебной работы в академических часах (АЧ)
Лекционные занятия	8
Практические занятия	28
Аттестация	Просмотр работ

1.4 Форма обучения и виды занятий

Форма обучения – очная с использованием различных образовательных технологий.

Учебный план предполагает аудиторные занятия в компьютерном классе, мастерских и самостоятельную работу слушателей. Условия обучения устанавливаются при наборе группы слушателей и фиксируются в договорах с заказчиками на оказание образовательных услуг. Расписание предполагает участие на занятиях во второй половине дня, составляется с учетом возможностей преподавателя и слушателей.

2 СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2.1 Требования к результатам освоения программы

- знания:

- терминологии дизайнерского искусства;
- видов компьютерной графики: растровой, векторной;
- основных понятий компьютерной графики: разрешение экрана, принтер, изображения; цвет в компьютерной графике и цветовые модели;
- особенностей, достоинств и недостатков растровой графики;
- способы хранения изображений в файлах растрового и векторного 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;

- умения:

- создавать художественный образ на основе решения технических и творческих задач;
- различать форматы графических файлов и понимать целесообразность их использования при работе с различными графическими программами;
- обработки графической информации с помощью растровых программ;
- применение в изображении различных эффектов;
- создавать собственные изображения (паттерны), 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;

- навыки:

- работы с инструментами рисования;
- работы с инструментами выделения областей в изображении и создания коллажей и паттернов;
- работы со слоями и управления слоями;

2.2 УЧЕБНЫЙ ПЛАН

образовательной программы

«Компьютерная графика и дизайн»

Цель: формирование общих и профессиональных компетенций у слушателей курсов

Категория слушателей: учащиеся

Срок обучения: 9 недель

Форма обучения: очная

Режим занятий: согласно расписанию

№ п/п	Наименование дисциплин, разделов и тем	Всего час	В том числе			Форма контроля
			Лекции	Выездные занятия, деловые игры и т. д.	Практические, лабораторные, Семинарские занятия	
1	2	3	4	5	6	7
1	Компьютерная графика как область графического дизайна	12	4		8	
1.1	Виды дизайна. Основные понятия	3	1		2	

	графического дизайна					
1.2	Композиция в компьютерной графике. Средства гармонизации в графической композиции	3	1		2	
1.3	Цветовые модели в компьютерной графике	3	1		2	
1.4	Способы создания цветовой гармонии в композиции	3	1		2	Зачет
2	Программные средства компьютерной графики	14	4		10	
2.1	Средства работы с векторной графикой. Векторный редактор Adobe Illustrator	4	1		3	
2.2	Рисование в векторном редакторе	4	1		3	
2.3	Интерфейс растрового редактора и инструменты рисования в Adobe Photoshop	6	2		4	Зачет
3	Разработка программного продукта	10			10	
3.1	Дизайн паттерна для полиграфической продукции. Работа в Adobe Illustrator, Adobe Photoshop	6			6	
3.2	Открытка-карточка, разработка макета в графических программах	4			4	Зачет в виде просмотра
	ИТОГО	36	8		28	

2.3 УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

дополнительной образовательной программы «Компьютерная графика и дизайн»

№ п/п	Наименование дисциплин, разделов и тем	Всего час	В том числе			Форма контроля
			Лекции	Выездные занятия, деловые игры и т. д.	Практические, лабораторные, Семинарские занятия	
1	2	3	4	5	6	7
1	Компьютерная графика как область графического дизайна	12	4		8	

1.1	Виды дизайна. Основные понятия графического дизайна	3	1		2	
1.2	Композиция в компьютерной графике. Средства гармонизации в графической композиции	3	1		2	
1.3	Цветовые модели в компьютерной графике	3	1		2	
1.4	Способы создания цветовой гармонии в композиции	3	1		2	Зачет
2	Программные средства компьютерной графики	14	4		10	
2.1	Средства работы с векторной графикой. Векторный редактор Adobe Illustrator	4	1		3	
2.2	Рисование в векторном редакторе	4	1		3	
2.3	Интерфейс растрового редактора и инструменты рисования в Adobe Photoshop	6	2		4	Зачет
3	Разработка программного продукта	10			10	
3.1	Дизайн паттерна для полиграфической продукции	6			6	
3.2	Открытка-карточка, разработка макета в графических программах	4			4	Зачет в виде просмотра
	Итоговая аттестация	36	8		28	
	ИТОГО	3	4	5	6	7

3 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

3.1 Материально-технические условия реализации программы

Занятия проходят на базе лаборатории «Графических работ и макетирования» с учебными местами по количеству учащихся (до 10 человек). Лаборатория включает следующее оборудование:

- персональные компьютеры с программным обеспечением Adobe Photoshop CC, Adobe In Design CC, Adobe Illustrator CC, Adobe Acrobat reader, оснащенные выходом в интернет, по одному на каждое учебное место;
- графические планшеты;
- принтер цветной;
- бигговщик;
- обрезчик углов;
- мультимедийный проектор с экраном;
- коврик для резки;

- демонстрационные макеты;
- учебные пособия (книги, журналы и альбомы с репродукциями).

3.2 Учебно-методическое обеспечение программы

Карта учебно-методического обеспечения программы

Форма обучения: очная

Часов всего 36. Лекции – 8, Практических занятий — 28 часов; СРС и виды индивидуальных работ — 10 часов.

Таблица 1. Обеспечение учебными изданиями

	Библиографическое описание издания	Вид занятия	Количество экземпляров в библиотеке
1	Ёлочкин М.Е. и др. Дизайн-проектирование (композиция, макетирование, современные концепции в искусстве).- М.: ОИЦ «Академия», 2017. ББК 30.18:5-05я723	ПЗ, СРС	1
2	Орехов Н.Н. Реклама и дизайн. Учебное пособие - М.: МИПК, 2015, ISBN 987-5-901087-16-9, ББК 76.006.5я722+30.18я722	ПЗ, СРС	1
3	. Принцип сетки, ПИТЕР, 2014, - 120с	ПЗ, СРС	1
4	Дорощенко М.А. Программы Adobe. Основы программы PhotoshopCS5. Курс лекций. – М.: МИПК, 2014, ББК 32.97	ПЗ, СРС	1
5	Ёлочкин М.Е. и др. Основы проектной и компьютерной графики. Учебник. Профессиональный модуль: Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметно-пространственных М.: ОИЦ «Академия», 2019.-160с.	ПЗ, СРС	1

Таблица 2. Информационное обеспечение учебного модуля

Название программного продукта, интернет-ресурса	Электронный адрес	Примечание
Основы графического дизайна	https://videoinfographica.com/graphic-design/	
Цветовая гамма и цветовая композиция	http://mikhailkevich.narod.ru/kyrs/Cvetovedenie/main3.html	
Виды открыток	https://render.ru/pbooks/2020-04-15?id=5933	
Что такое фирменный паттерн и как его использовать в дизайне	https://www.logaster.ru/blog/corporate-pattern/ https://studio.everypixel.com/ru/blog/how-to-use-design-patterns	
Эл книги по графическому дизайну	https://yadi.sk/d/H4801gD83T2dVu	

4 КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Учебный материал, предлагаемый программой, нацелен на формирование системы знаний у учеников о законах художественно-композиционного творчества в области дизайна и практического развития чувства композиции, что необходимо для формирования проектного мышления и овладения методическими принципами художественно-образного формообразования. Методика проведения учебной и самостоятельной работы над заданиями должна предусматривать следующие основные этапы:

1. Объяснение теоретического материала по теме задания, установление связей с предыдущими темами и параллельными предметами (при их наличии), выяснение роли, места и значения данной темы в формировании способностей, навыков и умений.

2. Постановка методической цели, формулировка конкретной учебной задачи и содержания предстоящей работы, а также определение условий, требований, ограничений и критериев оценки конечного результата.
3. Коллективное или индивидуальное проведение анализа наиболее существенных вопросов, связанных с содержанием прорабатываемой темы, и определение оптимальных направлений, методов и средств решения поставленных задач.
4. Краткое описание материалов анализа, включающее содержание предполагаемого решения, основные художественно-образные характеристики и композиционно-выразительные средства практического воплощения творческого замысла.
5. Эскизная проработка предлагаемого решения, его обсуждение и утверждение педагогом.
6. Окончательная доработка и чистовое исполнение в электронном виде.
7. Просмотр выполненных работ, и обоснование выставленной оценки. Предложенные в следующем разделе темы вопросов для повторения пройденного материала по теории и практических заданий по компьютерной графике и дизайну можно рассматривать как рекомендательные. Это дает возможность педагогу творчески подойти к преподаванию учебного предмета, применять разработанные им методики

Формы контроля и оценка качества освоения программы осуществляется в соответствии с Положением «Об организации учебного процесса по основным образовательным программам высшего профессионального образования» и с Положением «О Фонде оценочных средств»

Текущий контроль успеваемости учащихся проводится в рамках аудиторного времени. В виде проверки самостоятельной работы учащегося, обсуждения технических элементов работы, методов достижения композиционной целостности для создания наиболее выразительного художественного образа в дизайнерской композиции; выставления оценок и пр. Преподаватель имеет возможность по своему усмотрению проводить промежуточные просмотры по разделам программы. Формы промежуточной аттестации: зачет — творческий просмотр (проводится в рамках аудиторного времени). Промежуточный контроль успеваемости учащихся проводится в

рамках аудиторного времени, предусмотренного на учебный предмет, в виде творческого просмотра по окончании изучения раздела.

Тематика итогового задания в конце обучающего курса связана с выполнением творческой работы, разработка открытки карточки. Итоговая аттестация в форме итогового просмотра-выставки проводится в конце обучения.

Итоговая работа предполагает создание проекта, созданного средствами компьютерной графики, с соблюдением всех условий и правил графического дизайна. Итоговый проект демонстрирует умения реализовывать свои замыслы, творческий подход в выборе решения, умение работать в дизайнерских программах, готовить проект к печати. Тему итоговой открытки каждый учащийся выбирает сам, учитывая свои возможности реализовать выбранную идею в графическом дизайнерском проекте. Требования к содержанию итоговой аттестации учащихся определяются образовательной организацией самостоятельно. Во время коллективного обсуждения проектных работ и при их оценке преподавателю необходимо ориентироваться на следующие критерии:

1. Формально-образное выражение содержательной сущности прорабатываемой темы, художественное отображение ее качественной специфики в композиции.

2. Соответствие вида композиционной организации характеру решаемой учебной задачи.

3. Стилистическое единство (гармоничность) формообразования композиционных элементов.

4. Соблюдение количественной меры (минимум средств — максимум выразительности) в применении формально-композиционных и художественно-образных средств для решения конкретно поставленной задачи.

5. Самостоятельность композиционного решения и целостность его внутренней структуры.

6. Тщательная проработка и художественная культура графического исполнения композиционного произведения.

7. Методическая последовательность работы над заданием.

Критерии оценок

По результатам текущей, промежуточной и итоговой аттестации выставляются оценки: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно».

5 (отлично) - учащийся выполняет задачи на качественном уровне, его работа отличается самостоятельностью композиционного и цветового решения, правильным техническим исполнением, творческим подходом.

4 (хорошо) - учащийся справляется с поставленными перед ним задачами, но часто прибегает к помощи преподавателя. Работа выполнена, но есть незначительные ошибки.

3 (удовлетворительно) - работа выполнена со значительными нарушениями основных закономерностей и правил композиции, технически неправильно.

5. ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

- 1 Apple iMac 27" Retina 5K Core i5 3.8 ГГц, 8 ГБ, 2 ТБ Fusion Drive, Radeon Pro 580 8 ГБ
- 2 Графический планшет WacomIntuos черчение, рисование, обработка фото на Mac
- 3 МФУ Характеристики: А4, 20 стр / мин, 512Мб, цветное лазерное
- 4 доска-сканер с печатью на бумаге А4,
- 5 Режущий плоттер Roland CAMM-1 GS-24 (Camm-1 GS-24)
- 6 Рулонный ламинатор Grafalex FM 360
- 7 Mini БигговщикBulros A-35 Артикул: 114-017460
- 8 Обрезчик углов WarriorMini 21145-L
- 9 Aristo Коврик для резки А3

6. ПРОГРАММНОЕ И МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

1. Adobe Photoshop CC, Adobe In Design CC, Adobe Illustrator CC, Adobe Acrobat reader
2. MicrosoftOffice 365
3. Крейг, Джеймс, Скала, Ирина Король Шрифт и дизайн. Современная типографика, - ПИТЕР, 2016, - 176с.
4. Элам К. Графический дизайн. Принцип сетки, ПИТЕР, 2014, - 120с.
5. Орехов Н.Н. Реклама и дизайн. Учебное пособие - М.: МИПК, 2015, ISBN

987-5-901087-16-9, ББК 76.006.5я722+30.18я722

6. Дорощенко М.А. Программы Adobe. Основы программы PhotoshopCS5. Курс лекций. – М.: МИПК, 2014, ББК 32.97
7. Ёлочкин М.Е. и др. Основы проектной и компьютерной графики. Учебник. Профессиональный модуль: Разработка художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов промышленной продукции, предметнопространственных М.: ОИЦ «Академия», 2019.-160с.
8. Ёлочкин М.Е. и др. Дизайн-проектирование (композиция, макетирование, современные концепции в искусстве).- М.: ОИЦ «Академия», 2017. ББК 30.18:5-05я723

