

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 2 г. Суворова имени Героя Российской
Федерации А.П. Ефанова»
(МБОУ «СОШ № 2 г. Суворова им. А.П. Ефанова»)

РАССМОТРЕНА И ПРИНЯТА
Протокол заседания методического
объединения учителей _____
от 25.08.2021 № 1
Руководитель МО
Марева / Марева Л.Е.

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ «СОШ № 2 г. Суворова
им. А.П. Ефанова»
Приказ № 92/3 от 03.09 2021 год
Т.В. Самойлова



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

«Основы графического дизайна»

на 2021 – 2023 учебный год

Уровень программы: углубленный
Класс: 10 «а» — 11 «а»
Составила: Припутина Светлана Викторовна

СОГЛАСОВАНО
Заместитель директора по УВР
Е. Е. Галанова

2021 год

І. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Характеристика учебного предмета, его место и роль в образовательном процессе

Программа учебного предмета «Основы графического дизайна» разработана на основе «Рекомендаций по организации образовательной и методической деятельности при реализации общеразвивающих программ в области искусств», направленных письмом Министерства культуры Российской Федерации от 21.11.2013 №191-01-39/06-ГИ.

Данная программа ориентирована не только на формирование знаний, умений, навыков в области художественного творчества, на формирование ключевых компетенций, на развитие эстетического вкуса, но и на создание оригинальных произведений, отражающих творческую индивидуальность, представления детей об окружающем мире.

Занятия по программе «Основы графического дизайна» направлены на изучение наиболее распространенных графических пакетов, методов выполнения практических заданий по компьютерному макетированию различных графических документов в различных операционных средах. Поскольку обучающиеся, имеющие базовый уровень подготовки, уже умеют работать на компьютере в системе Windows, на занятиях изучаются только наиболее распространенные в нашей стране и за рубежом графические пакеты. Для понимания особенностей разработки графических документов в различных системах дается краткая сравнительная характеристика различных графических редакторов.

В разделе «**Векторная графика**» рассматриваются основные этапы создания графических документов в векторной системе, используя графические программы векторной графики COREL DRAW, ADOBE ILLUSTRATOR или другие программы.

В разделе «**Растровая графика**» рассматриваются особенности создания и редактирования растровых объектов, используя графические программы растровой графики COREL PHOTOPAINT, ADOBE PHOTOSHOP или другие графические программы. В программе указаны требования к уровню подготовки выпускников, перечень учебно-методического обеспечения и список литературы, использованной при составлении программы. Учебный предмет «Основы графического дизайна» в школе является предметом, востребованным у детей и молодежи, так как ориентирует их на приобретение актуальных знаний, умений и навыков. Компьютерная графика является универсальным средством при изучении академических законов дизайнерского искусства, так как может использоваться и как вспомогательное средство исполнения замысла художника, и как самостоятельная часть проектирования. Освоение программы формирует теоретические и практические знания, которые применяются при изучении большинства направлений современного дизайна. Учебный предмет «Основы графического дизайна» направлен на приобретение учащимися знаний, умений и навыков по выполнению графических проектов способами компьютерных технологий, овладение способами применения их в дальнейшем в практической и творческой деятельности. Знания, полученные при освоении учебного предмета «Основы графического дизайна», могут стать фундаментом для дальнейшего освоения компьютерных программ в области видеомонтажа, трехмерного моделирования и анимации. Практика показывает, что одним из важнейших вопросов современного гуманитарного знания становится культура подачи графического изображения как часть общей информационной культуры. Освоение программы учебного предмета «Основы графического дизайна» основано на изучении компьютерных технологий путем исполнения творческих заданий с применением полученных навыков, что способствует развитию таких качеств личности как интуиция, образное мышление, а также развитию способностей к проектированию. Для успешного решения проектных задач учащемуся необходимо освоить все основные закономерности формальной композиции и уметь пользоваться этими средствами для сознательного подхода к дизайнерскому творчеству. Полученные знания в результате освоения программы «Основы графического дизайна» не исключают развитие интуитивно-образного отношения к самому творческому процессу. Активная творческая работа учащихся заключается в выполнении заданий по каждой изучаемой теме как в аудитории, так и самостоятельно. Возраст детей, обучающихся по данной программе — 15–17 лет.

Срок реализации учебного предмета

При реализации программы учебного предмета «Основы графического дизайна» со сроком обучения 2 года, продолжительность учебных занятий с первого по второй годы обучения составляет 35 часов в 10 классе и 34 часа в 11 классе.

Объем учебного времени, предусмотренный учебным планом школы на реализацию учебного предмета

Общая трудоемкость учебного предмета «Основы графического дизайна» при 2-летнем сроке обучения составляет 70 часов. Из них: 35 часов – аудиторные занятия, 35 часа – самостоятельная работа.

Сведения о затратах учебного времени и графике промежуточной аттестации

Срок освоения образовательной программы «Основы графического дизайна» составляет 2 года. Недельная нагрузка в часах: 1 час в неделю.

Форма проведения учебных аудиторных занятий

Занятия по предмету «Основы графического дизайна» осуществляется численностью 12 человек. Мелкогрупповая форма занятий позволяет преподавателю построить процесс обучения в соответствии с принципами:

- связи теории и практики;
- наглядности;
- применения дифференцированного и индивидуального подходов;
- доступности и последовательности;
- учета возрастных особенностей;
- вариативности содержания, многообразия тем;
- творчества педагога и активности учащихся.

Цель учебного предмета

Целью учебного предмета «Основы графического дизайна» является развитие значимых для образования, социализации, самореализации интеллектуальных и художественно-творческих способностей детей на основе практической деятельности в области современных дизайнерских программ.

Задачи учебного предмета

Задачами учебного предмета являются:

- 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 художественноисполнительской и проектной деятельности;
- развитие способностей и возможностей учащихся динамично управлять содержанием изображения, его формой, размерами и цветом, добиваясь наибольшей выразительности;
- ориентация в возможностях дизайнерских программ и выработка удобных и эффективных способов создания цифровых композиций и их подготовки к публикации;
- формирование необходимых практических навыков работы в компьютерной графике как одного из видов графического дизайна;
- эффективное применение информационных образовательных ресурсов в учебной деятельности, в том числе, самообразовании.

Обоснование структуры программы учебного предмета

Программа содержит следующие разделы, отражающие основные характеристики учебного процесса:

- сведения о затратах учебного времени, предусмотренного на освоение учебного предмета;
- распределение учебного материала по годам обучения;

- описание дидактических единиц учебного предмета;
- требования к уровню подготовки учащихся;
- формы и методы контроля, система оценок;
- методическое обеспечение учебного процесса.

В соответствии с данными направлениями строится основной раздел программы «Содержание учебного предмета».

Методы обучения

Для достижения поставленной цели и реализации задач предмета используются следующие методы обучения:

- словесный метод (лекция с элементами беседы);
- объяснение теоретических основ компьютерной графики и дизайна);
- наглядный метод (демонстрация приемов работы в компьютерной графике и дизайне, всевозможных изображений, репродукций, схем, проектов);
- практический метод (приобретение навыков работы в дизайнерских программах и исполнение в электронном виде композиционной темы, проекта);
- эмоциональный метод (подбор ассоциаций, образов, художественные впечатления).

Описание материально-технических условий реализации учебного предмета

Реализация предмета требует наличия учебного кабинета «Информационные технологии» с учебными местами по количеству учащихся.

Кабинет должен включать следующее оборудование:

- персональные компьютеры с программным обеспечением, оснащенные выходом в Интернет, по одному на каждое учебное место;
- центральный компьютер (сервер) с более высокими техническими характеристиками, содержащий на жестких дисках все изучаемое программное обеспечение;
- принтер цветной;
- сканер;
- наборы съемных носителей информации;
- мультимедийный проектор с экраном;
- компакт-диски с обучающими и информационными программами по основным темам, например: «Графика и дизайн», «Дизайн на ПК», «Создание полиграфических изданий».

II. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Содержание учебного предмета «Основы графического дизайна» разработано с учетом возрастных особенностей детей, включает теоретическую и практическую части, при этом теоретическая часть тесно связана с практической.

Рекомендуемые формы проведения занятий: лекции, беседы, демонстрация, самостоятельная практическая работа, проектная деятельность.

Большая часть учебного времени выделяется на практические упражнения и самостоятельную работу. Теоретическая часть предполагает изучение обучающимися теоретических основ компьютерной графики и дизайна, при этом формой обучения являются лекции с элементами беседы и демонстрацией учебного материала. Основным видом занятий по учебному предмету «Основы графического дизайна» является практикум, содержание которого направлено на применение теоретических знаний в учебном и творческом опыте. Программа предполагает также знакомство и изучение основ графического дизайна через выполнение большого количества несложных упражнений, выполняемых средствами компьютерной графики. Задания носят творческий характер и рассчитаны на индивидуальные темпы выполнения.

- Содержание учебного предмета распределено по следующим разделам:
- Векторная графика. Графическая программа CorelDRAW.
 - Приемы работы в программе CorelDRAW.
 - Знакомство с законами и приемами работы над композицией.
 - Программа Adobe Photoshop. Растровая графика.
 - Роль и значение цвета в графическом дизайне.
 - Основы шрифтовой композиции.
 - Основы типографики.
 - Знакомство с языком графического дизайна.
 - Импорт, экспорт изображений.
 - Фирменный стиль.
 - Создание авторских шрифтов.
 - Образ в графическом дизайне.
- Итоговая работа. Проект графической продукции.

Учебно-тематический план отражает последовательность изучения разделов и тем программы с указанием распределения учебных часов

Учебно-тематический план

Первый год обучения - 10 класс

№ п/п	Наименование темы	Общий объем времени	
		теория	практика (самосто ятельная работа)
	Раздел 1. Компьютерная графика как область графического дизайна	2	
1	Техника безопасности поведения в компьютерном классе. Виды дизайна. Основные понятия графического дизайна. Роль композиции в компьютерной графике.	1	
2	Виды компьютерной графики. Основные понятия компьютерной графики. Векторные и растровые форматы .	1	
	Раздел 2. Интерфейс векторного графического редактора CorelDRAW	23	
3	Интерфейс векторного графического редактора CorelDRAW. Создание файла. Сохранение файла.	1	
4	Панель инструментов. Технические приемы создания векторных рисунков. Изобразительные средства векторной графики. Линия. Пятно. Цвет. Текстура.	1	
5	Изобразительные средства векторной графики. Линия. Пятно. Цвет. Текстура.	1	

6	Создание и редактирование контуров. Навыки работы с контурами. Настройка контура. Создание и редактирование художественного контура.	1	
7	Роль и значение цвета в графическом дизайне. Работа с цветом в программе CorelDRAW.	1	
8	Цветовой круг. Цветовые пантоны. Простые и составные цвета. Прозрачность объекта	1	
9	Приемы работы в программе CorelDRAW. Создание простых векторных изображений, рисунков и несложных графических объектов.	1	
10	Основы шрифтовой композиции. Виды текста: простой и фигурный текст. Фигурный текст: создание, редактирование, форматирование, предназначение.	1	
11	Размещение текста вдоль кривой. Редактирование геометрической формы текста. Простой текст: создание, редактирование, форматирование, предназначение.	1	
12	Знакомство с законами и приемами композиции. Методы выявления центра композиции. Создание декоративных графических композиций, созданных на основе букв. Композиция в квадрате. Композиция в круге.	1	
13	Орнамент на основе геометрических элементов (геометрический орнамент).	1	
14	Орнамент на основе растительных элементов (растительный орнамент).	1	
15	Работа с растровыми изображениями в программе CorelDRAW. Импорт растровых изображений в программу CorelDRAW.	1	
16	Экспорт изображений. Эскиз поздравительной открытки.	1	
17	Единство стиля в графическом дизайне. Фирменный графический сегмент. Фирменный цветовой строй. Фирменный графический слой.	1	
18	Фирменный стиль. Основные элементы фирменного стиля. Знакомство с образцами фирменного стиля.	1	
19	Выбор темы фирменного стиля. Выбор фирменных цветов.	1	
20	Разработка логотипа или фирменного знака.	1	
21	Выбор графического слоя.	1	
22	Деловая документация, Визитка. Бланк для письма. Конверт.	1	
23	Сувенирная продукция. Фирменная майка.	1	
24	Рекламные носители. Сувенирная продукция. Фирменный пакет.	1	
25	Рекламный плакат .	1	
	Раздел 3. Программные средства растрового редактора Adobe Photoshop	10	
26	Интерфейс растрового редактора Adobe Photoshop	1	
27	Инструменты рисования в Adobe Photoshop	1	
28	Инструменты рисования в Adobe Photoshop	1	
29	Слои в растровом редакторе. Управление слоями. Рисование в слоях.	1	
30	Управление слоями. Рисование в слоях.	1	
31	Выделение и трансформация областей. Монтаж изображений в Adobe	1	

	Photoshop.		
32	Композиция в графическом дизайне. Плоскостная форма. Текстура средствами компьютерной графики.	1	
33	Цвет в композиции и в компьютерной графике. Цветовые модели в компьютерной графике.	1	
34	Композиция в графическом дизайне, проектирование. Методы стилизации объекта.	1	
35	Подготовка изображения в растровом редакторе к использованию в проекте.	1	
	ИТОГО:	35	

Второй год обучения - 11 класс

№ п/п	Наименование темы	Общий объем времени	
		теория	практика (самосто- ятельная работа)
	Раздел 1. Программные средства растрового редактора Adobe Photoshop	6	
1	Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе. Интерфейс растрового редактора Adobe Photoshop	1	
2	Инструменты рисования в Adobe Photoshop	1	
3	Слои в растровом редакторе. Управление слоями. Рисование в слоях	1	
4	Композиция в графическом дизайне. Плоскостная форма. Текстура средствами компьютерной графики	1	
5	Композиция в графическом дизайне. Плоскостная форма. Текстура средствами компьютерной графики	1	
6	Цвет в композиции и в компьютерной графике. Цветовые модели в компьютерной графике.	1	
	Раздел 2. Программные средства компьютерной графики	8	
7	Векторные инструменты в Adobe Photoshop	1	
8	Рисование готовыми фигурами	1	
9	Средства работы с векторной графикой.	1	
10	Векторный редактор Adobe Illustrator	1	
11	Рисование в векторном редакторе. Управление объектами	1	
12	Имитация явлений и поверхностей в векторном редакторе.	1	
13	Имитация явлений и поверхностей в растровом редакторе.	1	
	Раздел 3. Композиция в графическом дизайне, проектирование	7	
14	Организация доминантных отношений формальных элементов композиции.	1	
15	Средства гармонизации в графической композиции	1	

16	Средства гармонизации в графической композиции	1	
17	Создание сложного коллажа из отсканированных изображений	1	
18	Создание сложного коллажа из отсканированных изображений	1	
19	Стилизация в графическом дизайне методами компьютерной графики	1	
20	Стилизация в графическом дизайне методами компьютерной графики	1	
	Раздел 4. Основы типографики в графическом дизайне	9	
21	Анатомия шрифта	1	
22	Основы шрифтовой композиции	1	
23	Основы шрифтовой композиции	1	
24	Векторный редактор Adobe Illustrator	1	
25	Векторный редактор Adobe Illustrator	1	
26	Типографика средствами векторного редактора Adobe Illustrator	1	
27	Компьютерная графика и основы дизайна книги	1	
28	Компьютерная графика и основы дизайна книги	1	
	Раздел 5. Основы графического дизайна, проектирование	6	
29	Передача в композиции состояния человека средствами компьютерной графики	1	
30	Передача в композиции природы средствами компьютерной графики	1	
31	Передача в композиции состояния человека и природы средствами компьютерной графики	1	
32	Эффекты для мультфильмов и игр	1	
33	Эффекты для мультфильмов и игр	1	
34	Эффекты для мультфильмов и игр	1	
	ИТОГО:	34	

III. ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ УЧАЩИХСЯ

Требования к уровню подготовки учащихся на различных этапах обучения

Первый год обучения

– **знания:**

- терминологии дизайнерского искусства;
- видов компьютерной графики: растровой, векторной, фрактальной;
- основных понятий компьютерной графики: разрешение экрана, принтер, изображения; цвет в компьютерной графике и цветовые модели и другие;
- программ векторной и растровой графики, их отличительные особенности.
- методов кодирования цветов в компьютерной графике – цветовых моделей;
- способов хранения изображений в файлах растрового и векторного формата;
- методов сжатия графических файлов;
- назначения и функций векторных графических программ;
- применения инструментария векторной программы в определенном алгоритме;
- цифровых устройств ввода-вывода изображения;
- 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 векторных программ;
- создавать собственные изображения, используя инструменты рисования;
- работы с текстом в векторной программе;
- применение в изображении различных эффектов;
- создавать растровое изображение разными способами;
- редактировать растровое изображение при помощи выделенных областей и масок;
- использовать возможности цветокоррекции применительно к растровым изображениям;
- 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;
- выполнения индивидуального творческого задания средствами компьютерной графики;
- составления грамотной композиции с выразительным и оригинальным композиционным решением;

- навыки:

- настройки интерфейса, навигации и масштабирования показа изображения;
- работы с инструментами рисования, создания новых кистей и узоров, настройки прозрачности изображения и режимов смешивания;
- использования графических фильтров для создания многослойных растровых изображений;
- художественного редактирования растровых изображений, дизайнерского подхода к формированию изображений;
- компоновки текста и изображения;
- владения техническими приемами работы в компьютерной графике;
- компоновки элементов композиции в формате и создания выразительного цветового решения

Второй год обучения

- знания:

- основных закономерностей и правил композиции и умение применять их в практической работе;
- знания терминологии дизайнерского искусства;
- многообразных программных средств компьютерной графики;
- современных технологий создания компьютерного изображения в растровых и векторных графических программах, подготовки их к печати;

умения:

- составления грамотной композиции с выразительным и оригинальным композиционным решением;
- умения создавать художественный образ на основе решения технических и творческих задач;
- создания и редактирования собственных творческих композиций средствами графических дизайнерских программ;
- самостоятельно создавать цифровые композиции и дизайн-макеты;
- создания анимированных картинок;
- применять полученные знания о выразительных средствах композиции – ритме, линии, силуэте, тональности и тоновой пластике, цвете, контрасте – в композиционных работах;

навыки:

- проектной деятельности, создания, редактирования, оформления, сохранения, передачи информационных объектов различного типа с помощью современных программных средств;
- работы с графическими редакторами;
- выполнения обмена графическими данными между различными программами;
- компоновки элементов композиции в формате и создания выразительного цветового решения средствами компьютерной графики.

IV. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

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. Коллективное обсуждение материалов отчета, корректировка предлагаемого решения и средств его реализации.
6. Эскизная проработка предлагаемого решения, его обсуждение и утверждение преподавателем.
7. Окончательная доработка и чистовое исполнение в электронном виде.
8. Просмотр выполненных работ, их коллективное обсуждение. 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.

Перечень средств обучения

Для проведения практических занятий в компьютерном кабинете имеется следующий состав аппаратного и программного обеспечения:

Аппаратное обеспечение:

Операционная система Windows 10 (64-разрядная) или Windows 8 (64- разрядная)

Процессор Intel i5 (или лучше), обязательно минимум 4 ядра

Память минимум 4Гб (обязательно с возможностью расширения)

Видеокарта nVidia GeForce 750/950/1050

или лучше

Программное обеспечение:

1. Операционная система Windows 8, 10;
2. Растровый редактор Adobe Photoshop;
3. Векторный редактор Adobe Illustrator и CorelDRAW;
4. Для практического освоения правил работы в сети класс подключен к Интернету