

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА КАЛУГИ  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ДЕТСКО-ЮНОШЕСКИЙ ЦЕНТР КОСМИЧЕСКОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ГАЛАКТИКА» ГОРОДА КАЛУГИ

ПРИНЯТА  
педагогическим советом  
МБОУДО ДЮЦКО  
«Галактика» г. Калуги  
протокол № 4 от 03.06.2024



УТВЕРЖДАЮ  
Директор МБОУДО ДЮЦКО  
«Галактика» г. Калуги  
Приказ № 144/01-09 от 03.06.2024  
А.Ю. Кононова

**Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа технической направленности**

**Web-дизайн (PRO+)**

Возраст учащихся: 13-16 лет  
Срок реализации программы: 1 год  
Уровень сложности: базовый

**Автор-составитель программы:**  
Митина Дарья Андреевна,  
педагог дополнительного образования

Калуга, 2024 г.

### Паспорт программы

Полное название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа художественной направленности «Web-дизайн (PRO+)»
Автор-составитель программы	Митина Дарья Андреевна, педагог дополнительного образования
Адрес реализации программы	Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования «Детско – юношеский центр космического образования «Галактика» города Калуги.  248 033, г. Калуга, ул. Академическая, д. 6, тел. 8 (4842) 72 82 45
Вид программы	- по степени авторства – модифицированная; - по уровню сложности - базовый
Направленность программы	Техническая
Срок реализации программы	1 год, 144 часа в год, 128 часов в год
Возраст обучающихся	13-16 лет
Название объединения	Web-дизайн (PRO+)

# 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

## 1.1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В современном мире все большее значение для всех сфер социальной жизни приобретает глобальная сеть Интернет. Интернет предоставил доступ к огромному объёму информации на разные темы: образование, интернет-маркетинг, онлайн-торговля, электронные финансовые операции, онлайн-игры, музыкальные платформы, социальные сети и др.

Качество оформления в социальной сети сайта, блога или аккаунта имеет большое значение для привлечения посетителей. Это связано с тем, что правильно оформленный профиль позволяет: выделиться среди конкурентов; привлечь внимание потенциальных клиентов; повысить узнаваемость бренда; улучшить взаимодействие с аудиторией.

Дополнительная общеобразовательная программа «Web-дизайн (PRO+)» предназначена для обучения подростков основам создания разнообразных видов дизайнов. Программа разработана с целью развития творческих способностей учащихся, формирования у них интереса к профессии веб-дизайнера и расширения кругозора в области информационных технологий.

**Направленность программы** – техническая.

**Вид программы**

По степени авторства – модифицированная.

По уровню сложности – базовый.

**Язык реализации программы** – русский.

*Дополнительная общеобразовательная программа разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами:*

- Федеральным Законом РФ от 29.12.2012 № 273 «Об образовании в Российской Федерации»;

- Федеральным Законом от 31.07.2020 N 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;

- Приказом Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»;

- Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;

- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- Письмом Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» с методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;

- Постановлением Правительства Калужской области от 29.01.2019 № 38 «Об утверждении государственной программы Калужской области «Развитие общего и дополнительного образования в Калужской области». Подпрограмма «Дополнительное образование» государственной программы Калужской области «Развитие общего и дополнительного образования в Калужской области».

## **Актуальность**

Актуальность дополнительной общеобразовательной программы «Web-дизайн (PRO+)» обусловлена развитием современного информационного общества, широким внедрением информационных технологий в образовательные процессы и повседневную жизнь. Эта программа способствует развитию мотивации к получению новых знаний, возникновению интереса к дизайну сайтов как к инструменту самовыражения в творчестве, помогает в повышении самооценки, самоопределении и выявлении профессиональной направленности личности.

Диапазон применения web-дизайна весьма широк — от создания мультимедийных программ, телевизионной рекламы и спецэффектов в кино до компьютерного проектирования в машиностроении и фундаментальных научных исследований. Бурное развитие сети Интернет предъявляет все большие требования к знанию учащихся в области интернет-технологий. Одной из составляющих данной области является web-дизайн. Именно на web-дизайнеров возложена обязанность создания интересного, простого и понятного стиля бренда, логотипа, сайта.

Обучение основам веб-дизайна в школьном возрасте имеет большое значение, поскольку это помогает детям развить творческие способности, логическое мышление и навыки работы с компьютером. Кроме того, это даёт возможность школьникам попробовать себя в роли веб-дизайнеров и получить первый опыт в этой области.

## **Новизна**

Новизна дополнительной общеобразовательной программы «Web-дизайн (PRO+)» заключается в возможности прохождения школьниками профессиональных проб. В процессе обучения формируются основы профессиональных знаний, развиваются практические навыки по работе в графических программах, осваивается теоретический материал непосредственно в ходе выполнения самостоятельных работ и проектов.

Профессиональные пробы имеют большое значение для школьников, так как они помогают им осознанно выбирать будущую профессию, учитывая свои склонности, способности и потребности рынка труда.

## **Педагогическая целесообразность**

Дополнительная общеобразовательная программа «Web-дизайн (PRO+)» является педагогически целесообразной, поскольку способствует развитию творческих способностей обучающихся, формированию навыков работы с информационными технологиями и приобретению профориентационных знаний в сфере информационных профессий.

Обучение веб-дизайну помогает развивать у подростков креативность, умение работать с графическими программами и инструментами, а также открывает возможность создавать функциональные веб-проекты. Это способствует развитию у обучающихся критического и аналитического мышления, а также приобретаются умения работать в команде и общаться со сверстниками.

Веб-дизайн - одна из самых востребованных профессий на рынке труда, и обучение по данной общеобразовательной программе поможет получить практический опыт, который будет полезен при поступлении в колледжи и в высшие учебные заведения.

Полученные знания и навыки могут быть полезны не только в будущей профессии, но и в повседневной жизни. Подростки смогут самостоятельно создавать презентационные материалы для своих проектов и оформлять социальные сети.

## **Отличительные особенности программы**

Отличительной особенностью программы дополнительного образования подростков «Web-дизайн (PRO+)» является то, что ученики имеют возможность выбрать наиболее подходящий для них формат работы - индивидуальный или командный.

Индивидуальный проект позволяет подростку полностью контролировать процесс создания проекта, определять его направление и стиль. Такой формат обучения подходит

для тех, кто предпочитает работать самостоятельно и готов взять на себя всю ответственность за результат.

Командный проект, в свою очередь, предполагает работу в группе, где каждый участник вносит свой вклад в общее дело. Такой подход помогает подросткам научиться работать в коллективе, распределять обязанности и находить компромиссы. Кроме того, командная работа способствует развитию коммуникативных навыков и умению слушать и слышать других.

Выбор формата проекта остается за учеником, и в процессе обучения он может переключаться между индивидуальным и командным форматами, чтобы получить максимум пользы от обучения по программе.

Существует и еще одна особенность настоящей общеобразовательной программы – подростки нарабатывают навык работы в Adobe Illustrator и Adobe Photoshop. Это программы для создания, редактирования и обработки изображений, которые позволяют создавать качественные образы. Школьники учатся работать с инструментами этих программ, создавать различные графические элементы и оформлять свои проекты.

Итоговый проект позволит оценить уровень знаний и умений обучающихся, а также их способность применять полученные знания на практике.

**Адресат программы** - школьники в возрасте 13-16 лет, проявляющие интерес к информационным технологиям и дизайну.

Характерными особенностями подростков 13-16 лет являются пылкость ума, стремление к познанию. В учебной деятельности у подростка развиваются внимание, память, мышление, закаляются воля и характер, проявляются способности. Подростки направляют умственную деятельность на ту сферу, которая больше всего их увлекает. Подростковый возраст – это возраст кипучей энергии, активности, больших замыслов и больших дел.

#### Состав группы и особенности набора.

Состав группы – школьники 13–16 лет, обладающие начальной компьютерной грамотностью, в том числе прошедших обучение по дополнительной общеобразовательной программе технической направленности «Web-дизайн».

Количество обучающихся в группе – до 15 человек.

Комплектование групп проходит с учетом индивидуальных особенностей детей.

Получение образования обучающихся с ограниченными возможностями здоровья может быть организовано совместно с другими обучающимися. Количество обучающихся с ограниченными возможностями здоровья устанавливается из расчета не более 3 обучающихся при получении образования с другими учащимися с учетом особенностей психофизического развития категорий обучающихся согласно медицинским показаниям, для следующих нозологических групп:

- нарушения опорно-двигательного аппарата (сколиоз, плоскостопие);
- логопедические нарушения (фонетико-фонематическое недоразвитие речи, заикание);
- соматически ослабленные (часто болеющие дети).

Организацию работы, порядок деятельности, продолжительность учебных занятий, количество обучающихся в детских творческих объединениях МБОУДО ДЮЦКО «Галактика» города Калуги регулирует «Положение о детском творческом объединении», утвержденное приказом директора № 122/-09 от 15.08.2022.

**Объем программы и срок освоения программы** рассчитан на один год обучения и реализуется в объеме 144 часа в год и 128 часов год.

#### **Форма обучения и виды занятий**

Форма обучения – очная, возможно применение дистанционных технологий.

При проведении занятий с применением дистанционных технологий рекомендуется использовать информационно-коммуникационную образовательную платформу «Сферум» или программное обеспечение СберДжазз (SberJazz).

В процессе проведения аудиторных занятий используются индивидуальная, групповая, коллективная формы работы. Формы проведения аудиторных занятий утверждены локальным нормативным актом - «Положение о детском творческом объединении» (приказ директора № 122/-09 от 15.08.2022).

Изучение тем программы предусматривает проведение теоретических и практических занятий.

Теоретический материал представляется в форме эвристической беседы, презентации, заочной экскурсии, обзора и др. Практические занятия проходят в форме самостоятельной и групповой продуктивной деятельности, практического занятия, самостоятельной работы.

Получение образования обучающимися в МБОУДО ДЮЦКО «Галактика» города Калуги может быть организовано и по индивидуальному учебному плану в пределах осваиваемой общеобразовательной программы или при необходимости проведения ускоренного обучения, в связи с наступлением возрастного ограничения прохождения дополнительной общеобразовательной программы.

Организацию работы по индивидуальному учебному плану в МБОУДО ДЮЦКО «Галактика» города Калуги регулирует «Положение о порядке обучения по индивидуальному учебному плану», утвержденное приказом директора № 122/01-09 от 15.08.2022.

**Уровень сложности программы – «Базовый».**

**Режим занятий**

Занятия проводятся два раза в неделю, продолжительность занятия два часа.

Каждое занятие длится 45 минут с перерывом 10 минут.

Расписание занятий формируется по представлению педагога с учетом пожеланий обучающихся, родителей (законных представителей) несовершеннолетних обучающихся и возрастных особенностей учащихся.

## **1.2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ**

### **Цель**

Развитие творческих способностей и удовлетворение индивидуальных потребностей обучающихся путем формирования базовых знаний и умений в сфере веб-разработки.

### **Задачи:**

#### Обучающие:

- формировать навыки работы со средствами информационных и коммуникационных технологий с учетом требований техники безопасности, гигиены, эргономики и ресурсосбережения;
- отрабатывать практические навыки работы с компьютерными дизайнерскими программами;
- формировать навыки организации и планирования работы;
- знакомить с основами знаний в области композиции, формообразования, цветоведения.

#### Развивающие:

- развивать технические способности;
- развивать логическое и пространственное мышление;
- расширять кругозор;
- развивать внимание и память;
- развивать фантазию и воображение.

Воспитательные:

- формировать нравственные качества личности и культуру поведения в обществе, на занятиях;
- формировать коммуникативную культуру, умение работать в команде;
- воспитывать художественный вкус.

### 1.3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

#### Учебный план, 144 часа в год

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
<b>Раздел 1. Adobe Illustrator.</b>		<b>70</b>	<b>25</b>	<b>45</b>	
1.	Вводное занятие. Техника безопасности при работе на персональном компьютере. Виды компьютерной графики. Область применения компьютерного дизайна	2	1	1	Беседа, устный опрос
2.	Изучение программы Adobe Illustrator. Интерфейс. Панели цвета, заливки, градиента, слоёв.	6	2	4	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
3.	Adobe Illustrator. Инструменты «Перо», «Кривизна», «Фигуры».	8	4	4	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
4.	Adobe Illustrator. Инструмент «Текст».	4	2	2	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
5.	Adobe Illustrator. Леттеринг.	4	2	2	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
6.	Adobe Illustrator. Понятие дизайн. Фирменный стиль. Цветоведение.	4	2	2	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
7.	Adobe Illustrator. Паттерн. Понятие «Паттерн», создание своего паттерна в Adobe Illustrator.	6	2	4	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
8.	Adobe Illustrator. Мокап. Понятие «Мокап», создание своего мокапа.	6	2	4	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа

9.	Adobe Illustrator. Создание визитки.	6	2	4	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
10.	Adobe Illustrator. Брендинг. Понятие «бренд», способы создания.	4	2	2	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
11.	Adobe Illustrator. 3D-объекты в дизайне. Где найти и как использовать.	6	2	4	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
12.	Adobe Illustrator. Создание логотипа, паттерна, мокапа для мероприятия/конкурса.	10	2	8	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
13.	Adobe Illustrator. Промежуточная аттестация.	2		2	Устный опрос самостоятельная работа
14.	Adobe Illustrator. Работа на свободную тему.	2		2	самостоятельная работа
<b>Раздел 2. Adobe Fotoshop.</b>		<b>74</b>	<b>33</b>	<b>41</b>	
1.	Изучение программы Adobe Fotoshop. Интерфейс. Панели цвета, заливки, градиента, слоёв.	8	4	4	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
2.	Adobe Fotoshop. Инструменты выделения: «Магнитное лассо», «Волшебная палочка», «Быстрое выделение».	6	3	3	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
3.	Adobe Fotoshop. Слой-маска.	2	1	1	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
4.	Adobe Fotoshop. Инструмент «Перо»	8	3	5	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
5.	Adobe Fotoshop. Инструменты работы с текстом.	6	2	4	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
6.	Adobe Fotoshop. Обтравка фото.	6	3	3	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
7.	Adobe Fotoshop. Фильтры.	4	2	2	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа

8.	Adobe Fotoshop. Режимы наложения.	4	2	2	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
9.	Adobe Fotoshop. Шаблоны.	4	2	2	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
10.	Adobe Fotoshop. Работа с личными фотографиями обучающихся. Создание приглашения на свой день рождения.	10	5	5	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
11.	Adobe Fotoshop. Создание тематического плаката.	10	4	6	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
12.	Итоговая аттестация.	2		2	самостоятельная работа
13.	Adobe Fotoshop. Работа на свободную тему	2		2	самостоятельная работа
14.	Итоговое занятие	2	2		Беседа
<b>Итого</b>		<b>144</b>	<b>58</b>	<b>86</b>	

### Содержание учебного плана, 144 часа в год

#### **Раздел 1. Adobe Illustrator (70 часов).**

**Тема 1. Вводное занятие. Техника безопасности при работе на персональном компьютере. Виды компьютерной графики. Область применения компьютерной графики и дизайна (2 часа).**

**Теория (1 час).** Техника безопасности при работе на персональном компьютере. Область применения компьютерного дизайна. Устный опрос.

**Практика (1 час).** Базовое владение персональным компьютером/ноутбуком.

**Тема 2. Изучение программы Adobe Illustrator. Интерфейс. Панели цвета, заливки, градиента, слоёв (6 часов).**

**Теория (2 часа).** Изучение Adobe Illustrator. Интерфейс. Панели цвета, заливки, градиента, слоёв.

**Практика (4 часа).** Повторение основных элементов интерфейса программы Adobe Illustrator. Выполнение практических заданий: создать макет вывески с помощью кисти и фигур.

**Тема 3. Adobe Illustrator. Инструменты «Перо», «Кривизна», «Фигуры» (8 часов).**

**Теория (4 часа).** Изучение Adobe Illustrator. Инструменты «Перо», «Кривизна», «Фигуры».

**Практика (4 часа).** Повторение основных элементов интерфейса программы Adobe Illustrator. Выполнение практических заданий: создание узора фонового изображения.

**Тема 4. Adobe Illustrator. Инструмент «Текст» (4 часа).**

**Теория (2 часа).** Работа с текстом. Меню текст. Понятия шрифт, кегль, абзац, межстрочный интервал.

**Практика (2 часа).** Создание вывески магазина.

**Тема 5. Adobe Illustrator. Леттеринг (4 часа).**

**Теория (2 часа).** Понятие «Леттеринг». Знакомство с процессом рисования разных шрифтов.

**Практика (2 часа).** Создание своего шрифта.

**Тема 6. Adobe Illustrator. Понятие дизайн. Фирменный стиль. Цветоведение (4 часа).**

**Теория (2 часа).** Понятие дизайн. Фирменный стиль. Цветоведение.

**Практика (2 часа).** Создание набросков своего фирменного стиля.

**Тема 7. Adobe Illustrator. Паттерн. Понятие «Паттерн», создание своего паттерна в Adobe Illustrator (6 часов).**

**Теория (2 часа).** Понятие паттерн. Элементы паттерна. Узорчатая кисть.

**Практика (4 часа).** Создание своего паттерна.

**Тема 8. Adobe Illustrator. Мокап. Понятие «Мокап», создание своего мокапа (6 часов).**

**Теория (2 часа).** Понятие «Мокап». Особенности создания и работы с шаблонами мокапа.

**Практика (4 часа).** Создание своего мокапа.

**Тема 9. Adobe Illustrator. Создание визитки (6 часов).**

**Теория (2 часа).** Основные правила при создании визиток.

**Практика (4 часа).** Создание своей визитки, визитки друга, родителя и т.п.

**Тема 10. Adobe Illustrator. Брендинг. Понятие «бренд», способы создания (4 часа).**

**Теория (2 часа).** Брендинг. Понятие «бренд», способы создания.

**Практика (2 часа).** Поиск идей и вдохновения: чем и где пользоваться для создания бренда.

**Тема 11. Adobe Illustrator. 3D-объекты в дизайне. Где найти и как использовать (6 часов).**

**Теория (2 часа).** 3D-объекты в дизайне. Где найти и как использовать.

**Практика (4 часов).** Создание 3D-объектов с готовыми образцами; создание индивидуальных объёмных фигур. Создание приглашения на концерт/день рождение с использованием 3D-объектов.

**Тема 12. Adobe Illustrator. Создание логотипа, паттерна, мокапа для мероприятия/конкурса (10 часов).**

**Теория (2 часа)** Повторение изученных инструментов и терминов.

**Практика (8 часов).** Создание логотипа, паттерна, мокапа для мероприятия/конкурса.

**Тема 13. Adobe Illustrator. Промежуточная аттестация (2 часа).**

**Практика (2 часа).** презентация логотипа, паттерна и мокапа на занятии.

**Тема 14. Adobe Illustrator. Работа на свободную тему. (2 часа)**

**Практика (2 часа).** Работа на свободную тему.

**Раздел 2. Adobe Fotoshop (74 часа).**

**Тема 15. Изучение программы Adobe Fotoshop. Интерфейс. Панели цвета, заливки, градиента, слоёв (8 часов).**

**Теория (4 часа).** Изучение Adobe Photoshop.Интерфейс. Панели цвета, заливки, градиента, слоёв.

**Практика (4 часа).** Изучение основных элементов интерфейса программы Adobe Fotoshop. Создание фонового изображения для рекламной листовки с помощью изученных инструментов по образцу с добавлением своих деталей.

**Тема 16. Adobe Fotoshop. Инструменты выделения: «Магнитное лассо», «Волшебная палочка», «Быстрое выделение» (6 часов).**

**Теория (3 часа).** Инструменты выделения: «Магнитное лассо», «Волшебная палочка», «Быстрое выделение».

**Практика (3 часа).** Выделение объектов из фотографий с помощью изученных инструментов.

**Тема 17. Adobe Fotoshop. Слой-маска. (2 часа)**

**Теория (1 час).** Повторение, для чего нужен слой-маска.

**Практика (1 час).** Соединение двух объектов в один с помощью слоя-маски.

**Тема 18. Adobe Fotoshop. Инструмент «Перо» (8 часов)**

**Теория (3 часа).** Инструмент «Перо». Как использовать и для чего.

**Практика (5 часов).** Соединение 2 и более объектов в 1 изображение.

**Тема 19. Adobe Fotoshop. Инструменты работы с текстом (6 часов).**

**Теория (2 часа).** Изучение шрифтов, стилей шрифта.

**Практика (4 часа).** Создание рекламной листовки.

**Тема 20. Adobe Fotoshop. Обтравка фото (6 часов).**

**Теория (3 часа).** Понятие «Обтравка фото». Инструменты, с помощью которых выполняется обтравка фото.

**Практика (3 часа.)** Обтравка фото из интернета, своих фото.

**Тема 21. Adobe Fotoshop. Фильтры (4 часа).**

**Теория (2 часа).** Изучение панели «Фильтр».

**Практика (2 часа).** Наложение фильтров на изображения и фотографии.

**Тема 22. Adobe Fotoshop. Режимы наложения (4 часа).**

**Теория (2 часа).** Что такое режимы наложения и для чего они используются.

**Практика (2 часа).** Обработка фото с помощью режимов наложения.

**Тема 23. Adobe Fotoshop. Шаблоны (4 часа).**

**Теория (2 часа).** Что такое шаблоны, где искать и для чего использовать.

**Практика (2 часа).** Создание приглашения на день рождения с помощью шаблонов.

**Тема 24. Adobe Fotoshop. Работа с личными фотографиями обучающихся. Создание приглашения на свой день рождения (10 часов).**

**Теория (5 часов).** Основы работы при добавлении своих фото.

**Практика (5 часов).** Работа с личными фотографиями обучающихся.

**Тема 25. Adobe Fotoshop. Создание тематического плаката (10 часов).**

**Теория (4 часа).** Повторение основных инструментов, необходимых для создания плаката/баннера.

**Практика (6 часов).** Создание своего индивидуального тематического плаката/баннера.

**Тема 26. Итоговая аттестация (2 часа).**

**Практика (2 часа).** Защита итоговых работ перед обучающимися объединения.

**Тема 27. Adobe Fotoshop. Работа на свободную тему (2 часа).**

**Практика (2 часа).** Самостоятельная работа по пройденному материалу.

**Тема 28. Итоговое занятие (2 часа).**

**Теория (2 часа).** Беседа. Подведение итогов обучения по программе.

**Учебный план, 128 часов в год**

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
<b>Раздел 1. Adobe Illustrator.</b>		<b>52</b>	<b>21</b>	<b>31</b>	
1.	Вводное занятие. Техника безопасности при работе на персональном компьютере. Виды компьютерной графики. Область применения компьютерного дизайна	2	1	1	Беседа, устный опрос
2.	Изучение программы Adobe Illustrator. Интерфейс. Панели цвета, заливки, градиента, слоёв.	4	2	2	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
3.	Adobe Illustrator. Инструменты «Перо», «Кривизна», «Фигуры».	4	2	2	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
4.	Adobe Illustrator. Инструмент «Текст».	2	1	1	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
5.	Adobe Illustrator. Леттеринг.	2	1	1	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
6.	Adobe Illustrator. Понятие дизайн. Фирменный стиль. Цветоведение.	4	2	2	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
7.	Adobe Illustrator. Паттерн. Понятие «Паттерн», создание своего паттерна в Adobe Illustrator.	4	2	2	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
8.	Adobe Illustrator. Мокап. Понятие «Мокап», создание своего мокапа.	4	2	2	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
9.	Adobe Illustrator. Создание визитки.	4	2	2	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
10.	Adobe Illustrator. Брендинг. Понятие «бренд», способы создания.	4	2	2	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа

11.	Adobe Illustrator. 3D-объекты в дизайне. Где найти и как использовать.	4	2	2	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
12.	Adobe Illustrator. Создание логотипа, паттерна, мокапа для мероприятия/конкурса.	10	2	8	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
13.	Adobe Illustrator. Промежуточная аттестация.	2		2	самостоятельная работа
14.	Adobe Illustrator. Работа на свободную тему.	2		2	самостоятельная работа
<b>Раздел 2. Adobe Fotoshop.</b>		<b>76</b>	<b>33</b>	<b>43</b>	
1	Изучение программы Adobe Fotoshop. Интерфейс. Панели цвета, заливки, градиента, слоёв.	8	4	4	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
2	Adobe Fotoshop. Инструменты выделения: «Магнитное лассо», «Волшебная палочка», «Быстрое выделение».	6	3	3	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
3	Adobe Fotoshop. Слой-маска.	2	1	1	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
4	Adobe Fotoshop. Инструмент «Перо»	8	3	5	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
5	Adobe Fotoshop. Инструменты работы с текстом.	6	2	4	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
6	Adobe Fotoshop. Обтравка фото.	6	3	3	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
7	Adobe Fotoshop. Фильтры.	6	2	4	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
8	Adobe Fotoshop. Режимы наложения.	4	2	2	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
9	Adobe Fotoshop. Шаблоны.	4	2	2	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа

10	Adobe Fotoshop. Работа с личными фотографиями обучающихся. Создание приглашения на свой день рождения.	10	5	5	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
11	Adobe Fotoshop. Создание тематического плаката.	10	4	6	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
12	Итоговая аттестация.	2		2	самостоятельная работа
13	Adobe Fotoshop. Работа на свободную тему	2		2	самостоятельная работа
14	Итоговое занятие	2	2		Беседа
<b>Итого</b>		<b>128</b>	<b>54</b>	<b>74</b>	

### Содержание учебного плана, 128 часов в год

#### Раздел 1. Adobe Illustrator. (52 часа).

**Тема 1. Вводное занятие. Техника безопасности при работе на персональном компьютере. Виды компьютерной графики. Область применения компьютерной графики и дизайна (2 часа).**

**Теория (1 час).** Техника безопасности при работе на персональном компьютере. Область применения компьютерного дизайна. Устный опрос.

**Практика (1 час).** Базовое владение персональным компьютером/ноутбуком.

**Тема 2. Изучение программы Adobe Illustrator. Интерфейс. Панели цвета, заливки, градиента, слоёв (4 часа).**

**Теория (2 часа).** Изучение Adobe Illustrator. Интерфейс. Панели цвета, заливки, градиента, слоёв.

**Практика (2 часа).** Повторение основных элементов интерфейса программы Adobe Illustrator. Выполнение практических заданий: создать макет вывески с помощью кисти и фигур.

**Тема 3. Adobe Illustrator. Инструменты «Перо», «Кривизна», «Фигуры» (4 часа).**

**Теория (2 часа).** Изучение Adobe Illustrator. Инструменты «Перо», «Кривизна», «Фигуры».

**Практика (2 часа).** Повторение основных элементов интерфейса программы Adobe Illustrator. Выполнение практических заданий: создание узора фонового изображения.

**Тема 4. Adobe Illustrator. Инструмент «Текст» (2 часа).**

**Теория (1 час).** Работа с текстом. Меню текст. Понятия шрифт, кегль, абзац, межстрочный интервал.

**Практика (1 час).** Создание вывески магазина.

**Тема 5. Adobe Illustrator. Леттеринг (2 часа).**

**Теория (1 час)** Понятие «Леттеринг». Знакомство с процессом рисования разных шрифтов.

**Практика (1 час).** Создание своего шрифта.

**Тема 6. Adobe Illustrator. Понятие дизайн. Фирменный стиль. Цветоведение (4 часа).**

**Теория (2 часа).** Понятие дизайн. Фирменный стиль. Цветоведение.

**Практика (2 часа).** Создание набросков своего фирменного стиля.

**Тема 7. Adobe Illustrator. Паттерн. Понятие «Паттерн», создание своего паттерна в Adobe Illustrator (4 часов).**

**Теория (2 часа)** Понятие паттерн. Элементы паттерна. Узорчатая кисть  
**Практика (2 часа).** Создание своего паттерна  
**Тема 8. Adobe Illustrator. Мокап. Понятие «Мокап», создание своего мокапа (4 часов).**

**Теория (2 часа).** Понятие «Мокап». Особенности создания и работы с шаблонами мокапа.

**Практика (2 часа).** Создание своего мокапа.

**Тема 9. Adobe Illustrator. Создание визитки (4 часов).**

**Теория (2 часа).** Основные правила при создании визиток.

**Практика (2 часа).** Создание своей визитки, визитки друга, родителя и т.п.

**Тема 10. Adobe Illustrator. Брендинг. Понятие «бренд», способы создания (4 часа).**

**Теория (2 часа).** Брендинг. Понятие «бренд», способы создания.

**Практика (2 часа).** Поиск идей и вдохновения: чем и где пользоваться при создании бренда.

**Тема 11. Adobe Illustrator. 3D-объекты в дизайне. Где найти и как использовать (4 часов).**

**Теория (2 часа).** 3D-объекты в дизайне. Где найти и как использовать.

**Практика (2 часа).** Создание 3D-объектов с готовыми образцами; создание индивидуальных объёмных фигур. Создание приглашения на концерт/день рождения с использованием 3D-объектов.

**Тема 12. Adobe Illustrator. Создание логотипа, паттерна, мокапа для мероприятия/конкурса (10 часов).**

**Теория (2 часа).** Повторение изученных инструментов и терминов.

**Практика (8 часов).** Создание логотипа, паттерна, мокапа для мероприятия/конкурса.

**Тема 13. Adobe Illustrator. Промежуточная аттестация (2 часа)**

**Практика (2 часа).** Презентация логотипа, паттерна и мокапа на занятии.

**Тема 14. Adobe Illustrator. Работа на свободную тему. (2 часа)**

**Практика (2 часа).** Работа на свободную тему.

**Раздел 2. Adobe Fotoshop (76 часов).**

**Тема 1. Изучение программы Adobe Fotoshop. Интерфейс. Панели цвета, заливки, градиента, слоёв (8 часов).**

**Теория (4 часа).** Изучение Adobe Photoshop. Интерфейс. Панели цвета, заливки, градиента, слоёв.

**Практика (4 часа).** Практическое изучение основных элементов интерфейса программы Adobe Fotoshop. Создание фонового изображения для рекламной листовки с помощью изученных инструментов по образцу с добавлением своих деталей.

**Тема 2. Adobe Fotoshop. Инструменты выделения: «Магнитное лассо», «Волшебная палочка», «Быстрое выделение» (6 часов).**

**Теория (3 часа).** Инструменты выделения: «Магнитное лассо», «Волшебная палочка», «Быстрое выделение».

**Практика (3 часа).** Выделение объектов из фотографий с помощью изученных инструментов.

**Тема 3. Adobe Fotoshop. Слой-маска. (2 часа).**

**Теория (1 час).** Повторение, для чего нужен слой-маска.

**Практика (1 час).** Соединение двух объектов в один с помощью слоя-маски.

**Тема 4. Adobe Fotoshop. Инструмент «Перо» (8 часов).**

**Теория (3 часа.)** Инструмент «Перо». Как использовать и для чего.

**Практика (5 часов).** Соединение 2 и более объектов в 1 изображение.

**Тема 5. Adobe Fotoshop. Инструменты работы с текстом (6 часов).**

**Теория (2 часа).** Изучение шрифтов, стилей шрифта.

**Практика (4 часа).** Создание рекламной листовки.

**Тема 6. Adobe Fotoshop. Обтравка фото (6 часов).**

**Теория (3 часа).** Понятие «Обтравка фото». Инструменты, с помощью которых выполняется обтравка фото.

**Практика (3 часа).** Обтравка фото из интернета, своих фото.

**Тема 7. Adobe Fotoshop. Фильтры (6 часа).**

**Теория (2 часа).** Изучение панели «Фильтр».

**Практика (4 часа).** Наложение фильтров на изображения и фотографии.

**Тема 8. Adobe Fotoshop. Режимы наложения (4 часа).**

**Теория (2 часа).** Что такое режимы наложения и для чего они используются.

**Практика (2 часа).** Обработка фото с помощью режимов наложения.

**Тема 9. Adobe Fotoshop. Шаблоны (4 часа).**

**Теория (2 часа).** Что такое шаблоны, где искать и для чего использовать.

**Практика (2 часа).** Создание приглашения на день рождения с помощью шаблонов.

**Тема 10. Adobe Fotoshop. Работа с личными фотографиями обучающихся. Создание приглашения на свой день рождения (10 часов).**

**Теория (5 часов).** Основы работы при добавлении своих фото.

**Практика (5 часов).** Работа с личными фотографиями обучающихся.

**Тема 11. Adobe Fotoshop. Создание тематического плаката (10 часов).**

**Теория (4 часа).** Повторение основных инструментов, необходимых для создания плаката/баннера.

**Практика (6 часов).** Создание своего индивидуального тематического плаката/баннера.

**Тема 12. Итоговая аттестация (2 часа).**

**Практика (2 часа).** Защита итоговых работ перед обучающимися объединения.

**Тема 13. Adobe Fotoshop. Работа на свободную тему (2 часа).**

**Практика (2 часа).** Самостоятельная работа по пройденному материалу.

**Тема 14. Итоговое занятие (2 часа).**

**Теория (2 часа).** Беседа. Подведение итогов работы по программе.

#### **1.4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

По итогам освоения программы обучающиеся достигают следующих результатов:

##### Предметные результаты:

- приобретут навыки работы со средствами информационных и коммуникационных технологий с учетом требований техники безопасности, гигиены, эргономики и ресурсосбережения;

- получают практические навыки работы в компьютерных программах Adobe Illustrator и Adobe Fotoshop;

- получают знания в области композиции, формообразования, цветоведения.

##### Личностные результаты:

- разовьют логическое и пространственное мышление;

- расширят кругозор в области информационных технологий;

- разовьют внимание, память, креативность;

- совершенствуют нравственные качества личности.

##### Метапредметные результаты:

- познакомятся с основами культуры поведения в обществе и на занятиях;

- освоят основные правила коммуникации в команде;

- научатся работать в команде;
- разовьют эстетический и художественный вкус.

## 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

### Календарный учебный график

Календарный учебный график составляется педагогом на основании реализуемой общеобразовательной программы до начала учебного года или начала реализации программы. Календарный учебный график разрабатывается педагогом для каждой группы в форме таблицы, представленной ниже.

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятий	Кол-во часов	Тема занятий	Место проведения	Форма контроля

### 2.1. Условия реализации программы

Для проведения занятий имеются помещения, укомплектованные специализированной учебной мебелью, соответствующие санитарно-гигиеническим требованиям.

#### Материально-техническое обеспечение программы:

- Персональный компьютер (ноутбук) (для каждого учащегося) с техническими характеристиками не ниже:
  - процессор: Intel Core i5, Intel Core i5 9300H (2400 МГц);
  - объем оперативной памяти: 8 ГБ;
  - накопитель: 256 ГБ;
  - видеокарта: NVIDIA GeForce GTX 1650 (4 ГБ);
  - IPS матрица;
  - мышка компьютерная (для каждого учащегося);
  - демонстрационная магнитная доска;
  - шкафы для дидактических материалов, пособий;
  - специальная и научно-популярная литература для педагога и учащихся;
  - канцтовары;

#### **Программное обеспечение:**

- Операционная система Windows 7 Профессиональная или выше;
- WinRAR или аналог;
- Пакет офисных программ;
- Adobe Illustrator;
- Adobe Fotoshop;
- Браузер, подключенный к Интернет.

#### **Рабочее место педагога с техническими характеристиками не ниже:**

- Видеокарта: NVIDIA Quadro P2000;
- Процессор: Intel® Core™ i7-9700KF;
- Материнская плата: ASUS TUF Z390-PLUS GAMING (WI-FI);
- Охлаждение: Be Quiet Dark Rock Pro 4 (BK022);
- Оперативная память: 2 x 16GB HyperX Predator RGB DDR4-3200;
- SSD накопитель: 500GB Samsung 970 EVO Plus;

- Жесткий диск: 3 TB Seagate BarraCuda;
- Блок питания: 1000W Chieftec (APS-1000CB) ;
- мультимедийный проектор короткофокусный (ультракороткофокусный);
- Принтер цветной светодиодный формата А4 или А3;
- **Компьютерный планшет с характеристиками не ниже:**
  - Интерфейс USB;
  - Поддерживаемые ОС Mac OS X 10.0 или выше, Windows 10, Windows 8, Windows 7;
  - Способ ввода перьевой;
  - Размер рабочей области 260x170 мм. Разрешение 5080 lpi. Тип пера беспроводное;
  - Чувствительность к нажатию 8192 уровня;
  - Комплектация: перо, USB кабель, подставка для пера;
  - Выход в сеть Internet.

### Кадровое обеспечение

Для реализации общеобразовательной программы необходим педагог, владеющий знаниями трудовых функций согласно Профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых», обладающий опытом педагогической работы и владеющий знаниями по направленности данной программы.

Педагогу, реализующему программу, необходимо владеть компьютером на уровне уверенного пользователя и уметь работать в программах Adobe Illustrator и Adobe Photoshop.

### Информационное обеспечение

Для информационного обеспечения реализации общеобразовательной программы возможно использовать различные электронные ресурсы:

1. Создание мокапа онлайн. Режим доступа: <https://www.renderforest.com/ru/mockup-generator>
2. Бета-версия нейросети. Режим доступа: <https://beta.endlesstools.io/>
3. Начало работы в Adobe Illustrator, простые фигуры и базовые инструменты. Режим доступа: <https://media.contented.ru/znaniya/instrumenty/rabota-v-adobe-illustrator/>
4. Учим Photoshop за 1 час! Режим доступа: <https://youtu.be/4E8sr4QS7OI?si=iMFvXNGunveq1d4g>

## **2.2. Формы аттестации (контроля)**

Порядок проведения аттестаций обучающихся МБОУДО ДЮЦКО «Галактика» города Калуги регламентируется локальным актом «Положение о формах, периодичности и порядке текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся», утвержденным приказом директора № 122/-09 от 15.08.2022.

### **Способы отслеживания результативности программы:**

- текущий контроль;
- промежуточная аттестация;
- итоговая аттестация.

**Входной контроль** проходит в виде устного опроса. В ходе которого педагогом выявляются интересы и склонности подростков, проверка начальных знаний о том, как пользоваться компьютером/ноутбуком, что такое компьютерная графика, области ее

применения, что такое web-дизайн.

**Текущий контроль** осуществляется в форме оценки выполненных работ. Таким образом, определяется качество усвоения обучающимся содержания образовательной программы и способность школьника применять свои знания в дальнейшем самостоятельно.

**Промежуточная аттестация** проводится в форме устного опроса по теоретическому материалу и самостоятельной работы по заданной теме.

**Итоговый контроль** проводится в форме выполнения и защиты итоговой практической самостоятельной работы по созданию тематического плаката.

В качестве итоговой практической работы школьникам предлагается выполнить работу в той области компьютерной графики, которая ему наиболее близка – векторная либо растровая графика.

**Данная общеобразовательная программа не предусматривает выдачу документа об обучении.**

### **2.3. Оценочные материалы**

Примерные задания для промежуточной аттестации (Приложение 1).

Примерные задания для итоговой аттестации (Приложение 2).

### **2.4. Методическое обеспечение**

Обучение по данной программе предполагает использование различных методов и технологий обучения.

#### **Методы обучения:**

1. Словесный: объяснение нового материала; рассказ обзорный для раскрытия новой темы; беседы с учащимися в процессе изучения темы.

2. Наглядный: применение демонстрационного материала, наглядных пособий, презентаций по теме.

3. Практический: работа с иллюстрациями, фотографиями, выполнение учащимися творческих заданий

#### **Технологии:**

1. Технология проблемного диалога. Учащимся не только сообщаются готовые знания, но и организуется такая их деятельность, в процессе которой они сами делают «открытия», узнают что-то новое и используют полученные знания и умения для решения жизненных задач.

2. Технология коллективного взаимообучения («организованный диалог», «сочетательный диалог», «коллективный способ обучения» (КСО), «работа учащихся в парах сменного состава») позволяет плодотворно развивать у обучаемых самостоятельность и коммуникативные умения.

3. Игровая технология. Игровая форма в образовательном процессе создаётся при помощи игровых приёмов и ситуаций, выступающих как средство побуждения к деятельности. Способствует развитию творческих способностей, продуктивному сотрудничеству с другими учащимися. Приучает к коллективным действиям, принятию решений, учит руководить и подчиняться, стимулирует практические навыки, развивает воображение.

4. Элементы здоровьесберегающих технологий являются необходимым условием снижения утомляемости и перегрузки учащихся (гимнастика для глаз, физкультминутка, разминка).

5. Информационно-коммуникационные технологии активизируют творческий

потенциал учащихся; способствует развитию речи, повышению качества знаний; формированию умения пользоваться информацией, выбирать из нее необходимое для принятия решения, работать со всеми видами информации и т.д.

Дидактическое и учебно-методическое обеспечение включает в себя информационные плакаты, схемы художественной тематики.

### **3. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСОВ**

#### **Литература для педагога**

1. Аарон У. Эмоциональный веб-дизайн / У. Аарон / пер. П. Миронов. - Манн, Иванов и Фербер, 2012. – 144с.
2. Брэдли Х. Дизайн. Современный креатив / Х.Брэдли / пер. с англ. Н. Фрейман. – СПб.: Питер, 2016 – 200с.  
[https://vk.com/doc5238928\\_489101310?hash=MBvZIRFRIMmLsPzYM6ZfZnFu1Q8pxmKyzOuuQv57zZo](https://vk.com/doc5238928_489101310?hash=MBvZIRFRIMmLsPzYM6ZfZnFu1Q8pxmKyzOuuQv57zZo) (дата обращения: 27.03.2024).
3. Дадьянова И. Б. Веб-дизайн в профессиональной деятельности графического дизайнера // Человек и культура. 2023. №3. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/veb-dizaun-v-professionalnoy-deyatelnosti-graficheskogo-dizaunera> (дата обращения: 27.03.2024).
4. Иттен И. Искусство формы / И. Иттен / пер. с нем. Л. Монахова. - Vorkurs am Bauhaus und spaeter © 1963 und 1975 by Verlagsgruppe Dornier GmbH, Stuttgart  
[https://vk.com/doc918955\\_454766558?hash=D1BTXuBGzEqLjqdemZukzZVtLgaLf6Czv0h6XavrJIP](https://vk.com/doc918955_454766558?hash=D1BTXuBGzEqLjqdemZukzZVtLgaLf6Czv0h6XavrJIP) (дата обращения: 27.03.2024).
5. Иттен И. Искусство цвета / И. Иттен. - Д. Аронов; М.; 2004. – 178с.  
[http://hudogniki.ru/catalog/knigi/Itten\\_Iskusstvo\\_cveta.pdf](http://hudogniki.ru/catalog/knigi/Itten_Iskusstvo_cveta.pdf)
6. Кокаев А.Э. Преимущества использования векторной графики и инструментов по работе с ней // Вестник науки. 2023. №6 (63). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/preimuschestva-ispolzovaniya-vektornoy-grafiki-i-instrumentov-po-rabote-s-ney> (дата обращения: 27.03.2024).
7. Немцова Т. И., Назарова Ю. В. Компьютерная графика и веб-дизайн. Практикум: учебное пособие/ М.: Ид •ФОРУМ•: ИНФРА-М, 2010.- 288 с.: ил.- (Профессиональное образование).
8. Рафал Томал «Основы Web-Дизайна» - 2015

#### **Литература для обучающихся и родителей**

1. Иттен И. Искусство цвета / И. Иттен. - Д. Аронов; М.; 2004. – 53с.  
<http://www.pigareva-tat.ru/catalogs/Йоханес%20Иттен%20-%20Искусство%20цвета.pdf> (дата обращения: 27.03.2024).
2. Кокаев А.Э. Преимущества использования векторной графики и инструментов по работе с ней// Вестник науки. 2023. №6 (63). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/preimuschestva-ispolzovaniya-vektornoy-grafiki-i-instrumentov-po-rabote-s-ney> (дата обращения: 27.03.2024).

## Примерные задания для промежуточной аттестации

### Устный опрос:

1. Назовите области применения компьютерной графики. Приведите примеры.
2. Что такое векторная графика? Назовите достоинства и недостатки.
3. Что такое растровая графика? Назовите достоинства и недостатки.
4. Перечислите основные инструменты программы Adobe Illustrator.
5. Что такое слои и как ими пользоваться?

### Ответы:

1. **Индустриальная графика** (чертежи и эскизы машин, механизмов);  
 - **Архитектурная графика** (чертежи и эскизы зданий, малых архитектурных форм);  
 - **Дизайн одежды и обуви** (рисунки на тканях, принты на одежде и т.п.);  
 - **Полиграфия** (дизайн обложек книг, журналы, газеты, рекламные листовки, плакаты и т.п.);  
 - **Кино и видео** (массовые сцены в кино, видео игры, мультфильмы и т.п.)  
 - **Дизайн предметов быта** (принты на посуде, 3D-моделирование интерьеров, мебели и т.п.)  
 - **Другое** (ландшафтный дизайн) и т.д.

2. **Векторная графика** – это компьютерная графика, создаваемая при помощи специальных формул в специальных программах (графических редакторах) при помощи примитивов - простейших геометрических фигур.

Достоинства: при передаче изображение не искажается и не изменяет свои размеры. Возможность передачи очень больших изображений без искажений. Использование нескольких цветовых моделей.

Недостатки: меньшая, чем при растровой графике детализация изображения.

3. **Растровая графика** – это компьютерная графика, создаваемая при помощи пикселей - наименьших элементов изображения, которые содержат информацию о цвете и местоположении на объекте.

Достоинства: очень большая детализация изображения. Возможность очень четко передать изображаемый объект. Возможность корректировки любых мелких изъянов (например, при ретуши фотографий).

Недостатки: Невозможность передачи больших изображений без потери качества и внешнего вида (картинка с большим увеличением рассыпается на пиксели). Использование только одной цветовой модели – RGB.

### 4. Основные инструменты программы Adobe Illustrator:

**Выделение** - черная стрелочка (выделяет весь объект) и белая стрелочка (выделяет отдельную точку объекта).

**Примитивы** – прямоугольник, эллипс, отрезок линии, многоугольник, звезда – позволяют из простейших геометрических фигур создавать объекты любой сложности.

**Заливка-обводка** – позволяет менять цвет самого объекта, а также цвет и толщину контура.

**Карандаш** - позволяет рисовать линии различной конфигурации.

**Ластик** - позволяет удалять ненужное.

**Перо** – позволяет рисовать кривые линии по опорным точкам – маркерам.

**Пипетка** - позволяет взять необходимый цвет на палитре.

**Кисть** - позволяет рисовать как обычной кистью - с различной формой и видом щетины.

5. **Слой** – отдельная палитра, которая позволяет разграничить отдельные этапы создания сложного изображения. Облегчает работу, систематизирует операции. Каждый слой - отдельный этап работы над рисунком (например, 1 слой - эскиз, 2 слой - контур, 3 слой - цвет, 4 слой – детали).

### **Задание для самостоятельной работы**

Обучающимся необходимо создать логотип, паттерн и мокап на определённую тематику мероприятия в программе Adobe Illustrator, презентовать перед обучающимися, рассказать ход работы и назвать используемые инструменты.

### **Примерные задания для итоговой аттестации**

Создание индивидуального тематического плаката/баннера в любой из изученных программ: Adobe Illustrator или Adobe Photoshop. Презентовать перед остальными обучающимися, рассказать об используемых инструментах и объяснить ход работы.

Диагностика оценки знаний учащихся осуществляется по следующим критериям:

1. Правильное и своевременное использование инструментов программ Adobe Illustrator, Adobe Photoshop при создании графической работы;
2. Подбор цветовой палитры в каждом конкретном случае;
3. Правильность композиционного решения.
4. Логичность и уместность созданных деталей в работах.