**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ**
**МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ**
**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ**
**«САМАРСКОЕ ХУДОЖЕСТВЕННОЕ УЧИЛИЩЕ ИМЕНИ К.С. ПЕТРОВА-ВОДКИНА»**

**ПРИНЯТО** на заседании
Методического (педагогического) совета
ГБПОУ «Самарское художественное училище имени К.С. Петрова-Водкина»
Протокол № 1
от «27» августа 2025 г.

**УТВЕРЖДАЮ**
Директор ГБПОУ «Самарское художественное училище имени К.С. Петрова-Водкина»
_____ Г.М. Мисюк
Приказ № 03-09-25/5
от «04» сентября 2025 г.

# Программа
# клуба «Компьютерная графика»

Направленность: художественная
Срок реализации программы: 1 год

Разработчик:
Ихсанова С.Р. преподаватель

Самара, 2025

**Содержание:**


| | |
|---|---|
| **1. Пояснительная записка** | **3** |
| **2. Актуальность** | **5** |
| **3. Педагогическая целесообразность программы** | **5** |
| **4. Цель и задачи программы** | **6** |
| **5. Содержание программы** | **7** |
| **6. Планируемые результаты реализации программы** | **8** |
| **7. Методы организации образовательного процесса** | **8** |
| **8. Формы организации учебно-воспитательного процесса** | **9** |
| **9. Формы контроля** | **9** |
| **10. Условия реализации программы** | **10** |
| **11. Список литературы** | **10** |
| **12. Календарно-тематическое планирование** | **12** |

## 1. Пояснительная записка

Программа «Компьютерная графика» (далее – Программа) имеет творческую направленность и предназначена для развития творческих способностей обучающихся.

Курс Программы рассчитан на обучающихся первых и вторых курсов и составляет 72 часа по 2 часа – 1 раз в неделю.

Программа разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми документами:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 15.10.2025) «Об образовании в Российской Федерации»;
- Указ Президента РФ от 07.05.2024 № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года»;
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р);
- План мероприятий по реализации в 2021-2025 годах Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утвержден распоряжением Правительства Российской Федерации от 12.11.2020 № 2945-р);
- Приказ Минобрнауки России № 465, Минпросвещения России № 345 от 19.05.2022 «О признании утратившим силу приказа Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 августа 2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 (ред. от 30.08.2024) «Об утверждении СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Стратегия социально-экономического развития Самарской области на период до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства Самарской области от 12.07.2017 № 441).

Занятия проводятся в соответствии с расписанием в специально оборудованной аудитории, отвечающей всем нормативам и требованиям безопасной рабочей среды.

Программа несомненно является актуальной. Это связано с тем, что в жизни современного человека информация играет огромную роль, даже

поверхностный анализ человеческой деятельности позволяет с полной уверенностью утверждать: наиболее эффективным и удобным для восприятия видом информации была, есть и в обозримом будущем будет информация графическая. Любые объёмы информации человек лучше усваивает, когда она поступает через канал зрения. Поэтому доля графических данных в профессиональной деятельности любого рода неуклонно растет. Следовательно, требуются средства для работы с изображениями, и специалисты, умеющие грамотно работать с этими средствами. Это – исследователи в различных научных и прикладных областях, художники, конструкторы, специалисты по компьютерной верстке, дизайнеры, разработчики рекламной продукции, создатели Web-страниц, авторы мультимедиа-презентаций, медики, модельеры тканей и одежды, фотографы, специалисты в области теле- и видеомонтажа и др. Под «компьютерным художником» можно понимать любого, кто занимается созданием или редактированием изображений с помощью ЭВМ.

Область информатики, занимающаяся методами создания и редактирования изображений с помощью компьютеров, называют компьютерной графикой.

Это сравнительно молодое направление. Его появлению способствовало развитие компьютерной техники на рубеже 80-х и 90-х годов. В данный момент персональные компьютеры имеют такие характеристики, которые позволяют профессионалам в области изобразительного искусства, к которым можно отнести художников-оформителей, дизайнеров, архитекторов, обходиться без традиционных инструментов художника: бумаги, красок, карандашей – всё это заменяет компьютер с установленными на него специальным программным обеспечением.

Умение работать с различными графическими редакторами является важной частью информационной компетентности обучающегося.

## 2. Актуальность

Актуальность Программы заключается в необходимости знаний подобного свойства для человека современного компьютеризированного мира и времени цифровых технологий. Обучающиеся приобретают необходимые навыки, как для простой обработки фотографии, так и создания собственной визитки, плаката, презентации, анимированного рисунка. Кроме того, они познают изнутри труд художника – графика, что им помогает определиться с профессиональной сферой деятельности на будущее.

## 3. Педагогическая целесообразность программы

Реализовывать Программу может преподаватель, имеющий среднее специальное или высшее образование в сфере ИКТ, обладающий достаточными теоретическими знаниями и практическими умениями в области компьютерных технологий.

В качестве форм занятий по Программе предполагаются лекции, беседы, объяснение нового материала, демонстрация примеров работ, комбинированные занятия, состоящие из теории и практики, показ приёмов работы инструментами, самостоятельная тренировочная работа за компьютером, практические учебные занятия.

Реализация программы «Компьютерная графика» основывается на принципах научности, последовательности, системности, связи теории с практикой, доступности.

В целях раскрытия педагогического и развивающего потенциала учебно-воспитательного процесса по программе акцент в ней делается на следующих принципах.

Принцип прочности предполагает стремление к тому, чтобы приобретенные знания, умения и навыки обучающихся были прочно закреплены, в первую очередь, практически. Для этого необходимо постоянное поддержание интереса обучающихся к занятиям.

Принцип проектности предполагает последовательную ориентацию всей деятельности педагога на подготовку и выведение обучающегося в самостоятельное проектное действие, развертываемое в логике замысел – реализация – рефлексия. В ходе проектирования перед человеком всегда стоит задача представить себе еще несуществующее, но то, что он хочет, чтобы появилось в результате его активности.

Принцип активности предполагает необходимость строить учебный процесс таким образом, чтобы обучающиеся не просто воспринимали

предлагаемый материал, но и стремились закрепить полученные знания, умения и навыки, анализировали ошибки и достижения свои и товарищей, самостоятельно решали поставленные задачи.

**Сроки реализации программы** – 1 год. Курс программы рассчитан на 72 учебных часа.

**Формы обучения:** очная, с применением дистанционных форм обучения.

**Формы проведения занятий:** предусмотрено использование коллективной, групповой и индивидуальной форм работы с обучающимися. Занятия проводятся в форме лекций и практических занятий.

## 4. Цель и задачи программы

*Основной целью* Программы клуба является обеспечение прочного и сознательного овладения обучающимися основами компьютерной графики, освоение основных инструментов и приёмов, используемых в растровой компьютерной графике, выполнение рисунков и изображений разной степени сложности.

*Задачи Программы* подразделяются на следующие:

*обучающие:*

- познакомить учащихся с основами компьютерной графики в рамках изучения программ растровой и векторной графики Adobe Photoshop, Corel Draw;
- обучить возможностям создания собственных изображений, используя базовый набор инструментов графических программ, а также средствам обработки готовых рисунков с целью воплощения новых творческих задач;
- обучить возможностям создания собственных изображений, на основе знания законов и средств композиции;

*развивающие:*

- развить творческий потенциал обучающихся посредством использования компьютера как рабочего инструмента художника;
- рассмотреть возможности работы с текстом и фотографиями (преобразование, подбор к изображению, спецэффекты, создание логотипа и т.д.);
- рассмотреть возможности анимирования изображений с целью подготовки к курсу компьютерной анимации;

*воспитательные:*

- воспитать творческую личность, способную к эмоционально-образному отражению своих впечатлений и размышлений средствами компьютерной графики;
- развивать у детей художественный вкус, способность видеть и понимать прекрасное.

## 5. Содержание программы

**Тема 1.Основы информационных технологий в дизайне.**

Введение в использование информационных технологий в дизайне. Виды информационных технологий в дизайне. Применение информационных технологий в дизайне.

*Форма занятия:* лекция.

**Тема 2. Компьютерная обработка изображений.**

Обзор графических редакторов для обработки изображений. Технологии обработки и коррекции изображений в Adobe Photoshop.

*Форма занятия:* практическое занятие.

**Тема 3. Технические средства дизайна.**

Введение в техническое сопровождение дизайн-проектов.

*Форма занятия:* лекция, практическое занятие.

**Тема 4. Введение в теорию дизайна.**

История дизайна. Обзор основных направлений дизайна.

*Форма занятия:* лекция, практическое занятие.

**Тема 5. Технологии сетевого дизайна.**

Специфика работы с сетевым дизайном. Обзор технологий сетевого дизайна.

*Форма занятия:* лекция, практическое занятие.

**Тема 6. 3D моделирование.**

Введение в трехмерную графику. Графические редакторы для работы с трехмерными объектами. Технологии 3D моделирования.

*Форма занятия:* практическое занятие.

**Тема 7. Web-дизайн.**

Обзор технологий разработки дизайна сайтов в различных графических редакторах.

*Форма занятия:* лекция, практическое занятие.

**Тема 8. Анимация.**

Введение в цифровую анимацию. Технологии анимирования объектов.

*Форма занятия:* лекция, практическое занятие.

**Тема 9. Введение в гейм-дизайн.**

Обзор технологий дизайн-проектирования в игровой индустрии. Роль цифровой графики в гейм-дизайне.

*Форма занятия:* лекция, практическое занятие.

## 6. Планируемые результаты реализации программы

Результатом освоения программы «Компьютерная графика» является приобретение обучающимися

- знаний основ информационных технологий в дизайне;
- знаний технологии компьютерной обработки изображений;
- знаний технических средств дизайна;
- знаний теории дизайна;
- знаний основ Web-дизайна;
- умений работать в программах 3D моделирования;
- умений создавать анимированные ролики посредством специальных программ.

По окончании обучения обучающиеся должны демонстрировать: навыки работы в изученных графических редакторах знания в области теории дизайна.

## 7. Методы организации образовательного процесса

Для достижения определенных результатов обучения, усиления инструментальности курса применяются различные методы обучения, такие как развитие рефлексивного отношения к информации, обучение сообща, организационные формы обучения (индивидуальные, групповые), а также средства обучения (изобразительные, естественные, вербально-информационные и технические), формы урока, такие как лекции, диспуты, проектная, исследовательская деятельность, практические занятия, игровые технологии и т.п.

Программой предусмотрено регулярное включение в образовательный процесс таких форм, как деловая игра, экскурсия, самостоятельная работа обучающихся по выбранным темам, индивидуальные и групповые

консультации, конкурс на изготовление лучшей модели, лучшей исследовательской работы на заданную тему, конференция при подведении итогов исследовательской работы. Данные формы помогают активизировать обучение, придав ему исследовательский, творческий характер, и таким образом передать инициативу в организации своей познавательной деятельности в руки обучающихся.

## 8. Формы организации учебно-воспитательного процесса

Программа предусматривает использование следующих форм работы:

- *фронтальная*– подача учебного теоретического материала всей группе обучающихся;
- *индивидуальная*– самостоятельная работа обучающихся с оказанием преподавателем помощи обучающимся при возникновении затруднения, не уменьшая активности других обучающихся и содействуя выработки навыков самостоятельной работы;
- *групповая*– когда обучающимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению задания.

Основной формой обучения по данной программе является учебно-практическая деятельность обучающихся. Приоритетными методами её организации служат практические, творческие работы. Все виды практической деятельности в Программе клуба направлены на освоение различных технологий работы с графикой и компьютером как инструментом обработки графики.

## 9. Формы контроля

Формами контроля являются:

- текущий (наблюдение и изучение способностей ребят в процессе обучения, в ходе выполнения практических заданий);
- периодический контроль (проводится по итогам выполнения практических заданий);
- итоговый (выставка творческих работ).

## 10. Условия реализации программы

Для реализации программы необходим учебный кабинет для проведения занятий.

*Дидактический материал:*

- тематические Интернет-площадки
- специализированное программное обеспечение.

*Обучение проводится с использованием:*

- персональных компьютеров с установленными графическим редакторами;
- подключенной сети Интернет;
- интерактивных образовательных платформ.

## 11. Список литературы

### Для преподавателя и обучающихся:


1. Горюшкин А.А. Офисное программное обеспечение: учебное пособие / А.А. Горюшкин. – Москва: Русайнс, 2025. – 118 с.
2. Золотарев С.А. Illustrator CS4 на практике Издательство: Феникс, 2010 г.
3. Кувшинов Н.С. Инженерная и компьютерная графика: учебник / Н.С. Кувшинов, Т.Н. Скоцкая. – Москва: КноРус, 2023. – 234 с.
4. Лисяк В.В. Основы компьютерной графики: 3D-моделирование и 3D-печать: Учебное пособие / В.В. Лисяк – Ростов-на-Дону – Таганрог: Издательство Южного федерального университета, 2021. – 109 с.
5. Подорожный А.М. Компьютерная графика: учебник / А.М. Подорожный. – Москва: КноРус, 2024. – 154 с.
6. Прохорский Г.В. Информатика: учебное пособие / Г.В. Прохорский. – Москва: КноРус, 2025. – 240 с.
7. Прохорский Г.В. Информатика. Практикум: учебное пособие / Г.В. Прохорский. – Москва: КноРус, 2023. – 262 с.
8. Прохорский Г.В. Информатика и информационные технологии в профессиональной деятельности: учебное пособие / Г.В. Прохорский. – Москва: КноРус, 2023. – 271 с.
9. Прохорский Г.В. Информационные технологии в архитектуре и строительстве: учебное пособие / Г.В. Прохорский. – Москва: КноРус, 2023. – 247 с.

10. Прохорский Г.В. Информационные технологии в архитектуре и строительстве. Практикум: учебное пособие / Г.В. Прохорский. – Москва: КноРус, 2023. – 304 с.
11. Трофимов А.Н. Фирменный стиль и корпоративный дизайн: учебник / А.Н. Трофимов. – Москва: КноРус, 2024. – 366 с.
12. Трофимов А.Н. Многостраничный дизайн: учебник / А.Н. Трофимов. – Москва: КноРус, 2024. – 398 с.
13. Шитов В.Н. Графический дизайн и мультимедиа: учебное пособие / В.Н. Шитов, К.Е. Успенский. – Москва: КноРус, 2025. – 331 с.

## 12. Календарно-тематическое планирование

| *№ занятия* | *Наименование разделов, тема занятий* | *Кол-во часов* | *Календарные сроки изучения (месяц)* | *Вид занятий* | *Примечание* |
|---|---|---|---|---|---|
| | *Тема 1. Основы информационных технологий в дизайне.* | | | | |
| 1. | Введение в использование информационных технологий в дизайне. | 1 | сентябрь | лекция | |
| 2. | Введение в использование информационных технологий в дизайне. | 1 | сентябрь | лекция | |
| 3. | Виды информационных технологий в дизайне. Применение информационных технологий в дизайне. | 1 | сентябрь | практическое занятие № 1 | |
| 4. | Виды информационных технологий в дизайне. Применение информационных технологий в дизайне. | 1 | сентябрь | практическое занятие № 1 | |
| 5. | Редакторы и программное обеспечение для применения информационных технологий в дизайне | 1 | сентябрь | практическое занятие № 2 | |
| 6. | Редакторы и программное обеспечение для применения информационных технологий в дизайне | 1 | сентябрь | практическое занятие № 2 | |
| 7. | Проблемная итоговая дискуссия на тему “Роль *информационных технологий в дизайне”* | 1 | октябрь | практическое занятие № 3 | |
| 8. | Проблемная итоговая дискуссия на тему “Роль *информационных технологий в дизайне”* | 1 | октябрь | практическое занятие № 3 | |
| | *Тема 2. Компьютерная обработка изображений* | | | | |
| 9. | Обзор графических редакторов для обработки изображений. | 1 | октябрь | практическое занятие № 4 | |
| 10. | Обзор графических редакторов для обработки изображений | 1 | октябрь | практическое занятие № 4 | |
| 11. | Обзор редактора в Adobe Photoshop | 1 | октябрь | практическое занятие № 5 | |
| 12. | Обзор редактора в Adobe Photoshop | 1 | октябрь | практическое занятие № 5 | |
| 13. | Технологии обработки и коррекции изображений в Adobe Photoshop | 1 | октябрь | практическое занятие № 6 | |
| 14. | Технологии обработки и коррекции изображений в Adobe Photoshop | 1 | октябрь | практическое занятие № 6 | |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 15. | Практическая работа “Обработка изображения в Adobe Photoshop” | 1 | октябрь | практическое занятие № 7 | |
| 16. | Практическая работа “Обработка изображения в Adobe Photoshop” | 1 | октябрь | практическое занятие № 7 | |
| | *Тема 3. Технические средства дизайна* | | | | |
| 17. | Введение в техническое сопровождение дизайн-проектов. | 1 | ноябрь | лекция | |
| 18. | Введение в техническое сопровождение дизайн-проектов | 1 | ноябрь | лекция | |
| 19. | Цели и задачи технического сопровождения дизайн-проектов | 1 | ноябрь | практическое занятие № 8 | |
| 20. | Цели и задачи технического сопровождения дизайн-проектов | 1 | ноябрь | практическое занятие № 8 | |
| 21. | Методы ведения технического сопровождения дизайн-проектов | 1 | ноябрь | практическое занятие № 9 | |
| 22. | Методы ведения технического сопровождения дизайн-проектов | 1 | ноябрь | практическое занятие № 9 | |
| 23. | Программное обеспечение для технического сопровождения дизайн-проектов | 1 | ноябрь | практическое занятие № 10 | |
| 24. | Программное обеспечение для технического сопровождения дизайн-проектов | 1 | ноябрь | практическое занятие № 10 | |
| | *Тема 4. Введение в теорию дизайна.* | | | | |
| 25. | Общая теория дизайна | 1 | декабрь | лекция | |
| 26. | Общая теория дизайна | 1 | декабрь | лекция | |
| 27. | Виды и направления дизайна | 1 | декабрь | практическое занятие № 11 | |
| 28. | Виды и направления дизайна | 1 | декабрь | практическое занятие № 11 | |
| 29. | История развития дизайна | 1 | декабрь | лекция | |
| 30. | История развития дизайна | 1 | декабрь | лекция | |
| 31. | Тенденции в современном дизайне | 1 | декабрь | практическое занятие № 12 | |
| 32. | Тенденции в современном дизайне | 1 | декабрь | практическое занятие № 12 | |
| | *Тема 5. Технологии сетевого дизайна.* | | | | |
| 33. | Введение в сетевой дизайн | 1 | январь | лекция | |
| 34. | Введение в сетевой дизайн | 1 | январь | лекция | |
| 35. | Программное обеспечение для сетевого дизайна | 1 | январь | практическое занятие № 13 | |
| 36. | Программное обеспечение для сетевого дизайна | 1 | январь | практическое занятие № 13 | |
| 37. | Специфика работы с сетевым дизайном. | 1 | январь | практическое занятие № 14 | |
| 38. | Специфика работы с сетевым дизайном. | 1 | январь | практическое занятие № 14 | |
| 39. | Обзор технологий сетевого дизайна. | 1 | февраль | практическое занятие № 15 | |
| 40. | Обзор технологий сетевого дизайна | 1 | февраль | практическое занятие № 15 | |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | *Тема 6. 3D моделирование.* | | | | |
| 41. | Введение в трехмерную графику. | 1 | февраль | лекция | |
| 42. | Введение в трехмерную графику. | 1 | февраль | лекция | |
| 43. | Графические редакторы для работы с трехмерными объектами. | 1 | февраль | практическое занятие № 16 | |
| 44. | Графические редакторы для работы с трехмерными объектами. | 1 | февраль | практическое занятие № 16 | |
| 45. | Методы и технологии 3D моделирования. | 1 | февраль | практическое занятие № 17 | |
| 46. | Методы и технологии 3D моделирования. | 1 | февраль | практическое занятие № 17 | |
| 47. | Современные механизмы трехмерного моделирования | 1 | март | практическое занятие № 18 | |
| 48. | Современные механизмы трехмерного моделирования | 1 | март | практическое занятие № 18 | |
| | *Тема 7.Web-дизайн.* | | | | |
| 49. | Введение в дизайн web-среды | 1 | март | лекция | |
| 50. | Введение в дизайн web-среды | 1 | март | лекция | |
| 51. | Специфика и общие направления работы с сайтами | 1 | март | практическое занятие № 19 | |
| 52. | Специфика и общие направления работы с сайтами | 1 | март | практическое занятие № 19 | |
| 53. | Обзор технологий разработки дизайна сайтов в различных графических редакторах, начало | 1 | март | практическое занятие № 20 | |
| 54. | Обзор технологий разработки дизайна сайтов в различных графических редакторах, начало | 1 | март | практическое занятие № 20 | |
| 55. | Обзор технологий разработки дизайна сайтов в различных графических редакторах, окончание | 1 | апрель | практическое занятие № 21 | |
| 56. | Обзор технологий разработки дизайна сайтов в различных графических редакторах, окончание | 1 | апрель | практическое занятие № 21 | |
| | *Тема 8. Анимация.* | | | | |
| 57. | Введение в цифровую анимацию. | 1 | апрель | лекция | |
| 58. | Введение в цифровую анимацию | 1 | апрель | лекция | |
| 59. | Обзор редакторов для цифровой анимации | 1 | апрель | практическое занятие № 22 | |
| 60. | Обзор редакторов для цифровой анимации | 1 | апрель | практическое занятие № 22 | |
| 61. | Технологии анимирования объектов. | 1 | апрель | практическое занятие № 23 | |
| 62. | Технологии анимирования объектов | 1 | апрель | практическое занятие № 23 | |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 63. | Технологии покадровой анимации | 1 | апрель | практическое занятие № 24 | |
| 64. | Технологии покадровой анимации | 1 | апрель | практическое занятие № 24 | |
| | *Тема 9. Введение в гейм-дизайн.* | | | | |
| 65. | Введение в общую специфику игровой индустрии | 1 | май | лекция | |
| 66. | Введение в общую специфику игровой индустрии | 1 | май | лекция | |
| 67. | Роль цифровой графики в гейм-дизайне. | 1 | май | практическое занятие № 25 | |
| 68. | Роль цифровой графики в гейм-дизайне. | 1 | май | практическое занятие № 25 | |
| 69. | Обзор технологий дизайн-проектирования в игровой индустрии. | 1 | май | практическое занятие № 26 | |
| 70. | Обзор технологий дизайн-проектирования в игровой индустрии. | 1 | май | практическое занятие № 26 | |
| 71. | Программное обеспечение для гейм-дизайна | 1 | май | практическое занятие № 27 | |
| 72. | Программное обеспечение для гейм-дизайна | 1 | май | практическое занятие № 27 | |
| | *Всего:* | *72* | | | |