

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение высшего образования
«Казанский (Приволжский) федеральный университет»
Институт филологии и межкультурной коммуникации
Центр профессионального развития «Дулкын»

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по образовательной
деятельности

_____ Е.А. Турилова
(подпись)

«___» _____ 20__ г.

**Дополнительная общеразвивающая программа
«2D Графика – artdigital.»**

Объем – 36 академических часов

Организация обучения – очная

Утверждена учебно-методической комиссией ИФМК КФУ
(протокол № _____ от «_____» _____ 202_ г.)

Председатель комиссии: зам.директора ИФМК по ОД Ижбаева Г.Р. _____
(подпись)

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

1.1. Нормативные правовые основания разработки программы

Нормативную правовую основу разработки программы составляют:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Минпросвещения России от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

1.2. Актуальность программы

Актуальность программы обусловлена тем, что 2D-графика на сегодняшний день обретает все большую популярность, находя воплощение в векторной и растровой графике. Логотип и фирменный стиль, визуальное сопровождение мероприятий, мультимедийные презентации, макеты для социальных сетей, работа с фотографией – далеко не полный список возможностей применения 2D-графики. Изучение инструментов компьютерной графики позволяет профессионально владеть широким спектром художественно-графических средств и методов, позволяющих создавать высококачественные работы и проекты любого уровня сложности, от простых знаковых форм до сложных визуальных объектов в digital среде.

1.3. Направленность программы

Направленность программы «2D Графика - ArtDigital» – техническая.

Реализуется в Центре профессионального развития «Дулкын» на базе кафедры татаристики и культуроведения ИФМК К(П)ФУ. Программа предусматривает развитие творческих способностей обучающихся средствами компьютерной графики.

1.4. Категории обучающихся

Настоящая программа предназначена для взрослых от 18 лет, проявляющих интерес к компьютерной графике и графическому дизайну. Разработана с учётом психофизиологических особенностей, интересов и потребностей данных возрастных категорий обучающихся.

1.5. Срок освоения программы – 2,5 календарных месяца (9 недель, 36 аудиторных академических часов).

Форма обучения – очная.

1.6. Формы и режим занятий

Занятия по данной программе состоят из теоретической и практической частей. Одну треть времени аудиторных занятий занимает теоретическая часть в форме лекций. На практических занятиях предусмотрено использование комбинированных форм занятий: беседа, свободная самостоятельная деятельность, выполнение лабораторных работ. Программа включает два раздела (модуля), 9 тем; по завершении каждой проводится устный опрос по полученным знаниям, а также разбор ошибок.

Режим занятий: занятия проводятся 1 раз в неделю по 4 академических часа.

1.7. Цель и задачи программы

Цель программы: подготовить обучающихся к самостоятельному проектированию digital-продуктов, необходимых для профессиональной деятельности.

Задачи программы:

обучающие:

- знакомство с терминологией 2D-графики;
- расширение знаний в области композиции, цвета и типографики в графическом дизайне;
- формирование навыков работы с графическими редакторами;
- углубление знаний в области векторной и растровой графики;
- формирование умения грамотного подбора и использования художественных средств в соответствии с концепцией проекта;
- развитие креативного мышления;
- формирование комплекса знаний, умений и навыков, позволяющих в дальнейшем самостоятельно осваивать профессиональные образовательные программы в области компьютерной графики;

развивающие:

- развитие способности креативно подходить к поиску решения задач и генерирования идей;
- развитие чувства ответственности за результаты своего труда;
- развитие навыков планирования и контроля собственной деятельности, выполнения работы по заданной инструкции и использования изученных приемов работы;
- развитие умения анализировать результаты собственной и коллективной работы;
- развитие коммуникационных навыков;

воспитательные:

- воспитание личностных качеств: креативности, любознательности, самостоятельности, уверенности в своих силах, интереса к успехам других;
- формирование эстетического отношения к окружающей действительности;
- формирование положительного отношения к занятиям в сфере компьютерной графики и создания комфортной среды для изучения инструментов графического дизайна;
- обучение обучающихся в творческой атмосфере, обстановке доброжелательности, эмоционально-нравственной отзывчивости, а также профессиональной требовательности.

1.8. Требования к результатам освоения программы

В результате освоения программы учащийся

должен знать:

- принципы и методы проектирования digital-продуктов с использованием компьютерных технологий в современном графическом дизайне;
- способы составления цветовых композиций, макетов и моделей объектов;
- художественно-проектные приемы решения дизайнерских задач;
- виды современных продуктов графического дизайна, их назначение, функциональные свойства, особенности технологий их дизайн-проектирования.

должен уметь:

- применять методы проектирования digital-продуктов, пользуясь компьютерными программами;
- выбирать специальные техники для конкретного проекта;
- использовать возможности 2D-графики в проектировании объектов дизайна;

- обосновать свои предложения при разработке идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению задач дизайн-проектирования.

должен владеть:

- методами проектирования digital-продуктов с применением современных компьютерных технологий;
- опытом обработки фотографий, создание образцов дизайна;
- навыками нахождения творческих источников для создания самобытных креативных решений;
- приемами обоснования художественного замысла дизайн-проекта, концепций и проектных идей, удовлетворяющих потребностям и предпочтениям целевой аудитории;
- современными средствами и технологиями 2D-графики.

Формы подведения итогов реализации программы

- наблюдение;
- практическая работа;
- просмотр и анализ результатов работы;

Контроль знаний является составной частью процесса обучения, он позволяет педагогу оценивать получаемые обучающимися знания, умения и навыки, вовремя оказать необходимую помощь и добиться поставленных целей обучения.

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2.1. Учебный план

№ п/п	Наименование разделов (модулей)	Общая трудоемкость, час.	Всего ауд. часов	В том числе		Самост. работа, час
				Лекции	Практ. занятия	
1.	«CorelDraw»	18	18	6	12	0
2.	«Adobe Photoshop»	18	18	6	12	0
	ИТОГО	36	36	12	24	0

2.2. Учебно-тематический план

№ п/п	Наименование тем	Всего часов трудоемкости	В том числе		Вид и форма контроля
			Лекции	Практические занятия	
1	2	3	4	5	6
1.	«CorelDraw»				
1.1	Введение. Интерфейс программы. Горячие клавиши. Создание файла. Макет. Параметры страницы. Сохранение файла. Экспорт. Виды файлов.	6	3	3	Устный опрос
1.2	Цвет. Типографика. Композиция.	3	1	2	Устный опрос
1.3	Логотип и фирменный стиль.	5	1	4	Устный опрос
1.4	Фирменные носители.	4	1	3	Устный опрос
	Итого по модулю	18	6	12	
2.	«Adobe Photoshop»				
1.1	Введение. Интерфейс программы. Горячие клавиши. Создание и сохранение файла. Параметры страницы. Виды файлов.	5	2	3	Устный опрос
1.2	Выделение и перемещение. Трансформация изображений.	3	1	2	Устный опрос
1.3	Слои. Маски. Каналы.	3	1	2	Устный опрос
1.4	Цветокоррекция и эффекты.	4	1	3	Устный опрос
1.5	Работа с мокапами.	3	1	2	Устный опрос
	Итого по модулю	18	6	12	
	ВСЕГО	36	12	24	

2.3 Примерный календарный учебный график

Дни обучения (дни или недели) ¹⁾	Наименование раздела, темы	Количество часов
1-я неделя	CorelDraw. Введение. Интерфейс программы.	4
2-я неделя	CorelDraw. Параметры. Цвет. Типографика. Композиция.	4

3-я неделя	CorelDraw. Логотип и фирменный стиль.	4
4-я неделя	CorelDraw. Фирменные носители.	4
5-я неделя	Adobe Photoshop. Введение. Интерфейс программы.	4
6-я неделя	Adobe Photoshop. Параметры. Выделение и перемещение.	4
7-я неделя	Adobe Photoshop. Трансформация. Слои. Маски. Каналы.	4
8-я неделя	Adobe Photoshop. Цветокоррекция и эффекты.	4
9-я неделя	CorelDraw и Adobe Photoshop. Оформление проекта.	4

¹⁾ Даты обучения будут определены в расписании занятий при наборе группы на обучение

2.4 Рабочая программа

2D Графика – artdigital.

1. Введение. CorelDraw. Введение. Интерфейс программы. Создание файла. Макет. Параметры страницы. Сохранение файла. Экспорт. Виды файлов.

Теория: Создание и сохранение файла. Экспорт. Виды файлов. Панель свойств. Панель инструментов. Окна настройки. Макет. Параметры страницы.

Практика: выполнение упражнений в рабочем пространстве CorelDraw.

2. CorelDraw. Параметры. Цвет. Типографика. Композиция.

Теория: Цветовая палитра. Модели RGB и CMYK. Интерактивная заливка. Однородная и фонтанная заливки. Заливка сетки. Текст. Свойства текста. Текст вдоль пути. Композиция листа. Композиция из элементов. Выравнивание и распределение. Линейки и направляющие.

Практика: создание графической композиции в рабочем пространстве CorelDraw.

3. CorelDraw. Логотип и фирменный стиль.

Теория: Изучение аналогов логотипов. Логотип и его виды: буквенный, словесный, графический, абстрактный, персонаж, комбинированный, эмблема. Алгоритм и принципы создания логотипов. Фирменный стиль. Брендбук.

Практика: дизайн логотип и фирменного стиля в рабочем пространстве CorelDraw.

4. CorelDraw. Фирменные носители.

Теория: Айдентика в графическом дизайне. Проектирование полиграфической продукции. Подготовка макетов к визуализации и печати.

Практика: проектирование фирменных носителей в рабочем пространстве CorelDraw.

5. Adobe Photoshop. Введение. Интерфейс программы. Создание и сохранение файла. Параметры страницы. Виды файлов.

Теория: Создание и сохранение файла. Экспорт. Виды файлов. Панель свойств. Панель инструментов. Окна настройки. Параметры страницы.

Практика: выполнение упражнений в рабочем пространстве Adobe Photoshop.

6. Adobe Photoshop. Параметры. Выделение и перемещение.

Теория: Инструменты выделения: прямоугольная область, овальная область. Инструмент Лассо: прямолинейное, магнитное. Выделение: быстрое, «волшебная палочка». Кадрирование. Инструменты перемещения, масштабирования, деформации.

Практика: Трансформации изображения в рабочем пространстве Adobe Photoshop.

7. Adobe Photoshop. Трансформация. Слои. Маски. Каналы.

Теория: Панель слоя: перемещение, скрытие, вид наложения, дополнительные возможности. Панель масок: особенности и возможности применения. Использование каналов для обработки изображений. Комбинация всех операций.

Практика: Дизайн постера в рабочем пространстве Adobe Photoshop.

8. Adobe Photoshop. Цветокоррекция и эффекты.

Теория: Коррекция: яркость, контрастность, уровни, кривые, экспозиция, сочность, цветовой тон, насыщенность, цветовой баланс, черно-белое, фотофильтр, микширование каналов, поиск цвета, инверсия, карта градиента, выборочная коррекция цвета, подбор и замена цвета. Инструмент «Фильтр» для создания эффектов.

Практика: Обработка и цветокоррекция фотоизображения в рабочем пространстве Adobe Photoshop.

9. CorelDraw и Adobe Photoshop. Работа с мокапами. Оформление проекта.

Теория: Визуализация фирменных носителей в мокапы. Комбинация двух графических редакторов.

Практика: оформление индивидуального проекта с применением инструментов CorelDraw и Adobe Photoshop.

Ожидаемые результаты реализации программы:

Освоив программу обучения, обучающиеся будут:

знать:

- принципы и методы проектирования digital-продуктов с использованием компьютерных технологий в современном графическом дизайне;
- способы составления цветовых композиций, макетов и моделей объектов;
- художественно-проектные приемы решения дизайнерских задач;
- виды современных продуктов графического дизайна, их назначение, функциональные свойства, особенности технологий их дизайн-проектирования.

уметь:

- применять методы проектирования digital-продуктов, пользуясь компьютерными программами;
- выбирать специальные техники для конкретного проекта;
- использовать возможности 2D-графики в проектировании объектов дизайна;
- обосновать свои предложения при разработке идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению задач дизайн-проектирования.

2.5 Оценка качества освоения программы

Формы аттестации

Текущий контроль в форме устного опроса.

Итоговый контроль знаний не предусмотрен.

Требования к оценке качества освоения программы

Форма контроля	Критерии оценивания			
	отлично	хорошо	удовл.	неудовл.
Устный опрос	В ответе качественно раскрыто содержание темы. Ответ хорошо структурирован. Прекрасно освоен	Основные вопросы темы раскрыты. Структура ответа в целом адекватна теме. Хорошо освоен понятийный	Тема частично раскрыта. Ответ слабо структурирован. Понятийный аппарат освоен	Тема не раскрыта. Понятийный аппарат освоен неудовлетворительно. Понимание материала

	понятийный аппарат. Продемонстрирован высокий уровень понимания материала.	аппарат. Продемонстрирован хороший уровень понимания материала.	частично. Понимание отдельных положений из материала по теме.	фрагментарное или отсутствует.
--	---	--	--	--------------------------------

Оценочные средства

Текущий контроль Вопросы для устного опроса

Тема 1. CorelDraw. Введение. Интерфейс программы. Горячие клавиши. Создание файла. Макет. Параметры страницы. Сохранение файла. Экспорт. Виды файлов

1. Приведите примеры горячих клавиш для работы в CorelDraw.
2. Назовите особенности работы с разными видами кривых в CorelDraw.
3. Назовите часто используемые инструменты в CorelDraw.
4. Какие базовые настройки расположены на Панели свойств в CorelDraw?
5. Опишите процессы создания и сохранения файлов в CorelDraw.
6. Какие базовые параметры страницы нужно выставить в CorelDraw?
7. Какие есть особенности при экспортировании файлов в CorelDraw.
8. Перечислите основные виды файлов и их особенности.

Тема 2. CorelDraw. Цвет. Типографика. Композиция.

1. Какие инструменты отвечает за цвет в CorelDraw?
2. Назовите особенности работы с текстом в CorelDraw.
3. Что нужно учитывать в композиции работы в CorelDraw?
4. Чем полезны окна настроек в CorelDraw?

Тема 3. CorelDraw. Логотип и фирменный стиль.

1. Кратко опишите виды логотипов.
2. Перечислите алгоритм создания логотипа.
3. Какие существуют принципы создания логотипа и фирменного стиля?
4. Опишите базовое содержание брендбука.

Тема 4. CorelDraw. Фирменные носители.

1. Виды фирменных носителей.
2. Айдентика бренда.
3. Корпоративный дизайн.
4. Создание макетов и подготовка к печати.

Тема 5. Adobe Photoshop. Введение. Интерфейс программы. Горячие клавиши. Создание и сохранение файла. Параметры страницы. Виды файлов.

1. Приведите примеры горячих клавиш для работы в Adobe Photoshop.
2. Назовите часто используемые инструменты в Adobe Photoshop.
3. Какие окна нужно расположить в рабочем пространстве Adobe Photoshop для комфортной работы?
4. Опишите особенности растровой графики.
5. Опишите процессы создания и сохранения файлов в Adobe Photoshop.
6. Перечислите основные виды файлов и их особенности.

7. Какие базовые параметры страницы нужно выставить в Adobe Photoshop?
8. Назовите особенности экспорта файлов в Adobe Photoshop.

Тема 6. Adobe Photoshop. Выделение и перемещение. Трансформация изображений.

1. Какие есть инструменты выделения?
2. Что из себя представляет инструмент «Лассо»?
3. Как работают инструменты перемещения, масштабирования, деформации?
4. Как можно воспроизвести обтравку?

Тема 7. Adobe Photoshop. Слои. Маски. Каналы.

1. Какие основные принципы работы со слоями в Adobe Photoshop?
2. Как функционируют маски в Adobe Photoshop?
3. Чем полезно использование каналов в Adobe Photoshop?
4. Как комбинировать слои, маски и каналы в Adobe Photoshop?

Тема 8. Adobe Photoshop. Цветокоррекция и эффекты.

1. Какие основные инструменты используются для коррекции цвета?
2. Назовите преимущества фильтров.
3. Опишите базовый алгоритм обработки фотографий
4. Какие функции из панели инструментов часто используются для ретуши фотографий?

Тема 9. Adobe Photoshop. Работа с мокапами.

1. Назовите особенности работы со смарт-объектами
2. Какой порядок работы с мокапами?
3. Какие преимущества и недостатки готовых и авторских мокапов?
4. Опишите основные этапы работы над индивидуальным проектом.

3. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

3.1. Требования к материально-техническим условиям

Освоение программы предполагает использование следующего материально-технического обеспечения:

- аудитория с мебелью и компьютерами, подключенными к сети интернет, с программным обеспечением Arduino IDE, контроллер Arduino Uno, набор деталей, набор датчиков, сервопривод, графические редакторы CorelDraw, Adobe Photoshop.

— аудитория с мебелью и оборудованием для проведения лекционных занятий;

3.1. Учебно-методическое и информационное обеспечение

3.2. Перечень основной учебной литературы

1. Фолкнер, Эндрю. Adobe Photoshop CC. Официальный учебный курс / Эндрю Фолкнер, Конрад Чавез ; [перевод с английского М. А. Райтмана]. — Москва : Эксмо, 2021. — 448 с. — (Мировой компьютерный бестселлер).
2. Комолова, Н. В. Самоучитель CorelDRAW X8 / Н. В. Комолова, Е. С. Яковлева. — СПб.: БХВ-Петербург, 2017. — 368 с.: ил. — (Самоучитель)
3. Визуальные искусства в современном художественном и информационном пространстве. Вып. 2: сборник научных трудов / под ред. А. В. Шункова, Н. С. Поповой, Т. Ю. Казариной. - Кемерово: Кемеров. гос. ин-т культуры, 2017. - 378 с. - ISBN 978-5-8154-0327-7. - Текст: электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1084372> (дата обращения: 31.07.2022). - Режим доступа: по подписке.

4. Основы графического дизайна: практикум: учебное пособие / А. Е. Громова, Ю. А. Костюкова, О. В. Румянцева [и др.]. - Кострома: КГУ им. Н.А. Некрасова, 2020. - 61 с. - Текст: электронный // Лань: электронно-библиотечная система. - URL: <https://e.lanbook.com/book/160084> (дата обращения: 31.07.2022). - Режим доступа: для авториз. пользователей.

3.1.1. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по программе

1. Использование электронной информационно-образовательной среды университета.
2. Применение средств мультимедиа при проведении лекций и практических занятий для визуализации изучаемой информации посредством использования презентаций.

3.1.2. Интернет-ресурс

1. Диагностика творческих способностей: научные подходы, принципы и критерии 4brain.ru/blog/диагностика-творческих-способностей/
2. Федеральные образовательные ресурсы для общего образования http://www.edu.ru/db/portal/sites/res_page.htm
3. Профессиональная социальная для обзора стороннего портфолио <https://www.behance.net/>
4. Профессиональная социальная для обзора стороннего портфолио <https://ru.pinterest.com/>

3.1.3. Перечень программного обеспечения, используемого при осуществлении образовательного процесса (при необходимости)

При освоении дисциплины используется лицензионное и открытое программное обеспечение:

1. Программа для обработки изображений <https://alivecolors.com/ru/>
2. Программа для обработки видео <https://www.movavi.ru/>
3. Составления программ в удобном текстовом редакторе Arduino IDE;
4. Программа контроллер Arduino Uno;
5. Программа для графического редактирования CorelDraw;
6. Программа для редактирования изображений Adobe Photoshop.

3.3. Кадровое обеспечение образовательного процесса

Требования к квалификации педагогических кадров:

Педагогический состав, обучающий по дополнительной общеразвивающей программе, состоит из специалистов с высшим профессиональным образованием, имеющим стаж педагогической работы по данной специальности не менее 3-х лет.

4. РУКОВОДИТЕЛЬ И АВТОР ПРОГРАММЫ

Руководитель: Мухаметзянова Л. Р. – к. фил. н., доцент, заведующая кафедрой татаристики и культуроведения Института филологии и межкультурной коммуникации КФУ.

Автор: Шамсутдинов Р.Н., ст. преподаватель кафедры татаристики и культуроведения Института филологии и межкультурной коммуникации КФУ.