

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования и науки Алтайского края

Комитет по образованию города Барнаула

МБОУ "Гимназия №80"

РАССМОТРЕНО

Руководитель МО
Микушина Е.Б.



Протокол №1 от
25.08.2023г.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора

Скрипникова А.Н.



Протокол №1 от
29.08.2023

УТВЕРЖДЕНО

Директор
МБОУ «Гимназия
№80» Миронов А.А.

Приказ № 311- осн от
30.08.2023г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

учебного предмета: КОМПЬЮТЕРНЫЙ ДИЗАЙН.

10АБ классов основного среднего образования

Срок реализации программы 2023/2024 учебный год

Разработчик рабочей программы:
Головина И.В., учитель информатики
высшей категории

г. Барнаул, 2023г

Пояснительная записка.

Курс предназначен для учащихся 10 класса и рассчитан на 35 часов.

Целесообразность изучения данного курса:

Курс предназначен для подготовки учащихся по направлению «Дизайн на компьютере». Предполагается, что учащиеся владеют навыками работы в графическом редакторе Paint, знают операционную систему Windows, умеют работать с файлами и папками. Изучение курса позволит формированию интеллектуальных умений в области компьютерной графики.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ИЗУЧЕНИЯ КУРСА

После прохождения курса учащиеся должны:

Личностные результаты

- 1) сформированность мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и техники;
- 2) готовность и способность к образованию, в том числе самообразованию, на протяжении всей жизни; сознательное отношение к непрерывному образованию как условию успешной профессиональной и общественной деятельности;
- 3) навыки сотрудничества со сверстниками, детьми младшего возраста, взрослыми в образовательной, учебно-исследовательской, проектной и других видах деятельности;
- 4) эстетическое отношение к миру, включая эстетику научного и технического творчества;
- 5) осознанный выбор будущей профессии и возможностей реализации собственных жизненных планов; отношение к профессиональной деятельности как возможности участия в решении личных, общественных, государственных, общенациональных проблем.

Метапредметные результаты

- 1) умение самостоятельно определять цели деятельности и составлять планы деятельности; самостоятельно осуществлять, контролировать и корректировать деятельность; использовать все возможные ресурсы для достижения поставленных целей и реализации планов деятельности; выбирать успешные стратегии в различных ситуациях;
- 2) умение продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместной деятельности, учитывать позиции других участников деятельности, эффективно разрешать конфликты;
- 3) владение навыками познавательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности, навыками разрешения проблем; способность и готовность к самостоятельному поиску методов решения практических задач, применению различных методов познания;

Предметные результаты

- 1) сформированность представлений о роли информации и связанных с ней процессов в окружающем мире;
- 2) владение системой базовых знаний, отражающих вклад информатики в формирование современной научной картины мира;
- 3) сформированность представлений о важнейших видах графики и умение работать с соответствующими программами.

Содержание обучения

Дизайнер — художник и конструктор (9 ч).

Цветовые изображения и их характеристики. Дизайн. Цвет в web-дизайне. Правила художественного и технического дизайна. Пропорциональность изображения. Золотое сечение. Композиция изображения. Использование цвета, цветовые веса. Создание фона.

Растровая и векторная графика (11 ч).

Достоинства и недостатки растровой и векторной графики. Растр, пиксель, разрешение, масштабирование, точка, линия, сплайн. Форматы графических файлов (GIF, BMP, PCX, JPEG, TIF, PSD, CDR и др.). Виды цифровых изображений. Создание векторных рисунков, оформление текста в векторном редакторе. Создание буклетов, эмблем рекламы.

3D графика (15 ч)

3D-моделирование и анимация, создание объемных изображений, текстур. Итоговое занятие

ФОРМЫ ОРГАНИЗАЦИИ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

Рабочей программой предусмотрено: изучение курса в объеме 34 часов, 1 час в неделю в течении всего учебного года, а также проведение: практических работ;

Программой предусмотрено применение технологий: лично-ориентированное обучение, проектная деятельность; обучение с применением ИКТ. Основными методами обучения являются объяснительно-иллюстративный и репродуктивный; проведение уроков-лекций, уроков-семинаров, уроков защита проекта.

Тематическое планирование курса

№ п/п	Наименование разделов или	Количество часов	Теория	Практика
1.	Введение	1	1	
2.	Цветовые схемы	8	1	7
3.	Векторная графика.	11	2	9
4.	3D графика	15	2	13
5.	Итого:	35	6	29

Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Наименование раздела программы и темы урока	Дата	Вид контроля
Введение			
1.	Дизайнер — художник и конструктор.		
Цветовые схемы			
2.	Цветовые изображения и их характеристики.		
3.	Лизайн. Цвет в web-дизайне.		
4.	Правила художественного и технического дизайна		
5.	Пропорциональность изображения. Золотое сечение.		
6.	Композиция изображения.		
7.	Использование цвета, цветовые веса.		
8.	Создание фона. Практическая работа 1 «Работа с цветовой моделью RGB».		
9.	Практическая работа 2 «Составление цветовой схемы»		
Векторная графика.			
10.	Растровая и векторная графика.		
11.	Достоинства и недостатки растровой и векторной графики		
12.	Знакомство с векторным редактором Inkscape		
13-16	Создание изображения в Inkscape		
17-18	Работа с текстом в Inkscape		
19-20	Практическая работа «Создание буклета, эмблемы, рекламы»		
3D графика			
21	Введение в 3D-графику. Проекция.		
22	Работа с объектами.		
23	Сеточные модели.		
24	Сеточные модели.		
25	Модификаторы.		
26	Контурные.		
27	Контурные.		
28	Материалы и текстуры.		
29	Текстуры.		
30	UV-развертка.		

31	Рендеринг.		
32	Анимация.		
33	Анимация. Ключевые формы.		
34-35	Итоговое занятие проект «Создание объемного изображения»		

Рекомендуемая литература

1.Залогова Л. А. Учебное пособие. Компьютерная графика: Учебное пособие. М.: БИНОМ Лаборатория Знаний, 2006.

2.Залогова Л. А. Практикум. Компьютерная графика: Учебное пособие. М.: БИНОМ, Лаборатория Знаний, 2005.

3.Рисуем на компьютере. Н. Куприянов. : Питер, 2005.

