

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ТЕЛЕКОММУНИКАЦИЙ ИМ. ПРОФ. М.А. БОНЧ-БРУЕВИЧА»
(СПбГУТ)

АРХАНГЕЛЬСКИЙ КОЛЛЕДЖ ТЕЛЕКОММУНИКАЦИЙ
ИМ. Б.Л. РОЗИНГА (ФИЛИАЛ) СПбГУТ
(АКТ (ф) СПбГУТ)

СОГЛАСОВАНО
Зам. директора по учебной работе
Н.В. Калинина
«18» марта 2021 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор АКТ (ф) СПбГУТ
А.П. Топанов
«18» марта 2021 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ПРОГРАММА**
технической направленности
«ОСНОВЫ РАБОТЫ В ADOBE ILLUSTRATOR»

г. Архангельск
2021

Составитель:

Я.Е. Максимович, преподаватель АКТ (ф) СПбГУТ.

Программа рассмотрена и одобрена цикловой комиссией
Информационных технологий и математических дисциплин

Протокол № 7 от 18 марта 2021 г.

Председатель С.В. Лукина С.В. Лукина

СОДЕРЖАНИЕ

1	ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	4
2	СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	8
3	УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	11
4	ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ	12

1 ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ «ОСНОВЫ РАБОТЫ В ADOBE ILLUSTRATOR»

1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа технической направленности «Основы работы в ADOBE ILLUSTRATOR».

Актуальность данной программы обусловлена требованиями к владению навыками создания веб-приложений, предъявляемыми современным обществом в профессиональной деятельности человека. Навыки разработки дизайна веб-страниц с применением векторной графики – это то, что необходимо тому, кто решит связать свою жизнь с профессиями будущего в сфере информационных технологий. Веб-разработчик – квалифицированный специалист, который пишет, обновляет, исправляет и совершенствует алгоритмы для всевозможных десктопных и мобильных приложений, веб-сайтов. Такая деятельность развивает интернет-индустрию и делает цифровые продукты максимально удобными для пользователей.

Предлагаемая программа обучения разработана с учетом интереса школьников к информационным технологиям и желания самостоятельно создавать веб-сайты. Программа позволяет получить практические навыки и знания, выходящие за рамки школьных программ по информатике.

Нормативно-правовой основой для разработки программы являются:

– Федеральный закон №273-ФЗ от 29 декабря 2012 г. «Об образовании в Российской Федерации»;

– Приказ Минобрнауки России от 01.07.2013 г. № 499 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам»;

– Концепцией развития дополнительного образования детей (распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р);

– Приказ Министерства Просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

– Письмо департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи от 18 ноября 2015 № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;

– Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41 "Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы организаций дополнительного образования детей.

1.2 Целевая аудитория

К освоению дополнительных общеобразовательных программ допускаются любые лица без предъявления требований к уровню образования.

1.3 Цель программы и планируемые результаты обучения

Целью реализации программы является формирование и развитие творческих способностей обучающихся, удовлетворение их индивидуальных потребностей в интеллектуальном, нравственном совершенствовании, формирование культуры здорового и безопасного образа жизни, укрепление здоровья, организацию их свободного времени.

Освоение содержания программы обеспечивает достижение слушателями следующих результатов:

личностных:

- осознание своего места в информационном обществе;
- готовность и способность к самостоятельной и ответственной творческой деятельности с использованием информационно-коммуникационных технологий;
- умение использовать достижения современных информационно-коммуникационных технологий для повышения собственного интеллектуального развития в выбранной профессиональной деятельности, самостоятельно формировать новые для себя знания в профессиональной области, используя для этого доступные источники информации;
- умение выстраивать конструктивные взаимоотношения в командной работе по решению общих задач, в том числе с использованием современных средств сетевых коммуникаций;
- умение управлять своей познавательной деятельностью, проводить самооценку уровня собственного интеллектуального развития, в том числе с использованием современных электронных образовательных ресурсов;
- умение выбирать грамотное поведение при использовании разнообразных средств информационно-коммуникационных технологий как в профессиональной деятельности, так и в быту;
- готовность к продолжению образования и повышению квалификации в избранной профессиональной деятельности на основе развития личных информационно-коммуникационных компетенций;

метапредметных:

- умение определять цели, составлять планы деятельности и определять средства, необходимые для их реализации;
- использование различных видов познавательной деятельности для решения информационных задач, применение основных методов познания (наблюдения, описания, измерения, эксперимента) для

организации учебно-исследовательской и проектной деятельности с использованием информационно-коммуникационных технологий;

- использование различных информационных объектов, с которыми возникает необходимость сталкиваться в профессиональной сфере в изучении явлений и процессов;

- использование различных источников информации, в том числе электронных библиотек, умение критически оценивать и интерпретировать информацию, получаемую из различных источников, в том числе из сети Интернет;

- умение использовать средства информационно-коммуникационных технологий в решении когнитивных, коммуникативных и организационных задач с соблюдением требований эргономики, техники безопасности, гигиены, ресурсосбережения, правовых и этических норм, норм информационной безопасности;

- умение публично представлять результаты собственного исследования, вести дискуссии, доступно и гармонично сочетая содержание и формы представляемой информации средствами информационных и коммуникационных технологий;

предметных:

В результате успешного освоения программы слушатель должен

уметь:

- различать типы графики на веб-страницах;
- ориентироваться в интерфейсе программы Adobe Illustrator;
- создавать элементы векторной графики с помощью объектов и инструментов рисования;
- выбирать цветовое оформление созданных объектов;
- ввод, редактирование и форматирование текста в Adobe Illustrator;

знать:

- типы графики на веб-страницах;
- основной набор инструментов для работы в графическом редакторе Adobe Illustrator;
- основные принципы использования цветовых моделей;
- виды текста в программе Adobe Illustrator и способы его форматирования.
- .

1.4 Нормативный срок освоения дополнительной общеобразовательной программы

Нормативный срок освоения программы дополнительного образования составляет 18 часов, в том числе дистанционно – 2 часа.

1.5 Порядок аттестации слушателей

Текущий контроль знаний проводится по результатам выполнения практических работ, текущего наблюдения (педагог постоянно следит за ходом и результатами процесса обучения).

Итоговая аттестация

Программа завершается итоговой аттестацией, которая проходит в форме сдачи зачёта.

По завершении обучения слушателям выдаётся сертификат.

2 СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

2.1 КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Календарный учебный график формируется непосредственно при реализации дополнительной образовательной программы «Основы работы в Adobe Illustrator». Календарный учебный график представлен в форме расписания занятий при наборе группы на обучение.

2.2 УЧЕБНЫЙ ПЛАН ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ «ОСНОВЫ РАБОТЫ В ADOBE ILLUSTRATOR»

№ п/п	Наименование разделов, модулей	Трудоемкость, ч.	Всего, ч.	в том числе					Самостоятельная работа, ч.	Форма аттестации
				Аудиторные занятия, ч.			Занятия с использованием ДОТ, ч			
				лекции	лабораторные занятия	практические занятия	лекции	практические занятия		
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>	<i>7</i>	<i>8</i>	<i>9</i>	<i>10</i>	<i>11</i>
1	Модуль 1 Введение в компьютерную графику. Основы работы с Adobe Illustrator	6	6	2	0	2	2	0	0	Практическая работа № 1
2	Модуль 2 Рисование объектов в Adobe Illustrator от простых к сложным	4	4	2	0	2	0	0	0	Практическая работа № 2
3	Модуль 3 Теория цвета. Работа с цветовыми моделями в Adobe Illustrator	2	2	1	0	1	0	0	0	Практическая работа № 3

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
4	Модуль 4 Работа с текстом в программе Adobe Illustrator	4	4	2	0	2	0	0	0	Практическая работа № 4
5	Итоговое занятие	2	2	0	0	2	0	0	0	Практическое задание: разработать макеты страниц сайта
	Итого:	18	18	8	0	8	2	0	0	Зачёт

2.3 УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ «ОСНОВЫ РАБОТЫ В ADOBE ILLUSTRATOR»

№ п/п	Наименование разделов, модулей	Всего часов, ч.	Из них					Самостоятельная работа, ч.	Форма аттестации	
			Аудиторные занятия, ч.			Занятия с использованием ДОТ, ч				
			лекции	лабораторные занятия	практические занятия	лекции	практические занятия			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Стартовый уровень										
1	Модуль 1 Введение в компьютерную графику. Основы работы с Adobe Illustrator	6	2	0	2	2	0	0	Практическая работа № 1	
	Тема 1.1 Применение компьютерной графики. Графические редакторы. Векторная и растровая графика	1	1	0	0	0	0	0		
	Тема 1.2 Программа Adobe Illustrator: особенности работы, области применения, интерфейс	3	1	0	0	2	0	0		
	Практическая работа № 1. Знакомство с интерфейсом программы Adobe Illustrator	2	0	0	2	0	0	0		

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	Модуль 2 Рисование объектов в Adobe Illustrator от простых к сложным	4	2	0	2	0	0	0	Практическая работа № 2
	Тема 2.1 Способы рисования и редактирования объектов в Adobe Illustrator	2	2	0	0	0	0	0	
	Практическая работа № 2. Изучение способов рисования и редактирования объектов в Adobe Illustrator	2	0	0	2	0	0	0	
3	Модуль 3 Теория цвета. Работа с цветовыми моделями в Adobe Illustrator	2	1	0	1	0	0	0	Практическая работа № 3
	Тема 3.1 Теория цвета, цветовые модели и их применение в создании объектов	1	1	0	0	0	0	0	
	Практическая работа № 3. Изучение способов создания, применения и редактирования объектов	1	0	0	1	0	0	0	
4	Модуль 4 Работа с текстом в программе Adobe Illustrator	4	2	0	2	0	0	0	Практическая работа № 4
	Тема 4.1 Ввод, редактирование и форматирование текста в Adobe Illustrator	2	2	0	0	0	0	0	
	Практическая работа № 4. Изучение способов ввода, редактирования и форматирования текста	2	0	0	2	0	0	0	
5	Итоговое занятие	2	0	0	2	0	0	0	Практическое задание: разработать макеты страниц сайта
	Итого:	18	7	0	9	2	0	0	Зачёт

3 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

3.1 Для реализации дополнительной общеобразовательной программы должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

Мастерская по компетенции «Веб-дизайн и разработка», оснащенная оборудованием и техническими и программными средствами обучения:

доска классная – 1 шт., стол компьютерный – 15 шт., стул офисный – 15 шт., стол ученический – 8 шт., стул ученический (регулируемый по высоте) – 16 шт., источник бесперебойного питания (CyberPower UT1100EG) – 19 шт., системный блок (AMD Ryzen 5 3600 / 3,6 ГГц / DDR4 - 16 Гб / GPU AMD Radeon RX 550, GDDR5 / SSD 512 Гб) – 19 шт., монитор (Asus TUF Gaming VG249Q c) – 37 шт., сетевой удлинитель (Iek WYP11-16-06-05-ZK) – 19 шт., комплекс звукоусиливающей аппаратуры (Acury AS-10T) – 1 шт., проектор (Epson EB-W05) – 1 шт., экран для проектора 123” (SAKURA CINEMA WALLSCREEN) – 1 шт., ноутбук (ЦПУ: Intel i5 Количество ядер процессора: 4 Частота: 1,6 ГГц Объем видеопамяти: 2 ОЗУ: 8Гб; ПЗУ: - SSD объемом 256 Гб сетевой адаптер: - технология Ethernet стандарта 1000BASE-T. Экран 15,6") – 1 шт., Wi-Fi роутер (Eltex WEP-2AC) – 1 шт., сервер (AMD Ryzen 5, 16 GB ОЗУ, 256 GB SSD +1000GB HDD)– 1 шт., МФУ лазерное (Xerox B205) – 1 шт., коммутатор MES2324 Eltex 24 порта 1G 4 порта 10G – 1 шт., телевизор на стойке (hyundai H-led 55es 5001) -1 шт., презентер (Logitech Wireless Presenter R500 Graphite) – 1 шт., программное обеспечение: MS Windows 10, Microsoft Office 2016, Web Browser – Chrome, Web Browser - Firefox Developer Edition, Notepad++, Sublime Text 3, Adobe Creative (Photoshop, Illustrator, Dreamweaver), Adobe Reader, 7Zip.

3.2 Информационное обеспечение реализации программы

3.2.1. Печатные или электронные издания

1. Компьютерная графика и web-дизайн : уч.пос. / Л.Г. Гагарина, Т.И Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин и др. - Москва : Инфра-М, 2020.

2. Тузовский, А. Ф. Проектирование и разработка web-приложений : учебное пособие для СПО / А. Ф. Тузовский. - Москва : Юрайт, 2020

4 ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Форма итоговой аттестации – выполнение практического задания.

Результаты итоговой аттестации оцениваются исходя из степени выполнения задания

40-100% – «зачтено»;

менее 40% – «не зачтено».

Типовое задание:

Разработать в программе Adobe Illustrator постер на тему «Моя визитная карточка», используя изученные способы создания, применения и редактирования объектов, а также форматирования текста.