

Департамент образования города Москвы
Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение города Москвы
«Московский колледж управления, гостиничного бизнеса и информационных технологий
«Царицыно»

Принята на заседании
методического совета колледжа

от «22» сентября 2016 г.
Протокол №1

Утверждаю



Директор колледжа
И.Н. Седова
«23» сентября 2016г.

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
технической направленности

Мир компьютерной графики

Уровень программы: ознакомительный
Возраст обучающихся: 8-15 лет
Срок реализации: 1 год
Количество часов по программе: 80 часов

Автор-составитель программы:
Князев В.Ю., педагог дополнительного образования

г. Москва 2016

Пояснительная записка

Компьютерная графика является одним из важнейших направлений научно-технического прогресса. Создание реалистических изображений. Используется для создания рекламных роликов, мультфильмов, компьютерных игр, видеоуроков, видеопрезентаций

Программа может помочь обучающимся в выборе будущей специальности, привлечь их к получению образования по графическим дисциплинам.

Дополнительная общеобразовательная, общеразвивающая программа относится к технической направленности.

Будут знать	Будут уметь
<ul style="list-style-type: none">- правила безопасной работы;- правила и порядок чтения чертежа схемы и наглядного изображения;- принципы компьютерной графики;- основные этапы развития компьютерной графики;- уровень развития компьютерной графики в настоящее время;- области применения компьютерной графики;- элементы компьютерной графики: электронные устройства управления;- программные элементы компьютерной графики, программные платформы;- принципы работы в векторной графики;- необходимое программное обеспечение для компьютерной графики.	<ul style="list-style-type: none">- читать и создавать графические чертежи и электронные схемы;- самостоятельно решать технические задачи, связанные с разработкой электроники;- разрабатывать программные элементы электронных устройств, создавать алгоритмы управления исполнительными устройствами, собирать информацию с датчиков;- разрабатывать пользовательские интерфейсы для разработанных устройств на компьютере;- оформление растровых и векторных изображений;- работать с научно-технической литературой, с журналами, с каталогами, в Интернете, с видеотекой (изучать и обрабатывать информацию по теме проекта).