

УТВЕРЖДЕНО:
Приказ № _____ от " ____ " _____ 2026 г.
Директора "ДШИ "СТАРТ"
_____ Т.Г.Сафразбеян

ОДОБРЕНО:
Заседанием Педагогического совета
Протокол № _____ от " ____ " _____ 2026 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРЕДПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА
В ОБЛАСТИ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА
«ДИЗАЙН»**

Предметная область
ПО.01. ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ТВОРЧЕСТВО

Рабочая программа учебного предмета

**ПО.01. УП.04
КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА**

Москва

2026

Пояснительная записка

Дополнительная предпрофессиональная общеобразовательная программа в области изобразительного искусства "Дизайн", разработана в соответствии с ФЗ от 29.12.2012 – ФЗ "Об образовании в Российской Федерации", Уставом государственного бюджетного учреждения дополнительного образования города Москвы "ДШИ "СТАРТ", Приказом Министерства культуры РФ от 16.02.2026 г. N 253 "Об утверждении федеральных государственных требований к минимуму содержания, структуре и условиям реализации дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программы в области изобразительного искусства "Дизайн" и сроку обучения по этой программе" (далее – ФГТ) и лицензионными требованиями. Дополнительная предпрофессиональная общеобразовательная программа в области изобразительного искусства «Дизайн», (далее – программа "Дизайн") является обязательной при реализации Государственным бюджетным учреждением дополнительного образования города Москвы "ДШИ "СТАРТ" (далее – образовательное учреждение), профессионального образования и соответствует установленным минимуму содержания, структуре и условиям реализации программы "Дизайн" и срокам обучения по этой программе.

Программа учебного предмета **ПО.01. УП.04** разработана на основе и с учетом Федеральных государственных требований к минимуму содержания, структуре и условиям реализации дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программы в области изобразительного искусства «Дизайн».

В системе предпрофессионального образования эта дисциплина изучается взаимосвязано с предметом «Основы дизайн — проектирования».

В современном мире, компьютерное моделирование стало неотъемлемой частью для ведения проектных работ и все активнее внедряется в образовательный процесс. Большую популярность, как средство визуализации приобретает 3D – моделирование. Как и любое занятие в мире современных технологий в целом, 3D – моделирование развивает пространственное, креативное и аналитическое мышление. Помогает развивать художественный вкус и фантазию. Выбатывает усидчивость и интерес к учебному процессу.

Проектирование в трехмерном пространстве учит находить способы решения возникших сложностей, а также планировать, разбивать дело на этапы проектирования и доводить начатое до конца. Работа дизайнера включает в себе несколько смысловых этапов, соответствующих стадиям проектирования. От концептуального решения проекта до выполнения рабочей документации. На каждой стадии проектирования требуется определенные знания по соответствующей программной платформе.

Программы для выработки принципиального проектного решения могут быть самыми разнообразными в зависимости от предпочтений пользователя: Photoshop, Adobe Illustrator, Sketch Up, 3D MAX, AutoCAD, ArchiCAD, Revit и др. При выполнении стадии разработки и выдачи рабочей документации ситуация меняется. В основе работы проектной мастерской должна лежать «CAD» платформа: AutoCAD (фирмы Autodesk), Revit (фирмы Autodesk) и др. Для итогового показа сверстанного проекта для печати или онлайн показа, занимается программа InDesign. Операции выполняются в едином формате, принятом выбранной программной платформой.

Данная учебная программа ориентирована на адаптацию учащихся к среде многих программных платформ, а также знакомство с современными графическими приемами и инструментами компьютерной графики. Программа выступает как начальное обучение школьников профессиональному компьютерному языку проектирования.

Место учебного предмета в структуре образовательной программы.

Учебный предмет входит в обязательную часть, в предметную область ПО.01. Художественное творчество.

Учебный предмет «Компьютерная графика» направлен на приобретение обучающимися следующих знаний и умений: *в соответствии с ФГТ.*

- знание основных возможностей различных графических программ, особенностей их применения в графическом дизайне;
- знание основных изобразительных техник и инструментов;
- умение выполнять графическую часть проекта, макет, оригиналы художественно-графических элементов проекта;

Срок реализации учебного предмета

При реализации программы «Дизайн» с нормативным сроком обучения 5 лет, срок реализации учебного предмета ПО.01. УП.04 Компьютерная графика составляет 5 лет.

Объем учебного времени

Объем учебного времени, предусмотренный учебным планом образовательного учреждения на реализацию учебного предмета ПО.01. УП.04 «Компьютерная графика»

При реализации программы «Дизайн» с нормативным сроком обучения 5 лет максимальная учебная нагрузка по учебному предмету ПО.01.УП.04 «Компьютерная графика» составляет 330 часов, из них: аудиторные занятия – 165 часов, самостоятельная работа – 165 часов.