СРЕДНО УЧИЛИЩЕ
„МАКСИМ РАЙКОВИЧ“ - ДРЯНОВО

УТВЪРЖДАВАМ: .....
/Директор Катерина Стефанова/

УЧЕБНА ПРОГРАМА

по разширена професионална подготовка (РПП)
„КОМПЮТЪРНА ГРАФИКА И ДИЗАЙН“ – УЧЕБНА ПРАКТИКА

Клас	VIII клас
Учебна година	2026/2027 г.
Вид на подготовката	Разширена професионална подготовка (РПП)
Вид на обучението	Учебна практика
Седмичен брой учебни часове	2 часа
Годишен брой учебни часове	72 часа
Професия	„Интегриране на дигитални технологии “, код 061203

I. ОБЩО ПРЕДСТАВЯНЕ НА УЧЕБНАТА ПРОГРАМА

Обучението по учебния предмет „Компютърна графика и дизайн“ – учебна практика е част от разширената професионална подготовка на учениците в VIII клас и е насочено към практическо прилагане и надграждане на знанията, уменията и компетентностите, свързани със създаването, обработката и представянето на цифрови графични продукти.

Учебната практика осигурява възможност учениците да работят с подходящ графичен софтуер за растерна и векторна графика, да усвояват основни техники за обработка на изображения, работа със слоеве, селекции, маски, контури, цветове, текст и графични обекти, както и да създават завършени визуални материали за екран и печат.

Специално внимание се отделя на правилната организация на работния процес, избора на подходящ файлов формат и размер, използването на композиция, цвят и типография, подготовката на файлове за публикуване и печат, както и на спазването на авторското право при използване на графични ресурси.

Обучението има практическа насоченост. Основната част от учебните часове се провежда чрез демонстрации, упражнения, самостоятелни задачи, работа по казуси, минипроекти и създаване на конкретни графични продукти.

II. ЦЕЛИ НА ОБУЧЕНИЕТО

Основна цел на обучението е учениците да изградят практически умения за създаване и обработка на цифрови графични материали и да прилагат основните принципи на графичния дизайн при изпълнение на конкретни задачи.

- овладяване на основните операции и инструменти в графичен софтуер;
- изграждане на умения за създаване, отваряне, съхраняване и експортиране на графични файлове;
- усвояване на практически техники за обработка на растерни изображения;
- развитие на умения за работа със слоеве, селекции, маски и прозрачност;
- овладяване на основни техники за корекция и ретуш на изображения;
- изграждане на умения за създаване и редактиране на векторни обекти;
- прилагане на цветови, композиционни и типографски принципи в практически задачи;
- създаване на лого и елементи на визуална идентичност;
- разработване на рекламни и информационни графични материали;
- подготовка на графични файлове за екран, уеб и печат;
- формиране на навици за самостоятелна работа, прецизност, организация на файловете и спазване на авторското право.

III. ОЧАКВАНИ РЕЗУЛТАТИ ОТ ОБУЧЕНИЕТО

Знания

- познава предназначението на основните инструменти в използвания графичен софтуер;
- познава основните операции при работа с растерни и векторни изображения;
- обяснява ролята на слоевете, селекциите, маските и прозрачността;
- познава основните методи за корекция и ретуш на изображение;
- познава предназначението на основните векторни обекти, контури и възли;
- познава основните правила за работа с цвят, композиция и типография;
- познава основните етапи при създаването на лого и визуална идентичност;
- различава изискванията към графични материали за екран и печат;
- познава основните файлови формати и предназначението им;
- познава основните правила за организация и архивиране на проектни файлове;
- познава правилата за законосъобразно използване на изображения, шрифтове и други цифрови ресурси.

Умения

- създава и настройва нов графичен документ според поставена задача;
- извършва основни операции за изрязване, преоразмеряване, завъртане и трансформиране на изображение;
- работи със слоеве, селекции, маски, прозрачност и режими на смесване;
- прилага основни корекции на яркост, контраст, цветове и тоналност;
- извършва базов ретуш и премахва нежелани елементи от изображение;
- създава и редактира векторни фигури, контури, възли и криви;
- комбинира текст и графични елементи в балансирана композиция;

- създава лого, плакат, визитка, публикация за социална мрежа или друг графичен продукт;
- експортира готов продукт в подходящ файлов формат и размер;
- представя и аргументира собствено дизайнерско решение спрямо поставено задание.

Компетентности

- работи организирано и самостоятелно при изпълнение на практическа графична задача;
- избира подходящи инструменти, техники и файлови формати според конкретното задание;
- прилага принципите на композицията, цвета и типографията при създаване на графични продукти;
- оценява и подобрява собствената си работа по предварително зададени критерии;
- спазва правилата за безопасна работа, авторско право, етично използване на цифрови ресурси и коректно съхраняване на файлове.

IV. УЧЕБНО СЪДЪРЖАНИЕ

№	Тематична област	Основно учебно съдържание	Компетентности като очаквани резултати	Основни понятия	Часове
1	Организация на работата и основи на графичния софтуер	Работно пространство и основни панели. Създаване, отваряне и съхраняване на файл. Размери на документа. Настройки. Основни инструменти. Организация на папки и проектни файлове. Безопасна работа и използване на легални ресурси.	Организира работното пространство; създава и записва графичен документ; използва основните инструменти и поддържа ясна структура на проектните файлове.	работно пространство, документ, инструмент, проектен файл, импорт, експорт	4
2	Основна обработка на растерни изображения	Отваряне и импортиране на изображения. Изрязване, преоразмеряване и завъртане. Трансформации. Работа с платно. Копиране и преместване на елементи. Запазване в различни формати.	Извършва основни трансформации; променя размер и композиция на изображение; експортира резултата в подходящ формат.	crop, resize, canvas, transform, JPEG, PNG	10
3	Слоеве, селекции и маски	Създаване и подреждане на слоеве. Имена и групиране. Прозрачност. Режими на смесване. Основни инструменти за селекция. Добавяне и редактиране на маски. Комбиниране на изображения.	Организира проект със слоеве; създава точни селекции; използва маски и прозрачност; комбинира елементи в обща композиция.	слой, селекция, маска, opacity, blend mode, group	10

№	Тематична област	Основно учебно съдържание	Компетентности като очаквани резултати	Основни понятия	Часове
4	Корекция и ретуш на изображения	Корекция на яркост, контраст, тонове и цветове. Нива и криви според възможностите на софтуера. Изостряне и размазване. Премахване на малки дефекти и нежелани елементи. Неразрушителна обработка.	Подобрява качеството на изображение; извършва основен ретуш; прилага корекции, без да нарушава излишно оригиналния материал.	яркост, контраст, нива, криви, ретуш, clone/heal	8
5	Създаване и редактиране на векторна графика	Геометрични фигури. Запълване и контур. Подравняване и разпределяне. Групиране. Работа с възли и криви. Булеви операции между обекти. Създаване на пиктограми и прости илюстрации.	Създава и редактира векторни обекти; работи с възли и криви; комбинира форми; създава самостоятелен векторен графичен продукт.	вектор, контур, възел, крива, fill, stroke, path	12
6	Цвят, композиция и типография в практиката	Създаване на цветова палитра. Прилагане на контраст и цветова хармония. Подравняване, баланс и визуална йерархия. Добавяне и форматиране на текст. Подбор и съчетаване на шрифтове.	Създава балансирана композиция; използва подходящи цветове; оформя четим текст; прилага визуална йерархия в конкретна задача.	палитра, контраст, баланс, йерархия, шрифт, кернинг	8
7	Лого и визуална идентичност	Анализ на задание. Скица и идея. Създаване на знак и логотип. Варианти на лого. Цветова схема и типография. Основни правила за използване. Приложение върху примерен носител.	Разработва проста визуална идентичност; създава лого и негови варианти; прилага избраните цветове и шрифтове последователно.	лого, знак, логотип, визуална идентичност, бранд	6
8	Рекламни и информационн и графични материали	Практически задачи за създаване на плакат, флаер, визитка, банер или публикация за социална мрежа. Работа по зададени размери и целева аудитория. Използване на изображения, текст и графични елементи.	Създава завършен графичен материал по задание; съобразява размера, композицията и съдържанието с носителя и целевата аудитория.	плакат, флаер, визитка, банер, публикация, целева аудитория	6

№	Тематична област	Основно учебно съдържание	Компетентности като очаквани резултати	Основни понятия	Часове
9	Подготовка и експортиране за екран и печат	Проверка на размери, резолюция и цветови режим. Оптимизация за екран. Експорт в подходящ формат. Основни настройки за печат и подготовка на финален файл.	Подготвя и експортира графичен продукт според начина на използване; избира подходящ формат, качество и размер.	RGB, CMYK, PPI, DPI, компресия, експорт	2
10	Финален практически проект	Избор или получаване на задание. Планиране. Създаване на проектни материали. Изработка и редакция. Проверка спрямо критерии. Експорт и представяне на готовия графичен продукт.	Планира и изпълнява цялостна практическа задача; прилага усвоените техники; представя готовия продукт и аргументира решенията си.	задание, концепция, проект, критерии, представяне	6
				ОБЩО	**72**

V. ПРЕПОРЪЧИТЕЛНО РАЗПРЕДЕЛЕНИЕ НА УЧЕБНИТЕ ЧАСОВЕ

Предвид практическата насоченост на учебния предмет учебните часове може да бъдат разпределени приблизително както следва:

Вид дейност	Брой часове	Относителен дял
Инструктаж и демонстрация	8	11%
Практически упражнения	46	64%
Самостоятелни задачи и минипроекти	12	17%
Контрол и оценяване	6	8%
ОБЩО	72	100%

Посоченото разпределение е препоръчително и може да бъде променяно от учителя в зависимост от равнището на подготовка на учениците и организацията на учебния процес.

VI. МЕТОДИ И ФОРМИ НА ОБУЧЕНИЕ

- кратък инструктаж и демонстрация от учителя;
- работа с графичен софтуер в компютърен кабинет;
- практически упражнения по конкретна техника или инструмент;
- работа по образец и последващо самостоятелно изпълнение;
- индивидуални практически задачи;
- работа по казуси с конкретно дизайнерско задание;
- работа по двойки и в малки екипи при подходящи задачи;

- създаване на минипроекти и завършени графични продукти;
- анализ и корекция на собствена работа;
- взаимно оценяване по предварително зададени критерии;
- представяне и защита на графичен продукт;
- проектно ориентирано обучение с акцент върху процеса от задание до готов файл.

VII. ОЦЕНЯВАНЕ НА ПОСТИЖЕНИЯТА НА УЧЕНИЦИТЕ

Оценяването има за цел да установи степента, в която ученикът може самостоятелно и правилно да изпълнява практически графични задачи, да използва подходящи инструменти и техники и да създава завършени продукти според зададени изисквания.

Могат да се използват следните форми за оценяване:

- практическа задача за работа с конкретен инструмент или техника;
- обработка на предоставено растерно изображение;
- създаване на векторен графичен обект;
- задача за работа със слоеве, селекции и маски;
- корекция и ретуш на изображение;
- изработка на плакат, визитка, банер или друг графичен материал;
- минипроект;
- финален практически проект;
- представяне и кратка защита на готовия продукт.

При оценяването се отчита:

- правилно изпълнение на поставеното задание;
- подходящ избор и използване на инструменти и техники;
- точност при работа с размери, слоеве, селекции, цветове и текст;
- композиция, четимост и визуална последователност на продукта;
- техническа коректност на крайния файл и подходящ формат за експортиране;
- самостоятелност, организация на работния процес и спазване на срокове;
- спазване на авторското право и коректно използване на графични ресурси.

VIII. МЕЖДУПРЕДМЕТНИ ВРЪЗКИ

Учебната практика по „Компютърна графика и дизайн“ се осъществява във връзка със знанията и уменията, придобивани по:

- информационни технологии;
- информатика;
- изобразително изкуство;
- математика;
- чужд език;
- останалите учебни предмети и модули от професионалната подготовка.

IX. МЕТОДИЧЕСКИ НАСОКИ

Учебната практика следва да бъде организирана така, че всяка нова техника първо да се демонстрира върху кратък пример, след което учениците да я приложат самостоятелно в задача с ясно формулиран краен резултат. Препоръчително е да се използва подходящ достъпен графичен софтуер за растерна и векторна графика, съобразен с техническите възможности на училището.

Практическите задачи трябва постепенно да нарастват по сложност - от отделни операции и инструменти към комбиниране на техники и създаване на цялостни графични продукти. При възможност се работи с реалистични задания: плакат за училищно събитие, лого, визитка, публикация за социална мрежа, информационен материал или друга приложима задача.

При изпълнение на всяка задача е препоръчително да се задават конкретни технически и дизайнерски критерии: размер, файлов формат, цветови режим, задължителни елементи, целева аудитория и начин на предаване. Учениците следва да съхраняват и работния файл, а не само крайното експортирано изображение.

Обучението трябва да изгражда навици за точност, подреждане на слоеве и файлове, последователно именуване, създаване на резервни копия, самопроверка на крайния продукт и спазване на правилата за авторско право и безопасна работа в компютърен кабинет.

X. ОСНОВНИ ПРАКТИЧЕСКИ УМЕНИЯ И ПРОДУКТИ

Работа с графичен документ; изрязване и преоразмеряване; трансформации; слоеве и групи; селекции; маски; прозрачност и режими на смесване; корекция на яркост, контраст и цветове; основен ретуш; работа с векторни фигури, възли и криви; контур и запълване; подравняване и групиране; цветова палитра; композиция; типография; лого; визуална идентичност; плакат; визитка; банер; публикация за социална мрежа; подготовка за екран и печат; експортиране; представяне на финален проект.