

Базовий модуль

Інформаційні технології в суспільстві

1. Інформація, повідомлення, дані, інформаційні процеси
2. Проблеми інформаційної безпеки. Загрози при роботі в Інтернеті і їх уникнення
3. Навчання в Інтернеті. Професії майбутнього – аналіз тенденцій на ринку праці. Роль інформаційних технологій в роботі сучасного працівника
4. Комп'ютерно-орієнтовані засоби планування, виконання і прогнозування результатів навчальної, дослідницької і практичної діяльності
5. Інтернет-маркетинг та інтернет-банкінг. Системи електронного урядування
6. Поняття про штучний інтелект, інтернет речей, Smart-технології та технології колективного інтелекту

Моделі і моделювання. Аналіз та візуалізація даних

1. Комп'ютерне моделювання об'єктів і процесів. Комп'ютерний експеримент
2. Основи статистичного аналізу даних. Ряди даних. Обчислення основних статистичних характеристик вибірки
3. Візуалізація рядів даних, тренди даних
4. Інфографіка
5. Програмні засоби для складних обчислень, аналізу даних та фінансових розрахунків

Системи керування базами даних

1. Поняття бази даних
2. Система керування базами даних, їх призначення
3. Реляційні бази даних, їхні об'єкти
4. Ключі й зовнішні ключі. Зв'язки між записами і таблицями. Визначення типу зв'язку

Мультимедійні та гіпертекстові документи

1. Технології опрацювання мультимедійних даних
2. Поняття про мову розмічання гіпертекстового документа
3. Системи керування вмістом для веб-ресурсів
4. Ергономіка розміщення відомостей на веб-сторінці
5. Поняття пошукової оптимізації та просування веб-сайтів

Графічний дизайн

Графічний дизайн як засіб візуальної комунікації

1. Історія графічної культури. Дизайн і його тенденції
2. Ілюстрація. Цифрове мистецтво. Сучасна реклама та фірмовий стиль
3. Реклама. Психологія сприйняття реклами. Інфографіка

4. Типографіка, шрифти і шрифтові пари. Прийоми каліграфії та лєттерингу. Поєднання шрифтів
5. Електронні та друковані портфоліо
6. Веб-дизайн

Растрова графіка

1. Характеристики зображення та засобів його відтворення
2. Растровий графічний редактор як інструмент для дизайну
3. Основні інструменти для малювання. Інструменти виділення
4. Концепція побудови пошарового зображення
5. Робота з шарами. Трансформація об'єктів. Створення колажів
6. Робота з текстом. Робота з векторними елементами
7. Ретуш та художня обробка зображень. Гама-корекція
8. Тонова корекція зображень. Робота з кольором
9. Створення елементів для веб-сторінок
10. Анімація в растровому графічному редакторі

Основи композиції та дизайну

1. Колір. Колір в рекламі. Насиченість, світлість, колірний тон, психологія кольору
2. Основи теорії дизайну. Стил ь та композиція в дизайні
3. Символи та образи. Художній образ. Знакові системи. Принципи побудови знаків. Стил істична єдність
4. Поняття бренду, брендингу. Елементи фірмового стил ь. Айдентика
5. Створення логотипів. Брендгайд. Брендбук

Векторна графіка

1. Векторний графічний редактор як інструмент для дизайну.
2. Основні інструменти для малювання. Заливка об'єктів. Робота з градієнтами. Прозорість
3. Робота з векторними контурами. Трасування об'єктів. Маскування. Спотворення і деформація
4. Ділова графіка
5. Робота з текстом. Робота з символ ьними об'єктами. Макетування. Художнє оформлення тексту
6. Художні ефекти

Графічний дизайн у поліграфії

1. Комп'ютерна верстка
2. Листівка
3. Багатосторінкові видання та їх формат
4. Перенос слів. Шрифтові виділення. Колонцифри. Колонтитули. Виноски. Художні ефекти
5. Буклет
6. Створення шпальт(смуг) набору багатосторінкового видання (ескіз). Обкладинка

журналу. Розробка логотипу

7. Макет журнального розвороту

8. Повторення і систематизація знань модуля «Графічний дизайн»



Інформатика (рівень стандарту): підруч. для 10-го (11-го) класу закладів середньої освіти / Й.Я. Ривкінд [та ін.]

[ЗАВАНТАЖИТИ](#)

From:

<https://library.vpuhlukhiv.com.ua/> - **Wiki Глухівського ВПУ**

Permanent link:

<https://library.vpuhlukhiv.com.ua/subjects:basic:informatika:graph:index?rev=1663874735>

Last update: **22.09.2022 22:25**

