Класификация на информацията:
ниво 0, [TLP-WHITE]

Приложение 2

21.9.2026 г.

X РД09-3806/21.09.2026 г.

Към Заповед № ……

Signed by: Yanka Stoyanova Radanova

УЧЕБНА ПРОГРАМА
ЗА СПЕЦИФИЧНА ПРОФЕСИОНАЛНА ПОДГОТОВКА
ПО УЧЕБНИТЕ ПРЕДМЕТИ
КОМПЮТЪРНА ГРАФИКА
ТЕОРИЯ НА ПРОФЕСИЯТА
УЧЕБНА ПРАКТИКА

ПРОФЕСИОНАЛНО НАПРАВЛЕНИЕ:
Код 0211 „Аудио-визуални техники и производство на медийни продукти“

ПРОФЕСИЯ:
Код 021103 „Рекламна графика“

I. ОБЩО ПРЕДСТАВЯНЕ НА УЧЕБНАТА ПРОГРАМА

1. Предназначение на програмата

Учебната програма по учебните предмети „Компютърна графика“ - теория на професията и учебна практика, е предназначена за учениците, обучаващи се във всички форми на обучение по професия код 021103 „Рекламна графика“ от Списъка на професиите за професионално образование и обучение, утвърден със Заповед № РД09-2230 от 09.08.2024 г. на министъра на образованието и науката.

2. Връзка с единиците резултати от учене в държавния образователен стандарт за придобиване на квалификация по професията

Учебната програма е разработена съгласно държавния образователен стандарт за придобиване на квалификация по професията код 021103 „Рекламна графика“, в съответствие с единиците резултати от учене ЕРУ 9, ЕРУ 10:

- ЕРУ 9. Изграждане на векторни изображения
- ЕРУ 10. Създаване и обработка на растерни изображения

3. Структура и приложение на програмата

Учебното съдържание е структурирано в 10 раздела и съответните теми към всеки от тях - по теория на професията и по учебна практика, което осигурява логическа последователност, системност и плавно надграждане на знанията, уменията и компетентностите на учениците от X до XII клас. Структурата на програмата обхваща процес на работа с растерна и векторна графика в различни среди, разработването и обработката на дигитално визуално съдържание, предназначено за печатна, екранна и уеб среда, както и на особеностите при подготовката и оптимизирането на файлове за различни комуникационни канали, като се прилагат принципи за създаване и поетапно разработване на визуални компоненти за дизайн - от проектиране на форми, фигури и графични елементи и тяхното интегриране в мултимедийна среда, през усвояване на принципите на композицията и цветовите модели.

Учебната програма се прилага гъвкаво, като броят на учебните часове, утвърдени с типовия учебен план, по който се провежда обучението в училището, се разпределят по раздели и теми от учителя в зависимост от формата на обучение, методите на обучение и планираната в училищния учебен план разширена професионална подготовка.

II. УЧЕБНО СЪДЪРЖАНИЕ

Теория на професията	Учебна практика
X - XII клас	
Раздел 1. Въведение в компютърната графика ЕРУ 9, ЕРУ 10	
1. Видове графични редактори за векторна и растерна графика и тяхното приложение. (*9.1, 10.1)* 2. Характеристики на векторната графика и растерна графика. Понятия. *(9.1, 10.1*) 3. Видове графични формати и тяхното практическо приложение *(9.1, 10.1)* 4. Цветови модели. Специфика. *(9.1, 10.1)*	1. Сравнителен анализ между векторни и растерни изображения. (*Умение 1/ 9.1, 10.1*) 2. Анализиране на визуални елементи в композиция. Избор на подходящ вид изображение спрямо целта на проекта. (*Умение 1/ 9.1, 10.1)* 3. Работа с файлови формати за печат и екранна среда. *(9.1, 10.1)*

	4. Спецификите на цветови режими на компютърната обработка според средата на използване на визията. *(9.1, 10.1)*
Раздел 2. Интерфейс и основни функции на графичен софтуер за векторна графика (РУ 9.1; РУ 9.2)	
1. Интерфейс и основни функции. *(Знание 1/ РУ 9.1)* 2. Основните принципи и инстументи за създаване на форми и криви. *(Знание 1/РУ 9.1*) Понятие за пътечки, възлови/опорни точки и сегменти *(Знание 3/ РУ 9.2)* 3. Принципи за ползване на цвят, палитри и инструменти за запълване. (РУ 9.1) 4. Принципи на подравняване на обекти. Организиране на композиционните елементи. (*Знание 3*/РУ 9.2)	1. Създаване на форми и линии чрез на чертане и рисуване със свободна ръка (*Умение 1/* 9.1) 2. Създаване на графични обекти чрез комбиниране и редактиране (*Умение* 9.1) 3. Приложение на инструменти за запълване. Работа с палитри. (*Умение* 9.1) 4. Организиране на обекти по слоеве и групи. (*Умение РУ 9.2)* 5. Създаване на различни видове декоративни композиции (централна, фризова, др.) чрез форми *(Умение 2/РУ 9.2)*
Раздел 3. Конструиране и трансформация на векторни изображения (РУ 9.2)	
1. Основни техники за изграждане на визуално подредена векторна графика (*Знание 1, 3*) 2. Инструменти и команди за трансформации: скалиране, въртене, изместване, завъртане, мащабиране, изрязване и др. *(Знание 2)* *3.* Методи за обединение, изваждане, подравняване на обекти. (*Знание 3*) 4. Структура на проект. Мрежи и водачи. (*Знание 4*)	1. Създаване на форми и фигури чрез векторен инструментариум. *(Умение 1)* 2. Приложение на трансформации: скалиране, въртене, изместване, завъртане, мащабиране, изрязване и др. *(Умение 2, 3)* 3. Създаване на мотиви и шаблони /patterns/. Приложение в рекламен проект. (*Умение 3)* 4. Използване на мрежа и водачи за структуриране на проект (*Умение 4*)
Раздел 4. Изграждане на векторна композиция с логика на визуална йерархия и типография (РУ 9.3)	
1. Визуална йерархия. *(Знание 1)* 2. Инструменти за създаване, моделиране и деформация на текст. *(Знание 2)* 3. Методи за насочване на вниманието чрез композиция, мащаб на използваните елементи, цвят и типография. *(Знание 2)* 4. Взаимодействие на елементите във векторна композиция. *(Знание 3)*	1. Организация на елементи по важност и предназначение. *(Умение 1)* 2. Създаване на типографска композиция. *(Умение 2)* 3. Подбор на подходящи цветови компоненти в дизайнерки проект. *(Умение 2)* 4. Разработка на векторна композиция по зададена тема *(Умение 3)*
Раздел 5. Подготовка векторен файл за печат или дигитална среда (РУ 9.4)	

1. Настройки за размер, цветови режим, резолюция и наддаване. *(Знание 1)* 2. Специфики на файловите формати. (*Знание 2)* 3. Проверка за технически грешки и оптимизиране на финален вариант. (*Знание 3)*	1. Създаване на документ с правилни параметри за конкретната медия. *(Умение 1)* 2. Експортиране на файл във формат, съобразен с медийната среда. *(Умение 2)* 3. Експортиране на файл във формат с вградени шрифтове и конвертирани обекти *(Умение 2, 3)*
Раздел 6. Интерфейс и основни функции на графичен софтуер за растерни изображения (РУ 10.1; 10.2)	
1. Работно поле. Формат. Преоразмеряване и кадриране. *(Знание 1/10.1)* 2. Технически изисквания на файл. Резолюция, цветови модел (*Знание 1, 2/ 10.1)* 3. Принципи на работа със слоеве в графичен софтуер за растерни изображения. Режими на смесване на слоеве. (*Знание 3/10.2)* 4. Функции за селекция. Принципи за работа с маски. (*Знание 3/10.2)*	1. Работа с премашабиране, резолюция, пикселни размери и цветови модели (*Умение 1, 2)* 2. Интегриране и комбиниране на различни изображения в композиция. (*Умение 3/10.1)* 3. Използване на корекционни слоеве и инструменти за селективна обработка. *(Умение 2/ РУ 10.2)* 4. Работа с маски и селекции и режими на смесване на слоеве. Използване на слоеве и маски за корекция. *(Умение* 2, *3/ РУ 10.2)*
Раздел 7. Основни инструменти и методи за корекция на растерни изображения (РУ 10.2; РУ 10.3)	
1. Техники за ретуширане и цветови корекции (*Знание 2/ РУ 10.3).* Основни инструменти за корекция – контраст, яркост, наситеност и др (*Знание 1/РУ 10.2)* 2. Възможности и резултати от прилагане на филтри и ефекти. (*Знание 1, 3/РУ 10.2)* 3. Фотографията в съвременната рекламна графика. Корекции и обработка на фотографски изображения.*(Знания РУ10.3)*	1. Корекция и подобрение на растерни изображения, съобразени с проектната цел. (*Умение 1, 3/ РУ 10.2)* 2. Прилагане на филтри и ефекти за корекции на осветеност, контраст, наситеност, др. (*Умение* 3/ *РУ 10.2)* 3. Ретуширане на дефекти, текстури и цветове. (*Умение* 2/ *РУ 10.3)* 4. Фотография в дизайнерски проект. Творчески подходи за комбиниране на фотографски изображения - монтаж, колаж. *(Умения РУ10.3)*
Раздел 8. Създаване на собствено растерно изображение (РУ 10.2; 10.3)	
1. Възможности на четки / Brush/ по подразбиране в софтуер за растерна обработка. Настройки и ключови параметри. 2. Начини за създаване на авторски четки. 3. Възможности на Шаблони/ Patterns/ и Текстури /Texture/.	1. Дигитално рисуване по зададена тема. 2. Създаване на патерн с различни мотиви (геометричен, флорален, др.). Използване на режими на смесване между текстури или патерни. 3. Интегриране на собствено растерно изображение като компонент във

	дизайнерски проект на рекламно изделие.
Раздел 9. Адаптиране на файлове за уеб и дигитални устройства (РУ 10.4)	
1. Технически изисквания: резолюция, мащаб и компресия *(Знания 1)* 2. Специфики на файловете за социални мрежи и приложения *(Знания 2)*	1. Експортиране на файлове в подходящ формат за он-лайн среда *(Умение 1)* 2. Компресиране на изображения без загуба на качество *(Умение 2)*
Раздел 10. Оптимизиране на растерно изображение за публикуване и архивиране (РУ 10.4)	
1. Методи за компресия и намаляване на файлова големина *(Знания 1)* 2. Принципи на оптимизация на дигитални изображения *(Знания 2)* 3. Изискванията за експорт към различни платформи. Ролята на метаданни и файлово именуване. *(Знания2, 3)*	1. Подготовка на растерно изображение за професионална употреба в печатна или дигитална среда (мултимедийна презентация, рекламен клип, видео, др.). *(Умение 1)* 2. Оптимизиране на растерно изображение за публикуване и архивиране. *(Умение 2)* 3. Преименуване и организация на файлове. *(Умение 3)*

III. ОЧАКВАНИ РЕЗУЛТАТИ ОТ ОБУЧЕНИЕТО

В резултат на обучението ученикът придобива компетентности в съответствие с държавния образователен стандарт за придобиване на квалификация по професията да:

- Разработва визуална концепция и основна идея на проект.
- Създава проект, включващ цветова палитра, шрифтове и графични елементи.
- Прилага инструментите на графичните програми за създаване на базова визуализация.
- Съставя графичен рекламен проект въздействащо визуално послание, съответстващо на целите и изискванията на проекта.
- Създава обекти и фигури с помощта на векторен инструментариум.
- Прилага различни трансформации върху графични обекти, като мащабиране, въртене, отразяване, преместване и др.
- Прилага основни техники за изграждане на оригинална и функционална векторна и растерна графика.
- Обединява, изважда, групира и подравнява обекти за изграждане на цялостни графични композиции.
- Създвава авторски естетични векторни и растерни изображения
- Прилага основни корекции за подобряване качеството и визуалното въздействие на растерни изображения.
- Комбинира различни ефекти за постигане на търсения визуален резултат.
- Подготвя съдържанието на печатно или дигитално издание в съответствие с неговото предназначение, целева аудитория и комуникационна среда.
- Подготвя съдържание за прозводстовото на рекламен клип, видео, мултимедия и др.

IV. АВТОРСКИ ЕКИП

1. инж. Мария Георгиева, Професионална техническа гимназия - Варна
2. Марина Нанкова, СУ “Св. св. Кирил и Методий” - Пловдив
3. Христина Ангелова, Професионална гимназия по дизайн „Е. Вазова“ - София
4. Биляна Стоименова, Професионална гимназия по дизайн „Е. Вазова“ - София

Учебната програма е разработена по проект BG05SFPR001-3.001-0001 „Модернизиране на професионалното образование и обучение“, финансиран от Програма „Образование“ 2021-2027, съфинансиран от Европейския съюз.