**Клас WEB-дизайну та комп’ютерної графіки –**

 **юні художники потребують новітньої майстерні**

Автор проекту: батьківський комітет Чернівецької Художньої школи ім. Миколи Івасюка м.Чернівців

Автор: Бабчук Антоніна Феліксівна

**Короткий опис**

В умовах швидкого розвитку сучасних технологій та новітніх підходів до реалізації широкого спектру творчих проектів, нагальною потребою для юних художників стало набуття навиків та практики у сфері комп’ютерних технології. Площиною для творчості сучасного художника нині є не лише мольберт, але й монітор комп’ютера. Аби творити без перешкод та рубежів, йти в ногу із часом та відповідати сучасним потребам та вимогам до митців, реалізовувати свою креативність та майстерність не лише олівцями та пензлями, але й інструментами ХХІ століття – на графічних планшетах, програмах веб-дизайну та графіки, школярі-художники потребують сучасної майстерні – класу WEB-дизайну та комп’ютерної графіки. У такий спосіб діти зможуть продовжувати не лише класичні традиції малярства, але й вчитися новим напрямкам художнього промислу. Без технічної складової та опановування графічних програм, нині художня школа не в силах підготувати юних фахівців-художників, що будуть здатні конкурувати при вступі до славетних та потужних ВУЗів усіх мистецьких напрямів. А отже, одного дня не відповідатимуть вимогам ринку праці, що все більше стає зорієнтованим на цифрові технології.

**Адреса**: місто Чернівці, вулиця Гоголя, 7 телефон : (0372) 524801

**Бюджет на реалізацію**: **299 999 гривень**

**Опис проекту:**

На жаль, художня школа не може похизуватися наявністю комп’ютерного класу й не має у своєму освітньому арсеналі ні комп’ютерів, ні графічних плашетів. Тож її учні полишені можливості освоєння таких вкрай необхідних для сучасного художника графічних редакторів як: растрові – [Adobe Photoshop](https://uk.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop) , векторні – [Adobe Illustrator](https://uk.wikipedia.org/wiki/Adobe_Illustrator),  [Corel Draw](https://uk.wikipedia.org/wiki/Corel_Draw),  [Macromedia Free Hand](https://uk.wikipedia.org/w/index.php?title=Macromedia_Free_Hand&action=edit&redlink=1) , гібридні – [RasterDesk](https://uk.wikipedia.org/w/index.php?title=RasterDesk&action=edit&redlink=1) . Освоєння усіх цих програм визначає кваліфікацію художника-ілюстратора, художника-мультиплікатора, дизайнера, ретушера, поліграфіста та web-дизайнера. Позбавити дітей можливості малювати безпосередньо на комп’ютері, рівноцінно полишити їх актуальних знань, вмінь та навичок, а отже й гальмування їх розвитку та становлення як художника сьогодення. Тож для здобуття якісної художньої освіти вкрай необхідні сучасні технічні засоби навчання.

 Графічні планшети – сучасне рішення для освіти.

***Графічній планшет*** (або дигитайзер, диджитайзер, англ. digitizer) – це пристрій для введення малюнків від руки безпосередньо в комп’ютер. Він складається з пера і плоского планшета, який обладнано чутливою поверхнею (реагує на сигнали, що випромінюються пером і повідомляють про те, яким кольором і якої товщини потрібно намалювати штрих, і передає точні координати точки доторку в комп’ютер). Властивості дигитайзера робить можливим не тільки створення нових малюнків, але і перенесення в комп’ютер існуючих (покласти під плівку і обвести пером). Графічні планшети застосовуються як для введення зображень в комп’ютери способом, максимально наближеним до того, як створюються зображення на папері, так і для звичайної роботи з інтерфейсами. Лише у такий спосіб, за допомогою сучасних технологій та нових впроваджень, художники-початківці зроблять свої перші кроки в освоєнні цифрової графіки.

Комп’ютерна графіка – один із популярних напрямків використання персонального комп’ютера. Нагальна потреба у вивченні графічних програмних засобів повстала із розвитком та поширенням Інтернету. Графіка широко увійшла в усі сфери життя й вже важко уявити відсутність діаграм, презентацій, наочного відображення інформації. Свої проекти, до прикладу конструктори та архітектори, створюють вже не на папері, а на екрані монітору в тривимірному просторі. Тривимірні об’єкти дають змогу побачити відображення їх творінь наближене до реального, до того в прив’язці до відповідного ландшафту. Комп’ютер, що спершу був художникам лише за помічника, став найціннішим інструментом для творення. І хоча, яким саме буде творіння залежить в більшій мірі від його творця-митця – людини, все ж недооцінювати технічні засоби не варто, бо вони відкривають нові перспективи, бачення та можливості творення. Відкривають юним митцям перспективи для успішного професійного зростання.

Мультимедійний клас допоможе не лише у відточуванні художньої майстерності й стане засобом у перших спробах опанування потужних графічних редакторів, але й зробить цікавішим, насиченим та ілюстративним курс – «історія мистецтв». Це не лише підвищить мотивацію учнів до вивчення предмету, але й зробить його подачу ефективнішою та динамічнішою. Учні впевнено та творчо зможуть орієнтуватися в інформаційному просторі та здобувати необхідні для мистецької освіти знання, наглядно ознайомляться з шедеврами світового мистецтва. Це дещо змінить консервативну подачу інформації, до того ж підвищить рівень освоєння учнями інформаційно-комунікативних технологій.

**Обґрунтування бенефіціарів проекту**

Учні, педагогічний та батьківський колектив Художньої школи імені М. Івасюка м.Чернівців

**Умови використання результатів проекту всіма мешканцями міста**

Використання можливостей класу з навчальною метою.

**Інформація щодо очікуваних результатів в разі реалізації проекту**

Впровадження проекту дасть змогу:

* Підвищити якість освіти;
* Вивчати затребувані вимогами часу графічні редактори;
* Діти опанують ази створення тривимірних об’єктів;
* Підвищити мотивацію та зацікавленість дітей до навчання з впровадженням нових технологій;
* Відкриє для дітей нові перспективи та конкурентоспроможність при вступі у вищі навчальні заклади мистецьких спрямувань;
* Підвищить кваліфікацію як молодших спеціалістів – випускників початкової ланки художньої освіти;
* В подальшому вплине на затребуваність випускників школи на ринку праці.

**Чи потребує проект додаткових коштів на утримання об’єкту, що є результатом проекту**

Необхідний поточний ремонт кабінету та засоби захисту відведеного під комп’ютерний клас.