



# МАЛКА КОМПЮТЪРНА АКАДЕМИЯ 9 до 12 ГОДИНИ

## 1 ГОДИНА

### IT СТАРТ – АЗ ПОЗНАВАМ КОМПЮТЪРА

- Усвояване на теоретични знания в сферата на функционирането на персоналния компютър;
- Придобиване на умения за обработка и анализ на информация с помощта на офис пакети
- Работа в мрежата INTERNET

### ПРОГРАМИРАНЕ НА KODU И SCRATCH

- Използване на условия, цикли и други конструкции, които се използват в програмирането
- Създаване на елементарни триизмерни игри на Kodu и основи на програмирането на Scratch

### ПРИЛОЖЕН ДИЗАЙН - ADOBE PHOTOSHOP

- Усвояване на умения за обработка и представяне на растерни изображения
- Редактиране на съществуващи и създаване на нови визуализации, колажи, рисунки, снимки
- Трансформация на формати в компютърните изображения и основи на анимацията

### ПРЕЗЕНТАЦИОННИ УМЕНИЯ



# МАЛКА КОМПЮТЪРНА АКАДЕМИЯ 9 до 12 ГОДИНИ

## 2 ГОДИНА

### СЪЗДАВАНЕ НА ВЕКТОРНИ ИЗОБРАЖЕНИЯ В ADOBE ILLUSTRATOR

- Формиране на практически умения за използване на компютърната графика, работа с палитри и текстове, създаване на дипляни, календари, колажи.
- Усвояване на удобни инструменти и програмни команди за реализиране на сложни авторски идеи

### МОЯТ ПЪРВИ САЙТ – WEB ПРОГРАМИРАНЕ

- Изучаване на основите на създаването на web-страници и web-сайтове
- Запознаване с правилата за изграждане на макети и създаване на web-страници
- Разчитане на HTML и CSS кода на web-страниците и умение за внасяне на промени при необходимост
- Публикуване на статични web-страници в хостинг.

### ОСНОВИ НА ЦИФРОВАТА ФОТОГРАФИЯ

- Работа с професионална фотографска техника
- Изучаване на основите на професионалното снимане
- Основи на обработка на фотографските снимки за различни цели.

### УМЕНИЯ ЗА РАБОТА В ЕКИП



# МАЛКА КОМПЮТЪРНА АКАДЕМИЯ 9 до 12 ГОДИНИ

## 3 ГОДИНА

### ВЪВЕДЕНИЕ В ПРОГРАМИРАНЕТО

- Развитие на алгоритмично мислене
- Усвояване на цикли, условия, масиви, функции и други базови конструкции, построяване на блок-схеми
- Оперирание с основите на езика за програмиране C.

### РОБОТИКА

- Усвояване на базови понятия от теорията и практиката на създаване на механизирани конструкции
- Формиране на алгоритмично мислене и използване на блок-схеми, условия, масиви, функции и други базови конструкции при програмирането на работи

### 3D МОДЕЛИРАНЕ И АНИМАЦИЯ В 3DS MAX

- Запознаване с принципите на работа в 3D среда и с основните понятия в 3D моделирането
- Работа с материали и текстури в триизмерното моделиране

### ОБРАБОТКА НА ВИДЕОКЛИПОВЕ В ADOBE AFTER EFFECTS

- Усвояване на основите на програмата за създаване на движещи се графики и визуални ефекти
- Съставяне на композиции, създаване, редактиране или пренареждане на слоеве.

### УПРАВЛЕНИЕ НА ПРОЕКТИ