

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ЦЕНТР ДЕТСКОГО И ЮНОШЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА «МЕЧТА»  
ГОРОДСКОГО ОКРУГА САМАРА

**ПРИНЯТО**

решением Педагогического совета  
МБУ ДО ЦДЮТ «Мечта» г.о. Самара  
«30» мая 2024 года  
Протокол № 2



**«УТВЕРЖДАЮ»**

Директор МБУ ДО  
ЦДЮТ «Мечта» г.о. Самара  
И.Г. Гаврилова  
«30» мая 2024 года

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«Векторная графика»

Направленность программы: техническая

Возраст обучающихся: 11 - 14 лет

Срок реализации программы: 1 год

Разработчик:  
Мишина Элина Юрьевна,  
педагог дополнительного образования

САМАРА, 2024

## ОГЛАВЛЕНИЕ

<b>1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.....</b>	<b>3</b>
<b>2. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЕ ПЛАНЫ И СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.....</b>	<b>12</b>
2.1. Модуль «Введение в векторную графику».....	12
2.2. Модуль «Методы работы с векторной графикой».....	15
2.3. Модуль «Основные сферы применения векторной графики»...18	
<b>3. РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ.....</b>	<b>23</b>
<b>4. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....</b>	<b>25</b>

## **КРАТКАЯ АННОТАЦИЯ**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Векторная графика» (далее – программа) предназначена для учащихся 11-14 лет, проявляющих интерес к информационным технологиям и компьютерной графике.

В результате обучения дети приобретут знания, необходимые для создания плоскостных графических объектов, умения креативно решать поставленные задачи и основные навыки работы с векторной графикой.

### **1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Векторная графика» имеет **техническую направленность.**

**Программа составлена на основе нормативных документов:**

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Указ Президента Российской Федерации от 21.07.2020 года № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;
3. Концепция развития дополнительного образования до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р);
4. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р);
5. План мероприятий по реализации в 2021 - 2025 годах Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утвержден распоряжением Правительства Российской Федерации от 12.11.2020 № 2945-р);
6. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
7. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления

образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

8. Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 N 467 "Об утверждении целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей";

9. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

10. Стратегия социально-экономического развития Самарской области на период до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства Самарской области от 12.07.2017 № 441);

11. Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 N 09-3242 «О направлении информации» (с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы);

12. Письмо министерства образования и науки Самарской области от 12.09.2022 № МО/1141-ТУ (с «Методическими рекомендациями по разработке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ»);

13. Письмо министерства образования и науки Самарской области от 30.03.2020 № МО-16-09-01/434-ТУ (с «Методическими рекомендациями по подготовке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ к прохождению процедуры экспертизы (добровольной сертификации) для последующего включения в реестр образовательных программ, включенных в систему ПФДО»);

14. Устав МБУ ДО ЦДЮТ «Мечта» г.о. Самара.

**Актуальность программы** заключается в том, что в настоящее время векторная графика считается наиболее востребованным, распространённым, перспективным и быстро развивающимся направлением цифровой графики. В процессе работы с компьютерной графикой у обучающихся формируются навыки

работы в графических редакторах, рациональные приемы создания двухмерных изображений и визуальной коммуникации.

Актуальность программы заключается в том, что она ориентирована на приоритетные направления Стратегии социально-экономического развития Самарской области на период до 2030 года, утвержденной постановлением Правительства Самарской области от 12.07.2017 г. № 441, так как направлена на решение задачи увеличения кружков и секций технического профиля.

Данная программа призвана создать условия для личностного развития обучающихся и ориентирована на формирование мотивации подростков к творческим и креативным занятиям. В содержании программы «Векторная графика» включены задания на развитие технических навыков, креативного мышления, развития художественного вкуса и кругозора.

Образовательная деятельность по данной программе направлена на:

- формирование и развитие нестандартного и креативного мышления;
- удовлетворение индивидуальных потребностей обучающихся в интеллектуальном, художественно-эстетическом и нравственном развитии;
- выявление, развитие и поддержку талантливых обучающихся;
- создание и обеспечение необходимых условий для личностного развития, профессионального самоопределения, и творческого труда обучающихся;
- формирование общей культуры обучающихся.

**Новизна** данной программы в том, она не дублирует общеобразовательные программы в области информатики.

Основная идея программы в развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов обучающихся; формирование моделей деятельности в области векторной компьютерной графики; предпрофессиональная ориентация.

Дополнительная общеобразовательная программа «Векторная графика» состоит из 3 модулей: «Введение в векторную графику», «Методы работы с векторной графикой» и «Основные сферы применения векторной графики».

**Отличительной особенностью** данной дополнительной образовательной программы является широкий охват вопросов, связанных возможностями векторной

графики. Программа является необходимой базой для последующего освоения навыков трехмерной графики, верстки, ретуши, и предпечатной подготовки.

**Педагогическая целесообразность** программы заключается в том, что она помогает формировать у обучающихся креативность, для которой характерен нестандартный подход к решению задач и умение быстро находить нужный инструмент для достижения поставленных целей и задач.

В данной программе используются личностно-ориентированные (коллективного обучения, модульного обучения) технологии и технологии развивающего обучения, которые позволяют сделать обучение доступным, индивидуализированным; используемые формы обучения позволяют достичь поставленной цели.

**Цель программы:** создание условий для развития технических знаний и умений, творческого потенциала обучающихся средствами векторной графики.

**Задачи:**

*Образовательные:*

- сформировать представление графических редакторах в целом и о редакторах Adobe Illustrator, Corel Draw и им подобным;
- сформировать алгоритм работы с учетом особенностей векторной графики;
- научить различать и использовать средства визуальной графики, выбирать графические средства выразительности в соответствии с тематикой и задачей;
- научить ориентироваться в условиях частой смены технологий в сфере графического дизайна;
- научить выполнять эскизы с помощью различных графических средств и приёмов;
- научить создавать графическую плоскостную композицию;
- содействовать освоению методов решения задач визуально-графическими средствами;
- научить следовать техническому заданию;

- научить соблюдать и выполнять требования техники безопасности при работе на компьютере.

*Развивающие:*

- развивать у учащихся умения и навыки работы с графическими редакторами;
- развить креативное мышление и пространственное воображение учащихся, художественный вкус и кругозор;
- формировать умения проектной деятельности.

*Воспитательные:*

- научить самостоятельно определять задачи личностного развития, заниматься самообразованием;
- воспитать умение работать в коллективе, обеспечивать его сплочение, эффективно общаться с другими обучающимися;
- формировать потребность и уважение к труду, интерес к профессиям технической направленности.

**Возраст учащихся.** Программа ориентирована на обучение детей от 11 до 14 лет. Одной из основных характеристик этой возрастной категории является стремление к самостоятельности и независимости, что позволит педагогу использовать в программе большое количество заданий, которые будут выполняться самостоятельно. Это в свою очередь будет способствовать формированию ответственности, проявлению собственных интересов и качеств. В этом возрасте подростки активно ищут свои интересы и хобби, которые могут стать основой для дальнейшего развития личности.

Программа учитывает возрастные особенности обучающихся (подбор методов и технологий обучения). Набор в группы осуществляется на добровольной основе, принимаются все желающие заниматься по данной программе.

**Сроки реализации.** Программа рассчитана на 1 год обучения, объем – 144 часа.

**Формы организации деятельности:** групповая, очная.

**Формы обучения:** используются теоретические, практические занятия.

**Виды занятий:** беседа; практическая работа, самостоятельная работа, работа

над проектом, презентация, защита проекта.

**Режим занятий:** 2 раза в неделю по 2 занятия (исходя из санитарно-гигиенических норм продолжительность одного занятия составляет 40 минут).

Наполняемость учебных групп – 15 человек.

**Ожидаемые результаты.**

*Личностные:*

У учащегося будут сформированы:

- познавательный интерес к компьютерной графике;
- умения сотрудничества со сверстниками и взрослыми в познавательной и проектной деятельности;
- потребность и уважение к труду, интерес к профессиям технической направленности.

*Метапредметные:*

Познавательные УУД

Обучающийся научится:

- осуществлять поиск необходимой информации для выполнения заданий;
- проводить обработку, анализ и сравнение получаемой информации;
- преобразовывать познавательную задачу в практическую;
- выделять главное, осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения;
- прогнозировать результат.

Регулятивные УУД

Обучающийся научится:

- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- оценивать правильность выполнения действия на уровне адекватной оценки соответствия результатов требованиям данной задачи;
- вносить коррективы в действие после его завершения на основе оценки и учета характера сделанных ошибок;
- оценивать свой труд, принимать оценки обучающихся, педагогов,

родителей.

### Коммуникативные УУД

Обучающийся научится:

- планировать и согласованно выполнять совместную деятельность;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- оценивать труд других обучающихся в позитивном ключе, давать объективную критику;
- учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве;
- договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.

### *Предметные результаты.*

Модульный принцип построения программы предполагает описание предметных результатов в каждом конкретном модуле.

**Формы контроля.** Входной (входной) контроль с целью выявления базовых знаний, умений, уровня интереса, имеющегося опыта, проводится в форме беседы, тестирования.

Текущий контроль проводится в форме устного опроса, выполнения задания, теста, выполнения творческой работы.

Итоговый контроль проводится после изучения модуля.

Итоговыми мероприятиями являются: демонстрация готового графического продукта, защита проекта, открытое занятие, презентация выполненных работ.

### ***Критерии оценки достижения планируемых результатов.***

Оценка планируемых результатов освоения программы осуществляется по трем уровням:

- высокий (80-100 %)
- средний (51-79%)
- низкий (менее 50%)

Уровни освоения	Результат
Высокий уровень освоения программы	Учащиеся демонстрируют высокую заинтересованность в учебной и познавательной деятельности, составляющей содержание программы. На итоговом занятии показывают отличное знание теоретического материала; в практической деятельности самостоятелен, качество выполняемых работ - высокое. Имеет достижения на различных уровнях
Средний уровень освоения программы	Учащиеся демонстрируют достаточную заинтересованность в учебной и познавательной деятельности, составляющей содержание программы. На итоговом занятии показывают хороший запас знаний теоретического материала, практическое применение знаний воплощается в продукт, требующий незначительной доработки.
Низкий уровень освоения программы	Учащиеся демонстрируют недостаточную заинтересованность в учебной и познавательной деятельности, составляющей содержание программы. На итоговом занятии показывают владение некоторыми знаниями теоретического материала, в практической деятельности допускают ошибки, слабо владеют специальными умениями и навыками.

### ***Формы подведения итогов реализации программы:***

Продуктивные: проекты, творческие работы, научно–практические конференции, выступления на открытых мероприятиях, участие в конкурсах и т.д.

Документальные: анкеты, протоколы проведения аттестации обучающихся.

Способы определения результативности: педагогическое наблюдение, опрос, беседа, участие в мероприятиях, решение задач поискового и исследовательского характера.

### **Воспитательный компонент**

Программа дополнительного образования по векторной графике предполагает не только обучение новым навыкам, но и формирование ценностей и характера у учащихся. Важным компонентом такой программы является воспитательная работа, направленная на развитие ответственности, уважение к другим, толерантности,

честности, чувства собственного достоинства, трудолюбия, творческого мышления и креативности.

Основные формы воспитательной работы:

- участие в конкурсах и социально-значимых акциях;
- КТД;
- проведении внутриучрежденческих мероприятиях.

### **Работа с родителями**

Сотрудничество с родителями играет ключевую роль в формировании успешной образовательной среды. Постоянный диалог, обратная связь, активное участие в жизни обучающегося помогают создать благоприятные условия для развития и самореализации каждого участника программы.

Формы работы с родителями:

- родительские собрания;
- совместные задания;
- индивидуальные беседы на темы цифровой безопасности и информационной грамотности.

## 2. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЕ ПЛАНЫ И СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### Учебный план ДООП «Векторная графика»

№ п/п	Наименование модуля	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Введение в векторную графику	32	9	23
2.	Методы работы с векторной графикой	28	5	23
3.	Основные сферы применения векторной графики	84	14	70
	<b>Всего</b>	144	28	116

#### 2.1. Модуль «Введение в векторную графику»

Реализация данного модуля направлена на освоение обучающимися базового инструментария векторной графики, а также основных законов композиции, цветовой теории и основ работы с текстом.

У обучающихся формируются знания и умения по работе с графическим редактором Adobe Illustrator, формируется креативное мышление.

**Цель модуля:** формирование и развитие интереса обучающихся к компьютерной графике через освоение программы Adobe Illustrator.

#### **Задачи модуля:**

- познакомить обучающихся с понятием векторной графики,
- познакомить с инструментарием программы и научить манипуляциям с объектами;
- научить применять законы композиции, цветовой теории при создании плоскостных изображений, работе с текстом как с графическим элементом;
- решать задачи визуально-графическими средствами;
- научить правилам организации рабочего процесса.

## Предметные ожидаемые результаты

Обучающийся должен *знать*:

- понятия векторной графики;
- инструментарий программы Adobe Illustrator и манипуляции с объектами;
- правила организации рабочего места.

Обучающийся должен *уметь*:

- применять законы композиции, цветовой теории при создании плоскостных изображений, работе с текстом как с графическим элементом;
- решать задачи визуально-графическими средствами.

### Учебно-тематический план модуля «Введение в векторную графику»

№ п/п	Наименование тем	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие.	2	1	1	Беседа, входная диагностика
2.	Основы векторной графики.	6	2	4	Беседа, наблюдение
3.	Основы и законы композиции.	8	2	6	Беседа, практическое задание
4.	Основы цветовой теории.	8	2	6	Беседа, наблюдение
5.	Текст. Основы работы с текстом.	6	2	4	Беседа, практическое задание
6.	Итоговое занятие	2	-	2	Подведение итогов, создание композиции
	<b>Итого:</b>	<b>32</b>	<b>9</b>	<b>23</b>	

## Содержание модуля

### **Тема 1. Вводное занятие.**

*Теория.* Знакомство учащихся с программой, её целями и задачами. Правила поведения на занятиях. Техники безопасности при работе на компьютере.

Знакомство с понятием «векторная графика». Особенности векторной графики, сферы ее применения и разбор примеров.

*Практика.* Входная диагностика уровня знаний и умений учащихся.

### **Тема 2. Основы векторной графики.**

*Теория.* Понятие «векторная графика». Рабочее окно Adobe Illustrator, инструментарий, палитры, меню.

Способы создания объектов, выделение, преобразование, вращение, искажение, смещение, зеркальное отражение. Масштабирование объектов. Работа со слоями.

*Практика.* Практическое занятие «Простые фигуры» - создание простейших объектов, создание из них интуитивной композиции.

### **Тема 3. Основы и законы композиции.**

*Теория.* Знакомство с композицией, ее законами и применением.

*Практика.* Практическое занятия «Пятно» - создание монохромной композиции при помощи пятен.

Практическое занятие «Линия» - создание монохромной композиции при помощи прямых линий.

### **Тема 4. Основы цветовой теории.**

*Теория.* Теория цвета, цветовой круг, цветовые модели, контрасты, сочетания цветов, цветовые схемы, цветовой баланс.

*Практика.* Практическое задание «Контраст» - создание композиции с ярко выраженным цветовым контрастом.

Практическое задание «Цветовой баланс» - создание композиций с цветовым балансом и без него.

### **Тема 5. Текст. Основы работы с текстом.**

*Теория.* Основы теории шрифтов. История шрифтов и печати. Типы шрифтов. Текст как графический элемент. Текстовые композиции. Типографика.

**Практика.** Практическое задание «Текст и форма» - создание композиции из ограниченного количества заданных элементов.

Практическое задание «Типографика» - создание композиции при помощи текстовых элементов.

### **Тема 6. Итоговое занятие.**

**Практика.** Подведение итогов по изучаемому модулю. Создание композиции из любых ранее изученных элементов с применением ранее полученных теоретических и практических навыков. Анализ полученных результатов.

## **2.2. Модуль «Методы работы с векторной графикой»**

Реализация данного модуля направлена на расширения инструментария взаимодействия с векторной графикой путем применения стоковых изображений.

У обучающихся формируются технические знания и умения, навыки работы со сторонними изображениями, формируется творческое и креативное мышление.

**Цель модуля:** формирование интереса к компьютерной графике, развитие творческого потенциала и креативности обучающегося через освоение программы Adobe Illustrator.

### **Задачи модуля:**

- познакомить обучающихся с основами работы со стоковыми банками;
- познакомить с инструментарием изменения уже готовых изображений;
- развивать базовое понимание об авторском праве и правилах заимствования изображений из сети интернет;
- научить выполнять требования техники безопасности при работе.

### Предметные ожидаемые результаты

Обучающийся должен *знать*:

- основы работы со стоковыми банками;
- инструментарий изменения готовых изображений;

Обучающийся должен *уметь*:

- взаимодействовать со стоковыми изображениями и готовить их для дальнейших манипуляций;

- выполнять требования техники безопасности.

**Учебно-тематический план модуля  
«Методы работы с векторной графикой»**

№ п/п	Наименование тем	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие	2	1	1	Беседа, входная диагностика
2.	Основные креативные методики создания графического продукта.	6	1	5	Беседа, наблюдение
3.	Знакомство с понятием стоковых изображений. Цели и правила их использования.	6	1	5	Беседа, наблюдение, практическое задание
4.	Изменение готовых векторных изображений при помощи инструментов Adobe Illustrator.	6	1	5	Беседа, практическое задание
5.	Интеграция стокового изображения в свою работу.	6	1	5	Беседа, практическое задание
6.	Итоговое занятие.	2	-	2	Подведение итогов: выполнение практического задания, анализ результатов
	<b>Итого:</b>	<b>28</b>	<b>5</b>	<b>23</b>	

## Содержание модуля

### **Тема 1. Вводное занятие.**

**Теория.** Знакомство учащихся с программой, её целями и задачами. Правила поведения на занятиях. Техники безопасности при работе на компьютере.

Знакомство с понятием растровой графики, сходства и различия с векторной графикой. Сферы применения растровой графики.

**Практика.** Входная диагностика уровня знаний и умений учащихся.

### **Тема 2. Основные креативные методики создания графического продукта.**

**Теория.** Изучение креативных методик. Виды креативных методик:

- Методы работы с ассоциациями;
- Групповые методики разработки концептов;
- «Групповые зарисовки»;
- «Нулевой набросок»;
- «Скетчинг»;
- «Шесть шляп»;
- «Майнд маппинг».

**Практика.** Упражнения на применения креативных методик.

### **Тема 2. Знакомство с понятием стоковых изображений. Цели и правила их использования.**

**Теория.** Знакомство с понятием авторского права. Знакомство с банком стоковых изображений.

**Практика.** Практическое занятие «Поиск изображений на заданную тему в одной стилистике» - поиск среди базы банка изображений, подходящих заданной тематике и выполненных при помощи единого или схожего визуального стиля для последующего коллажирования.

### **Тема 3. Изменение готовых векторных изображений при помощи инструментов Adobe Illustrator.**

**Теория.** Методы разгруппировки готового векторного изображения, изменение его цветности, формы и деталей.

**Практика.** Практическое занятие «Модификация» - изменение готового

изображения при помощи уже изученных инструментов программы Adobe Illustrator.

#### **Тема 4. Интеграция стокового изображения в свою работу.**

*Теория.* Методы интеграции готовых изображений.

*Практика.* Практическое занятие «интеграция» - построение готового изображения под заданные критерии цветности, формы, стилизации.

#### **Тема 5. Итоговое занятие.**

*Практика.* Практическое задание: «Создание тематической композиции из стоковых изображений» - при помощи полученных знаний и умений создать тематическую композицию в единой стилистике. Подведение итогов. Анализ полученных результатов.

### **2.3. Модуль «Основные сферы применения векторной графики»**

Реализация данного модуля направлена на изучение основных сфер применения векторной графики. Обучающиеся на практике самостоятельно и в группе изготавливают графические продукты, основанные на применении векторной графики.

У обучающихся формируются знания, умения и практические навыки работы с современными графическими программами, развивается интерес к будущей профессии, мотивация к самообразованию.

**Цель модуля:** развитие технических и творческих способностей обучающихся через создание продуктов, основанных на применении векторной графики; повышение интереса к компьютерной графике.

#### **Задачи модуля:**

- познакомить с основными сферами применения векторной графики;
- научить различать и использовать средства визуальной графики;
- научить применять законы композиции, цветовой теории при создании графического продукта;
- научить выбирать графические средства выразительности в соответствии с тематикой и задачей;
- научить выполнять эскизы с помощью графических средств и приемов;
- развить умения проектной деятельности;

- научить соблюдать требования техники безопасности при работе на компьютере;

- способствовать формированию интереса к профессии дизайнера.

Предметные ожидаемые результаты

Обучающийся должен *иметь представление*:

- о профессии цифрового художника;

Обучающийся должен *знать*:

- продукты, основанные на применении векторной графики;

- основы проектной деятельности;

- правила организации рабочего места.

Обучающийся должен *уметь*:

- различать и использовать средства визуальной графики;

- применять законы композиции, цветовой теории при создании графического продукта;

- выбирать графические средства выразительности в соответствии с тематикой и задачей;

- соблюдать требования техники безопасности при работе на компьютере.

### Учебно-тематический план модуля

#### «Основные сферы применения векторной графики»

№ п/п	Наименование тем	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие.	2	1	1	Беседа, входная диагностика
2.	Работа с референсами. Основы мудбординга.	4	1	3	Беседа, создание мудборда

3.	Основы дизайна иконок.	6	1	5	Беседа, создание плаката
4.	Основы дизайна стикеров (наклеек).	8	2	6	Беседа, создание стикеров
5.	Основы дизайна дигитальных стикеров.	4	2	2	Беседа, создание стикеров
6.	Фирменный стиль. Основные элементы фирменного стиля.	20	2	18	Беседа, разработка фирменного стиля
7.	Основы дизайна элементов интерфейса.	12	1	11	Беседа, разработка элементов интерфейса
8.	Применение векторных изображений в графическом дизайне.	10	2	8	Беседа, наблюдение, практическое задание
9.	Иллюстрации и комиксы.	16	2	14	Беседа, создание иллюстраций
10.	Итоговое занятие	2	-	2	Подведение итогов, презентация серии иллюстраций
<b>Итого:</b>		<b>84</b>	<b>14</b>	<b>70</b>	

### Содержание модуля

#### **Тема 1. Вводное занятие.**

**Теория.** Знакомство учащихся с программой, её целями и задачами. Правила поведения на занятиях. Техники безопасности при работе на компьютере.

**Практика.** Входная диагностика уровня знаний и умений учащихся.

#### **Тема 2. Работа с референсами. Основы мудбординга.**

**Теория.** Правила поиска референсов по заданной теме. Правила вдохновения.

Плагиат.

*Практика.* Практическое занятие «Создание мудборда на заданную тему».

### **Тема 3. Основы дизайна иконок.**

*Теория.* Иконки, их использование и распространение. Объединяющие стилистические элементы.

*Практика.* Мини проект занятие «Создание «пака» иконок» - создание 3 иконок, объединённых единым визуальным стилем.

### **Тема 4. Основы дизайна стикеров (наклеек).**

*Теория.* Рассмотрение сферы применения стикеров методы изготовления и материалы.

*Практика.* Мини проект «Создание стикерпака» - создание персонажа и его интерпретаций для набора наклеек.

### **Тема 5. Основы дизайна дигитальных стикеров.**

*Теория.* Разница между печатными и дигитальными стикерами. Правила подготовки стикеров для Telegram.

*Практика.* Мини проект «создание стикеров для Telegram» - преобразование и доработка стикеров по техническим требованиям для загрузки в Telegram.

### **Тема 6. Фирменный стиль. Основные элементы фирменного стиля.**

*Теория.* Логотип как основа брендинга. Элементы фирменного стиля.

*Практика.* Мини проект «Разработка логотипа своей семьи» - применение креативных методик для разработки логотипа.

Мини проект «Разработка фирменного стиля своей семьи».

### **Тема 7. Основы дизайна элементов интерфейса.**

*Теория.* Понятие «интерфейс», основные правила создания и взаимодействия.

*Практика.* Проект «Создание визуала интерфейса» - создание графической среды интерфейса управления.

Применение креативных методик. Разработка дизайн-проекта.

### **Тема 8. Применение векторных изображений в графическом дизайне.**

*Теория.* Основные сферы применения графического дизайна. Продукты графического дизайна. Плакат как визуализация основных принципов графического дизайна.

**Практика.** Практическое задание «Дизайн плаката» - создание плаката при помощи изученного инструментария Графического дизайна.

### **Тема 9. Иллюстрации. Комиксы**

**Теория.** Введение в понятия иллюстрация, стилизация и упрощение изображений, комикс. Понятие серийных изображений.

**Практика.** Итоговый проект «Создание комикса» - применение креативных методик при создании комикса.

### **Тема 10. Итоговое занятие.**

**Практика.** Презентация комикса со всеми вспомогательными материалами и эскизами. Анализ результатов. Подведение итогов. Выходное тестирование.

### **3. РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ**

#### Информационно-методическое обеспечение программы

Учебные пособия, материалы:

- Методические пособия к модулям программы;
- Дидактические материалы: сценарии, наглядные пособия и т.п.
- пошаговые пособия для индивидуального выполнения заданий;
- памятки часто используемых понятий;
- список полезных ресурсов, для поиска необходимых материалов и вдохновения.

#### Материально-техническое обеспечение:

- учебный кабинет;
- столы, стулья;
- ноутбуки или компьютеры;
- проектор;
- доступ к сети интернет;
- программное обеспечение: Adobe Illustrator.

#### **Технологии обучения**

Личностно – ориентированные технологии развивающего обучения и воспитания, в центре внимания которых – неповторимая личность, стремящаяся к реализации своих возможностей и способная на ответственный выбор в разнообразных жизненных ситуациях. В технологи и личностно-ориентированного обучения центр всей образовательной системы–индивидуальность детской личности, следовательно, методическую основу этой технологии составляют дифференциация и индивидуализация обучения.

Технология коллективной творческой деятельности.

Технология предполагает такую организацию совместной деятельности обучающихся, при которой все члены коллектива участвуют в планировании, подготовке, осуществлении и анализе любого дела. Мотивом деятельности детей является стремление к самовыражению и самоусовершенствованию.

### **Методы работы:**

- словесные методы: рассказ, беседа, сообщения – эти методы способствуют обогащению теоретических знаний детей, являются источником новой информации;

-наглядные методы: презентации, демонстрации образцов, плакатов, иллюстраций. Наглядные методы дополняют словесные методы, способствуют развитию мышления детей;

- практические методы: творческие и познавательные работы. Данные методы позволяют воплотить теоретические знания на практике, стимулировать интерес к учению, способствуют развитию навыков и умений детей.

## 4. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

*для педагогов*

1. Адамс, Ш. Словарь цвета для дизайнеров / Переводчик: Томашевская Наталья - КоЛибри, 2020. – 256с. Текст: непосредственный.
2. Боресков, А.В. Компьютерная графика: учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва: Издательство Юрайт, 2024. — 219 с.
3. Боресков, А. В. Основы компьютерной графики: учебник и практикум для вузов / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва: Издательство Юрайт, 2024. — 219 с. Текст: непосредственный.
4. Глейзер М. Дизайн протест, дизайн провокация. Графический дизайн. Социальная и политическая графика / Глейзер М., Илик М. М. - РИП-холдинг/Rockport, 2015 - 240с. Текст: непосредственный.
5. Дайксель А., Товарный знак в Европе и России. Вопросы теории и истории. / Дайксель А., Брандмейер К.; ред. Каган Моисей Самойлович – Санкт-Петербург: Славия 2014. – 127с. Текст: непосредственный.
6. Дебнер Д.. Школа графического дизайна / Переводчик: Бельченко В. - Рипол-Классик, - 2013. – 192с. Текст: непосредственный.
7. Кузвесова, Н.Л. Графический дизайн: от викторианского стиля до ар-деко : учебник для вузов / Н. Л. Кузвесова. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 137 с. Текст: непосредственный.
8. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. Н. Лаврентьев [и др.]; под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2024. — 215 с. Текст: непосредственный.
9. Лаптев В. Просто дизайн. / Лаптев В.В.- Москва Аватар, 2012. – 176с. - Текст: непосредственный.
10. Леонард Н. Основы графического дизайна 03: генерация идей. / Леонард Н. Bloomsbury Publishing, 2020 – 200с. - Текст: непосредственный.

11. Люхингер Р. Образы торговых марок / Люхингер Р. Вершина, 2012. – 88с.  
Текст: непосредственный.

*для обучающихся*

1. Лаптев В. Просто дизайн. / Лаптев В.В.- Москва Аватар, 2012. – 176с. - Текст: непосредственный.
2. Леонард Н. Основы графического дизайна 03: генерация идей. / Леонард Н. Bloomsbury Publishing, 2020 – 200с. - Текст: непосредственный.
3. Миронов Д. Ф. Компьютерная графика в дизайне / Миронов Д. Ф. ВHV 2014, - 560 с.
4. Компьютерная графика в дизайне / Д. Ф. Миронов. ВHV 2014, - 560 с.

