

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 ОБЩЕБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Графический дизайн»

Направленность программы: техническая

Возраст обучающихся: 12 - 18 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>11</b>
2.1. Модуль «Введение в векторную графику».....	11
2.2. Модуль «Введение в растровую графику».....	14
2.3. Модуль «Основные продукты графического дизайна».....	17
<b>3. РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ.....</b>	<b>22</b>
<b>4. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....</b>	<b>24</b>

## **КРАТКАЯ АННОТАЦИЯ**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн» (далее – программа) предназначена для учащихся 14-18 лет, проявляющих интерес к информационным технологиям и графическому дизайну.

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

### **1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн» 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 графический дизайн считается наиболее распространенной, перспективной и быстро развивающейся сферой информационных технологий.

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 «Графический дизайн» 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 дополнительной общеобразовательной программы в том, она не дублирует общеобразовательные программы в области информатики.

Основная идея программы в развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов обучающихся; воспитание моделей деятельности в области графического дизайна; предпрофессиональная ориентация.

Дополнительная общеобразовательная программа «Графический дизайн» состоит из 3 модулей: «Введение в векторную графику», «Введение в растровую графику» и «Основные продукты графического дизайна».

**Отличительной особенностью** данной дополнительной образовательной

программы является широкий охват вопросов, связанных со сферами применения графического дизайна. Программа является необходимой базой для последующего освоения навыков верстки, ретуши, и предпечатной подготовки.

**Педагогическая целесообразность** программы заключается в том, что она помогает формировать у обучающихся особый стиль мышления (дизайнерское мышление), для которого характерно понимание основных критериев гармонии, чувства стиля, эстетическое отношение к миру вещей.

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 графического дизайна.

#### **Задачи:**

##### *Образовательные:*

- сформировать представление о видах графического дизайна и способах их применений;
- научить различать и использовать средства визуальной графики;
- научить ориентироваться в условиях частой смены технологий в сфере графического дизайна;
- научить выбирать графические средства выразительности в соответствии с тематикой и задачей;
- научить выполнять эскизы с помощью различных графических средств и приёмов;
- научить создавать графическую плоскостную композицию;
- решать задачи визуально-графическими средствами;
- научить соблюдать и выполнять требования техники безопасности при работе на компьютере.

*Развивающие:*

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

*Воспитательные:*

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

**Возраст учащихся.** Программа ориентирована на обучение детей от 14 до 18 лет. Одной из основных характеристик этой возрастной категории является стремление к самостоятельности и независимости, что позволит 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;
- 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.** Предваряющий (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***

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 графическому дизайну предполагает не только обучение новым умениям и 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
- содействие в организации и 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 мероприятия;
- индивидуальные беседы на темы цифровой безопасности и информационной грамотности.

## 2. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЕ ПЛАНЫ И СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### Учебный план ДООП «Графический дизайн»

№ п/п	Наименование модуля	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Введение в векторную графику	32	9	23
2.	Введение в растровую графику	22	4	18
3.	Основные продукты графического дизайна	90	15	75
	Итого	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 графическому дизайну 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
		Теория	Практика	Всего	
1.	Вводное занятие.	1	1	2	Беседа, входная диагностика
2.	Основы векторной графики.	2	4	6	Беседа, наблюдение
3.	Основы и законы композиции.	2	6	8	Беседа, практическое задание
4.	Основы цветовой теории.	2	6	8	Беседа, наблюдение
5.	Текст. Основы работы с текстом.	2	4	6	Беседа, практическое задание
6.	Итоговое занятие	-	2	2	Подведение итогов, создание композиции
	<b>Итого:</b>	<b>9</b>	<b>23</b>	<b>32</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 «дизайн». История дизайна. Разновидности дизайна. Графический дизайн, его актуальность и сферы применения.

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

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

*Теория.* Понятие графический дизайн. 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 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 занятие «Контраст» - создание композиции с ярко выраженным цветовым контрастом.

Практическое занятие «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 занятие «Текст и форма» - создание композиции из ограниченного количества заданных элементов.

Практическое занятие «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 «Введение в растровую графику»**

Реализация данного модуля направлена на освоение базового инструментария растровой графики и возможностей графического редактора Adobe Photoshop.

У обучающихся формируются технические знания и умения, навыки работы с графическим редактором Adobe Photoshop, формируется творческое и креативное мышление.

**Цель модуля:** формирование интереса к дизайну, развитие творческого и креативного мышления обучающегося через освоение программы Adobe Photoshop.

### **Задачи модуля:**

- познакомить обучающихся с основами растровой графики;
- познакомить с инструментарием программы и научить манипуляциям с растровыми изображениями;
- развивать пространственное воображение и художественный вкус;
- научить выполнять требования техники безопасности при работе.

### Предметные ожидаемые результаты

Обучающийся должен *знать*:

- основы растровой графики;
- инструментарий программы Adobe Photoshop и манипуляции с растровыми изображениями;

Обучающийся должен *уметь*:

- взаимодействовать с растровыми изображениями и готовить их для дальнейших манипуляций;
- выполнять требования техники безопасности.

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

№ п/п	Наименование тем	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	Вводное занятие	1	1	2	Беседа, входная диагностика
2.	Основы растровой графики.	1	5	6	Беседа, наблюдение, практическое задание
3.	Изменение растровых изображений при помощи инструментов Adobe Photoshop.	1	5	6	Беседа, практическое задание
4.	Выделение, способы выделения, маски, слои, свойства слоев.	1	5	6	Беседа, практическое задание
5.	Итоговое занятие.	-	2	2	Подведение итогов: выполнение практического задания, анализ результатов
	<b>Итого:</b>	<b>4</b>	<b>18</b>	<b>22</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. Основы растровой графики.**

*Теория.* Рабочее окно Adobe Photoshop, инструментарий, палитры, меню. Цветовое пространство.

*Практика.* Практическое занятие «Создание изображений с помощью инструментов» - изменение растровых изображений при помощи инструментов Adobe Photoshop кадрирование, изменение размеров изображения, изменение разрешения изображения. Регулировка цветового и тонового баланса. Преобразование цветовых пространств.

Практическое занятие «Колористика» - окрашивание черно-белого изображения при помощи инструментов: «кисть» и «цветность».

### **Тема 3. Изменение растровых изображений при помощи инструментов Adobe Photoshop.**

*Теория.* Кадрирование, изменение размеров изображения, изменение разрешения изображения.

*Практика.* Практическое занятие «Цветовое пространство» - регулировка цветового и тонового баланса, преобразование цветовых пространств.

### **Тема 4. Выделение, способы выделения, маски, слои, свойства слоев.**

*Теория.* Изучение основных функций для выделения, создания масок. Изучение слоев и их свойств.

*Практика.* Практическое занятие «Коллаж» - создание коллажа из нескольких изображений.

### **Тема 5. Итоговое занятие.**

**Практика.** Практическое занятие «Коррекция изображения» - при помощи полученных знаний и умений повысить качество полученного изображения. Подведение итогов. Анализ полученных результатов.

### **2.3. Модуль «Основные продукты графического дизайна»**

Реализация данного модуля направлена на изучение основных продуктов графического дизайна и их практическом использовании. Обучающиеся на практике самостоятельно и в группе изготавливая графические продукты, погружаются в специфику профессии графического дизайнера.

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 графического дизайна; повышение интереса к будущей профессии.

#### **Задачи модуля:**

- познакомить с продуктами деятельности графического дизайнера;
- 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;
- способствовать развитию умения комбинировать графические редакторы для решения комплексных задач;
- 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 дизайнера;

Обучающийся должен *знать*:

- продукты деятельности графического дизайнера;
- 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;
- комбинировать графические редакторы для решения комплексных задач;
- соблюдать требования техники безопасности при работе на компьютере.

### **Учебно-тематический план модуля «Основные продукты графического дизайна»**

№ п/п	Тема занятия	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	Вводное занятие.	1	1	2	Беседа, входная диагностика
2.	Основные креативные методики создания графического продукта.	1	1	2	Беседа, наблюдение
3.	Работа с референсами. Основы мудбординга.	1	3	4	Беседа, создание мудборда

4.	Основы дизайна полиграфической продукции.	1	5	6	Беседа, создание плаката
5.	Брошюры. Разновидности, биговка, форматы бумаги.	2	6	8	Беседа, практическое задание
6.	Введение в проектную деятельность.	2	2	4	Беседа, презентация
7.	Основные приёмы в дизайн-проектировании музейно-выставочной экспозиции.	2	22	24	Беседа, разработка дизайн-проекта
8.	Фирменный стиль. Основные элементы фирменного стиля.	1	11	12	Беседа, разработка логотипа
9.	Основы дизайна упаковок.	2	8	10	Беседа, наблюдение, практическое задание
10.	Основы книжной графики.	2	14	16	Беседа, создание иллюстраций
11.	Итоговое занятие	-	2	2	Подведение итогов, презентация серии иллюстраций
Итого:		<b>15</b>	<b>75</b>	<b>90</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.

Объединение векторной и 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.** Практическое задание «Креативные методики» - применение креативных методик для создания идеи брошюры.

### **Тема 3. Работа с референсами. Основы мудбординга.**

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

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

### **Тема 4. Основы дизайна полиграфической продукции.**

**Теория.** Плакаты, брошюры, буклеты, календари, визитки и другая полиграфическая продукция.

История плакатного искусства. Правила создания плаката.

**Практика.** Практическое занятие «Создание плаката» - создание плаката по заданной теме.

### **Тема 5. Брошюры. Разновидности, методы биговки, форматы бумаги.**

**Теория.** Теория создания брошюры, методы биговки. Понятие «вёрстка», основные правила вёрстки.

**Практика.** Практическое занятие «Вёрстка простой брошюры» - создание четырехполосной брошюры с использованием креативных методик.

### **Тема 6. Введение в проектную деятельность.**

**Теория.** Дизайн-проект, его структура, особенности разработки и оформления. Правила презентации проекта, критерии оценки.

**Практика.** Практическое задание «Презентация готового продукта» - презентация одного готового продукта (из ранее выполненных) как дизайн-

проекта.

### **Тема 7. Основные приёмы в дизайн–проектировании музейно-выставочной экспозиции.**

*Теория.* Графические приёмы и правила создания музейной экспозиции.

*Практика.* Практическое занятие «Оформление школьного музея» - постановка проблематики, создание дизайн–проекта для школьного музея.

Применение креативных методик. Разработка дизайн–проекта.

Согласование дизайн–проекта. Подготовка дизайна экспозиции. Презентация дизайн – проекта.

### **Тема 8. Фирменный стиль. Основные элементы фирменного стиля.**

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

*Практика.* Практическое занятие «Разработка логотипа» - применение креативных методик для разработки логотипа.

Практическое занятие «Разработка фирменного стиля».

### **Тема 9. Основы дизайна упаковок.**

*Теория.* Упаковка. Обложка. Этикетка. Принципы создания дизайна упаковки.

*Практика.* Практическое занятие «Дизайн этикетки» - применение креативных методик для дизайна этикетки.

### **Тема 10. Основы книжной графики.**

*Теория.* Введение в историю книжной графики. Иллюстрация. Стилизация и упрощение изображений. Понятие серийных изображений.

*Практика.* Практическое занятие «Создание серии из 3 иллюстраций» - применение креативных методик при создании иллюстрации.

### **Тема 11. Итоговое занятие.**

*Практика.* Презентация серии иллюстраций со всеми вспомогательными материалами и эскизами. Анализ результатов. Подведение итогов.

### **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.

## 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. 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.