

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

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.....	3
2. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЕ ПЛАНЫ И СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.....	11
2.1. Модуль «Введение в векторную графику».....	11
2.2. Модуль «Введение в растровую графику».....	14
2.3. Модуль «Основные продукты графического дизайна».....	17
3. РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ.....	22
4. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	24

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 развивающийся 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
	Итого:	9	23	32	

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
	Итого:	4	18	22	

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:		15	75	90	

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.