

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение города Иркутска средняя
общеобразовательная школа № 38

«Согласовано»

Зам. директора по ВР
_____ Паршукова Д.Н.

« _ » _____ 2023г.

Утверждаю:

Директор
МБОУ г. Иркутска СОШ №38
_____ Туголукова А.А.

Приказ № _____
от « _ » _____ 2023 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа техническая
направленность
« Графический дизайн»**

Возраст обучающихся: 10-12 лет Срок
реализации: 1 год

Автор-составитель: Кулебякина
Ирина Юрьевна, педагог
дополнительного образования

г.Иркутск, 2023г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Комплекс основных характеристик программы	3
1.1 Пояснительная записка	3
1.2 Содержание программы	8
1.2.1 Учебный план	8
1.2.2 Содержание учебно-тематического плана	14
1.2.3 Календарно-учебный график	22
1.2.4 Планируемые результаты	24
2. Комплекс организационно-педагогических условий	26
2.1 Условия реализации программы	26
2.2 Оценочные материалы	27
2.3 Методическое обеспечение	31
3. Список литературы	33
3.1 Список литературы для педагогов	33
3.2 Список литературы для учащихся	36
Приложения	38
Приложение 1. Календарный учебно-тематический план	38

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Информационные материалы и литература:

Дополнительная общеразвивающая программа «Графический дизайн» (далее Программа) разработана в соответствии с:

- Федеральным Законом от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года.
- Приказом Министерства просвещения России от 09.11.2018 N 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 г. № 533 «О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196».
- Письмом Министерства просвещения РФ от 7 мая 2020 г. № ВБ-976/04 «О реализации курсов внеурочной деятельности, программ воспитания и социализации, дополнительных общеразвивающих программ с использованием дистанционных образовательных технологий».
- Положением МБОУ г. Иркутска СОШ №38 о дополнительной общеразвивающей программе;
- Уставом учреждения.

Направленность (профиль) программы:

Техническая.

Значимость (актуальность) и педагогическая целесообразность программы:

Под графическим дизайном понимается множество компетенций и аспектов. Разнообразие компетенций в данной отрасли очень велико, поэтому обычно люди, занятые в ней, являются специалистами узкого профиля. В результате графическим дизайном может заниматься команда, в которой каждый участник обладает собственными сильными сторонами, специализацией и ролью в процессе разработки.

Специалисты в сфере графического дизайна могут работать с внешними и внутренними клиентами, создавая уникальные решения, соответствующие их запросам. Они также могут заниматься распечаткой или размещением продукции онлайн. Эта сфера характеризуется непосредственным взаимодействием с клиентом, что требует развитых навыков коммуникации для успешного достижения целей, поставленных заказчиком. В сфере графического дизайна ценятся развитые навыки взаимодействия, исследовательские, дизайнерские, технические навыки. Для этого, в свою очередь, требуется понимание целевой аудитории, рынков, тенденций, культурных различий и желаний клиента. Такие специалисты должны уметь работать в формальных и неформальных коллективах либо самостоятельно.

Междисциплинарность данной программы позволит с большим акцентом влиять на развитие гражданской позиции детей и подростков, ориентированной на новые тенденции в жизни. Основным результатом изучения курса представляет осознанная социально значимая деятельность учащихся с помощью средств визуальной коммуникации, направленная на повышение качества жизни, на достижение измеримых положительных изменений во многих сферах деятельности человека.

Отражая междисциплинарный характер, **содержание программы** интегрирует материал базовых курсов (школьных предметов и не только) и создаёт условия для формирования и развития общеучебных и интеллектуальных умений и навыков:

- мыслить системно, креативно, критически;
- разносторонне аргументировать, доказывать и отстаивать свою точку зрения;
- анализировать события и обстоятельства повседневной жизни и действовать с учётом культурных различий;
- сотрудничества, разрешения конфликтов, способности воспринимать чужую позицию.

Данная программа предназначена для учреждений дополнительного образования технической направленностей, так как большинство практических занятий проводится с использованием ИКТ и способствует профессиональной ориентации обучающихся.

Отличительные особенности программы

Программа курса «Графический дизайн» базового уровня и построена с акцентом на получение дополнительных знаний в области графического дизайна. Значительное место в курсе отведено практическим работам, проектной деятельности, которые позволяют закреплять теоретические знания выполнением простейших дизайнерских вещей не только в полиграфии, но и digital формата.

Кроме того, данная программа направлена на развитие практических навыков учащихся по ИКТ, на первичную профориентацию, поиск «своего места» среди востребованных профессий будущего. Междисциплинарная интеграция содействует становлению целостного мировоззрения обучающихся.

Новизна этой программы заключается в использовании новых инновационных технологий (информационных и компьютерных), в основе которых лежит смешанное и дистанционное обучение.

Обучающимся предоставляется возможность удаленно оперативно и оптимально использовать информационно-образовательную среду смешанного и дистанционного обучения с максимальным удобством. Основными принципами системы такого обучения являются динамичность, модульность, открытость, адаптивность и креативность. Динамичность предоставляет возможность обеспечения соответствия курса социальному заказу и трансформациям внешнего мира.

Модульность обучения характеризуется тем, что весь процесс обучения разбивается на определенные по трудоемкости фрагменты. Это облегчает обучающимся выбрать индивидуальный путь обучения.

Открытость дает возможность получить образование большей части обучающимся, независимо от географической расположенности и материального положения. Главной особенностью дистанционного и смешанного обучения является создание и использование специальных условий и контента при попытке школьников управлять процессом обучения самостоятельно.

Адаптивность обеспечивает приспособление модулей системы к нуждам обучаемых. Непрерывность характеризуется последовательным и логичным углублением знаний и закреплением навыков в процессе освоения отдельных модулей.

Креативность дает возможность поиска нестандартных решений и развивает творческие навыки.

Кроме того, основными компонентами дистанционного и смешанного обучения являются: интерактивная обратная связь между обучаемым и средством обучения; компьютерная визуализация учебной информации; архивное хранение больших объемов информации, их передача и обработка; автоматизация процессов информационно-поисковой деятельности и методического обеспечения, а также контроля результатов усвоения учебного материала.

Программа «Графический дизайн» содействует развитию практических умений обучающихся, активизации познавательной активности, повышению уровня личностных качеств подростков (коммуникативность, мобильность, самореализация). Участие в практических занятиях и дистанционном обучении вызывает положительную мотивацию у учащихся, формирует активную жизненную позицию, повышает интерес к изучению дисциплин технической направленности, способствует развитию творческого мышления.

Весь процесс обучения построен через игру. Игрофикация стала одним из самых популярных трендов в современном онлайн-образовании в основном благодаря тому, что она позволяет значительно повысить мотивацию у школьников к образовательному процессу.

В задачу графического дизайнера входит комбинирование изображений, текста или анимированной графики и создание объектов дизайна. Специалист этого профиля должен уметь генерировать идеи, выполнять цифровое редактирование, создавать макеты, типографику и рисунки, осуществлять набор, печать и презентацию готового изделия или дизайна.

На графическом дизайнере лежит большая ответственность — эффективно донести сообщение до аудитории с учетом интересов целевого рынка. Люди, выбравшие эту профессию, должны обладать высоким творческим потенциалом и коммуникабельностью. Графический дизайнер умеет слушать клиента и ориентировать свою работу на его запросы. Чтобы успешно конкурировать на этом рынке, практикующий специалист должен на высоком уровне владеть специальными технологическими процессами печати и производства, быть в курсе новейших программных и компьютерных технологий.

«Процесс важнее итога. Нельзя научиться всему полностью, достигнуть финала обучения. Это процесс, и именно так к нему следует относиться — впитывать и усваивать новое каждый день, а не только в момент прохождения курса» – главный постулат данной программы.

Цели и задачи программы:

Цель: развитие компетентности, творческих способностей и навыков решения задач с помощью средств графического дизайна.

Задачи:

Обучающие

- формировать знания и умения по графическому дизайну;
- способствовать самореализации, самоактуализации личности обучающихся;
- повышать интерес у обучающихся к информационным технологиям будущего.

Воспитывающие

- побуждать к действиям, создавать условия для активного участия в практической деятельности в социальных и творческих проектах;
- содействовать адаптации к переменам в окружающем мире.

Развивающие

- развивать наблюдательность, логическое мышление, внимание, память, воображение, креативное мышление;
- развивать умения чётко и лаконично излагать и обосновывать свои мысли;
- развивать интеллектуальные, познавательные и творческие способности обучающихся;
- ориентировать учащихся на профессии будущего;
- развивать и расширять возможности обучающихся в самообразовании и более полного раскрытия способностей обучающихся на этапе их профессионального самоопределения.

Механизм и условия реализации программы:

Адресат программы: программа составлена для учащихся 4-6 классов. Группа 12-15 человек. Возраст учащихся 10-12 лет. Группы составлены преимущественно из категории

заинтересованных детей, имеющих склонности к графическому дизайну, имеющих базовый уровень владения графическими программами, состав обучающихся постоянный.

Срок освоения программы: 1 год обучения, 36 учебных недель, 9 месяцев.

Форма обучения: очная.

Режим занятий: занятия проводятся 2 раза в неделю 3 академических часа, один раз в неделю занятие 90 минут (1 занятие – 45 минут), перерыв между занятиями 10 минут. Конкурс проектов 1 раза в год (промежуточная аттестация), 1 раза в год (итоговая аттестация).

Особенности организации образовательной деятельности: Занятия проводятся очно с использованием технологий дистанционного и смешанного обучения 2 раза в неделю, 2 часа один день и 1 час второй день.

Объем программы: 108 часов (50 - теоретических часов, 58 - практических часов).

1.2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1.2.1. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Название разделов и тем	Количество часов			Формы контроля, промежуточной и итоговой аттестации
		теория	практика	всего	
1	Введение в графический дизайн	2	-	2	
1.1	Базовые понятия	1	-	1	
1.2	Основы графического дизайна	1	-	1	
2	Инструменты, графические программы	25	31	56	
2.1	Обзорная информация	1	-	1	
2.2	<u>Adobe Photoshop</u> Знакомство с интерфейсом программы. Введение в растровую графику	1	-	1	
2.3	Работа со слоями и масками	1	1	2	
2.4	Работа с цветом и формами	1	1	2	
2.5	Работа с контуром и кистями	1	1	2	
2.6	Работа с текстом	1	1	2	
2.7	Обтравка и дополнительные эффекты	1	1	2	
2.8	Фоторетушь	1	1	2	
2.9	Коллажирование	-	2	2	
2.10	Дизайн плаката	-	2	2	Тест Практические задания
2.11	<u>Adobe Illustrator</u> Знакомство с интерфейсом программы. Введение в векторную графику	1	-	1	
2.12	Трассировка изображений	-	1	1	
2.13	Работа с цветом и формами	1	1	2	
2.14	Работа с контуром и кистями	1	1	2	
2.15	Работа с текстом	1	1	2	
2.16	Бесшовные паттерны. Обтравка растровых изображений	1	1	2	
2.17	Бленд	1	1	2	
2.18	Эффекты объема, 3D и перспективы	1	1	2	
2.19	Иллюстрации для печатных изданий	-	2	2	
2.20	Дизайн календаря	-	2	2	Тест Практические

					задания
2.21	<u>Adobe InDesing</u> Знакомство с интерфейсом программы	1	-	1	
2.22	Работа с текстом	1	-	1	
2.23	Работа с цветом и изображениями	1	-	1	
2.24	Правила верстки	1	-	1	
2.25	Дизайн презентации	-	2	2	
2.26	Разработка первой полосы газеты	-	2	2	Тест Практические задания
2.27	<u>Figma</u> Знакомство с интерфейсом онлайн-сервиса	1	-	1	
2.28	Модульные сетки и фреймы	1	-	1	
2.29	Работа с объектами и изображениями	1	-	1	
2.30	Стили и хоткеи. Создание вложенных компонентов. Auto Layout	1	-	1	
2.31	Иерархия элементов. Экспорт	1	-	1	
2.32	Плагины в Figma	1	-	1	
2.33	Прототипирование в Figma	-	2	2	
2.34	Макет сайта лендинга	-	2	2	
2.35	Интерфейс мобильного приложения	-	2	2	Тест Практические задания
3	Скетчноутинг	1	1	2	
3.1	Скетчи и скетчноутинг	1	-	1	
3.2	Визуальные заметки в форме скетчей	-	1	1	Тест Практические задания
4	Иллюстрация	3	5	8	
4.1	История иллюстрации	1	-	1	
4.2	Виды иллюстрации	1	-	1	
4.3	Портретная иллюстрация	-	2	2	
4.4	Леттеринг	-	1	1	
4.5	Основы композиции	1	-	1	
4.6	Набор открыток	-	2	2	Тест Практические задания
5	Коллажирование	3	5	8	
5.1	Что такое коллаж? Виды коллажа	1	-	1	
5.2	Коллаж по принципу смешанного типа	-	2	2	
5.3	Основы композиции	1	-	1	

5.4	Коллаж через основы композиции	-	1	1	
5.5	Уникальные идеи на основе цифровых коллажей	1	-	1	
5.6	Коллаж на основе уникальных идей	-	2	2	Тест Практические задания
6	Айдентика	3	3	6	
6.1	Характеристики и метафора бренда	1	-	1	
6.2	Визуальная айдентика	1	-	1	
6.3	Вербальная айдентика. Референсы.	1	-	1	
6.4	Логотип	-	1	1	
6.5	Создание фирменного стиля товара	-	2	2	Тест Практические задания
7.	Анимация и моушн-дизайн	4	4	8	
7.1	Что такое анимация? 12 принципов анимации	1	-	1	
7.2	Покадровая анимация	-	1	1	
7.3	Скелетная анимация	1	1	2	
7.4	Создание простой анимации (gif, дудл)	-	1	1	
7.5	Введение в моушн-дизайн	1	-	1	
7.6	Видеоинфографика. Графические спецэффекты.	1	1	2	Тест Практические задания
8	Многостраничные издания	2	2	4	
8.1	Многостраничные издания: современные тенденции в дизайне, виды и форматы	1	-	1	
8.2	Принципы и правила верстки	1	-	1	
8.3	Дизайн журнала	-	2	2	Тест Практические задания
9	Комиксы	2	4	6	
9.1	Концепт персонажа и его личная история	1	-	1	
9.2	Создание персонажа	-	1	1	
9.3	Эмоции персонажа, фигура. Детали образа	1	1	2	
9.4	Комикс	-	2	2	Тест Практические задания
10	Web-дизайн	3	3	6	
10.1	Тренды современного мира. Из печати в Digital	1	-	1	
10.2	Иконки, иллюстрации,	1	-	1	

	логотипы, картинки				
10.3	Инструменты для онлайн – проектирования. Адаптивный дизайн	1	-	1	
10.4	Создание интерактивной презентации	-	1	1	
10.5	Создание лендинговой страницы сайта	-	2	2	Тест Практические задания
11	Итоговая аттестация	2	-	2	
11.1	Конкурс проектов «Мой путь в дизайн»	2	-	2	Конкурс проектов
ОБЪЁМ ПРОГРАММЫ:		50	58	108	

1.2.2. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОГО ПЛАНА

Введение в графический дизайн (2 часа)

Теоретическая часть (2 часа)

Знакомство с программой. Предмет, изучаемый в курсе, его уникальность.

Что такое графический дизайн? Как он возник? Что такое графика? Выразительные и стилистические средства графики. Виды графики и графической техники. Техники гравюры: ксилография, линогравюра, офорт, литография. Книжная графика. Монотипия. Задачи графического дизайна. Инструменты графического дизайна. Направления графического дизайна.

Основы графического дизайна. Основные понятия дизайна, компьютерной графики: цвет, размер, форма, текстура, размещение и шрифт.

Креатив и дизайн в рекламе. Принципы дизайна. "Карта памяти" или "Карта мышления" (mind map). Что такое композиция? «Золотые» правила в дизайне. Визуальное «эхо». Креатив в рекламе: настоящее и будущее.

Составные компоненты дизайна. Дизайн на основе компонентов. Композиция в дизайне. Сущность понятия «композиция». Сущность понятия «гармония». Сущность понятия «формальность». Формальная композиция. Компоненты - основной инструмент разработчика при работе с проектами.

Графические программы (56 часов)

Теоретическая часть (25 часов)

Adobe Photoshop

Знакомство с интерфейсом программы. Введение в растровую графику. Работа со слоями и масками. Фоторетушь. Корректирующий слой. Родительский контроль. Работа с цветом и формами. Работа с контуром и кистями. Работа с текстом. Заголовочный текст. Блочный текст. Дополнительные функции, применяемые при работе с текстом. Текст-маска. Экшены и эффекты. Обтравка растровых изображений. Фоторетушь. Плакат. Коллаж. Этикетка. Расширенные возможности (анимация, gif-баннеры, 3D-инструменты). Практическое применение Photoshop.

Adobe Illustrator

Знакомство с интерфейсом программы. Введение в векторную графику. Основные настройки рабочей области. Работа с цветом и формами. Градиент. Трассировка изображений. Создание бесшовных паттернов. Работа с контуром и кистями. Работа с текстом. Бленд и его функции в Adobe Illustrator. Эффекты объёма, 3D и перспективы. Векторный реализм. Инфографика. Эффекты и графические стили. Иллюстрации для печатных изданий. Практическое применение Illustrator. Предпечатная подготовка.

Adobe InDesign

Знакомство с интерфейсом программы. Работа с текстом. Вставка текста. Связь текста с объектом. Многостраничные документы. Работа с цветом и изображениями. Вставка векторной и растровой графики. Обтравка изображений. Общие правила верстки. Подготовка макетов к печати. Дизайн буклета. Дизайн журнала.

Figma

Знакомство с интерфейсом онлайн-сервиса. Маски и эффекты. Работа с цветом и текстом. Модульные сетки и фреймы. Работа с объектами и изображениями. Создание вложенных компонентов. Стили и хоткеи. Auto Layout. Иерархия слоев. Прототипирование в Figma. Плагины в Figma.

Практическая часть (31 час)

Adobe Photoshop

Создание изображения: перекрашивание объекта с нанесением текстуры. Создание изображения: изменение цвета объекта с корректирующим слоем. Создание многослойного изображения. Создание изображения: инициалы, иллюстрация или фотография. Обработка фотографий. Фоторетушь старых и современных фотографий. Дизайн плаката. Дизайн коллажа.

Adobe Illustrator

Создание бесшовных паттернов. Трассировка татуировки. Композиция букета цветов с использованием форм и цвета. Обработка фотографий. Создание своего шрифта, на примере одного слова. Создание рисунка с разными видами кистей. Создание композиций с помощью инструмента Бленд. Создание серии иллюстраций для детских книг. Дизайн календаря.

Adobe InDesign

Дизайн презентации. Разработка первой полосы газеты.

Figma

Макет сайта лендинга. Интерфейс мобильного приложения. Вайрфрейм прототипа проекта.

Скетчноутинг (2 часа)

Теоретическая часть (1 час)

Кардинально новый вид контента, который совмещает в себе текстовую и визуальную составляющую. Зачем нужны скетчи? Способы записи информации. Как делать скетчноутинг. Основные модели скетчноутинга. Кто использует визуальные заметки скетчноутинг.

Практическая часть (1 час)

Визуальные заметки в форме скетчей для сайтов, по лекционному тексту, по визуальному образу.

Иллюстрация (8 часов)

Теоретическая часть (3 часа)

История иллюстрации и креативные методики. Как придумывать идеи для иллюстраций? Виды иллюстраций. Иллюстрация на основе фотографии. Иллюстрация как часть сайта и мобильного приложения. Типографика для иллюстратора. Коммерческая иллюстрация. Книжная иллюстрация. Авторский стиль в иллюстрациях.

Основы композиции – как упорядочить элементы рисунка, и сделать его более сбалансированным и привлекательным для зрителя. Какие правила композиции существуют и как использовать их в своих работах.

Практическая часть (5 часов)

Создание леттеринга (рисованный или в материале).

Создание открыток с помощью наборного шрифта в чёрно-белом варианте (темы: контраст, цвет, ритм, статика, динамика, радость, грусть, мягкость, колючесть).

Портретная иллюстрация.

Коллажирование (8 часов)

Теоретическая часть (3 часа)

Что такое коллаж? Виды коллажа: вырезанные, составные, с наложением пикселей, смешанный тип. Уникальные идеи цифровых коллажей.

Основы композиции. Действие основных законов визуального восприятия при композиционном построении. Закон завершения. Закон направления движения. Закон подобия. Закон соседства (близости). Закон выравнивания.

Принципы визуального восприятия – теоретическая основа для создания композиций. Принцип ограничения (отбора). Принцип контраста. Принцип акцента. Принцип доминанты. Принцип баланса. Принцип ритма. Фактура, текстура.

Формат и картинная плоскость композиции. Цвет и его главные характеристики. Создание цвето-теневого композиционного баланса. Основные схемы использования цветовых тональностей в композициях.

Практическая часть (5 часов)

Коллаж по принципу смешанного типа. Коллаж на основе уникальных идей. Коллаж через основы композиции.

Айдентика (6 часов)

Теоретическая часть (3 часа)

Что такое бренд? Брендинг – услуга вербального и визуального формулирования обещания. Виды брендинга. Характеристики и метафора бренда. Структура бренда. Суть бренда. Система управления проектами. Что такое айдентика? Образ бренда: вербальный, визуальный. Что такое метафора бренда?

Вербальная айдентика. Что такое нейминг? Как строится процесс нейминга? Составление тематических полей. Генерация названий. Техники нейминга. Оценка нейминга. Нейминг-кейсы.

Типы систем визуальной айдентики. Какой элемент самый главный в айдентике? Узнаваемость бренда. Какие элементы присутствуют в коммуникациях бренда? Виды айдентики.

Что считать логотипом? Почему в качестве логотипа используют идеограмму вместо пиктограммы? Почему встречаются логотипы–пиктограммы? Абстрактный логотип: за и против. Как оценить качество логотипа? Семиотика. Типы знаков. Рестайлинг. Ребрендинг.

Элементы системы визуальной айдентики. Система оформления коммуникаций. Шрифт. Стилеобразующие элементы. Стиль иллюстраций.

Практическая часть (3 часа)

Разработка концепции визуальной айдентики: логотип. Создание фирменного стиля товара.

Анимация и моушн-дизайн (8 часов)

Теоретическая часть (4 часа)

Анимация - что такое? Значение, определение, основные термины и понятия. Анимация = мультипликация? Компьютерная анимация.

Основные техники анимации. Рисованная мультипликация. 2D векторная анимация. Кукольная мультипликация. Пластилиновая мультипликация. Песочная анимация. Трёхмерная компьютерная анимация. Живопись по стеклу. Игольчатый экран. Ротоскопирование. Креативные техники анимации.

Что такое принципы анимации. Основные идеи принципов анимации. 12 принципов анимации: 1. сжатие и растяжение; 2. подготовка к действию; 3. сценичность; 4. «Прямо к действию»/ «от позы к позе»; 5. инерция/захлест действия; 6. смягчение начала и завершения действия; 7. движение по дугам; 8. вторичная анимация; 9. тайминг; 10. преувеличение; 11. хороший дизайн; 12. привлекательность.

Введение в моушн-дизайн. Теория цвета. Теория композиции. Теория анимации. Препродакшн. 2D-заставки, плашки, пэкшот. Шаблоны и футажи. Видео мэппинг. Видеоинфографика. Анимация (2D флэт-анимация, gif-анимация). Графические спецэффекты.

Практическая часть (4 часа)

Pivot Stickfigure Animator. Работа с интерфейсом программы. Отрисовка 12 принципов анимации. Сюжетная анимация. Скелетная анимация. Создание простой анимации (gif, дудл). Видеоинфографика.

Многостраничные издания (4 часа)

Теоретическая часть (2 часа)

Многостраничные издания: современные тенденции в дизайне, особенности дизайна, цвет, структура. Виды и форматы многостраничных изданий. Основные принципы многостраничной верстки. Правила верстки многостраничных изданий. Технологии: допечатные и постпечатные работы. Концепция дизайна издания и предпроектная работа в многостраничных изданиях. Техническое задание и проектная работа (концепция, разработка макетов).

Практическая часть (2 часа)

Дизайн журнала.

Комиксы (6 часов)

Теоретическая часть (2 часа)

Как придумать историю персонажа? Зарисовки. Форэскиз. Характер и внешнее описание персонажа. Базовая анатомия и пластика фигуры. Мимика и пропорции лица. Концепт костюма. Детали образа. Персонажи-животные. Персонажи-люди. Необычные персонажи.

Практическая часть (4 часа)

Отрисовка персонажа. Создание небольшого комикса.

Web-дизайн (6 часов)

Теоретическая часть (3 часа)

Тренды современного мира. Из печати в Digital: подача многостраничных изданий, адаптация материала под электронные устройства. Навигационный язык электронных публикаций. Подготовка верстки для электронных устройств. Иконки, иллюстрации, логотипы и другие изображения. Дополнительные возможности интерактива. Современные тренды в дизайне и проектировании. Инструменты для онлайн – проектирования. Адаптивный дизайн.

Практическая часть (3 часа)

Создание интерактивной презентации. Создание лендинговой страницы сайта.

Итоговая аттестация (2 часа)

Конкурс проектных работ «Мой путь в дизайн» по любому разделу программы. Проекты должны быть представлены в виде прототипа или готового продукта с использованием средств графического дизайна.

1.2.3. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК
Название объединения «Графический дизайн»

дополнительная общеразвивающая программа «Графический дизайн»

Гр.№ 1, 1 год обучения

Месяц	сентябрь			октябрь					ноябрь				декабрь				январь				февраль				март				апрель					май							
	1	2	3	4	5	6	7	8	8/9	10	11	12	12/13	14	15	16	17	18	19	20	20/21	22	23	24	24/25	26	27	28	29	30	31	32	33	33/34	35	36/37					
Недели обучения	т	3	2	2	1	2	-	1	-	3	1	2	-	1	3	-	2	2	2	-	-	3	-	1	-	1	2	1	2	1	1	1	2	2	-	2	1	4			
	п	-	1	1	2	1	3	2	1	2	2	1	1	4	-	3	1	-	1	3	1	2	3	-	1	3	1	2	1	2	2	1	1	1	3	2	3				
Промежуточная, итоговая аттестация													Промежуточная аттестация																										Итоговая аттестация, конкурс		
Всего часов		9			13					12				14				9				10				13				13					15						
Объем 2023 - 2024 уч.	108 учебных часов																																								

ГОД.	
-------------	--

1.2.4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные результаты:

- уметь решать сложные задачи;
- уметь находить нестандартные подходы в решении поставленных задач;
- критически мыслить;
- уметь расставлять приоритеты и формировать команду под любую задачу;
- уметь работать в условиях неопределённости;
- уметь выстраивать коммуникации с разными людьми, учитывать мнения других участников, проявлять эмпатию и разрешать конфликтные ситуации;
- системно мыслить;
- уметь когнитивно мыслить (быстро переключаться с одной мысли на другую);
- стремиться к инновациям и моделированию, «видеть» то, чего еще нет в нашей реальности;
- понимать причины успеха;
- профессиональная ориентация.

Метапредметные результаты:

- уметь самостоятельно определять цели своего обучения, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- уметь самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- уметь соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- уметь оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности её решения;
- уметь определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- уметь создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- уметь организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с наставниками, экспертами и сверстниками; работать индивидуально и в команде: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учёта интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;
- уметь осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации для выражения своих чувств, мыслей и потребностей; планирования и регуляции своей деятельности;
- создавать проекты на основе собственных умений и навыков;
- формировать и развивать компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий согласно последним трендам;
- формировать и развивать экологическое мышление, умение применять его в познавательной, коммуникативной, социальной практике и профессиональной ориентации.

Предметные результаты:

- основы графического дизайна;
- векторную и растровую графику;
- креатив и дизайн в рекламе;
- составные компоненты дизайна;
- классификацию шрифтов;
- правила набора и верстки;
- основы композиции;
- понятие «Модульная сетка»;
- инструменты и средства визуальных коммуникаций;
- вербальную и визуальную айдентику;
- что такое скетчноучинг;
- основные модели скетчноучинга;
- различия между референсами и мудборд;
- виды и форматы многостраничных изданий;
- правила верстки многостраничных изданий;
- Web-дизайн;
- инструменты для онлайн – проектирования;
- основы прототипирования;
- анимация и моушн дизайн.

2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Место осуществления образовательной деятельности – МБОУ г. Иркутска СОШ №38.

Для успешной реализации программы необходимо:

- компьютерный класс и домашний персональный компьютер;
- бесперебойный интернет с рекомендуемой пропускной способностью:
 - ✓ SD-видео (360 p, 480 p) – 2 Мбит/сек;
 - ✓ HD-видео (720 p) – 5 Мбит/сек;
 - ✓ Full-HD (1080 p) – 8 Мбит/сек;
 - ✓ Ultra-HD (2160 p) – 30 Мбит/сек;
- колонки (наушники);
- web – камера;
- спикерфон или гарнитура;
- пакет программного софта (графические программы: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Indesign);
- браузер (желательно Google Chrome, Mozilla Firefox);
- онлайн-инструменты и сервисы для дистанционного обучения:
 - ✓ совместная работа: инструменты Miro, Spatial.chat;
 - ✓ коммуникация: Telegram, ВК;
 - ✓ платформы для дизайнеров: Figma, Infogram, Genial;
- электронные образовательные ресурсы (тренажёры, тесты и др.).

2.2. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Для диагностики результативности работы по программе могут быть применены отслеживание, как текущих результатов (мотивации, роста познавательного интереса и др.), так и итоговых показателей (количество и уровень выполненных, творческих, проектных работ, результаты конкурса разного уровня, результаты опросов и тестовых заданий, обоснованный выбор профессии и др.).

Для диагностики, мотивационной направленности личности на достижение успеха используется методика Т. Элерса «Мотивация к успеху», для изучения мотивации избегания неудач, которая определяет насколько сильно обучающиеся ориентированы на защиту, т.е. к стратегии избегания неудач - методика Т. Элерса «Мотивация к избеганию неудач».

Жёсткие нормативы по оценке уровня знаний и умений обучающихся отсутствуют. Умения и навыки обучающихся могут быть отслежены в системе практической деятельности по результатам выполнения проектных работ, через оценку поведения участников образовательного процесса через опросы, в системе педагогических наблюдений, домашних заданий, выполнения тестовых заданий и практических работ. Тестовые задания проводятся после изучения каждого раздела программы, как проверка знаний по изученному материалу. Домашние задания выполняются в интерактивной форме с использованием электронных образовательных ресурсов, а также выполнение творческих работ.

Проверка результатов освоения программы осуществляется проведением итоговой аттестации в форме конкурса творческих проектов «Мой путь в дизайн».

Обучающийся, проходящий итоговую аттестацию, представляет свои лучшие дизайнерские работы с их защитой в рамках проектной деятельности.

Промежуточная и итоговая аттестация учащихся включает в себя проверку теоретических знаний и практических умений, навыков.

Изучение программы можно считать успешным, если по результатам итогового конкурса обучающийся:

- умеет самостоятельно выбирать объекты собственной творческой деятельности;
- знает и использует способы создания макетов прототипов, макетирует в соответствии со стандартами;
- выполняет коррекцию и соответствующие настройки в зависимости от конкретного процесса печати;
- корректирует и обрабатывает изображения, чтобы обеспечить соответствие проекту и техническим условиям;
- создаёт, анализирует и разрабатывает проект графического оформления, отражающего результаты обсуждения, включая понимание иерархии, шрифтовое оформление, эстетику и композицию;
- умеет трансформировать идею в креативное и приятное оформление;
- проявляет положительные эмоции в процессе творческой деятельности;
- выражает свои познания, эмоции, чувства в творческих работах;
- распространяет полученную информацию (среди друзей, родителей, местных средствах массовой информации);
- владеет основными законами композиции и находит их применение в компьютерной графике (основы статической композиции, основы динамики в композиции, основы колористики, анализ композиционных идей);
- составляет композиции в соответствии со своим замыслом или поставленной задачей;
- способен мыслить творчески и нестандартно;
- испытывает потребность в постоянном творческом поиске и адекватной самооценке;

- представленные дизайнерские работы соответствуют уровню развития практических умений и навыков программным требованиям.

Критерии оценки уровня подготовки учащегося

Критерии	Форма оценки результатов		
	Высокий уровень (10-8 баллов)	Средний уровень (7-5 баллов)	Низкий уровень (4-2 бала)
Композиционное решение практических работ	Уровень выполнения требований высокий, отсутствуют ошибки в разработке композиции, работа отличается грамотно продуманной цветовой гаммой, все объекты связаны между собой, верно переданы пропорции и размеры, при этом использованы интегрированные знания из различных разделов для решения поставленной задачи	Уровень выполнения требований хороший, но допущены незначительные ошибки в разработке композиции, есть нарушения в передаче пропорций и размеров; учащийся допустил малозначительные ошибки, но может самостоятельно найти допущенные ошибки с небольшой подсказкой педагога	Уровень выполнения требований достаточный, минимальный; допущены ошибки в разработке композиции, в передаче пропорции и размеров; владеет знаниями из различных разделов, но испытывает затруднения в их практическом применении при выполнении творческих работ
Креативность при выполнении практических работ	Творческая интерпретация подачи материала. Креативное решение проблемных вопросов	Творческая интерпретация подачи материала недостаточно высокая. Креативное решение проблемных вопросов не всегда применяется	Слабая творческая интерпретация подачи материала. Нет креативного решения проблемных вопросов
Качество представления дизайнерских работ	Качество представления работ очень высокое с нестандартным подходом с глубоким раскрытием темы	Качество представления дизайнерских работ достаточно высокое, но с некоторыми недочётами	Качество представления дизайнерских работ представлено на среднем уровне, нет глубины раскрытия темы
Компетенции в области коммуникаций и межличностных отношений	Наглядно представлять и истолковывать желания заказчика, давая рекомендации, которые соответствуют его	Не во всех творческих работах прослеживаются представление и истолковывание желания заказчика, не всегда	В творческих работах не прослеживаются представление и истолковывание желания заказчика, не используются

	требованиям относительно конструкции. Использовать навыки повышения грамотности и устного общения.	используются навыки устного общения	навыки устного общения
--	--	-------------------------------------	------------------------

Результаты промежуточной и итоговой аттестации фиксируются в «Протоколе результатов промежуточной и итоговой аттестации учащихся», который является одним из отчетных документов и храниться у администрации МБОУ СОШ г. Иркутска №38.

Протокол результатов промежуточной аттестации обучающихся

ПРОТОКОЛ

промежуточной аттестации обучающихся
за _____ полугодие 2023-2024 учебного года

Название детского объединения _____

Название дополнительной общеразвивающей программы: _____

Ф.И.О. педагога _____

Группа № _____

год обучения: _____, возраст детей _____

дата проведения _____

форма проведения (содержание аттестации) _____

форма оценивания результатов – 10- балльная система.

Критерии оценивания

№	Ф.И.О. обучаю щихся	теоретич еская подгото вка	практичес кая подготовк а	общеучеб ные умения и навыки	личност ное развитие	дости жения учащи хся	итогов ый резуль тат	Примечание (выбыл, переведен, завершил)
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								
6.								
7.								
8.								
9.								
10.								
11.								
12.								
13.								
14.								

.								
15								
.								
	Всего баллов							
	Средний балл							

По результатам итоговой аттестации:

_____ обучающихся выбыло до итоговой аттестации,

Подпись педагога _____

2.3. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Методическая продукция:

В ходе реализации программы предполагается разработка следующих методических материалов:

- методические рекомендации для педагогов дополнительного образования;
- виртуальная образовательная среда для выстраивания индивидуальной образовательной траектории (единая образовательная платформа; дистанционные курсы; серия мероприятий, направленных на достижение лучшего результата, поиска инновационных идей; серия мероприятий для прокачивания компетенций будущего с участием экспертов и наставников; игровые элементы);
- учебно-наглядные пособия и дидактические материалы для обучающихся (электронные образовательные ресурсы: тестовые задания; тренажеры, альбомы и др.).

Методы и формы организации обучения, используемые в данной программе, определяются требованиями учёта индивидуальных и возрастных особенностей обучающихся, развития личности, формирования организационных и интеллектуальных навыков критического, креативного, проектного мышления с помощью средств графического дизайна привлечения внимания к проблемам местного сообщества.

В связи с этим основные приоритеты методики реализации программы «Графический дизайн»:

- междисциплинарная интеграция, содействующая становлению целостного мировоззрения;
- обучение через опыт и сотрудничество;
- учёт индивидуальных особенностей и потребностей обучающихся, различий в стилях познания – индивидуальных способах обработки информации об окружающем мире (аудиальный, визуальный, кинестический);
- метод проектов, стратегическое планирование и управление проектами, разработка и реализация проектов, направленных на достижение измеримых положительных результатов;
- метод приоритета нравственных ценностей, призванный обеспечить готовность к ответственному моральному выбору;
- личностно-деятельностный подход;
- интерактивность.

Формы организации деятельности обучающихся на занятиях: фронтальная, индивидуальная, парная, коллективная.

Форма обучения и виды занятий:

Форма обучения:

Очная с применением технологий дистанционного и смешанного обучения.

Виды занятий: лекции, практические занятия, конкурсы, проектирование.

Использованные методики, современные педагогические и информационные технологии:

- информационно-компьютерные технологии;
- технологии дистанционного обучения;
- технологии смешанного обучения;
- игровые технологии;
- интерактивные технологии;
- технологии проектного обучения;
- технология проблемного обучения;
- технологии развивающего обучения.

3. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И ОНЛАЙН РЕСУРСОВ

3.1. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И ОНЛАЙН РЕСУРСОВ ДЛЯ ПЕДАГОГОВ

1. Паркер Р. Как сделать красиво на бумаге, 2-е издание. – Пер. с англ. – СПб: Символ-Плюс, - 2008., 384 с., ил.
2. Лаптев В.В. Модульные сетки, проектирование многополосных изданий. – М: РИП-Холдинг, - 2007., 204 с., ил.
3. Ян Чихольд. Новая типографика. Руководство для современного дизайнера / Ян Чихольд : [пер.с нем. Л. Якубсона]. — М. : Изд-во Студии Артемия Лебедева, 2011. — 244 с. : 130 ил.
4. Лещинский А.А. Основы графики: Учеб. пособие / А.А.Лещинский. – Гродно: ГрГУ, 2003. – 194 с.
5. Гото К. и Котлер Э. Веб-редизайн: книга Келли Гото и Эмили Котлер. - Пер. с англ. - СПб: Символ - Плюс, 2003. - 376 с: цв. ил.
6. Ман И.Б. Номер 1. Как стать лучшим в том, что ты делаешь / Игорь Ман : Ман, Иванов и Фербер. — М. : ООО «Ман, Иванов и Фербер», 2014. — 104.
7. Джанда М. Сожги своё портфолио! То, чему не учат в дизайнерских школах. - СПб: Питер, - 2015., 384 с., ил.
8. Роуди М. Визуальные заметки. Иллюстрированное руководство по скетчноутингу/ Майк Роуди; Пер. с англ. Кирилла Наумова, - М.: Манн, Иванов и Фербер, 2014. — 224 с.
9. Рэнд П. Дизайн: форма и хаос/ Пол Рэнд; [Пер. с англ. И.Форонова], - М.: Изд-во Студии Артемия Лебедева, 2013. — 244 с. : ил.
10. Голомбински К., Хаген Р. Добавь воздуха! Основы визуального дизайна для графики, веб и мультимедиа. - СПб.: Питер, 2013. - 272 с.: ил.
11. Рос, Бернанд. Привычка достигать. Как применять дизайн-мышление для достижения целей, которые казались вам невозможными / Бернанд Рос; пер. с англ. М. Попова. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2016. — 254 с.
12. Придумай. Сделай. Сломай. Повтори. Настольная книга приемов и инструментов дизайн-мышления / Мартин Томич, Кара Ригли, Мейделин Бортвик, Насим Ахмадпур, Джессика Фроули, А. Баки Кокабалли, Клаудия Нуньес-Пачеко, Карла Стрэкер, Лиан Лок; пер. с англ. Елизаветы Пономаревой. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019. — 208 с.
13. https://vk.com/doc223685407_448317506?hash=d82aea04940345a7d5&dl=fb929358bfd996e5c
Основные темы «Ководства» — графический и промышленный дизайн, проектирование интерфейсов, типографика, семиотика и визуализация.
14. <http://popsop.ru/>
Новости в мире дизайна.
15. <https://bangbangstudio.ru/>
Качественный российский сайт для иллюстраторов с интересными дизайнерскими работами.
16. <https://www.behance.net/>
Большая подборка работ различных художников, людей искусства со всего мира.
17. <http://www.ucreative.com/design/>
Незаурядный сайт с разнообразными статьями о графическом дизайне.
18. <http://www.dejurka.ru/>
Очень качественный российский ресурс с уникальным контентом.
19. <https://www.artlebedev.ru/>

- Промышленный, графический и городской дизайн, создание сайтов, проектирование интерфейсов, дизайн шрифтов и систем навигации.
20. <https://www.adamovna.ru/>
Блог графического дизайнера.
 21. <https://dribbble.com/>
Огромное количество работ различных дизайнеров.
 22. <https://ru.pinterest.com/>
Социальная сеть. Возможность создавать коллекции изображений на разные темы и делиться ими с другими пользователями. Продвижение контента.
 23. <http://visualoop.com/>
Примеры креативной инфографики.
 24. <https://britanka.media/>
Первое медиа об ответственном дизайне.
 25. <https://photoshop-master.ru/>
Крупнейшая в мире социальная сеть пользователей Adobe Photoshop.
 26. <https://awdee.ru/figma/>
Учимся работать в Figma: бесплатный учебник и видеоуроки на русском.
 27. <https://britishdesign.ru/>
Высшее и дополнительное образование в области дизайна, менеджмента и маркетинга | Британская Высшая Школа Дизайна (БВШД).
 28. https://worldskillsmo.ru/competentions_vi_2020
Пример конкурсного задания от регионального координационного центра Московской области. Графический дизайн (юниоры).
 29. <https://tbolimpiada.ru/>
Олимпиада «Траектория будущего» – это первое в России сертификационное соревнование среди школьников и студентов по программным продуктам и IT-компетенциям.
 30. https://netology.ru/design/programs?utm_source=advcake&utm_medium=cpa&utm_campaign=admitad&utm_content=1069199&utm_term=1224734062cf1f1982905037302b8760&stop=1
Курсы по дизайну интерфейсов, пользовательскому взаимодействию, визуальным коммуникациям, моушн- и геймдизайну.
 31. <https://blog.depositphotos.com/ru/luchshiue-instrumenti-dlya-graficheskikh-dizajnerov.html>
Подборка лучших инструментов для графических дизайнеров.
 32. <https://videoinfographica.com/graphic-design/>
Что такое графический дизайн в 2020? (с примерами).
 33. <https://habr.com/ru/company/pixli/blog/325866/>
101 бесплатный сервис для дизайнера.
 34. <https://texterra.ru/upload/img/e-book-kak-sdelat-sayt-samomu-poshagovoe-rukovodstvo-dlya-gumanitarijev.pdf>
Как создать сайт самому, пошаговое руководство для гуманитариев.

3.6.2. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И ОНЛАЙН РЕСУРСОВ ДЛЯ УЧАЩИХСЯ

1. Паркер Р. Как сделать красиво на бумаге, 2-е издание. – Пер. с англ. – СПб: Символ-Плюс, - 2008., 384 с., ил.
2. Гото К. и Котлер Э. Веб-редизайн: книга Келли Гото и Эмили Котлер. - Пер. с англ. - СПб: Символ - Плюс, 2003. - 376 с: цв. ил.
3. Ман И.Б. Номер 1. Как стать лучшим в том, что ты делаешь / Игорь Ман : Ман, Иванов и Фербер. — М. : ООО «Ман, Иванов и Фербер», 2014. — 104.
4. Джанда М. Сожги своё портфолио! То, чему не учат в дизайнерских школах. - СПб: Питер, - 2015., 384 с., ил.
5. Роуди М. Визуальные заметки. Иллюстрированное руководство по скетчноутингу/ Майк Роуди; Пер. с англ. Кирилла Наумова, - М.: Манн, Иванов и Фербер, 2014. — 224 с.
6. Рэнд П. Дизайн: форма и хаос/ Пол Рэнд; [Пер. с англ. И.Форонова], - М.: Изд-во Студии Артемия Лебедева, 2013. — 244 с. :ил.
7. Голломбински К., Хаген Р. Добавь воздуха! Основы визуального дизайна для графики, веб и мультимедиа. - СПб.: Питер, 2013. - 272 с.: ил.
8. https://vk.com/doc223685407_448317506?hash=d82aea04940345a7d5&dl=fb929358bfd996e5c
Основные темы «Ководства» — графический и промышленный дизайн, проектирование интерфейсов, типографика, семиотика и визуализация.
9. <http://popsop.ru/>
Новости в мире дизайна.
10. <https://bangbangstudio.ru/>
Качественный российский сайт для иллюстраторов с интересными дизайнерскими работами.
11. <https://www.behance.net/>
Большая подборка работ различных художников, людей искусства со всего мира.
12. <http://www.ucreative.com/design/>
Незаурядный сайт с разнообразными статьями о графическом дизайне.
13. <http://www.dejurka.ru/>
Очень качественный российский ресурс с уникальным контентом.
14. <https://www.artlebedev.ru/>
Промышленный, графический и городской дизайн, создание сайтов, проектирование интерфейсов, дизайн шрифтов и систем навигации.
15. <https://www.adamovna.ru/>
Блог графического дизайнера.
16. <https://dribbble.com/>
Огромное количество работ различных дизайнеров.
17. <http://visualoop.com/>
Примеры креативной инфографики.
18. <https://photoshop-master.ru/>
Крупнейшая в мире социальная сеть пользователей Adobe Photoshop.
19. <https://awdee.ru/figma/>
Учимся работать в Figma: бесплатный учебник и видеоуроки на русском.
20. https://netology.ru/design/programs?utm_source=advcake&utm_medium=cpa&utm_campaign=admitad&utm_content=1069199&utm_term=1224734062cf1f1982905037302b8760&stop=1
Курсы по дизайну интерфейсов, пользовательскому взаимодействию, визуальным коммуникациям, моушн- и геймдизайну.

21. <https://blog.depositphotos.com/ru/luchshie-instrumenti-dlya-graficheskikh-dizajnerov.html>
Подборка лучших инструментов для графических дизайнеров.
22. <https://videoinfographica.com/graphic-design/>
Что такое графический дизайн в 2020? (с примерами).
23. <https://habr.com/ru/company/pixli/blog/325866/>
24. 101 бесплатный сервис для дизайнера.
25. <https://texterra.ru/upload/img/e-book-kak-sdelat-sayt-samomu-poshagovoe-rukovodstvo-dlya-gumanitariyev.pdf>
Как создать сайт самому, пошаговое руководство для гуманитариев.

Приложение №1
к дополнительной общеразвивающей программе
«Графический дизайн»

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Гр.№ 1, 1 год обучения

Дата	Коррек тировка	Название раздела, темы занятия	Объём часов	Форма занятия	Форма контроля (аттестации)
		Введение в графический дизайн	2		
11.09.23		Базовые понятия	1	Лекция	Опрос
15.09.23		Основы графического дизайна	1	Лекция	Опрос
		Инструменты, графические программы	56		
15.09.23		Обзорная информация	1	Лекция	Опрос
18.09.23		<u>Adobe Photoshop</u> Знакомство с интерфейсом программы. Введение в растровую графику	1	Лекция	Опрос
22.09.23		Работа со слоями и масками	2	Лекция. Практическая работа	Опрос
25.09.23 29.09.23		Работа с цветом и формами	2	Лекция. Практическая работа	Опрос
29.09.23 2.10.23		Работа с контуром и кистями	2	Лекция. Практическая работа	Практические задания
6.10.23		Работа с текстом	2	Лекция. Практическая работа	Практические задания
9.10.23 13.10.23		Обтравка и дополнительные эффекты	2	Лекция. Практическая работа	Практические задания
13.10.23 16.10.23		Фоторетушь	2	Лекция. Практическая работа	Практические задания
20.10.23		Коллажирование	2	Практическая работа	Практические задания
23.10.23 27.10.23		Дизайн плаката	2	Практическая работа	Тест Практические задания
27.10.23		<u>Adobe Illustrator</u> Знакомство с	1	Лекция	Опрос

		интерфейсом программы. Введение в векторную графику			
30.10.23		Трассировка изображений	1	Лекция. Практическая работа	Практические задания
3.11.23		Работа с цветом и формами	2	Лекция. Практическая работа	Практические задания
6.11.23 10.11.23		Работа с контуром и кистями	2	Лекция. Практическая работа	Практические задания
10.11.23 13.11.23		Работа с текстом	2	Лекция. Практическая работа	Практические задания
17.10.23		Бесшовные паттерны. Обтравка растровых изображений	2	Лекция. Практическая работа	Практические задания
20.11.23 24.11.23		Бленд	2	Лекция. Практическая работа	Практические задания
24.11.23 27.11.23		Эффекты объема, 3D и перспективы	2	Лекция. Практическая работа	Практические задания
1.12.23		Иллюстрации для печатных изданий	2	Практическая работа	Практические задания
4.12.23 8.12.23		Дизайн календаря	2	Практическая работа	Тест Практические задания
8.12.23		<u>Adobe InDesing</u> Знакомство с интерфейсом программы	1	Лекция	Опрос
11.12.23		Работа с текстом	1	Лекция	Опрос
15.12.23		Работа с цветом и изображениями	1	Лекция	Опрос
15.12.23		Правила верстки	1	Лекция	Опрос
18.12.23 22.12.23		Дизайн презентации	2	Практическая работа	Практические задания
22.12.23 25.12.23		Разработка первой полосы газеты	2	Практическая работа	Тест Практические задания
29.12.23		<u>Figma</u> Знакомство с интерфейсом онлайн-сервиса	1	Лекция	Опрос
29.12.23		Модульные сетки и фреймы	1	Лекция	Опрос
12.01.24		Работа с объектами и изображениями	1	Лекция	Опрос

12.01.24		Стили и хоткеи. Создание вложенных компонентов. Auto Layout	1	Лекция	Опрос
15.01.24		Иерархия элементов. Экспорт	1	Лекция	Опрос
19.01.24		Плагины в Figma	1	Лекция	Опрос
19.01.24 22.01.24		Прототипирование в Figma	2	Практическая работа	Практические задания
26.01.24		Макет сайта лендинга	2	Практическая работа	Практические задания
29.01.24 2.02.24		Интерфейс мобильного приложения	2	Практическая работа	Тест Практические задания
		Скетчноутинг	2		
2.02.24		Скетчи и скетчноутинг	1	Лекция	Опрос
5.02.24		Визуальные заметки в форме скетчей	1	Практическая работа	Тест Практические задания
		Иллюстрация	8		
9.02.24		История иллюстрации	1	Лекция	Опрос
9.02.24		Виды иллюстрации	1	Лекция	Опрос
12.02.24 16.02.24		Портретная иллюстрация	2	Практическая работа	Практические задания
16.02.24		Леттеринг	1	Практическая работа	Практические задания
19.02.24		Основы композиции	1	Лекция	Опрос
26.02.24 1.03.24		Набор открыток	2	Практическая работа	Тест Практические задания
		Коллажирование	8		
1.03.24		Что такое коллаж? Виды коллажа	1	Лекция	Опрос
4.03.24		Коллаж по принципу смешанного типа	2	Практическая работа	Практические задания
11.03.24		Основы композиции	1	Лекция	Опрос
15.03.24		Коллаж через основы композиции	1	Практическая работа	Практические задания
15.03.24		Уникальные идеи на основе цифровых коллажей	1	Лекция	Опрос
18.03.24 22.03.24		Коллаж на основе уникальных идей	2	Практическая работа	Тест Практические задания
		Айдентика	6		
22.03.24		Характеристики и метафора бренда	1	Лекция	Опрос

25.03.24		Визуальная айдентика	1	Лекция	Опрос
29.03.24		Вербальная айдентика. Референсы.	1	Лекция	Опрос
29.03.24		Логотип	1	Практическая работа	Практические задания
1.04.24 5.04.24		Создание фирменного стиля товара	2	Практическая работа	Тест Практические задания
		Анимация и моушн- дизайн	8		
5.04.24		Что такое анимация? 12 принципов анимации	1	Лекция	Опрос
8.04.24		Покадровая анимация	1	Практическая работа	Практические задания
12.04.24		Скелетная анимация	2	Лекция Практическая работа	Практические задания
15.04.24		Создание простой анимации (gif, дудл)	1	Лекция	Опрос
19.04.24		Введение в моушн- дизайн	1	Лекция	Опрос
19.04.24 22.04.24		Видеоинфографика. Графические спецэффекты.	2	Практическая работа	Тест Практические задания
		Многостраничные издания	4		
26.04.24		Многостраничные издания: современные тенденции в дизайне, виды и форматы	1	Лекция	Опрос
26.04.24		Принципы и правила верстки	1	Лекция	Опрос
29.04.24 3.05.24		Дизайн журнала	2	Практическая работа	Тест Практические задания
		Комиксы	6		
3.05.24		Концепт персонажа и его личная история	1	Лекция	Опрос
6.05.24		Создание персонажа	1	Практическая работа	Практические задания
10.05.24		Эмоции персонажа, фигура. Детали образа	2	Лекция Практическая работа	Практические задания
13.05.24 17.05.24		Комикс	2	Практическая работа	Тест Практические задания
		Web-дизайн	6		
17.05.24		Тренды современного мира. Из печати в Digital	1	Лекция	Опрос

20.05.24		Иконки, иллюстрации, логотипы, картинки	1	Лекция	Опрос
24.05.24		Инструменты для онлайн – проектирования. Адаптивный дизайн	1	Лекция	Опрос
24.05.24		Создание интерактивной презентации	1	Практическая работа	Практические задания
27.05.24		Создание лендинговой страницы сайта	2	Практическая работа	Тест Практические задания
		Итоговая аттестация	2		
31.05.24		Конкурс проектов «Мой путь в дизайн»	2	Конкурс	Конкурс проектов
ОБЪЕМ программы:			108		