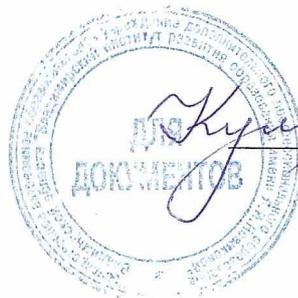


Государственное автономное образовательное учреждение
дополнительного профессионального образования Владимирской области
«Владимирский институт развития образования имени Л.И. Новиковой»
Центр поддержки одаренных детей «Платформа Владимир»

Принята на заседании
Экспертного совета
от «21» января 2025 г.
Протокол № 1



УТВЕРЖДАЮ:
Проректор института

Л.В. Куликова
« 01 » апреля 2025 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**
социально-педагогической направленности
«Графический дизайн и визуальные коммуникации»

Уровень программы: **базовый**
Возраст учащихся: **14–17 лет**

Составитель:
Лычагина А.В.,
педагог дополнительного образования
ЦПОД «Платформа Владимир»
ГАОУ ДПО ВО ВИРО

Владимир
2025

Содержание программы

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1 Пояснительная записка

1.2 Цели и задачи программы

1.3 Содержание программы

1.4 Планируемые результаты

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1 Календарный учебный график

2.2 Условия реализации программы

2.3 Формы аттестации

2.4 Оценочные материалы

2.5 Методические материалы

2.6 Список использованной литературы

1. Комплекс основных характеристик программы

1. Пояснительная записка

На сегодняшний день компьютерная графика находит широкое применение в различных областях человеческой деятельности. Дизайн является основой для функционирования в любом из секторов современного цифрового мира, а специальность «графический дизайнер» занимает одну из ведущих позиций среди наиболее популярных и многообещающих профессий.

Графические дизайнеры разрабатывают макеты для книг, журналов, газет, а также создают рекламные материалы, такие как визитки, листовки и каталоги. Они занимаются оформлением окружающей среды, включая билборды и вывески, а также работают над дизайном интерфейсов веб-сайтов и мобильных приложений, а также упаковки товаров.

Эта дополнительная образовательная программа ориентирована на практическое освоение популярных графических редакторов, а также на стимулирование креативного мышления, активное вовлечение и самостоятельность обучающихся. В ходе занятий сочетаются индивидуальная и групповая работа, что способствует развитию навыков проектной и исследовательской деятельности.

После завершения курса участники овладеют основными принципами дизайна, освоят ключевые инструменты графического дизайна и научатся презентовать свои проекты. Основным преимуществом программы является акцент на проектной деятельности, что дает возможность детям воплощать в жизнь реальные проекты и погружаться в различные роли в сфере дизайна. Это способствует развитию критического мышления, креативности и навыков работы в команде. Дети учатся не только техническим аспектам, но и управлению проектами, что является важным навыком в современном мире.

В основе содержания и структуры предлагаемой дополнительной общеразвивающей программы (далее ДОП) лежит концепция до профессионального образования – освоение начинающими дизайнерами основ проектирования и художественного творчества.

Адресат программы – учащиеся 8-11 классов (14-17 лет) общеобразовательных учреждений вне зависимости от наличия или отсутствия ОВЗ, обладающих высокой мотивацией к обучению.

Занятия проводятся очно-дистанционно.

Общее количество учебных часов – 72, из них 24 часа очно (2 академических часа в неделю) и 48 часов в дистанционном режиме (теория и практика) в течение 12 учебных недель.

Формы работы: групповые (в аудитории) и индивидуальные (домашние задания).

Программа разработана с учетом следующих нормативно-правовых документов:

1. Федеральный закон РФ «Об образовании в РФ» (от 29.12.2012 г. №273-ФЗ);

2. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 г. и плана мероприятий по ее реализации, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 г. N 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г. и плана мероприятий по ее реализации»;

3. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

4. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»

1.2 Цели и задачи программы

Цель: Приобретение базовых знаний и умений в области дизайна. Создание благоприятной среды для раскрытия творческого потенциала учащихся в процессе изучения современных тенденций графического дизайна. Освоение практических навыков предпроектных исследований и реализация дизайнерских проектов.

Задачи:

Образовательные задачи:

1. Освоение базовых принципов проектирования в области графического дизайна.

2. Отработка ключевых задач на практике, в том числе получение базовых навыков работы с профессиональными инструментами и оборудованием.

Метапредметные задачи:

1. Формирование навыков критического мышления, способность работать с разного рода информацией.

2. Развивать творческие способности обучающегося и потребность в самореализации;

3. Развивать коммуникативные навыки – через участие в мероприятиях и через выступления по защите своих проектов.

Личностные задачи:

1. Воспитывать активную гражданскую позицию;

2. Воспитывать стремление к получению высшего образования в предметной области;

3. Содействовать социальной адаптации обучающихся в современном обществе, проявлению лидерских качеств;

4. Воспитывать ответственность, трудолюбие, целеустремленность и организованность.

1.3 Содержание программы

Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов				Формы аттестации (контроля)
		всего	Теория (очно)	Практика (очно)	Практика (дистант)	
1	Тема 1. Инструктаж по технике безопасности, знакомство с оборудованием и правилами его использования.	4	2	2	-	Беседа, ответы на вопросы по теме.
	Раздел 1. Введение в профессию графический дизайнер	12	2	2	8	
2	Тема 2. «Направления графического дизайна».	4	1	1	2	Творческое задание, беседа, ответы на вопросы по теме.
3	Тема 3. «Графический дизайн: реклама, полиграфия».	8	1	1	6	Творческое задание, беседа, ответы на вопросы по теме.
	Раздел 2. Разработка стратегии продвижения в графическом дизайне для продвижения продукции	14	2	2	10	
4	Тема 4 «Стратегия в рекламе»	6	1	1	4	Творческое задание, беседа, ответы на вопросы по теме.
5	Тема 5 «Разработка эскизов для продукции»	8	1	1	6	Творческое задание, беседа, ответы на вопросы по теме.
	Раздел 3. Основные инструменты в работе графического дизайнера	26	4	6	16	

6	Тема 6 «Работа с растровой графикой»	10	2	2	6	Творческое задание, беседа, ответы на вопросы по теме.
7	Тема 7 «Работа с векторной графикой»	16	2	2	12	Творческое задание, беседа, ответы на вопросы по теме.
	Раздел 4. Сборка проекта	16	2	2	12	
8	Тема 8 «Верстка проекта»	10	1	1	8	Творческое задание, беседа, ответы на вопросы по теме.
9	Тема 9 «Разработка сайта визитки для дизайнера»	6	1	1	4	Творческое задание, беседа, ответы на вопросы по теме.
	Итого	72	12	12	46	

Содержание учебного плана

Тема 1.

Тема 1. Инструктаж по технике безопасности, знакомство с оборудованием и правилами его использования.

Теория (2 ч.)

Знакомство с техническим оснащением компьютерного класса и студии. Изучение возможностей студии графического дизайна «Платформы Владимир». Усвоение правил техники безопасности при взаимодействии с оборудованием.

Практика (2 ч.)

Формы контроля: Беседа, ответы на вопросы по теме.

Раздел 1. Введение в профессию графический дизайнер

Тема 2. «Направления графического дизайна».

Теория (1 ч.)

Знакомство с направлениями в графическом дизайне: книжная и журнальная графика, типографическое направление, рекламная графика, плакаты и афиши в городской среде. Знакомство с особенностями в разработке: знаковых структур для графического дизайна, визуальных коммуникаций, анимационной графики (видеографика, телевизионная графика), веб-дизайна, суперграфики.

Практика (3 ч.)

Самостоятельный подбор программного обеспечения для дизайнеров по направлениям (в сравнительном анализе учитываются функциональность, пользовательский интерфейс и совместимость с другими программами).

Тема 3. «Графический дизайн: реклама, полиграфия».

Теория (1 ч.)

Знакомство с рекламой и полиграфией, их взаимосвязь и основные инструменты для реализации проектов. Изучение особенностей составления плана работы в дизайн-проекте.

Практика (7 ч.)

Подбор литературных произведений, для которых будет разрабатываться концепция продвижения. Обоснование выбора. Изучение аналогов. Дальнейший разбор материалов на занятиях.

Раздел 2. Разработка стратегии продвижения в графическом дизайне для продвижения продукции

Тема 4. «Стратегия в рекламе».

Теория (1 ч.)

Знакомство с основными элементами стратегии продвижения продукции. Изучение роли исследования целевой аудитории и конкурентного окружения. Знакомство с ключевыми принципами проектирования визуальных элементов.

Практика (5 ч.)

Самостоятельная разработка концепции продвижения выбранных литературных произведений. Дальнейший разбор материалов на занятиях.

Тема 5 «Разработка эскизов для продукции»

Теория (1 ч.)

Знакомство с типами эскизов: фор эскиз, творческий, технический, презентационный и другие.

Практика (7 ч.)

Самостоятельная разработка серии эскизов для рекламной продукции. Разработка вариаций дизайна: обложки, закладки, открытки. Дальнейший разбор материалов на занятиях.

Раздел 3. Основные инструменты в работе графического дизайнера

Тема 6 «Работа с растровой графикой»

Теория (2 ч.)

Освоение основных принципов работы программы для растровой графики – Krita.

Практика (8 ч.)

Разработка графических элементов для продукции.

Тема 7 «Работа с векторной графикой»

Теория (2 ч.)

Освоение основных принципов работы программы для векторной графики – Inkscape.

Практика (14 ч.)

Разработка графических элементов для продукции.

Раздел 4. Сборка проекта

Тема 8 «Верстка проекта»

Теория (1 ч.)

Знакомство с видами верстки. Изучение базовых принципов подготовки макета к печати. Изучение основ цифровой верстки.

Практика (9 ч.)

Подготовка к печати всех элементов рекламной продукции.

Тема 9 «Разработка сайта-визитки для дизайнера»

Теория (1 ч.)

Знакомство с форматами визиток для дизайнера. Изучение конструкторов для сайтов, подходящих для дальнейшего размещения портфолио.

Практика (5 ч.)

Самостоятельная разработка сайта-визитки для портфолио дизайнера. Загрузка своего портфолио.

1.4 Планируемые результаты

Результаты обучения.

По окончании обучения учащиеся будут:

Иметь базовые теоретические знания принципов проектирования в области графического дизайна.

Иметь опыт в отработке ключевых задач на практике, в том числе получат базовые навыки работы с профессиональными инструментами и оборудованием.

Метапредметные результаты

Иметь навыки критического мышления, способность работать с разного рода информацией;

Повышение уровня творческих способностей, осознанную потребность в самореализации;

Развитые коммуникативные навыки – через участие в мероприятиях и через выступления по защите своих проектов.

Личностные результаты:

Сформированная активная гражданская позиция;

Профориентационные осознанные интересы;

Социальная адаптированность, способность проявить лидерские качества;

Осознанная ответственность, трудолюбие, целеустремленность и организованность.

2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1 Календарный график

1.1 Календарный график

№ п/п	Месяц	Дата	Время проведения занятия	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	Апрель	05	10:00	Лекция + практика (очно)	2	Инструктаж по технике безопасности, знакомство с оборудованием и правилами его использования	ЦПОД «Платформа Владимир»	Тестовые задания
2	Апрель	12	10:00	Практика	2	Знакомство с оборудованием и правилами его использования	ЦПОД «Платформа Владимир»	Тестовые задания
3	Апрель	19	10:00	Лекция + практика (очно)	2	Тема 2. «Направления графического дизайна»	ЦПОД «Платформа Владимир»	Творческое задание, беседа, ответы на вопросы по теме.
		В течение недели	11:30	Работа на платформе	2		Удаленно	
4	Апрель	26	10:00	Лекция + практика (очно)	2	Тема 3. «Графический дизайн: реклама, полиграфия»	ЦПОД «Платформа Владимир»	Творческое задание, беседа, ответы на вопросы по теме.
		В течение недели	11:30	Работа на платформе	6		Удаленно	
5	Май	03	10:00	Лекция + практика (очно)	2	Тема 4 «Стратегия в рекламе»	ЦПОД «Платформа Владимир»	Творческое задание, беседа, ответы на вопросы по теме.
		В течение недели	11:30	Работа на платформе	4		Удаленно	

6	Май	10	10:00	Лекция + практика (очно)	2	Тема 5 «Разработка эскизов для продукции»	ЦПОД «Платформа Владимир»	Творческое задание, беседа, ответы на вопросы по теме.
		В течение недели	11:30	Работа на платформе	6		Удаленно	
7	Май	17	10:00	Лекция + практика (очно)	2	Тема 6 «Работа с растровой графикой»	ЦПОД «Платформа Владимир»	Творческое задание, беседа, ответы на вопросы по теме.
		В течение недели	11:30	Работа на платформе	3		Удаленно	
8	Май	24	10:00	Лекция + практика (очно)	2	Тема 6 «Работа с растровой графикой»	ЦПОД «Платформа Владимир»	Творческое задание, беседа, ответы на вопросы по теме.
		В течение недели	11:30	Работа на платформе	3		Удаленно	
9	Май	31	10:00	Лекция + практика (очно)	2	Тема 7 «Работа с векторной графикой»	ЦПОД «Платформа Владимир»	Творческое задание, беседа, ответы на вопросы по теме.
		В течение недели	11:30	Работа на платформе	4		Удаленно	
10	Июнь	07	10:00	Лекция + практика (очно)	2	Тема 7 «Работа с векторной графикой»	ЦПОД «Платформа Владимир»	Творческое задание, беседа, ответы на вопросы по теме.
		В течение недели	11:30	Работа на платформе	8		Удаленно	
11	Июнь	14	10:00	Лекция + практика (очно)	2	Тема 8 «Верстка проекта»	ЦПОД «Платформа Владимир»	Творческое задание, беседа, ответы на вопросы по теме.
		В течение недели	11:30	Работа на платформе	8		Удаленно	
12	Июнь	21	10:00	Лекция + практика (очно)	2	Тема 9 «Разработка сайта визитки для дизайнера»	ЦПОД «Платформа Владимир»	Творческое задание, беседа, ответы на вопросы по теме.
		В течение недели	11:30	Работа на платформе	4		Удаленно	

2.2 Условия реализации программы

Для успешной реализации программы необходимо следующее материально-техническое обеспечение: компьютер с доступом в сеть Интернет, проекционное оборудование, принтер.

Педагог, ведущий занятия, должен иметь опыт работы области дизайна, обладать опытом работы с одаренными детьми – участниками олимпиад и конкурсов.

2.3 Формы аттестации

Выполнение и обсуждение олимпиадных заданий различного типа.

При оценке работы слушателей учитываются:

1. Владение методами аналитической работы с материалом.
2. Использование теоретических и практических знаний.
3. Умение пользоваться источниками.
4. Речевое и композиционное оформление работы.

Каждый критерий оценивается по двухбалльной шкале (зачтено / не зачтено). Итоговая оценка выставляется по итогам обсуждения работы с преподавателем.

2.4 Оценочные материалы

Оценка текущей успеваемости и уровня овладения материалом осуществляется в ходе обсуждений, эвристических бесед и выполнения письменных заданий.

2.5 Методические материалы

При реализации программы используются следующие образовательные технологии:

- 1) знаково-контекстное обучение;
- 2) проблемное обучение, направленное на активизацию познавательной деятельности учащихся;
- 3) игровое обучение, повышающее мотивацию слушателей к овладению знаниями и умениями, формируемыми в ходе изучения материала.

Образовательные технологии, используемые при реализации программы предполагают следующие формы учебных занятий: лекция-дискуссия, практикум, самостоятельная работа над творческим заданием.

2.6 Список использованной литературы

1. Адамс Ш. Словарь цвета для дизайнеров/Ш. Адамс. — М.: КоЛибри, 2018. — 272 с.
2. Алексеев А. Г. Дизайн-проектирование. — М.: Юрайт, 2020. — 91 с.
3. Голомбински К. Добавь воздуха! Основы визуального дизайна для графики веб и мультимедиа/К. Голомбински, Р. Хаген; Пер. с англ. Н.А. Римицан. — СПб.: Питер, 2013. — 272 с.
4. Графический дизайн. Современные концепции: учеб.пособие для вузов/Е. Э. Павловская [и др.]; отв. ред. Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — М.: Юрайт, 2018. — 183 с
5. Джанда М. Сожги свое портфолио! То, чему не учат в дизайнерских школах/М. Джанда. — СПб.: Питер, 2019. — 384 с.
6. Джанда М. Сожги свое портфолио! То, чему не учат в дизайнерских школах/М. Джанда. — СПб.: Питер, 2019. — 384 с.
7. Кузвесова Н. Л. Графический дизайн: от викторианского стиля до ар-деко. — М.: Юрайт, 2020. — 140 с.
8. Лаврентьев А. Н. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика. — М.: Юрайт, 2020. — 209 с
9. Литвина Т. В. Дизайн новых медиа: учебник для вузов/Т. В. Литвина. — 2-е изд., испр. и доп. — М.: Юрайт, 2019. — 181 с.
10. Нестеренко, О.И. Краткая энциклопедия дизайна. – М., 1994. – С. 77
11. Павловская Е. Э. Графический дизайн. Выпускная квалификационная работа. — М.: Юрайт, 2020. — 228 с
12. Павловская Е. Э. Графический дизайн. Современные концепции. — М.: Юрайт, 2020. — 120 с.
13. Павловская Е. Э. Основы дизайна и композиции: современные концепции. — М.: Юрайт, 2020. — 120 с.
14. Табашников, И. Газета и дизайн. - Тюмень, 1994.
15. Уильямс Р. Дизайн. Книга для недизайнеров. Принципы оформления и типографики для начинающих / Р. Уильямс. — СПб.: Питер, 2019. — 240 с.
16. Чихольд Я. Новая типографика. Руководство для современного дизайнера / Я. Чихольд. — М.: Издательство Студии Артемия Лебедева, 2018. — 248 с.
17. Смирнов С.И. Шрифт в наглядной агитации. – М.: Плакат, 1990. – 192с.: ил
18. Смирнов С.И. Шрифт и шрифтовой плакат. – М.: Плакат, 1981. – 144с.: ил
19. Элам К. Геометрия дизайна. Пропорции и композиция. – СПб: Питер, 2011. – 112с.: ил
20. Яцюк, О., Романычева, Э. «Компьютерные технологии в дизайне. Эффективная реклама», Санкт-Петербург, «БХВ-Петербург», 2001.