

**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 «16» сентября 2024 г.
Протокол № 5



УТВЕРЖДАЮ:
Проректор института
Л.В. Куликова
« 20 » сентября 2024 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ

ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

социально-педагогической направленности

«Графический дизайн: от идеи до воплощения»

Уровень программы: **базовый**

Возраст учащихся: **14–17 лет**

Срок реализации: **72 ч.**

Составитель:

Лычагина А.В.,

педагог дополнительного образования

ЦПОД «Платформа Владимир» ГАОУ

ДПО ВО ВИРО

Владимир

2024

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 допрофессионального 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.	2	1	1	-	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 фирменного стиля и бренд-бука	14	2	2	10	
4	Тема 4 «Стратегия в разработке фирменного стиля»	6	1	1	4	Творческое задание, беседа, ответы на вопросы по теме.
5	Тема 5 «Особенности разработки бренд-бука»	8	1	1	6	Творческое задание, беседа, ответы на вопросы по теме.
	Раздел 3. Основные инструменты в работе графического дизайнера	26	4	4	18	

6	Тема 6 «Работа с растровой графикой»	5	1	1	3	Творческое задание, беседа, ответы на вопросы по теме.
7	Тема 7 «Работа с векторной графикой»	9	1	1	7	Творческое задание, беседа, ответы на вопросы по теме.
8	Тема 8 «Работа с 3D графикой»	12	2	2	8	Творческое задание, беседа, ответы на вопросы по теме.
	Раздел 4. Сборка проекта	18	3	3	12	
9	Тема 9 «Верстка проекта»	12	2	2	8	Творческое задание, беседа, ответы на вопросы по теме.
10	Тема 10 «Разработка сайта визитки для дизайнера»	6	1	1	4	Творческое задание, беседа, ответы на вопросы по теме.
	Итого	72	12	12	48	

Содержание учебного плана

Тема 1.

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

Теория (1 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 (1 ч.)

Работа с оборудованием.

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.)

Нахождение интересной образовательной организации (школа или центр дополнительного образования), для которой можно разработать концепцию продвижения. Разработка концепции и плана работы для реализации дизайн-проекта. Дальнейший разбор материалов на занятиях.

Раздел 2. Разработка фирменного стиля и бренд-бука

Тема 4. «Стратегия в разработке фирменного стиля».

Теория (1 ч.)

Знакомство с основными этапами разработки уникального фирменного стиля. Изучение роли исследования целевой аудитории и конкурентного окружения. Знакомство с ключевыми принципами проектирования визуальных элементов бренда и разработки рекомендаций по их эффективному применению.

Практика (5 ч.)

Самостоятельная разработка концепции фирменного стиля для выбранной образовательной организации, учитывая ее запросы. Дальнейший разбор материалов на занятиях.

Тема 5 «Особенности разработки бренд-бука»

Теория (1 ч.)

Знакомство с основными правилами проектирования бунд-бука. Изучение и разбор брендов узнаваемых компаний.

Практика (7 ч.)

Самостоятельная разработка бренд-бука на основе созданной ранее концепции фирменного стиля. Дальнейший разбор материалов на занятиях.

Раздел 3. Основные инструменты в работе графического дизайнера

Тема 6 «Работа с растровой графикой»

Теория (1 ч.)

Освоение основных принципов работы программы для растровой графики – Krita. Освоение принципов работы.

Практика (3 ч.)

Разработка графических элементов для бренд-бука.

Тема 7 «Работа с векторной графикой»

Теория (1 ч.)

Освоение основных принципов работы программы для векторной графики – Inkscape. Освоение принципов работы.

Практика (9 ч.)

Разработка графических элементов для бренд-бука.

Тема 8 «Работа с 3D графикой»

Теория (2 ч.)

Освоение основных принципов работы программы для 3D графики – Blender. Освоение принципов работы.

Практика (10 ч.)

Разработка анимационного ролика для бренда, опираясь на ранее проработанную концепцию.

Раздел 4. Сборка проекта

Тема 9 «Верстка проекта»

Теория (2 ч.)

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

Практика (10 ч.)

Подготовка макета бренд-бука к печати. Сборка всех компонентов бренда.

Тема 10 «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	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	Ноябрь	02	10:00	Лекция + практика (очно)	2	Инструктаж по технике безопасности, знакомство с оборудованием и правилами его использования	ЦПОД «Платформа Владимир»	Тестовые задания
2	Ноябрь	02	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	Работа на платформе	2		Удаленно	
3	Ноябрь	09	10:00	Лекция + практика (очно)	2	Тема 3. «Графический дизайн: реклама,	ЦПОД «Платформа Владимир»	Творческое задание, беседа, ответы на

			В течение недели	Работа на платформе	6	полиграфия»	Удаленно	вопросы по теме.
4	Ноябрь	16	10:00	Лекция + практика (очно)	2	Тема 4 «Стратегия в разработке фирменного стиля»	ЦПОД «Платформа Владимир»	Творческое задание, беседа, ответы на вопросы по теме.
			В течение недели	Работа на платформе	4		Удаленно	
5	Ноябрь	23	10:00	Лекция + практика (очно)	2	Тема 5 «Особенности разработки бренд-бука»	ЦПОД «Платформа Владимир»	Творческое задание, беседа, ответы на вопросы по теме.
			В течение недели	Работа на платформе	6		Удаленно	
6	Ноябрь	30	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	Работа на платформе	3		Удаленно	
7	Декабрь	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	Работа на платформе	7		Удаленно	
8	Декабрь	07	10:00	Лекция + практика (очно)	4	Тема 8 «Работа с 3D графикой»	ЦПОД «Платформа Владимир»	Творческое задание, беседа, ответы на вопросы по теме.
			В течение недели	Работа на платформе	8		Удаленно	
9	Декабрь	07	10:00	Лекция + практика (очно)	4	Тема 9 «Верстка проекта»	ЦПОД «Платформа Владимир»	Творческое задание, беседа, ответы на вопросы по теме.
			В течение недели	Работа на платформе	8		Удаленно	
10	Декабрь	07	10:00	Лекция + практика (очно)	2	Тема 10 «Разработка сайта визитки для дизайнера»	ЦПОД «Платформа Владимир»	Творческое задание, беседа, ответы на

			В течение недели	Работа на платформе	4		Удаленно	вопросы по теме.
--	--	--	---------------------	------------------------	---	--	----------	---------------------

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.