Администрация муниципального района «Мирнинский район»
Республики Саха (Якутия)
Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
"Центр дополнительного образования" г. Мирный
муниципального района "Мирнинский район"
Республики Саха (Якутия)

П Р И Н Я Т А
на заседании педагогического совета
МАУ ДО «ЦДО» г. Мирный
(протокол № 3 от 29.05.2026г.)

У Т В Е Р Ж Д А Ю
И.о. директора МАУ ДО «ЦДО» г. Мирный
_____ Ч.М. Базыр
Приказ № 146 от «05» августа 2026 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности художественно-технического проектирования «Графический дизайн»

Тип программы: модифицированная
Срок реализации: 3 года
Возраст обучающихся: 13-18 лет
Уровень: базовый

Составитель:
Иванова Виктория Альбертовна,
педагог дополнительного образования

Мирный, 2026

Внутренняя экспертиза проведена. Программа рекомендована к рассмотрению на педагогическом (методическом) совете учреждения.

Заместитель директора по УВР_____ /Базыр Ч.М./

Заместитель директора по НМР _____/Рожина М.П./

«25» мая 2026 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1.	**Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы**	3
1.1	Пояснительная записка	3
1.2	Цель и задачи программы	5
1.3	Содержание программы	6
1.4	Планируемые результаты	16
2.	**Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий**	17
2.1	Календарный учебный график	17
2.2	Условия реализации программы	17
2.3	Формы аттестации	18
2.4	Оценочный материал	18
2.5	Методические материалы	19
3.	**Раздел 3. Список литературы**	24
	Приложения	25
	Приложение 1 Календарный учебный график	25
	Приложение 2 Мониторинг образовательных результатов	51
	Приложение 3 Контрольно-измерительные материалы для проведения промежуточной аттестации обучающихся за 1 полугодие 2025-2026 учебного года	58
	Приложение 4 Рабочая программа воспитания и календарный план воспитательной работы студии «Графический дизайн» на 2025-2026 учебный год	64

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн» имеет техническую направленность.

Дополнительная общеобразовательная программа составлена с учетом:

Федерального Закона Российской Федерации от 29.12.2012 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

Приказ Министерства просвещения РФ “Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам” от 27.07. 2022 г. N 629;

Постановление Государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020г. "Об утверждении санитарных правил СП-2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"" (СП-2.4.3648-20);

Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242);

Федеральный закон от 31 июля 2020 года № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся».

Программа имеет техническую направленность. В ходе освоения программы дети учатся работать в графических редакторах, разбираться в дизайне, создавать различные полиграфические продукции.

Графический дизайн за последние десятилетия стал самой популярной профессией в нашей стране. Он становится своеобразным интегрирующим механизмом, который объединяет в себе работу со многими объектами, тестами, цветовыми эффектами визуальной реальности.

Графический дизайн – художественно-проектная деятельность по созданию гармоничной и эффективной визуальной коммуникационной среды. Данная отрасль дизайна затрагивает почти все сферы нашей жизни и в реальном, и в цифровом мире.

Дизайн пронизывает почти все сферы деятельности человека, являясь одним из главных элементов культуры. В связи с этим, возрастает потребность в специалистах в области графического дизайна и повышаются требования к их профессиональному обучению. По этой причине в России подготовка графических дизайнеров стала осуществляться не только на базе художественно-технических вузов, но и в учреждениях дополнительного образования и детских технопарках. Программа рассчитана на детей в возрасте от 13 до 18 лет.

Актуальность данной программы обусловлена тем, что в настоящие время существует большой разрыв между дефицитом кадров на рынке труда и выбором профессиональной деятельности молодежи. На сегодняшний день есть необходимость в ранней профориентации школьников и подготовке конкурентоспособных кадров на рынке труда. Сегодня графический дизайн – одна из наиболее востребованных профессий. Такие специалисты востребованы в IT-компаниях, дизайн-студиях, рекламных и диджитал-агентствах, издательствах и даже в государственных компаниях и частных фирмах.

Отличительные особенности программы, новизна

Особенность программы «Графический дизайн» заключается в комплексном подходе к обучению, каждому обучающемуся предстоит выполнить учебно-практические задания по проектированию – созданию и развитию продукта на протяжении всего жизненного цикла «Задумка-проектирование-реализация- управления».

Таким образом, обучающиеся по данной программе получат профессиональные компетенции по направлению– графический дизайн, который является актуальным и востребованным в эпоху аддитивного производства.

Новизна

Программа «Графический дизайн» направлена на междисциплинарную проектно-художественную деятельность с интегрированием естественнонаучных, технических, гуманитарных знаний, а также на развитие художественного мышления обучающихся. Учебный курс фокусируется на изучение нескольких комплексных элементов, таких как «Рисунок», «Цветоведение», «Шрифт», «Основы композиции», «Текстовые редакторы», «Графические редакторы», «Фирменный стиль», знакомит обучающихся не только с особенностями дизайнерского мастерства, но и помогает более осознанно выбрать будущую профессию.

В ходе обучения, учащиеся занимаются проектной деятельностью, что позволяет не только развивать художественный вкус, способность анализировать ситуацию, учит ставить перед собой цели и задачи, расставлять акценты, прогнозировать ожидаемый результат, но и сформировать мотивацию к творческой работе.

Адресат дополнительной общеобразовательной программы

Данная программа рассчитана на детей в возрасте от 13 до 18 лет. Необходимо распределять обучающихся по группам так, чтобы не было большой разницы в возрасте. Студию могут посещать как мальчики, так и девочки. Количество обучающихся в студии 6 человек (с учетом площади помещения и специфики оборудования).

Объем программы – 432 часа.

Программа рассчитана на 3 года обучения. Объем программы:

1 год обучения: 144 часа в год.

2 год обучения: 144 часа в год.

3 год обучения: 144 часа в год. Итого- 432 часа.

Рационально организованный процесс преподавания содержит как традиционные методики, так и инновационные. Инновационные методы подразумевают использование цифровой техники, видеоматериалов, интернета, электронное обучение.

Формы обучения

Занятия проводятся в очной и очно-заочной формах обучения без использования дистанционных технологий, без использования сетевой формы.

Уровень программы - базовый.

Форма реализации образовательной программы - традиционная.

Организационные формы обучения- занятия проводятся групповым составом. Группы формируются преимущественно одновозрастные, но также имеются разновозрастные группы. При формировании групп учитываются возраст детей, смены в школах.

Режим занятий

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа. Общее количество часов в неделю – 4 часа. Продолжительность одного академического часа - 45 мин. Перерыв между учебными занятиями – 10 минут.

Дистанционное обучение

С учетом санитарно-эпидемиологической ситуации при необходимости возможна реализация программы в заочной форме обучения, с использованием дистанционных технологий, без использования сетевой формы. В таких электронных образовательных ресурсах как Rutube, Mail.ru, Яндекс поиск, Яндекс телемост.

Педагогическая целесообразность программы в том, что, осваивая данную программу, происходит развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов учащихся; воспитание правильных моделей деятельности в областях применения растровой и векторной компьютерной графики; профессиональная ориентация.

Формируемые компетенции

Вводный (базовый) модуль дает необходимые компетенции для дальнейшей работы в Графическом дизайне и других направлениях. В рамках модуля обучающиеся познакомятся с основами дизайн-мышления, научатся работать с современными оборудованиями и компьютерными программами, и использовать ресурсы и полученные знания для создания своих проектов.

1.2. Цель и задачи программы

Основная цель

Цель программы - формирование у обучающих правильного понимания о направленности графический дизайн, развитие интереса к научно-техническому творчеству и проектной деятельности, а также развитие стремления к изобретательству, повышение мотивации к саморазвитию через студию технической направленности «Графический дизайн».

Задачи программы

1. Познакомить с цифровыми технологиями и основами работы современного оборудования для создания графики.
2. Дать комплекс знаний, умений и навыков по эргономике, макетированию и прототипированию, а также знания основ цветоведения и колористики.
3. Развить творческое воображение и креативное мышление, объемно-пространственное и абстрактное мышление, внимательность, наблюдательность и память.
4. Развивать аналитический склад ума, общаться и взаимодействовать в группе, а также умение доводить дело до конца; Развить коммуникативные навыки: четко излагать мысли, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений.
5. Развить коммуникативные навыки: четко излагать мысли, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений.

1.3. Содержание программы

Учебно-тематическое планирование вводного модуля

1 год обучения

Программа вводного модуля рассчитана на 36 недель обучения, общее количество академических часов - 144. Основной формой являются групповые занятия. В основе образовательного процесса лежит проектно-творческий подход.

Основная форма работы теоретической части – лекционные занятия в группах до 6 человек. Практические задания планируется выполнять индивидуально, в парах и в малых группах. Занятия проводятся в виде бесед, семинаров, лекций: для наглядности изучаемого материала используется различный мультимедийный материал – презентации, видеоролики.

1 год обучения

№	наименование модулей	количество часов			форма занятия
		всего	теор.	прак.	
Модуль 1 «Введение в графический дизайн» - 64 часа					
1.1	Введение в историю искусства и дизайна.	2	1	1	беседа, практикум
1.2	Композиция в дизайне.	4	2	2	беседа, практикум
1.3	Теория цвета.	4	1	3	беседа, практикум, кейс.
1.4	Шрифты.	4	2	2	беседа, практикум, кейс.
1.5	Типографика и верстка.	6	2	4	беседа, практикум, кейс.
1.6	Визуальный брендинг.	6	2	4	беседа, практикум, кейс.
1.7	Структура и элементы айдентики.	12	4	8	беседа, практикум, кейс.
1.8	Растровая графика в программе Krita	8	3	5	беседа, практикум, кейс.
1.9	Векторная графика программе Adobe Illustrator.	8	2	6	беседа, практикум, кейс.

1.10	Кейс. Промежуточная аттестация.	4	1	3	беседа, кейс.
1.11	Дизайн многостраничного изделия в программе Adobe InDesign.	6	2	4	беседа, практикум, кейс.
Модуль 2 «Иллюстрация» - 48 часов					
2.1	Визуальная коммуникация.	8	2	6	беседа, практикум, кейс.
2.2	Композиция в иллюстрации.	4	1	3	беседа, практикум, кейс.
2.3	Теория цветов.	2	1	1	беседа, практикум, кейс.
2.4	Векторная иллюстрация.	6	2	4	беседа, практикум, кейс.
2.5	Растровая иллюстрация.	6	2	4	беседа, практикум, кейс.
2.6	Иллюстрация персонажей.	6	2	4	беседа, практикум, кейс.
2.7	Иллюстрация для книг и журналов.	8	2	6	беседа, практикум, кейс.
2.8	Иллюстрация для бренда.	8	2	6	беседа, практикум, кейс.
Модуль 3 «Веб-дизайн» - 32 часа					
3.1	Знакомство с Figma.	2	1	1	беседа, практикум, кейс.
3.2	Композиция, макет, сетка.	2	1	1	беседа, практикум, кейс.
3.3	Шрифты и типографика.	2	1	1	беседа, практикум, кейс.
3.4	UX - дизайн	6	2	4	беседа, практикум, кейс.
3.5	UI - дизайн	6	2	4	беседа, практикум, кейс.
3.6	Итоговая аттестация.	8	2	6	беседа, кейс.
3.7	Оформление портфолио.	4	2	2	беседа, практикум.
3.8	Итоговое занятие.	2	1	1	беседа.
Итого		**144**	**48**	**96**	

Содержание учебного плана
1 год обучения

Тема	Содержание
Модуль 1 «Введение в графический дизайн» - 64 часа	
1.1. Введение в историю искусства и дизайна.	**Теория:** Вводное занятие. Правила техники безопасности. Цели и задачи программы. Этапы развития дизайна. История искусств в стилях. **Практика**: Входное тестирование.
1.2. Композиция в дизайне.	**Теория:** Понятие и определение и законы в композиции. Принципы построения композиции и верстки макетов (иерархия и функция). Основные элементы в композиции макетов: пространство, типографика, цвет, фигуры, текстуры, графика.
1.3. Теория цвета.	**Теория:** Ньютоновский прорыв, природа цвета. Свойства и характеристика цвета. Цветовой круг Иттена. Цветовые гармонии и правило сочетание цветов. **Практика**: Практическое задание на освоение материла.
1.4. Шрифты.	**Теория:** История шрифтов и назначение, анатомия шрифтов. Виды шрифтов. Индивидуальное практическое задание по созданию шрифта.
1.5. Типографика и верстка.	**Теория:** Принципы построения композиции и верстки макетов (иерархия и функция). Основные элементы в композиции.
1.6. Визуальный брендинг.	**Теория:** Определение и понятие. Анализ бренда с последующем ребрендингом. **Практика**: Практическое задание на освоение материла.

1.7. Структура и элементы айдентики.	**Теория:** Фирменный стиль как часть айдентики. Разновидности и развитие логотипа. Работа с концепцией и референсами. Стилеобразующие элементы фирменного стиля: цвет, типографика и графика. Тренды и стили. Работа над целостностью образа. **Практика**: Практическое задание на освоение материла.
1.8. Растровая графика в программе Krita	**Теория:** Знакомство с графическим редактором Krita: основной интерфейс, создание документа и сохранение, работа с файлами, базовая работа со слоями, кисти и маски, простые выделения, размеры, кадрирование и направляющие, инструменты для работы с цветом и цветокоррекция, сложные выделение и смешивание слоев, шрифты, трансформирование объектов. **Практика**: Работа в программе
1.9. Векторная графика программе Adobe Illustrator.	**Теория:** Знакомство с Adobe Illustrator: интерфейс, инструменты, простые формы, изометрия и объёмные изображения, работа со слоями. **Практика**: Практическое задание на освоение материла.
1.10. Промежуточная аттестация.	**Практика:** Индивидуальный кейс для проверки промежуточных знаний, умений и навыков.
1.11. Дизайн многостраничного изделия в программе Adobe InDesign.	**Теория:** Знакомство с программой Adobe InDesign: интерфейс, инструменты, простые формы, изометрия и объёмные изображения, работа со слоями. **Практика**: Практическое задание на освоение материла.
Модуль 2 «Иллюстрация» - 48 часов	
2.1 Визуальная коммуникация.	**Теория:** Тренировка воображения и моторики. Техники создания иллюстрации. Упрощение в иллюстрации.
2.2 Композиция в иллюстрации.	**Теория:** Основные средство выражение в иллюстрации. **Практика**: Практическое задание на освоение материла.
2.3 Теория цветов.	**Теория:** Свойства и характеристика цвета. Цветовой круг Иттена. Цветовые гармонии и правило сочетание цветов. **Практика**: Практическое задание на освоение материла.
2.4 Векторная иллюстрация.	**Теория:** Создание векторной иллюстрации в программе Adobe Illustrator. **Практика**: Работа в программе
2.5 Растровая иллюстрация.	**Теория:** Создание растровой иллюстрации в программе Krita **Практика**: Работа в программе
2.6 Иллюстрация персонажей.	**Практика:** Кейс. Создать персонажа для стикеров в телеграмма.
2.7 Иллюстрация для книг и журналов.	**Практика:** Кейс. Создать иллюстрацию к статье в журнале или раскраску.
2.8 Иллюстрация для бренда.	**Практика:** Кейс. Создать иллюстрацию для бренда.
Модуль 3 «Веб-дизайн» - 32 часа	
3.1 Знакомство с Figma.	**Теория:** Знакомство с программой Figma: интерфейс, основные инструменты для работы, сетка, работа со слоями и файлами.
3.2 Композиция, макет, сетка.	**Теория:** Принципы построения композиции и верстки макетов (иерархия и функция). Основные элементы в композиции макетов: пространство, типографика, цвет, фигуры, текстуры, графика.
3.3 Шрифты и типографика.	**Теория:** Изучение и подбор шрифтов под заданный дизайн. **Практика:** Создание собственного шрифта.

3.4 UX - дизайн	**Теория:** Понятие и определение. Работа с основными элементами: меню, кнопки, слайдеры, форма, иллюстрации, анимации, фото и видео, шрифты и цвет.
3.5 UI – дизайн.	**Теория:** Понятие и определение. Внешний вид веб-макета. Эстетика продукта.
3.6 Итоговая аттестация.	**Теория:** Индивидуальный кейс. Изучения функции, формы изделия. Устройство и принципы функционирования изделия. **Практика:** На основе составленного анализа создать редизайн изделия, спроектировать и создать презентацию.
3.7. Оформление портфолио.	**Теория:** Верстка портфолио. **Практика**: Участие в публичном выступлении защите или презентации проекта.
3.8. Итоговое занятие.	Подведение итогов года. Рефлексия.
Итого	**144**

2 год обучения

Программа 2 года обучения рассчитана на 36 недель обучения, общее количество академических часов - 144. Основной формой являются групповые занятия. В основе образовательного процесса лежит проектно-творческий подход.

Основная форма работы теоретической части – лекционные занятия в группах до 6 человек. Практические задания планируется выполнять индивидуально, в парах и в малых группах. Занятия проводятся в виде бесед, семинаров, лекций: для наглядности изучаемого материала используется различный мультимедийный материал – презентации, видеоролики.

2 год обучения

№	наименование модулей	количество часов			форма занятия
		всего	теор.	прак.	
Модуль 1 «Элементы и принципы дизайна» - 30 часов					
1.1	Линии.	4	2	2	беседа, практикум
1.2	Контур.	4	2	2	беседа, практикум
1.3	Перспектива. Точка схода.	6	2	4	беседа, практикум, кейс.
1.4	Цвет.	6	2	4	беседа, практикум, кейс.
1.5	Текстура и фактура.	4	1	3	беседа, кейс.
1.6	Товарные знаки.	6	2	4	беседа, практикум, кейс.
Модуль 2 «Информационный дизайн» - 36 часов					
2.1	Основы композиционного и графического решения акцидентной продукции.	8	4	4	беседа, практикум, кейс.
2.2	Плакат	6	2	4	беседа, практикум, кейс.
2.3	Афиша	8	2	6	беседа, практикум, кейс.
2.4	Полиграфический дизайн.	4	2	2	беседа, практикум, кейс.
2.5	Кейс. Промежуточная аттестация.	4	0	4	Кейс.
2.6	Web-дизайн	6	2	4	беседа, практикум, кейс.
Модуль 3 «Фирменный стиль и элементы брендбука» - 44 часа					
3.1	Методика разработки знаков и логотипов	8	2	6	беседа, практикум, кейс.
3.2	Методика разработки знаков и логотипов	8	2	6	беседа, практикум, кейс.
3.3	Брендбук.	10	4	6	беседа, практикум, кейс.

3.4	Элементы фирменного стиля.	8	2	6	беседа, практикум, кейс.
3.5	Визитная карточка, бланк, конверт.	6	1	5	беседа, практикум, кейс.
3.6	Футболка, фирменный пакет, авторучка.	4	1	3	беседа, практикум, кейс.
Модуль 4 «Упаковка» - 34 часа					
4.1	Дизайн упаковки. Поиск стиля. Форма. Светотень. Объем и пространство.	8	2	6	беседа, практикум, кейс.
4.2	Принципы дизайна.	6	2	4	беседа, практикум, кейс.
4.3	Асимметрия. Доминанта. Динамизм. Гармония.	8	2	6	беседа, практикум, кейс.
4.4	Итоговая аттестация.	6	2	4	беседа, кейс.
4.5	Оформление портфолио.	4	2	2	беседа, практикум.
4.6	Итоговое занятие.	2	1	1	беседа.
Итого		144	46	98	

Содержание учебного плана
2 год обучения

Тема	Содержание
Модуль 1 «Элементы и принципы дизайна» - 30 часов	
1.1. Линии.	**Теория:** Вводное занятие. Правила техники безопасности. Цели и задачи программы. Основы линейного построения в графическом дизайне. **Практика**: Входное тестирование.
1.2. Контур.	**Теория:** Понятие и определение контура. Принципы построения контура в макетах (иерархия и функция). **Практика**: Практическое задание на освоение материла.
1.3. Перспектива. Точка схода.	**Теория:** Основы перспективы. Точка схода. **Практика**: Практическое задание на освоение материла.
1.4. Цвет.	**Теория:** Теория цвета. Цветовые выкраски. Цветовой круг Иттена. Тональность. Фильтры. **Практика**: Практическое задание на освоение материла.
1.5. Текстура и фактура.	**Теория:** Основные элементы текстуры и фактуры. Использование текстуры в дизайне. **Практика**: Практическое задание на освоение материла.
1.6. Товарные знаки.	**Теория:** Определение и понятие товарных знаков. **Практика**: Практическое задание на освоение материла.
Модуль 2 «Информационный дизайн» - 36 часов	
2.1 Основы композиционного и графического решения акцидентной продукции.	**Теория:** Композиция как учебная дисциплина. Основы построения практического курса. Цели, методы и принципы построения композиции. Формальная композиция. Композиционное чувство меры.
2.2 Плакат	**Теория:** Этапы создания плаката. Последовательность работы над созданием плаката.

	Практика: Разработать макет издательской акциденции. Методы и принципы построения композиции. Формальная композиция. Композиционное чувство меры. Создание плаката.
2.3 Афиша	**Теория:** Этапы создания афиши. Последовательность работы над созданием афиши. **Практика**: Создание афиши.
2.4 Полиграфический дизайн.	**Теория:** Основы полиграфического производства. Единицы измерения в полиграфии. Основы цветопроизведения. Допечатные, печатные, после – печатные технологии в полиграфии. Полиграфические материалы. **Практика**: Виды полиграфической продукции. Создание проекта.
2.5 Промежуточная аттестация.	**Теория:** Промежуточная аттестация **Практика**: Работа над кейсом.
2.6 Web-дизайн	**Теория:** Введение и основные понятия Web-дизайна. Технологии создания Web-сайтов. Технологии верстки Web-страниц. Разметка текста. Дизайн целевой Web-страницы. **Практика**: Работа в программе
Модуль 3 «Фирменный стиль и элементы брендбука» - 44 часа	
3.1 Методика разработки знаков и логотипов	**Теория:** Основные компоненты, константы фирменного стиля. Девиз. Товарный знак. Эффективная разработка логотипа. **Практика:** Эффективная разработка логотипа: символы, метафоры и возможности интуиции.
3.2 Методика разработки знаков и логотипов	**Теория:** Знаковый логотип. Виды, формы, стили логотипа. **Практика:** В группах, будучи разными дизайнерскими агентствами, создать знаковый логотип по запросу заказчика.
3.3 Брендбук.	**Теория:** Основы создания брендбука. Принципы и основные элементы которые включены в брендбук. **Практика:** Разработка брендбука
3.4 Элементы фирменного стиля.	**Теория:** Понятие и определение фирменного стиля. Основные виды фирменного стиля. **Практика:** Разработка фирменного стиля.
3.5 Визитная карточка, бланк, конверт.	**Теория:** Дизайн визитных карточек, бланков, конвертов. Минимализм документной полиграфии. **Практика:** Разработка визитной карточки, бланка, конверта.
3.6 Футболка, фирменный пакет, авторучка.	**Теория:** Значение упаковки. Ее роль и место. **Практика:** Разработка товарного знака и выбор упаковки.
Модуль 4 «Упаковка» - 34 часа	
4.1 Дизайн упаковки. Поиск стиля. Форма. Светотень. Обьем и пространство.	**Теория:** Структура упаковки. Расчет размеров. Композиция нестандартных форм. Основные требования к упаковке. Рекламные функции упаковки. Информация о товаре, производителе и законодательство о рекламе. Претестинг упаковки. **Практика:** Разработка упаковки.
3.6 Принципы дизайна.	**Теория:** Точка, линия и форма. Цвет. Типографика. Пространство. Баланс, ритм и контраст. Масштаб. **Практика:** Выполнение работы с использованием инструментов.
3.7. Ассиметрия. Доминанта. Динамизм. Гармиония.	**Теория:** Ассиметрия. Доминанта. Динамизм. Гармиония. **Практика**: Выполнение работы с использованием инструментов, защита работы

Итоговая аттестация.	**Теория:** Итоговая аттестация **Практика**: Работа над кейсом.
Оформление портфолио.	**Теория:** Верстка портфолио. **Практика**: Участие в публичном выступлении защите или презентации проекта.
3.8. Итоговое занятие.	Подведение итогов года. Рефликсия.
Итого	**144**

3 год обучения

Программа 3 года обучения рассчитана на 36 недель обучения, общее количество академических часов - 144. Основной формой являются групповые занятия. В основе образовательного процесса лежит проектно-творческий подход.

Основная форма работы теоретической части – лекционные занятия в группах до 6 человек. Практические задания планируется выполнять индивидуально, в парах и в малых группах. Занятия проводятся в виде бесед, семинаров, лекций: для наглядности изучаемого материала используется различный мультимедийный материал – презентации, видеоролики.

3 год обучения

№	наименование модулей	количество часов			форма занятия
		всего	теор.	прак.	
Модуль 1 «Знакомство с программой Corel Draw» - 30 часов					
1.1	Знакомство с программой и ее интерфейс.	4	2	2	беседа, практикум
1.2	Ознакомление с палитрой инструментов	4	2	2	беседа, практикум
1.3	Рисунок простых форм. Выделение и удаление объектов. Масштабирование. Копирование, изменение размера, перемещение.	6	2	4	беседа, практикум, кейс.
1.4	Поворот, наклон, зеркальное отображение объекта. Задание размеров, расположение, заливка, контур объекта.	6	2	4	беседа, практикум, кейс.
1.5	Заливка, группировка, выравнивание и распределение объектов. Комбайн, объединение объектов	4	1	3	беседа, кейс.
1.6	Пересечение и исключение	6	2	4	беседа, практикум, кейс.
Модуль 2 «Изучение приёмов работы с Corel Draw» - 36 часов					
2.1	Заливка, группировка, выравнивание и распределение объектов.	8	4	4	беседа, практикум, кейс.
2.2	Дублирование, клонирование, копирование, вставка объектов.	6	2	4	беседа, практикум, кейс.
2.3	Работа с текстом. Обычный	8	2	6	беседа, практикум, кейс.

	и художественный текст. Форматирование шрифта.				
2.4	Размещение простого текста в связанных рамках. Редактирование формы эллипса и многоугольников. Эффекты. Оболочка, деформация. Перспектива	4	2	2	беседа, практикум, кейс.
2.5	Кейс. Промежуточная аттестация.	4	0	4	беседа, практикум, кейс.
2.6	Контур, прозрачность. Тень, фигурная обрезка. Объем, перетекание. Рисование линий. Кривая, кривая Безье, перо, размерные линии, выноски	6	2	4	беседа, практикум, кейс.
Модуль 3 «Знакомство с программой Adobe PhotoShop.» - 44 часа					
3.1	Знакомство с программой Adobe Photo Shop и ее интерфейс	8	2	6	беседа, практикум, кейс.
3.2	Ознакомление с палитрой инструментов	8	2	6	беседа, практикум, кейс.
3.3	Инструменты выделения, перемещения и обрезки. Основные палитры программы.	10	4	6	беседа, практикум, кейс.
3.4	Инструменты рисования и ретуширования.	8	2	6	беседа, практикум, кейс.
3.5	Инструменты заливки. Инструменты коррекции.	6	1	5	беседа, практикум, кейс.
3.6	Измерительные инструменты, инструменты управления просмотром, выбора цвета и режима работы.	4	1	3	беседа, практикум, кейс.
Модуль 4 «Изучение приёмов работы с Adobe PhotoShop» - 34 часа					
4.1	Инструменты ввода текста и работы с текстом. Контуры и фигуры.	8	2	6	беседа, практикум, кейс.
4.2	Параметры палитры кистей. Редактирование изображений.	6	2	4	беседа, практикум, кейс.
4.3	Фильтры, их разновидности и применение. Обработка фотографий. Ретуширование. Слияние фотографий. Фотомонтаж	8	2	6	беседа, практикум, кейс.
4.4	Итоговая аттестация.	6	2	4	беседа, кейс.
4.5	Оформление портфолио.	4	2	2	беседа, практикум.
4.6	Итоговое занятие.	2	1	1	беседа.
Итого		144	46	98	

Содержание учебного плана
3 год обучения

Тема	Содержание
Модуль 1 «Знакомство с программой Corel Draw» - 30 часов	
1.1. Знакомство с программой и ее интерфейс.	**Теория:** Вводное занятие. Правила техники безопасности. Цели и задачи программы. Знакомство с программой Corel Draw и ее интерфейс. **Практика**: Входное тестирование.
1.2. Ознакомление с палитрой инструментов	**Теория:** Ознакомление с палитрой инструментов. **Практика**: Практическое задание на освоение материла.
1.3. Рисунок простых форм.	**Теория:** Рисунок простых форм. Выделение и удаление объектов. Масштабирование. Копирование, изменение размера, перемещение. **Практика**: Практическое задание на освоение материла.
1.4. Поворот, наклон, зеркальное отображение объекта.	**Теория:** Поворот, наклон, зеркальное отображение объекта. Задание размеров, расположение, заливка, контур объекта. **Практика**: Практическое задание на освоение материла.
1.5. Заливка, группировка, выравнивание и распределение объектов..	**Теория:** Заливка, группировка, выравнивание и распределение объектов. Комбайн, объединение объектов. **Практика**: Практическое задание на освоение материла.
1.6. Пересечение и исключение	**Теория:** Пересечение и исключение **Практика**: Практическое задание на освоение материла.
Модуль 2 «Изучение приёмов работы с Corel Draw» - 36 часов	
2.1 Заливка, группировка, выравнивание и распределение объектов.	**Теория:** Основы заливки, группировки, выравнивания и распределения объектов.
2.2 Дублирование, клонирование, копирование, вставка объектов.	**Теория:** Дублирование, клонирование, копирование, вставка объектов. **Практика**: Разработать коллаж из разных изображений.
2.3 Работа с текстом.	**Теория:** Работа с текстом. Обычный и художественный текст. Форматирование шрифта. **Практика**: Создание собственного шрифта.
2.4 Размещение простого текста в связанных рамках. Редактирование формы эллипса и многоугольников.	**Теория:** Размещение простого текста в связанных рамках. Композиция текста и изображений. Редактирование формы эллипса и многоугольников. Эффекты. Оболочка, деформация. Перспектива **Практика**: Виды печатной продукции. Создание проекта с текстом.

2.5 Промежуточная аттестация.	**Теория:** Промежуточная аттестация **Практика**: Работа над кейсом.
2.6 Контур, прозрачность. Тень, фигурная обрезка.	**Теория:** Контур, прозрачность. Тень, фигурная обрезка. Объем, перетекание. Рисование линий. Кривая, кривая Безье, перо, размерные линии, выноски **Практика**: Работа в программе
Модуль 3 «Знакомство с программой Adobe PhotoShop.» - 44 часа	
3.1 Знакомство с программой Adobe Photo Shop и ее интерфейс	**Теория:** Знакомство с программой Adobe Photo Shop и ее интерфейс. **Практика:** Практическое задание на освоение материла.
3.2 Ознакомление с палитрой инструментов	**Теория:** Ознакомление с палитрой инструментов **Практика:** Практическое задание на освоение материла.
3.3 Инструменты выделения, перемещения и обрезки. Основные палитры программы.	**Теория:** Основы инструмента выделения, перемещения и обрезки. Основные палитры программы. **Практика:** Практическое задание на освоение материла.
3.4 Инструменты рисования и ретуширования.	**Теория:** Понятие и определение инструментов рисования и ретуширования. **Практика:** Разработка иллюстрации.
3.5 Инструменты заливки. Инструменты коррекции.	**Теория:** Инструменты заливки. Инструменты коррекции. **Практика:** Разработка векторного логотипа.
3.6 Измерительные инструменты, инструменты управления просмотром, выбора цвета и режима работы.	**Теория:** Измерительные инструменты, инструменты управления просмотром, выбора цвета и режима работы. **Практика:** Практическое задание на освоение материла.
Модуль 4 «Изучение приёмов работы с Adobe PhotoShop» - 34 часа	
4.1 Инструменты ввода текста и работы с текстом.	**Теория:** Инструменты ввода текста и работы с текстом. Контуры и фигуры. **Практика:** Практическое задание на освоение материла.
4.2 Параметры палитры кистей.	**Теория:** Параметры палитры кистей. Редактирование изображений. **Практика:** Выполнение работы с использованием инструментов.
4.3 Фильтры, их разновидности и применение. Обработка фотографий. Ретуширование.	**Теория:** Фильтры, их разновидности и применение. Обработка фотографий. Ретуширование. Слияние фотографий. Фотомонтаж **Практика**: Выполнение работы с использованием инструментов, защита работы

Слияние фотографий. Фотомонтаж	
Итоговая аттестация.	**Теория:** Итоговая аттестация **Практика**: Работа над кейсом.
Оформление портфолио.	**Теория:** Верстка портфолио. **Практика**: Участие в публичном выступлении защите или презентации проекта.
3.8. Итоговое занятие.	Подведение итогов года. Рефликсия.
Итого	**144**

1.4. Планируемые результаты

1 год обучения

Профессиональные и предметные:

- Будут уметь работать в Autodesk Fusion 360, AdobeIllustrator, Adobe InDesign, Autodesk SkethBook, Krita
- Научатся формулировать задачи на проектирование исходя из выявленной проблемы. Получат комплекс знаний, умений и навыков по графичексому дизайну, формообразованию изделия, процессу дизайн-проектирования, методам конструированию и материаловедения.
- Освоят методы генерации идей и применят их на практике для создания собственного продукции. Научатся создавать трехмерные модели объектов под аддитивное производство. Получат комплекс знаний, умений и навыков по эргономике, макетированию и моделированию.

Универсальные:

- Умение работать в команде: работа в общем ритме, эффективное распределение задач и др.;
- Наличие высокого познавательного интереса учащихся;
- Умение ориентироваться в информационном пространстве, продуктивно использовать техническую литературу для поиска сложных решений;
- Умение ставить вопросы, связанные с темой проекта, выбор наиболее эффективных решений и задач в зависимости от конкретных условий;
- Наличие критического мышления.

2 год обучения

Профессиональные и предметные:

- Знать техническое требования, предъявляемые к работам в рамках методик;
- Знать основной инструментарий дизайнера и уметь правильно выбирать программное обеспечение для решения конкретных задач;
- Особенности и специфику использования приложения Illustrator, InDesign, Krita
- Возможности приложения Illustrator, InDesign, Krita для создания и обработки векторных и растровых изображений.
- Научатся формулировать задачи на проектирование исходя из выявленной проблемы. Получат комплекс знаний, умений и навыков по графическому дизайну, формообразованию изделия, процессу дизайн-проектирования, методам конструированию и материаловедения.
- Освоят методы генерации идей и применят их на практике для создания собственного продукции. Научатся создавать трехмерные модели объектов под аддитивное производство. Получат комплекс знаний, умений и навыков по эргономике, макетированию и моделированию.

Универсальные:

- Умение работать в команде: работа в общем ритме, эффективное распределение задач и др.;
- Наличие высокого познавательного интереса учащихся;

• Умение ориентироваться в информационном пространстве, продуктивно использовать техническую литературу для поиска сложных решений;
• Умение ставить вопросы, связанные с темой проекта, выбор наиболее эффективных решений и задач в зависимости от конкретных условий;
• наличие критического мышления.

3 год обучения

Профессиональные и предметные:

- Сформируют знания, умения и навыки учащихся, необходимые для работы на современных компьютерах с графическими пакетами программ Corel Draw (создавать проекты полиграфической продукции, чертежи, рисунки, макеты графических изделий, фрагментов интерьера); и Adobe PhotoShop (осуществлять обработку цифровых растровых изображений);
- Овладеют умением работать с двумя видами графической информации (растровой и векторной),
- Вырабатывают навыки применения средств графических программ в повседневной жизни, в учебной деятельности, дальнейшем освоении профессий.

Универсальные:

- Умение работать в команде: работа в общем ритме, эффективное распределение задач и др.;
- Наличие высокого познавательного интереса учащихся;
- Умение ориентироваться в информационном пространстве, продуктивно использовать техническую литературу для поиска сложных решений;
- Умение ставить вопросы, связанные с темой проекта, выбор наиболее эффективных решений и задач в зависимости от конкретных условий;
- Наличие критического мышления.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

Календарный учебный график
(общий)

Год обучения (уровень)	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий	Каникулы зимние	Каникулы летние
1 год обучения (базовый)	07 сентября 2026г.	31 мая 2027г.	36	72	144, 4 часа в нед.	2 раза в нед. по 2 часа	01 – 08 января	01 июня – 31 августа
2 год обучения (базовый)	07 сентября 2026г.	31 мая 2027г.	36	72	144, 4 часа в нед.	2 раза в нед. по 2 часа	01 – 08 января	01 июня – 31 августа
3 год обучения (базовый)	07 сентября 2026г.	31 мая 2027г.	36	72	144, 4 часа в нед.	2 раза в нед. по 2 часа	01 – 08 января	01 июня – 31 августа

Календарный учебный график групп см. в Приложении 2.

2.2. Условия реализации программы:

Материально-техническое обеспечение программы

Учебное помещение соответствует требованиям санитарных норм и правил, установленных Санитарными правилами (Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020г. №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучениями, отдыха и оздоровления детей и молодежи»).

1. Интерактивный дисплей Promethean;
2. Графические станции;
3. Монитор Philips;
4. Графический планшет WacomIntuosPro;
5. Флипчарт 814х1189;
6. Штангель-циркуль;
7. Линейки металлическая 30 см;

Информационное обеспечение

Для организации образовательного процесса используются печатные и электронные ресурсы, авторские разработки, аутентичные материалы.

1. Эрик Шпикерманн «О шрифте»
2. Ян Чихольд «Новая типографика. Руководство для современного дизайнера»
3. Пол Рэнд «Дизайн: форма и хаос»
4. Иоханнес Иттен «Искусство цвета».
5. Иоханнес Иттен «Искусство формы».
6. Максим Ильяхов, Людмила Сарычева «Пиши, сокращай».
7. Майкл Джанда, «Сожги своё портфолио! То, чему не научат в дизайн школах».
8. Майкл Берут, «Теперь вы это видите и другие эссе о дизайне».
9. Артемий Лебедев «Ководство».
10. Яна Чихольда, «Облик книги».
11. Яна Чихольда, «Новая типографика. Руководство для современного дизайнера».
12. Уильям Лидвелл, Критина Холден, Джилл Батлер, «Универсальные принципы дизайна».
13. Остин Клеон, «Кради как художник».
14. Александра Королькова, «Живая типографика».
15. Оливер Кемпкенс, «Дизайн-мышление. Все инструменты в одной книге».

Кадровое обеспечение

Программу реализует педагог дополнительного образования 1 категории Иванова Виктория Альбертовна, стаж 6 лет, специальность «Дизайн интерьера», бакалавр.

2.3. Формы аттестации

Аттестация – это оценка уровня и качества освоения обучающимися образовательных программ в конкретной предметной деятельности.

Цель аттестации - выявление исходного, текущего, промежуточного и итогового уровня развития теоретических знаний, практических умений и навыков, их соответствия прогнозируемым результатом дополнительных общеобразовательных программ.

Проведение входной диагностики проводится самим педагогом. На входной диагностике проверяется базовый уровень знаний работы с ПК путем опроса.

После того, как проведена предварительная аттестация, частота дальнейших проверок зависит от предпочтения педагога: текущий контроль проводится после изучения каждой темы (тематический контроль), путем самостоятельной работы и участия в конкурсах.

Проведение промежуточной и итоговой аттестации обязательна для учащихся и педагогов образовательной организации.

В соответствии со ст.59 ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»: Итоговая аттестация представляет собой форму оценки степени и уровня освоения обучающимися образовательной программы.

Промежуточная аттестация проводится в форме теста и самостоятельной творческой работы «Кейс».

Итоговая аттестация проводится в форме теста и самостоятельной творческой работы «Кейс», а также отчетная выставка работ обучающихся.

Формы оценки результатов обучения по дополнительной общеобразовательной программе

Для подведения итогов реализации дополнительной общеобразовательной программы проводятся в виде: решение и презентация кейсов, выполнение практических заданий и собеседования, наблюдение за обучающимися в процессе работы. Также используется оценка результатов, полученных во время участия: в научно-практических конференциях, профильных соревнованиях, выставках, конференциях, фестивалях и так далее.

2.4. Оценочный материал

Теория: вопросы по билетам

Практическая часть: решение и презентация кейсов

Характеристика оценочных материалов

	Планируемые результаты	Критерии оценивания	Виды контроля / промежуточной аттестации	Диагностический инструментарий (формы, методы, диагностики)
Личностные результаты	Ребенок должен быть творчески развит и иметь дизайн мышление	Формирование собственного стиля и творческого взгляда	Оценка способности учащихся к творческой деятельности	Творческая работа
	Ребенок должен быть заинтересован	Поиск и установление личностного смысла	Оценка интереса	Участие в конкурсах и мероприятиях
	Ребенок должен быть мотивирован продолжить развиваться в данном направлении	Сформировать внутренние позиции обучающегося	Оценка мотивации	Участие в конкурсах и мероприятиях
	Ребенок должен уметь сопереживать, чувствовать и находить общий язык со сверстниками	Знание основных моральных норм и ориентация, развитие эстетических чувств – стыда, вины, совести	Морально эстетическая ориентация	Коллективная работа над Кейсом
Мета предметные результаты	Ребенок должен уметь применять полученные знания в обучении	Сформировать способность применять навыки в рамках образовательного процесса	Способы деятельности применимые в рамках образовательного процесса	Тестирование
	Ребенок должен уметь применять полученные знания вне образовательного процесса	Умение решать проблемы в реальных жизненных ситуациях путем разных методик,	Решение проблем в реальных жизненных ситуациях	Совместная проектная деятельность

		например методика «Дизайн мышления»		
Предметные результаты	Ребенок должен иметь знания по полученному предмету	Применение знаний в тестовой форме	Знания	Оценка уровня владения компетенциями
	Ребенок должен уметь работать с заданными задачами	Применение умений в творческой работе	Умения	Творческая работа(Кейс)
	Ребенок должен уметь применять творческие знания	Применение умений в практической работе	Опыт творческой деятельности	Практическая работа

Контрольно-измерительные материалы

Критерии оценки:

По каждому кейсу оценивается уровень компетенций на основе критериев

1. Оригинальность и качество решения – проект уникален и продемонстрировал творческое мышление учащихся.
2. Сложность – трудоемкость, многообразие используемых функций
3. Понимание технической части – четко и ясно объясняет, как работает программа
4. Инженерные решения
5. Эстетичность – хороший внешний вид
6. Ответы на вопросы – ученик или команда с легкостью ответила на все вопросы, касающиеся их проекта.

Низкий уровень (1 балл)

Средний уровень (2-3 балла)

Высокий уровень (4 балла)

В конце первого полугодия и в конце учебного года проводится тестирование.

2.5. Методические материалы

В основе организации образовательного процесса по данной программе, лежит – индивидуальная, фронтальная и групповая формы организации деятельности обучающихся на занятиях.

Индивидуальная форма организации работы предлагает, что каждый обучающийся получает для самостоятельного выполнения задание, специально для него подобранное в соответствии с его подготовкой и возможностями.

Фронтальная форма организации работы предлагает, что педагог одновременно работает со всей группой.

Групповая форма организации работы предлагает, деление группы на подгруппы, для выполнения одинакового, или же дифференцированного задания.

В основе организации образовательного процесса по данной программе, лежат методы обучения классифицируемые, как активные и интерактивные.

1. Методика проектной деятельности или метод проектов – это педагогическая технология, цель которой ориентирована на применение актуальных знаний и приобретение новых для активного включения в проектную деятельность, освоение новых способов деятельности в социальной среде. Данная технология предполагает совокупность исследовательских, поисковых, проблемных методов, творческих по своей сути. В основе метода проектов лежит развитие познавательных навыков обучающихся, формирование умений самостоятельно конструировать свои знания ориентироваться в информационном пространстве, развитие критического и творческого мышления. Проектная деятельность является современной технологией образовательного процесса, которая позволяет осуществлять доступное

качественное образование. Учебные проекты позволяют формировать у учащихся способность к осуществлению практической деятельности – способность определять цель деятельность и планировать пути ее достижения, анализировать и оценивать результаты.

2. Методика проблемного обучения– это метод, предусматривающий подачу нового учебного материала через создание проблемной ситуации, решение которой потребует от обучающегося вложения интеллектуальных сил. Сущность проблемного обучения заключается в том, что ее решение вызывается у обучающихся затруднения, так как они не могут найти объяснение какому-либо факту или явлению, все известные способы решения не помогают. В этом случае учащиеся начинают искать новые пути и способы решения задачи. При разработки проблемной ситуации педагогом должны быть созданы все необходимые условия, не только для усвоения обучающимися знаний, но и для понимания процесса их приобретения. То есть, обучающийся должны не просто прослушать лекцию, содержащую уже готовую инструкцию о том, как действовать, а самостоятельно проработать план поиска необходимой информации для решения проблемы.

3. «Кейс-метод» - это метод обучения, использующий описание реальных экономических, социальных, инженерных и бизнес-ситуаций. Обучающиеся должны исследовать ситуацию, разобраться в сути проблем, предложить возможное решения на реальном фактическом материале или же приближены к реальной ситуации. Сущность «кейс-метод»: обучающимся предлагают осмыслить и найти решение для ситуации, имеющей отношение к реальным жизненным проблемам и описание которой отражает какую-либо практическую задачу; создание проблемной ситуации на основе факторов из реальной жизни; сама проблема не имеет однозначных решений. 4. Дизайн-мышления – это методика, с помощью которой обучающийся стремится понять пользователя или целевую аудиторию, опровергнуть предложения и переосмыслить проблему для того, чтобы найти неочевидные альтернативные решения. Главной целью дизайн-мышления – выйти за пределы существующих стереотипов и привычных способов решения задачи.

5. Модульное обучение – это разбивка учебной информации на несколько относительно самостоятельных частей, называемых модулями. Каждый из модулей представляет свои цели и методы подачи информации.

6. Коучинг- представляет собой индивидуальное или коллективное управление педагогов или более опытных обучающихся менее опытными, их адаптацию к личностному развитию и постижению знаний и навыков по исследуемой теме.

7. Ролевые игры – это выполнение обучающимися установленных ролей в условиях, отвечающих задачам игры, созданной в рамках исследуемой темы или проблемы.

8. Метод рефлексии (Фидбэк) – предполагает создание необходимых условий самостоятельного осмысления материала обучающимися и выработки у них способности входить в активную исследовательскую позицию в отношении изучаемого материала. Педагогический процесс производится посредствам выполнения обучающимися заданий с систематической проверкой результатов их деятельности, во время которой отмечаются ошибки, трудности и наиболее успешные решения.

9. Метод мозговой штурм – предполагает совместную работу в небольших группах, главной целью которой является поиск решения заданной проблемы или задачи.

10. Метод консультирования или консалтинг, сводится к тому, что обучающийся обращается за информации или практической помощью к более опытному человеку по вопросам, касающимся конкретной темы или области исследования.

11. Информационно-компьютерные технологии – в педагогическом процессе применяются высокотехнологичные средства передачи информации, такие как ПК, ноутбуки, цифровые проекторы и т. д. Осваиваемая обучающимися информация представляется в сочетании с визуально-образными данными видеоматериалами, графиками.

12. Метод обмена опытом предполагает краткосрочный перевод обучающихся в другое место обучения (например – на другое направление) и последующем возвратом.

Формы учебных занятий:

Коммуникативное взаимодействие педагога и детей (лекция, семинар, лабораторная работа, практикум, экскурсия, олимпиада, конференция, мастерская, лаборатория, конкурс, фестиваль, отчетный концерт и т.д.);

Дидактическая цель (вводное занятие, занятие по углублению знаний, практическое занятие, занятие по систематизации и обобщению знаний, по контролю знаний, умений и навыков, комбинированные формы занятий).

Алгоритм учебного занятия:

I этап – организация (Сбор детей, подготовка их к занятию, подготовка рабочих мест)

II этап – теоретическая часть (Изложение данных по теме, объяснение данных темы занятия, объяснение специальных терминов, описание и показ технических приемов выполнения практической работы и их последовательности, правила техники безопасности, использование наглядного и раздаточного материала, использование технических средств обучения, использования игровых методов обучения)

III этап – практическая часть

IV этап – окончание занятия.

Перечень дидактических материалов:

Задания:

1. Сформулировать, что такое дизайн.
2. Какие виды дизайна существуют?
3. Какие этапы графического дизайна существуют?
4. Какие виды графической иллюстрации вы знаете?
5. В чем особенность векторной графики?
6. Цветовой круг, Ахроматические цвета, что это?
7. Опишите принцип композиции в графическом дизайне?

Интернет-ресурсы:

1. template. ouverture.ru
2. avtdesign.ucoz.ru
3. stvservice.ru
4. artodocs.ru
5. RosDesign.co

Кейс-метод, это техника обучения использующая описание реальных, экономических, социальных и бизнес ситуаций. Обучающиеся должны исследовать ситуацию, разобраться в сути проблем, предложить возможные решения и выбрать лучшие из них.

Проектная деятельность – самостоятельная, творческая деятельность учащегося, направленная на воплощение в жизнь своих идей. В процессе, которой он получает новые знания.

Дата скаутинг – собирает, анализирует и представляет информацию.

Формы работы

- практическое занятие;
- занятие – соревнование;
- Workshop (рабочая мастерская - групповая работа, где все участники активны и самостоятельны);
- консультация;
- выставка

Виды учебной деятельности

- просмотр и обсуждение учебных фильмов, презентаций, роликов;
- объяснение и интерпретация наблюдаемых явлений;
- анализ проблемных учебных ситуаций;

- построение гипотезы на основе анализа имеющихся данных;
- проведение исследовательского эксперимента.
- поиск необходимой информации в учебной и справочной литературе;
- выполнение практических работ;
- подготовка выступлений и докладов с использованием разнообразных источников информации;
- публичное выступление.

Методическое обеспечение дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы в виде таблицы см. в Приложении 3.

Список литературы

Литература для педагога

1. Михайлов С.М. «История дизайна». М: Союз дизайнеров России, 2002. -279с.
2. Иоханнес Иттен. «Искусство цвета»,2018. -96с.
3. Голубева О.Л. «Основы композиции», «сварок и К» 2018. -144с.
4. Ли Н.Г. «Рисунок. Основы учебного академического рисунка». «Эксмо», 2012г.
5. Нойферт П.Л. «Строительное проектирование». «Архитектура-С» 2017. -256с.
6. Виктор Папанек. «Дизайн для реальной жизни».
7. Михеева М.М. «Введение в дизайн-проектирование» Методическое указание.
8. Михеева М.М. «Дизайн-исследование» Методическое указание.
9. Медведев В.Ю. «ЦВЕТОВЕДЕНИЕ И КОЛОРИСТИКА» учебное пособие (курс лекций).
10. Кляузе В.П. «Эргономика».
11. Ю. М. Калинин «Архитектурное макетирование»
12. Смирнов В.А. «Профессиональное макетирование и техническое моделирование. Краткий курс».

Литература для обучающихся

1. Эрик Шпикерманн «О шрифте»
2. Ян Чихольд «Новая типографика. Руководство для современного дизайнера»
3. Пол Рэнд «Дизайн: форма и хаос»
4. Иоханнес Иттен «Искусство цвета».
5. Иоханнес Иттен «Искусство формы».
6. Максим Ильяхов, Людмила Сарычева «Пиши, сокращай».
7. Майкл Джанда, «Сожги своё портфолио! То, чему не научат в дизайн школах».
8. Майкл Берут, «Теперь вы это видите и другие эссе о дизайне».
9. Артемий Лебедев «Ководство».
10. Яна Чихольда, «Облик книги».
11. Яна Чихольда, «Новая типографика. Руководство для современного дизайнера».
12. Уильям Лидвелл, Критина Холден, Джилл Батлер, «Универсальные принципы дизайна».
13. Остин Клеон, «Кради как художник».

Приложение 1

Календарный учебный график
групп
1 ГОД ОБУЧЕНИЯ
1 группа

№	Дата	Факт	Тема	Содержание	Всего часов	в том числе		Время занятия	Место занятия
						теор.	*практ.*		
Модуль 1 «Введение в графический дизайн» - 64 часа									
1	07.09		1.1 Введение в историю искусства и дизайна.	Вводное занятие. Правила техники безопасности. Цели и задачи программы. Этапы развития дизайна. История искусств в стилях.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
2	11.09		1.2 Композиция в дизайне.	Понятие и определение и законы в композиции. Принципы построения композиции и верстки макетов (иерархия и функция). Основные элементы в композиции макетов: пространство, типографика, цвет, фигуры, текстуры, графика.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
3	14.09				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
4	18.09		1.3 Теория цвета.	Ньютоновский прорыв, природа цвета. Свойства и характеристика цвета. Цветовой круг Иттена. Цветовые гармонии и правило сочетание цветов. Практическое задание на освоение материла.	2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
5	21.09				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
6	25.09		1.4 Шрифты.	История шрифтов и назначение, анатомия шрифтов. Виды шрифтов. Индивидуальное практическое	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
7	28.09				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет

				задание по созданию шрифта.					
8	05.10		1.5 Типографика и верстка.	Принципы построения композиции и верстки макетов (иерархия и функция). Основные элементы в композиции.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
9	09.10				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
10	12.10				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
11	16.10		1.6 Визуальный брендинг.	Определение и понятие. Анализ бренда с последующем ребрендингом. Практическое задание на освоение материла.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
12	19.10				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
13	23.10				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
14	26.10		1.7 Структура и элементы айдентики.	Фирменный стиль как часть айдентики. Разновидности и развитие логотипа. Работа с концепцией и референсами. Стилеобразующие элементы фирменного стиля: цвет, типографика и графика. Тренды и стили. Работа над целостностью образа. Практическое задание на освоение материла.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
15	30.10				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
16	02.11				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
17	06.11				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
18	09.11				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
19	13.11				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
20	16.11		1.8 Растровая графика в программе Krita.	Знакомство с графическим редактором Krita: основной интерфейс, создание документа и сохранение, работа с файлами, базовая работа со слоями, кисти и маски, простые выделения, размеры, кадрирование и направляющие, инструменты для работы с цветом и цветокоррекция, сложные выделение и смешивание слоев,	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
21	20.11				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
22	23.11				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
23	27.11				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет

				шрифты, трансформирование объектов.					
24	30.11		1.9 Векторная графика программе Adobe Illustrator.	Знакомство с Adobe Illustrator: интерфейс, инструменты, простые формы, изометрия и объёмные изображения, работа со слоями. Практическое задание на освоение материла.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
25	04.12				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
26	07.12				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
27	11.12				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
28	14.12		1.10. Кейс. Промежуточная аттестация.		2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
29	18.12				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
30	21.12		1.11 Дизайн многостраничного изделия в программе Adobe InDesign.	Знакомство с программой Adobe InDesign: интерфейс, инструменты, простые формы, изометрия и объёмные изображения, работа со слоями. Практическое задание на освоение материла.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
31	25.12				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
32	28.12				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
Модель 2 «Иллюстрация» - 48 часов									
33	09.01		2.1 Визуальная коммуникация.	Тренировка воображения и моторики. Техники создания иллюстрации. Упрощение в иллюстрации.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
34	11.01				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
35	15.12				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
36	18.01				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
37	22.01		2.2 Композиция в иллюстрации.	Основные средство выражение в иллюстрации. Практическое задание на освоение материла.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
38	25.01				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
39	29.01		2.3 Теория цветов.	Свойства и характеристика цвета. Цветовой круг Иттена. Цветовые гармонии и правило сочетание цветов. Практическое задание на	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет

				освоение материла.					
40	01.02		2.4 Векторная иллюстрация.	Создание векторной иллюстрации в программе Adobe Illustrator.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
41	05.02				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
42	08.02				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
43	12.02		2.5 Растровая иллюстрация.	Создание растровой иллюстрации в программе Krita	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
44	15.02				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
45	19.02				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
46	22.02		2.6 Иллюстрация персонажей.	Кейс. Создать персонажа для стикеров в телеграмма.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
47	26.02				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
48	01.03				2	1	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
49	05.03		2.7 Иллюстрация для книг и журналов.	Кейс. Создать иллюстрацию к статье в журнале или расскажу.	2	1	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
50	12.03				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
51	15.03				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
52	19.03				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
53	22.03		2.8 Иллюстрация для бренда.	Кейс. Создать иллюстрацию для бренда.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
54	26.03				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
55	29.03				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
56	02.04				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
Модуль 3 «Веб-дизайн» - 32 часа									
57	05.04		3.1 Знакомство с Figma.	Знакомство с программой Figma: интерфейс, основные инструменты для работы, сетка, работа со слоями и файлами.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
58	09.04		3.2 Композиция, макет, сетка.	Принципы построения композиции и верстки макетов (иерархия и функция). Основные элементы в композиции макетов: пространство, типографика, цвет, фигуры, текстуры, графика.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
59	12.04		3.3 Шрифты и		2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет

			типографика.						
60	16.04		3.4 UX - дизайн	Понятие и определение. Работа с основными элементами: меню, кнопки, слайдеры, форма, иллюстрации, анимации, фото и видео, шрифты и цвет.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
61	19.04				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
62	23.04				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
63	26.04		3.5 UI - дизайн	Понятие и определение. Внешний вид веб-макета. Эстетика продукта.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
64	30.04				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
65	03.05				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
66	07.05		3.6 Итоговая аттестация.	Индивидуальный кейс. Изучения функции, формы, эргономики изделия. Устройство и принципы функционирования изделия. На основе составленного анализа создать редизайн изделия, спроектировать и создать презентацию.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
67	10.05				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
68	14.05				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
69	17.05				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
70	21.05		3.7. Оформление портфолио.	Верстка портфолио. Участие в публичном защите или презентации проекта.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
71	24.05				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
72	28.05		3.8. Итоговое занятие.	Подведение итогов года. Рефликсия.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
				Итого	29.05	**48**	**96**		

Календарный учебный график
групп
2 ГОД ОБУЧЕНИЯ
2 группа

№	Дата	Факт	Тема	Содержание	Всего часов	в том числе		Время занятия	Место занятия
						теор.	*прак.*		
Модуль 1 «Элементы и принципы дизайна» - 30 часов									
1	07.09		1.1 Линии.	Вводное занятие. Правила техники безопасности. Цели и задачи программы. Основы линейного построения в графическом дизайне.	4	1	1	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
2	11.09					1	1	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
3	14.09		1.2 Контур.	Понятие и определение контура. Принципы построения контура в макетах (иерархия и функция).	4	1	1	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
4	18.09					1	1	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
5	21.09		1.3 Перспектива. Точка схода.	Основы перспективы. Точка схода.	6	2	-	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
6	25.09					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
7	28.09					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
8	01.10		1.4 Цвет.	Теория цвета. Цветовые выкраски. Цветовой круг Иттена. Тональность. Фильтры	6	2	-	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
9	05.10						2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
10	09.10						2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
11	12.10		1.5 Текстура и фактура.	Основные элементы текстуры и фактуры. Использование	4	1	1	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
12	16.10						2	15.50-16.35	15 кабинет

				текстуры в дизайне.				16.45-17.30	
13	19.10		1.6 Товарные знаки..	Определение и понятие товарных знаков.	6	2	-	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
14	23.10					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
15	26.10					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
Модуль 2 «Информационный дизайн» - 36 часов									
16	30.10		2.1 Основы композиционного и графического решения акцидентной продукции.	Композиция как учебная дисциплина. Основы построения практического курса. Цели, методы и принципы построения композиции. Формальная композиция. Композиционное чувство меры.	8	2	-	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
17	02.11					2	-	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
18	06.11					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
19	09.11					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
20	13.11		2.2 Плакат	Этапы создания плаката. Последовательность работы над созданием плаката.	6	2	-	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
21	16.11					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
22	20.11					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
23	23.11		2.3 Афиша.	Этапы создания афиши. Последовательность работы над созданием афиши.	8	2	-	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
24	27.11					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
25	30.11					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
26	04.12					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
27	07.12		Промежуточная аттестация	Промежуточная аттестация	2	-	2	15.50-16.35	15 кабинет

								16.45-17.30	
28	11.12		Промежуточная аттестация	Промежуточная аттестация	2	2	-	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
29	14.12		2.4 Полиграфический дизайн.	Основы полиграфического производства. Единицы измерения в полиграфии. Основы цветопроизведения. Допечатные, печатные, после – печатные технологии в полиграфии. Полиграфические материалы.	8	2	-	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
30	18.12					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
31	21.12					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
32	25.12					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
33	28.12		2.5 Web-дизайн	Введение и основные понятия Web-дизайна. Технологии создания Web-сайтов. Технологии верстки Web-страниц. Разметка текста. Дизайн целевой Web-страницы.	6	2	-	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
34	09.01					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
35	11.01					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
Модуль 3 «Фирменный стиль и элементы брендбука» - 44 часа									
36	15.01		3.1 Методика разработки знаков и логотипов	Основные компоненты, константы фирменного стиля. Девиз. Товарный знак. Эффективная разработка логотипа.	8	2	-	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
37	18.01					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
38	22.01					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
39	25.01					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
40	29.01		Методика разработки знаков и логотипов	Знаковый логотип. Виды, формы, стили логотипа.	8	2	-	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
41	01.02					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет

42	05.02					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
43	08.02					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
44	12.02		Брендбук.	Основы создания брендбука. Принципы и основные элементы которые включены в брендбук.	10	2	-	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
45	15.02					2	-	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
46	19.02					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
47	22.02					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
48	26.02					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
49	01.03		3.4 Элементы фирменного стиля.	Понятие и определение фирменного стиля. Основные виды фирменного стиля.	8	2	-	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
50	05.03					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
51	12.03					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
52	15.03					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
53	19.03		3.5 Визитная карточка, бланк, конверт.	Дизайн визитных карточек, бланков, конвертов. Минимализм документной полиграфии.	6	1	1	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
54	22.03					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
55	26.03					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
56	29.03		Футболка, фирменный пакет, авторучка.	Значение упаковки. Ее роль и место.	4	1	1	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
57	02.04					-	2	15.50-16.35	15 кабинет

								16.45-17.30	
Модуль 4 «Упаковка» - 34 часа									
58	05.04		Дизайн упаковки. Поиск стиля. Форма. Светотень. Обьем и пространство.	Структура упаковки. Расчет размеров. Композиция нестандартных форм. Основные требования к упаковке. Рекламные функции упаковки. Информация о товаре, производителе и законодательство о рекламе. Претестинг упаковки.	8	2	-	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
59	09.04					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
60	12.04					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
61	16.04					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
62	19.04		Принципы дизайна.	Точка, линия и форма. Цвет. Типографика. Пространство. Баланс, ритм и контраст. Масштаб.	6	2	-	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
63	23.04					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
64	26.04					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
65	30.04		Ассиметрия.Доминанта. Динамизм. Гармиония.	Ассиметрия. Доминанта. Динамизм. Гармиония.	8	2	-	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
66	03.05					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
66	07.05					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
67	10.05					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
68	14.05		3.6 Итоговая аттестация.	Индивидуальный кейс. Изучения функции, формы, эргономики изделия. Устройство и принципы функционирования изделия. На основе составленного анализа создать	6	2	-	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
69	17.05					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
70	21.05					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет

				редизайн изделия, спроектировать и создать презентацию.					
71	24.05		3.7. Оформление портфолио.	Верстка портфолио. Участие в публичном защите или презентации проекта.	4	2	-	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
72	28.05					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
Итого					**144**	**46**	**98**		

Календарный учебный график
групп
1 ГОД ОБУЧЕНИЯ
3 группа

№	Дата	Факт	Тема	Содержание	Всего часов	в том числе		Время занятия	Место занятия
						теор.	*практ.*		
Модуль 1 «Введение в графический дизайн» - 64 часа									
1	08.09		1.1 Введение в историю искусства и дизайна.	Вводное занятие. Правила техники безопасности. Цели и задачи программы. Этапы развития дизайна. История искусств в стилях.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
2	10.09		1.2 Композиция в дизайне.	Понятие и определение и законы в композиции. Принципы построения композиции и верстки макетов (иерархия и функция). Основные элементы в композиции макетов: пространство, типографика, цвет, фигуры, текстуры, графика.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
3	15.09				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
4	17.09		1.3 Теория цвета.	Ньютоновский прорыв, природа цвета. Свойства и характеристика цвета. Цветовой круг Иттена. Цветовые гармонии и	2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
5	22.09				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет

				правило сочетание цветов. Практическое задание на освоение материла.					
6	24.09		1.4 Шрифты.	История шрифтов и назначение, анатомия шрифтов. Виды шрифтов. Индивидуальное практическое задание по созданию шрифта.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
7	29.09				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
8	01.10		1.5 Типографика и верстка.	Принципы построения композиции и верстки макетов (иерархия и функция). Основные элементы в композиции.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
9	06.10				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
10	08.10				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
11	13.10		1.6 Визуальный брендинг.	Определение и понятие. Анализ бренда с последующем ребрендингом. Практическое задание на освоение материла.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
12	15.10				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
13	20.10				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
14	22.10		1.7 Структура и элементы айдентики.	Фирменный стиль как часть айдентики. Разновидности и развитие логотипа. Работа с концепцией и референсами. Стилеобразующие элементы фирменного стиля: цвет, типографика и графика. Тренды и стили. Работа над целостностью образа. Практическое задание на освоение материла.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
15	27.10				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
16	29.10				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
17	03.11				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
18	05.11				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
19	10.11				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
20	12.11		1.8 Растровая графика в программе Krita.	Знакомство с графическим редактором Krita: основной интерфейс, создание документа и сохранение,	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
21	17.11				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
22	19.11				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет

23	24.11			работа с файлами, базовая работа со слоями, кисти и маски, простые выделения, размеры, кадрирование и направляющие, инструменты для работы с цветом и цветокоррекция, сложные выделение и смешивание слоев, шрифты, трансформирование объектов.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
24	26.11		1.9 Векторная графика программе Adobe Illustrator.	Знакомство с Adobe Illustrator: интерфейс, инструменты, простые формы, изометрия и объёмные изображения, работа со слоями. Практическое задание на освоение материла.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
25	01.12				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
26	03.12				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
27	08.12				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
28	10.12		1.10. Кейс. Промежуточная аттестация.		2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
29	15.12				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
30	17.12		1.11 Дизайн многостраничного изделия в программе Adobe InDesign.	Знакомство с программой Adobe InDesign: интерфейс, инструменты, простые формы, изометрия и объёмные изображения, работа со слоями. Практическое задание на освоение материла.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
31	22.12				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
32	24.12				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
Модель 2 «Иллюстрация» - 48 часов									
33	29.12		2.1 Визуальная коммуникация.	Тренировка воображения и моторики. Техники создания иллюстрации. Упрощение в иллюстрации.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
34	31.12				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
35	12.01				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
36	14.01				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
37	19.01		2.2 Композиция в	Основные средство выражение в иллюстрации.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
38	21.01				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет

			иллюстрации.	Практическое задание на освоение материла.					
39	26.01		2.3 Теория цветов.	Свойства и характеристика цвета. Цветовой круг Иттена. Цветовые гармонии и правило сочетание цветов. Практическое задание на освоение материла.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
40	28.01		2.4 Векторная иллюстрация.	Создание векторной иллюстрации в программе Adobe Illustrator.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
41	02.02				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
42	04.02				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
43	09.02		2.5 Растровая иллюстрация.	Создание растровой иллюстрации в программе Krita	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
44	11.02				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
45	16.02				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
46	18.02		2.6 Иллюстрация персонажей.	Кейс. Создать персонажа для стикеров в телеграмма.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
47	25.02				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
48	02.03				2	1	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
49	04.02		2.7 Иллюстрация для книг и журналов.	Кейс. Создать иллюстрацию к статье в журнале или расскажу.	2	1	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
50	09.03				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
51	11.03				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
52	16.03				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
53	18.03		2.8 Иллюстрация для бренда.	Кейс. Создать иллюстрацию для бренда.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
54	23.03				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
55	25.03				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
56	30.03				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
Модуль 3 «Веб-дизайн» - 32 часа									
57	01.04		3.1 Знакомство с Figma.	Знакомство с программой Figma: интерфейс, основные инструменты для работы, сетка, работа со слоями и файлами.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
58	06.04		3.2 Композиция	Принципы построения	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет

			, макет, сетка.	композиции и верстки макетов (иерархия и функция). Основные элементы в композиции макетов: пространство, типографика, цвет, фигуры, текстуры, графика.					
59	08.04		3.3 Шрифты и типографика.		2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
60	13.04		3.4 UX - дизайн	Понятие и определение. Работа с основными элементами: меню, кнопки, слайдеры, форма, иллюстрации, анимации, фото и видео, шрифты и цвет.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
61	15.04				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
62	20.04				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
63	22.04		3.5 UI - дизайн	Понятие и определение. Внешний вид веб-макета. Эстетика продукта.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
64	27.04				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
65	29.04				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
66	04.05		3.6 Итоговая аттестация.	Индивидуальный кейс. Изучения функции, формы, эргономики изделия. Устройство и принципы функционирования изделия. На основе составленного анализа создать редизайн изделия, спроектировать и создать презентацию.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
67	06.05				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
68	11.05				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
69	13.05				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
70	18.05		3.7. Оформление портфолио.	Верстка портфолио. Участие в публичном защите или презентации проекта.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
71	20.05				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
72	25.05		3.8. Итоговое занятие.	Подведение итогов года. Рефликсия.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
				Итого	**144**	**48**	**96**		

Календарный учебный график
групп
3 ГОД ОБУЧЕНИЯ
4 группа

№	Дата	Факт	Тема	Содержание	Всего часов	в том числе		Время занятия	Место занятия
						теор.	*прак.*		
Модуль 1 «Элементы и принципы дизайна» - 30 часов									
1	08.09		1.1 Линии.	Вводное занятие. Правила техники безопасности. Цели и задачи программы. Основы линейного построения в графическом дизайне.	4	1	1	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
2	10.09					1	1	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
3	15.09		1.2 Контур.	Понятие и определение контура. Принципы построения контура в макетах (иерархия и функция).	4	1	1	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
4	17.09					1	1	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
5	22.09		1.3 Перспектива. Точка схода.	Основы перспективы. Точка схода.	6	2	-	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
6	24.09					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
7	29.09					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
8	01.10		1.4 Цвет.	Теория цвета. Цветовые выкраски. Цветовой круг Иттена. Тональность. Фильтры	6	2	-	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
9	06.10						2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
10	08.10						2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
11	13.10		1.5 Текстура и фактура.	Основные элементы текстуры и фактуры. Использование текстуры в дизайне.	4	1	1	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
12	15.10						2	15.50-16.35	15 кабинет

								16.45-17.30	
13	20.10		1.6 Товарные знаки..	Определение и понятие товарных знаков.	6	2	-	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
14	22.10					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
15	27.10					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
Модуль 2 «Информационный дизайн» - 36 часов									
16	29.10		2.1 Основы композиционного и графического решения акцидентной продукции.	Композиция как учебная дисциплина. Основы построения практического курса. Цели, методы и принципы построения композиции. Формальная композиция. Композиционное чувство меры.	8	2	-	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
17	03.10					2	-	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
18	05.11					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
19	10.11					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
20	12.11		2.2 Плакат	Этапы создания плаката. Последовательность работы над созданием плаката.	6	2	-	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
21	17.11					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
22	19.11					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
23	24.11		2.3 Афиша.	Этапы создания афиши. Последовательность работы над созданием афиши.	8	2	-	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
24	26.11					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
25	01.12					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
26	03.12					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
27	08.12		Промежуточная аттестация	Промежуточная аттестация	2	-	2	15.50-16.35	15 кабинет

								16.45-17.30	
28	10.12		Промежуточная аттестация	Промежуточная аттестация	2	2	-	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
29	15.12		2.4 Полиграфический дизайн.	Основы полиграфического производства. Единицы измерения в полиграфии. Основы цветопроизведения. Допечатные, печатные, после – печатные технологии в полиграфии. Полиграфические материалы.	8	2	-	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
30	17.12					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
31	22.12					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
32	24.12					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
33	29.12		2.5 Web-дизайн	Введение и основные понятия Web-дизайна. Технологии создания Web-сайтов. Технологии верстки Web-страниц. Разметка текста. Дизайн целевой Web-страницы.	6	2	-	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
34	31.12					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
35	12.01					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
Модуль 3 «Фирменный стиль и элементы брендбука» - 44 часа									
36	14.01		3.1 Методика разработки знаков и логотипов	Основные компоненты, константы фирменного стиля. Девиз. Товарный знак. Эффективная разработка логотипа.	8	2	-	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
37	19.01					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
38	21.01					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
39	26.01					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
40	28.01		Методика разработки знаков и логотипов	Знаковый логотип. Виды, формы, стили логотипа.	8	2	-	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
41	02.02					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет

42	04.02					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
43	09.02					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
44	11.02		Брендбук.	Основы создания брендбука. Принципы и основные элементы которые включены в брендбук.	10	2	-	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
45	16.02					2	-	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
46	18.02					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
47	23.02					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
48	25.02					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
49	02.03		3.4 Элементы фирменного стиля.	Понятие и определение фирменного стиля. Основные виды фирменного стиля.	8	2	-	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
50	04.03					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
51	09.03					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
52	11.03					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
53	16.03		3.5 Визитная карточка, бланк, конверт.	Дизайн визитных карточек, бланков, конвертов. Минимализм документной полиграфии.	6	1	1	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
54	18.03					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
55	23.03					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
56	25.03		Футболка, фирменный пакет, авторучка.	Значение упаковки. Ее роль и место.	4	1	1	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
57	30.03					-	2	15.50-16.35	15 кабинет

								16.45-17.30	
Модуль 4 «Упаковка» - 34 часа									
58	01.04		Дизайн упаковки. Поиск стиля. Форма. Светотень. Обьем и пространство.	Структура упаковки. Расчет размеров. Композиция нестандартных форм. Основные требования к упаковке. Рекламные функции упаковки. Информация о товаре, производителе и законодательство о рекламе. Претестинг упаковки.	8	2	-	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
59	06.04					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
60	08.04					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
61	13.04					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
62	15.04		Принципы дизайна.	Точка, линия и форма. Цвет. Типографика. Пространство. Баланс, ритм и контраст. Масштаб.	6	2	-	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
63	20.04					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
64	22.04					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
65	27.04		Ассиметрия.Доминанта. Динамизм. Гармиония.	Ассиметрия. Доминанта. Динамизм. Гармиония.	8	2	-	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
66	29.04					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
66	04.05					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
67	06.04					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
68	11.05		3.6 Итоговая аттестация.	Индивидуальный кейс. Изучения функции, формы, эргономики изделия. Устройство и принципы функционирования изделия. На основе составленного анализа создать	6	2	-	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
69	13.05					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
70	18.05					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет

				редизайн изделия, спроектировать и создать презентацию.					
71	20.05		3.7. Оформление портфолио.	Верстка портфолио. Участие в публичном защите или презентации проекта.	4	2	-	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
72	25.05					-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
Итого					**144**	**46**	**98**		

Календарный учебный график
групп
2 ГОД ОБУЧЕНИЯ
5 группа

№	Дата	Факт	Тема	Содержание	Всего часов	в том числе		Время занятия	Место занятия
						теор.	*прак.*		
Модуль 1 «Элементы и принципы дизайна» - 30 часов									
1	09.09		1.1 Линии.	Вводное занятие. Правила техники безопасности. Цели и задачи программы. Основы линейного построения в графическом дизайне.	4	1	1	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
2	10.09					1	1	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
3	16.09		1.2 Контур.	Понятие и определение контура. Принципы построения контура в макетах (иерархия и функция).	4	1	1	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
4	17.09					1	1	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
5	23.09		1.3 Перспектива. Точка схода.	Основы перспективы. Точка схода.	6	2	-	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
6	24.09					-	2	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
7	30.09					-	2	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
8	01.10		1.4 Цвет.	Теория цвета. Цветовые	6	2	-	11.10-11.40	15 кабинет

				выкраски. Цветовой круг Иттена. Тональность. Фильтры				11.50-12.20	
9	07.10						2	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
10	08.10						2	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
11	14.10		1.5 Текстура и фактура.	Основные элементы текстуры и фактуры. Использование текстуры в дизайне.	4	1	1	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
12	15.10						2	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
13	21.10		1.6 Товарные знаки..	Определение и понятие товарных знаков.	6	2	-	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
14	22.10					-	2	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
15	28.10					-	2	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
			Модуль 2 «Информационный дизайн» - 36 часов						
16	29.10		2.1 Основы композиционного и графического решения акцидентной продукции.	Композиция как учебная дисциплина. Основы построения практического курса. Цели, методы и принципы построения композиции. Формальная композиция. Композиционное чувство меры.	8	2	-	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
17	04.11					2	-	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
18	05.11					-	2	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
19	11.11					-	2	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
20	12.11		2.2 Плакат	Этапы создания плаката. Последовательность работы над созданием плаката.	6	2	-	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
21	18.11					-	2	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
22	19.11					-	2	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
23	25.11		2.3 Афиша.	Этапы создания афиши.	8	2	-	11.10-11.40	15 кабинет

				Последовательность работы над созданием афиши.				11.50-12.20	
24	26.11					-	2	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
25	02.12					-	2	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
26	03.12					-	2	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
27	09.12		Промежуточная аттестация	Промежуточная аттестация	2	-	2	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
28	10.12		Промежуточная аттестация	Промежуточная аттестация	2	2	-	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
29	16.12		2.4 Полиграфический дизайн.	Основы полиграфического производства. Единицы измерения в полиграфии. Основы цветопроизведения. Допечатные, печатные, после – печатные технологии в полиграфии. Полиграфические материалы.	8	2	-	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
30	17.12					-	2	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
31	23.12					-	2	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
32	24.12					-	2	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
33	30.12		2.5 Web-дизайн	Введение и основные понятия Web-дизайна. Технологии создания Web-сайтов. Технологии верстки Web-страниц. Разметка текста. Дизайн целевой Web-страницы.	6	2	-	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
34	31.02					-	2	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
35	13.01					-	2	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
Модуль 3 «Фирменный стиль и элементы брендбука» - 44 часа									
36	14.01		3.1 Методика разработки знаков и логотипов	Основные компоненты, константы фирменного стиля. Девиз. Товарный знак. Эффективная	8	2	-	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
37	20.01					-	2	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет

38	21.01			разработка логотипа.		-	2	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
39	27.01					-	2	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
40	28.01		Методика разработки знаков и логотипов	Знаковый логотип. Виды, формы, стили логотипа.	8	2	-	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
41	03.02					-	2	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
42	04.02					-	2	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
43	10.02					-	2	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
44	11.02		Брендбук.	Основы создания брендбука. Принципы и основные элементы которые включены в брендбук.	10	2	-	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
45	17.02					2	-	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
46	18.02					-	2	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
47	24.02					-	2	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
48	25.02					-	2	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
49	03.03		3.4 Элементы фирменного стиля.	Понятие и определение фирменного стиля. Основные виды фирменного стиля.	8	2	-	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
50	04.03					-	2	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
51	10.03					-	2	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
52	11.03					-	2	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
53	17.03			Дизайн визитных	6	1	1	11.10-11.40	15 кабинет

				карточек, бланков, конвертов. Минимализм документной полиграфии.				11.50-12.20	
54	18.03		3.5 Визитная карточка, бланк, конверт.			-	2	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
55	24.03					-	2	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
56	25.03		Футболка, фирменный пакет, авторучка.	Значение упаковки. Ее роль и место.	4	1	1	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
57	31.03					-	2	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
Модуль 4 «Упаковка» - 34 часа									
58	01.04		Дизайн упаковки. Поиск стиля. Форма. Светотень. Обьем и пространство.	Структура упаковки. Расчет размеров. Композиция нестандартных форм. Основные требования к упаковке. Рекламные функции упаковки. Информация о товаре, производителе и законодательство о рекламе. Претестинг упаковки.	8	2	-	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
59	07.04					-	2	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
60	08.04					-	2	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
61	14.04					-	2	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
62	15.04		Принципы дизайна.	Точка, линия и форма. Цвет. Типографика. Пространство. Баланс, ритм и контраст. Масштаб.	6	2	-	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
63	21.04					-	2	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
64	22.04					-	2	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
65	28.04		Ассиметрия.Доминанта. Динамизм. Гармиония.	Ассиметрия. Доминанта. Динамизм. Гармиония.	8	2	-	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
66	29.04					-	2	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
66	05.05					-	2	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет

67	13.05					-	2	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
68	06.05		3.6 Итоговая аттестация.	Индивидуальный кейс. Изучения функции, формы, эргономики изделия. Устройство и принципы функционирования изделия. На основе составленного анализа создать редизайн изделия, спроектировать и создать презентацию.	6	2	-	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
69	12.05					-	2	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
70	13.05					-	2	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
71	19.05		3.7. Оформление портфолио.	Верстка портфолио. Участие в публичном защите или презентации проекта.	4	2	-	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
72	20.05					-	2	11.10-11.40 11.50-12.20	15 кабинет
				Итого	**144**	**46**	**98**		

Приложение 2

Методические материалы 1 год обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Материально-техническое оснащение,	Формы, методы, приемы обучения. Педагогические технологии	Формы учебного занятия	Формы контроля/ аттестации
1	Введение в историю искусства и дизайна.	ПК, Графические станции; Интерактивный дисплей	Практическое Занятие; Занятие – соревнование; Workshop Консультация;	беседа, практикум	Обсуждение, анализ, выполнение практических работ, кейс
2	Композиция в дизайне.	ПК, Графические станции; Интерактивный дисплей	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум	Обсуждение, анализ
3	Теория цвета.	ПК, Графические станции; Графический планшет WacomIntuosPro	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
4	Шрифты.	ПК, Графические станции; Графический планшет WacomIntuosPro	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
5	Типографика и верстка.	ПК, Графические станции; Графический планшет WacomIntuosPro	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
6	Визуальный брендинг.	ПК, Графические станции	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
7	Структура и элементы айдентики.	ПК, Графические станции	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
8	Растровая графика в программе Adobe Photoshop.	ПК, Графические станции; 3D-ручка	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
9	Векторная графика программе Adobe Illustrator.	ПК, Графические станции	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
10	Кейс. Промежуточная аттестация.	ПК, Графические станции	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
11	Дизайн многостраничного изделия в программе Adobe InDesign.	ПК, Графические станции	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
12	Визуальная коммуникация.	ПК, Графические станции	Практическое Занятие;	беседа, кейс.	Обсуждение, анализ,

			Занятие – соревнование; Workshop Консультация; Выставка		выполнение практических работ, кейс
13	Композиция в иллюстрации.	ПК, Графические станции; 3D-ручка; 3D -сканер ручной	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
14	Теория цветов.	ПК, Графические станции; Графический планшет WacomIntuosPro	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
15	Векторная иллюстрация.	ПК, Графические станции; Графический планшет WacomIntuosPro;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
16	Растровая иллюстрация.	ПК, Графические станции	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
17	Иллюстрация персонажей.	ПК, Графические станции	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
18	Иллюстрация для книг и журналов.	ПК, Графические станции	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
19	Иллюстрация для бренда.	ПК, Графические станции	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
20	Знакомство с Figma.	ПК, Графические станции	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс	Обсуждение, анализ
21	Композиция, макет, сетка.	ПК, Графические станции	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс	Обсуждение, анализ
22	Шрифты и типографика.	ПК, Графические станции; VR-очки HTCVive;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс	Обсуждение, анализ
23	UX - дизайн	ПК, Графические станции	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс	Обсуждение, анализ
24	UI - дизайн	ПК, Графические станции	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс	Обсуждение, анализ
25	Итоговая аттестация.	ПК, Графические станции	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ

26	Оформление портфолио.	ПК, Графические станции	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
27	Итоговое занятие.	ПК, Графические станции	Практическое Занятие; Занятие – соревнование; Workshop Консультация; Выставка	беседа.	Обсуждение, анализ, выполнение практических работ, кейс

Методические материалы 2 год обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Материально-техническое оснащение,	Формы, методы, приемы обучения. Педагогические технологии	Формы учебного занятия	Формы контроля/ аттестации
1	Линии	ПК, Графические станции; Интерактивный дисплей	Практическое Занятие; Занятие – соревнование; Workshop Консультация;	беседа, практикум	Обсуждение, анализ, кейс
2	Контур	ПК, Графические станции; Интерактивный дисплей	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум	Обсуждение, анализ
3	Перспектива. Точка схода.	ПК, Графические станции; Графический планшет WacomIntuosPro;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
4	Цвет.	ПК, Графические станции; Графический планшет WacomIntuosPro;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
5	Текстура и фактура.	ПК, Графические станции; Графический планшет WacomIntuosPro;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
6	Товарные знаки.	ПК, Графические станции;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
7	Основы композиционного и графического решения акцидентной продукции.	ПК, Графические станции;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ

8	Плакат	ПК, Графические станции; 3D-ручка;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
9	Афиша	ПК, Графические станции;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
10	Полиграфический дизайн.	ПК, Графические станции;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
11	Web-дизайн	ПК, Графические станции;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
12	Методика разработки знаков и логотипов	ПК, Графические станции;	Практическое Занятие; Занятие – соревнование; Workshop Консультация; Выставка	беседа, кейс.	Обсуждение, анализ, выполнение практических работ, кейс
13	Методика разработки знаков и логотипов	ПК, Графические станции; 3D-ручка; 3D -сканер ручной	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
14	Бренд бук.	ПК, Графические станции; Графический планшет WacomIntuosPro;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
15	Элементы фирменного стиля.	ПК, Графические станции; Графический планшет WacomIntuosPro;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
16	Визитная карточка, бланк, конверт.	ПК, Графические станции;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
17	Футболка, фирменный пакет, авторучка.	ПК, Графические станции;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
18	Дизайн упаковки. Поиск стиля. Форма. Светотень. Объём и пространство.	ПК, Графические станции;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
19	Принципы дизайна.	ПК, Графические станции;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
20	Асимметрия. Доминанта. Динамизм. Гармония.	ПК, Графические станции;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс	Обсуждение, анализ
21	Итоговая аттестация.	ПК, Графические станции;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ

22	Оформление портфолио	ПК, Графические станции; VR-очки HTCVive;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс	Обсуждение, анализ
23	Итоговое занятие.	ПК, Графические станции;	Практическое Занятие; Занятие – соревнование; Workshop Консультация; Выставка	беседа.	Обсуждение, анализ, выполнение практических работ, кейс

Методические материалы 3 год обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Материально-техническое оснащение,	Формы, методы, приемы обучения. Педагогические технологии	Формы учебного занятия	Формы контроля/ аттестации
1	Знакомство с программой и ее интерфейс.	ПК, Графические станции; Интерактивный дисплей	Практическое Занятие; Занятие – соревнование; Workshop Консультация;	беседа, практикум	Обсуждение, анализ, кейс
2	Ознакомление с палитрой инструментов	ПК, Графические станции; Интерактивный дисплей	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум	Обсуждение, анализ
3	Рисунок простых форм.	ПК, Графические станции; Графический планшет WacomIntuosPro;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
4	Поворот, наклон, зеркальное отображение объекта.	ПК, Графические станции; Графический планшет WacomIntuosPro;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
5	Заливка, группировка, выравнивание и распределение объектов..	ПК, Графические станции; Графический планшет WacomIntuosPro;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
6	Пересечение и исключение	ПК, Графические станции;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
7	Заливка, группировка, выравнивание и распределение объектов.	ПК, Графические станции;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
8	Дублирование, клонирование, копирование, вставка объектов.	ПК, Графические станции; 3D-ручка;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ

9	Работа с текстом.	ПК, Графические станции;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
10	Размещение простого текста в связанных рамках. Редактирование формы эллипса и многоугольников.	ПК, Графические станции;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
11	Промежуточная аттестация.	ПК, Графические станции;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
12	Контур, прозрачность. Тень, фигурная обрезка.	ПК, Графические станции;	Практическое Занятие; Занятие – соревнование; Workshop Консультация; Выставка	беседа, кейс.	Обсуждение, анализ, выполнение практических работ, кейс
13	Знакомство с программой Adobe Photo Shop и ее интерфейс	ПК, Графические станции; 3D-ручка; 3D -сканер ручной	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
14	Ознакомление с палитрой инструментов	ПК, Графические станции; Графический планшет WacomIntuosPro;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
15	Инструменты выделения, перемещения и обрезки. Основные палитры программы.	ПК, Графические станции; Графический планшет WacomIntuosPro;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
16	Инструменты рисования и ретуширования.	ПК, Графические станции;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
17	Инструменты заливки. Инструменты коррекции.	ПК, Графические станции;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
18	Измерительные инструменты, инструменты управления просмотром, выбора цвета и режима работы.	ПК, Графические станции;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
19	Инструменты ввода текста и работы с текстом.	ПК, Графические станции;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
20	Параметры палитры кистей.	ПК, Графические станции;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс	Обсуждение, анализ

21	Фильтры, их разновидности и применение. Обработка фотографий. Ретуширование. Слияние фотографий. Фотомонтаж	ПК, Графические станции;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
22	Итоговая аттестация.	ПК, Графические станции;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
23	Оформление портфолио	ПК, Графические станции; VR-очки HTCVive;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс	Обсуждение, анализ
24	Итоговое занятие.	ПК, Графические станции;	Практическое Занятие; Занятие – соревнование; Workshop Консультация; Выставка	беседа.	Обсуждение, анализ, выполнение практических работ, кейс

Приложение 3

Контрольно-измерительные материалы

для проведения промежуточной/итоговой аттестации обучающихся

2026-2027 учебного года

студия «Графический дизайн»

Составитель: педагог дополнительного образования

Иванова Виктория Альбертовна

Контрольно – измерительные материалы промежуточной аттестации
Студии «Графический дизайн»
1 год обучения

Форма проведения: Тест, практика

Часть 1. Тест (Напишите правильный ответ или отметить один правильный из предложенных вариантов)

1. Термин графический дизайн был придуман …?

- Уильямом Аддисоном Двиггинсом
- Фредериком Гауди
- Альд Мануций

2. Расположение графических и текстовых объектов — это…

- Организация
- Воркфлоу
- Композиция

3. Напишите 3 основных составляющих цветового круга Иттена?

_____

_____

4. Какие четыре понятия лежат в основе композиции?

- Перспектива, контур, цвет и расположение
- Направление, взаимодействие, наклон и размеры
- Баланс, композиционный центр, ритм и контраст верстки текстов

5. Всегда ли композиционный центр находиться в центре листа или экрана?

_____

6. К какому типу композиции относится графическое изображение с фигурой по центру?

- центральный
- ленивый
- упрощенный
- симметричный

7. Опишите определение UI - дизайн?

_____

8. Изображение сделанное в векторе…

- Масштабируется
- Ограничивается болим размером
- Открывается в Photoshop
- Популярно среди фотографов

9. Опишите основные элементы в композиции макетов?

- _____

10. Цветовая система CMYK используется для…

- Печати
- Графики
- Мобильных приложений

Часть 2. Практическая часть.

Создать фирменный символ и логотип детского лагеря «Орлёнок».

Создать макет рекламного модуля лагеря с применением возможности коллажа.

Контрольно – измерительные материалы итоговой аттестации

Студии «Графический дизайн»

1й год обучения

Форма проведения: Тест, практика

Часть 1. Тест (Напишите правильный ответ или отметить один правильный из предложенных вариантов)

1. Термин графический дизайн был придуман …?

- Уильямом Аддисоном Двиггинсом
- Фредериком Гауди
- Альд Мануций

2. Расположение графических и текстовых объектов — это…

- Организация
- Воркфлоу
- Композиция

3. Напишите 3 основных составляющих цветового круга Иттена?

_____

_____

4. Какие четыре понятия лежат в основе композиции?

- Перспектива, контур, цвет и расположение
- Направление, взаимодействие, наклон и размеры
- Баланс, композиционный центр, ритм и контраст верстки текстов

5. Всегда ли композиционный центр находиться в центре листа или экрана?

_____

6. К какому типу композиции относится графическое изображение с фигурой по центру?

- центральный
- ленивый
- упрощенный
- симметричный

7. Опишите определение UI - дизайн?

_____

_____

8. Изображение сделанное в векторе…

- Масштабируется
- Ограничивается болим размером
- Открывается в Photoshop
- Популярно среди фотографов

9. Опишите основные элементы в композиции макетов?

- _____

_____

_____

10. Цветовая система CMYK используется для…

- Печати
- Графики
- Мобильных приложений

Часть 2. Практическая часть.

Создать фирменный символ и логотип детского лагеря «Орлёнок».

Создать макет рекламного модуля лагеря с применением возможности коллажа.

Контрольно – измерительные материалы промежуточной аттестации

Студии «Графический дизайн»

2 год обучения

Форма проведения: Тест, практика

Часть 1. Тест (Напишите правильный ответ или отметить один правильный из предложенных вариантов)

1. Как называется тип композиции с зеркальным отражением по оси?

- Симметричная
- Уравновешенная
- Ассиметричная

2. На какие два больших класса делятся шрифты?

- с засечками и без засечек
- печатный и брусковый
- печатный и имитация почерка

3. Напишите, что такое стилизация?

_____

4. Иллюстрации-заставки помещаются...?

- В начале
- В середине
- В конце

5. Опишите цель создания логотипа?

_____

6.Что из перечисленного не верно при дизайне упаковки?

- Проект упаковки делается плоским и складывается в 3D формате
- Графические дизайнеры всегда учитывают символизм цвета при проектировании упаковки
- Главное минимализм

7. Контраст может быть только по цвету, или существуют другие виды контраста??

_____

8. Что нужно сделать со шрифтами при подготовке макета с дизайном под печать?

- написать название шрифта
- трассировать шрифт
- перевести в кривые

9. Расположение элементов в дизайне с учетом расстояния между ними, а также повторения элементов — это ...

- _____

_____

10. Какие четыре понятия лежат в основе композиции?

- Перспектива, контур, цвет и расположение
- Направление, взаимодействие, наклон и размеры
- Баланс, композиционный центр, ритм и контраст

Часть 2. Практическая часть.

Создать фирменный логотип детского магазина «Игромир».

Создать макет рекламного модуля магазина с применением возможности коллажа.

Контрольно – измерительные материалы итоговой аттестации

Студии «Графический дизайн»

2 год обучения

Форма проведения: Тест, практика

Часть 1. Тест (Напишите правильный ответ или отметить один правильный из предложенных вариантов)

1. Как вы знаете формы логотипов? _____

2. Какие основные элементы включены в брендбук?

- Ручки и футболки
- Логотип и паттерн
- Маскот и фирменное лицо

3. Напишите, что такое товарный знак?

_____

4. Какие не бывают виды визиток?

- Личные
- Корпоративные
- Рекламные
- Управленческие

5. Опишите цель создания брнедбука?

_____

6.Что из перечисленного не является элементом фирменного стиля?

- Визитная карточка
- Бланк
- Документация

7. Опишите рекламные функции упаковки?

_____

8. Что из перечисленного может является частью создания дизайна продукции?

- Ассиметрия.
- Доминанта.
- Динамизм.
- Гармиония.
- Все перечисленное

9. Баланс, ритм, контраст — это ...

- _____

_____

10. Что из перечисленного не указывается на упаковке товара?

- Информация о товаре
- Производитель
- Законодательство

Часть 2. Практическая часть.

Создать фирменный стиль (паттерн, логотип, визитка) для школы английского языка «Inglish time».

Создать макет рекламного модуля школы с применением возможности коллажа для баннера размером 1500х2000

Контрольно – измерительные материалы итоговой аттестации
Студии «Графический дизайн»
3 год обучения

Форма проведения: Тест, практика

Часть 1. Тест (Напишите правильный ответ или отметить один правильный из предложенных вариантов)

1. CorelDraw – это _____
2. Основными элементами окна CorelDraw являются:
   - Строка заголовка, строка меню
   - Стандартная панель инструментов
   - Панель атрибутов, линейка
   - Палитра цветов
   - Все перечисленное
3. Open Graphic означает_____
4. Векторное изображение формируется
   - Из объектов
   - Из точек
   - Из рисунков
   - Из пикселей
5. При рисовании прямоугольников клавиша Shift используется для _____
6. Пиксель это:
   - Точка
   - Примитив
   - Линия
   - Фигура
7. С помощью инструмента можно создать _____
8. Для чего необходима палитра «История»?
   - Содержит наборы инструментов с различными предустановленными параметрами.
   - Позволяет отменять выполненные действия, включая и те, которые не отменяются посредством сочетания клавиш Ctrl+Z.
   - Дает широкий круг возможностей выбора формы и размеров кисти.
   - Дает общее представление об изображении, его цветовом решении, размерах и помогает при просмотре и редактировании.
9. Команда View из строки меню означает _____
10. Одной из основных функций графического редактора является:
    - Ввод изображений;
    - Хранение кода изображения;
    - Создание изображений;
    - Просмотр и вывод содержимого видеопамяти.

Часть 2. Практическая часть.

Создать в программе Corel Draw векторную иллюстрацию
Перенести созданную иллюстрацию в программу Addobe Photoshop и доработать. Добавить эффекты света, тени, бликов.

Приложение 4

Рабочая программа воспитания и календарный план воспитательной работы студии «Графический дизайн» на 2026-2027 учебный год

Цель, задачи и результат воспитательной работы

Цель воспитания - создание условий для достижения обучающимися необходимого для жизни в обществе социального опыта и формирования принимаемой обществом системы ценностей, создание условий для многогранного развития и социализации каждого учащегося. Подготовка творчески мыслящих и гармонично развитых воспитанников, обладающих качественными навыками и высокими гражданскими качествами.

Задачи воспитания:

- Формирование мировоззрения и системы базовых ценностей личности.
- Организация инновационной работы в области воспитания и дополнительного образования обучающихся.
- Приобщение обучающихся к общечеловеческим нормам морали, национальным устоям и традициям образовательного учреждения.
- Обеспечение развития личности и ее социально-психологической поддержки, формирование личностных качеств, необходимых для жизни.
- Воспитание внутренней потребности личности в здоровом образе жизни, ответственного отношения к природной и социокультурной среде обитания.
- Развитие воспитательного потенциала семьи.
- Поддержка социальных инициатив и достижений обучающихся.
- Развитие общей культуры учащихся через традиционные мероприятия объединения, выявление и работа с одаренными детьми.
- Формирование у детей гражданско-патриотического сознания.
- Выявление и развитие творческих способностей, обучающихся путем создания творческой атмосферы через организацию кружков, секций, совместной творческой деятельности педагогов, учащихся и родителей.
- Создание условий, направленных на формирование нравственной культуры, расширение кругозора, интеллектуальное развитие, на улучшение усвоения учебного материала.
- Пропаганда здорового образа жизни, профилактика правонарушений, социально-опасных явлений.
- Создание условий для активного и полезного взаимодействия МАУ ДО «ЦДО» и семьи по вопросам воспитания учащихся.

Результат воспитания

Воспитание всесторонне развитой личности с дополнительным образованием, обладающего социальной активностью, социальной ответственностью, выполняющего обязанности гражданина Российской Федерации, характеризующегося высокой общей культурой на основе духовно-нравственных ценностей народов Российской Федерации, исторических и национально-культурных традиций.

- У обучающихся сформированы представления о базовых национальных ценностях российского общества.
- Организация занятий направлена на развитие мотивации личности к познанию и творчеству.
- Повышена педагогическая культура родителей, система способствует раскрытию творческого потенциала родителей, совершенствованию семейного воспитания на примерах традиций семьи, усилению роли семьи в воспитании детей.
- Умения и навыки организаторской деятельности, самоорганизации, формированию ответственности за себя и других.

- Развитие творческого, культурного, коммуникативного потенциала обучающихся в процессе участия в совместной общественно-полезной деятельности.
- Активная гражданская позиция.
- Сознательное отношение к труду, к природе, к своему городу.

Работа с коллективом обучающихся

Именно в сфере дополнительного образования объективно существует потенциальная основа для работы по формированию коллектива – все участники детского творческого объединения занимаются одной интересной для всех деятельностью. Педагог влияет на формирование и развитие детского коллектива в объединении дополнительного образования через:

— создание доброжелательной и комфортной атмосферы, в которой каждый ребенок мог бы ощутить себя необходимым и значительным.

— создание «ситуации успеха» для каждого члена детского объединения, чтобы научить маленького человека само утверждаться в среде сверстников социально адекватным способом.

— использование различных форм массовой воспитательной работы, в которой каждый воспитанник мог бы приобрести социальный опыт, пробуя себя в разных социальных ролях.

Очень сплачивают детский коллектив различные формы досуговых мероприятий: викторины, квесты, конкурсы, походы, экскурсии. Здесь каждый из детей на виду, от каждого зависит состояние всего коллектива, а вклад каждого определяет успех для всех. В кружок, студию приходят ребята, имеющие интерес к данному виду деятельности. Они обладают различным уровнем знаний и умений, различным социальным опытом, что обусловлено не только их принадлежностью к различным школьным коллективам, но и к различным микрорайонам города, социальным группам. В таком коллективе более интенсивно происходит обмен информацией, социальным опытом, общение не тормозит сложившимися стереотипами восприятия друг друга. Здесь все отношения строятся заново, здесь формируются свои установки, законы коллективной жизни, стиль отношений. Новое, необычное положение в коллективе способствует более интенсивному развитию интересов и способностей подростка, создает благоприятные условия для более высокого статуса каждого, для общения с ровесниками и взрослыми, что положительно сказывается на моральном самочувствии и, в конечном счете, на становлении личности подростка. Он становится увереннее, спокойнее. У него развивается чувство собственного достоинства, раскрываются ранее незамеченные способности, общественная активность. Эти позитивные преобразования личности подростка проявляются не только в объединении, но и в семье, школе.

Работа с родителями

Работа с родителями обучающихся детского объединения включает в себя:

– Организацию системы индивидуальной и коллективной работы (тематические беседы, собрания, индивидуальные консультации);

- Содействие сплочению родительского коллектива и вовлечение родителей в жизнедеятельность детского объединения (организация и проведение открытых занятий в течение учебного года);

- Оформление информационных афиш для родителей по вопросам воспитания детей.

- Помощь со стороны родителей в подготовке и проведении мероприятий воспитательной направленности.

- Системная работа по оценке деятельности педагога дополнительного образования со стороны родителей (книга отзывов, анкета удовлетворённости и др.).

Календарный план воспитательной работы на 2026-2027 уч. год

№	Мероприятие	Задачи (прописать задачи самостоятельно)	Сроки проведения	Примечание
Модуль «Детское объединение»				
1.	Включаете все мероприятия с детским коллективом с учетом специфики обучения (ярмарки, праздники, фестивали, акции, флешмобы, конкурсы, квесты, викторины и интеллектуальные игры, экскурсии, мастер-классы, тренинги т.д.)	Содействие развитию творческой активности обучающихся, участие в жизни ЦТТ, самореализация	Учебный год	
Модуль «Воспитательная среда»				
СЕНТЯБРЬ				
1	«Будем знакомы!»	Знакомство друг с другом, кабинетом IT технологии.	1 неделя сентября	
2	09.09. День дизайнера-графика **Направление «Профессиональная ориентация»**	Беседа: «Профессия - дизайнер» Расширить знания детей о перспективах профессии дизайнера.	1 неделя сентября	
3	08.09. День памяти жертв блокады Ленинграда **Направление «Патриотическое воспитание»**	Дать преставление о поведении фашистов на оккупированных территориях; формировать активную жизненную позицию; воспитывать непримиримое отношение к фашизму и неофашизму; способствовать формированию гордости за людей, которые сумели выстоять и победить в годы Великой Отечественной войны; развивать творческие способности обучающихся.	1 неделя сентября	
4	11.09. Международный день памяти жертв фашизма **Направление «Патриотическое воспитание»**		1 неделя сентября	**Отчет до 15.09. с 1-2 фотографиями и количеством детей, темой беседы в электронном варианте**
ОКТЯБРЬ				
5	22.10. Всероссийский урок безопасности школьников в сети Интернет **Направление «Правила безопасности»**	- Разработка норм и правил поведения детей в сети Интернет - Расширение кругозора обучающихся.	4 неделя октября	**Отчет до 30.10. с 1-2 фотографиями и количеством детей, темой беседы в электронном варианте**
6	Каникулярное мероприятие - КВИЗ «Моя малая родина» **Направление «Патриотическое воспитание»**	Развитие патриотизма, толерантности в игровой форме.	4 неделя октября	
НОЯБРЬ				
7	04.11 День народного единства **Направление**	Формирование патриотизма, уважения к истории и традициям Родины; формирование чувства гордости и уважения к защитникам государства;	1 неделя ноября	**Отчет до 15.11. с 1-2 фотографиями и количеством**

	«Патриотическое воспитание»	развитие мировоззренческих убеждений на основе осмысления исторических событий.		**детей, темой беседы в электронном варианте**
8	День Матери **Направление «Воспитательная работа»**	Участие в мероприятии, посвященному Дню матери. Конкурс рисунков ко дню матери «Лучше мамы нет на свете!» Воспитание любви к матери, родной семье, близким людям.	2 неделя ноября	
ДЕКАБРЬ				
9	12.12 - Единый урок «Мы Россияне!», посвященный Дню Конституции РФ **Направление «Патриотическое воспитание»**	Воспитание у обучающихся чувства патриотизма. Формирование гражданской позиции. Беседа наши права и обязанности.	2 неделя декабря	
10	27.12 – День спасателя в России **Направление «Правила безопасности»**	Правила поведения при пожаре. Игра – загадка «Если возник пожар»	4 неделя декабря	
ЯНВАРЬ				
11	17.01. День детских изобретений **Направление «Профессиональная ориентация»**	-воспитывать уважительное отношение к людям умственного труда; -способствовать воспитанию чувства патриотизма, гордости за свою страну, свой народ; -побуждать к участию в кружках технического творчества, к овладению техническими навыками. Подготовка и участие в городских, республиканских и всероссийских конкурсах и олимпиадах по информационным технологиям.	2 неделя января	
ФЕВРАЛЬ				
12	08.02. День российской науки **Направление «Профессиональная ориентация»**	Самообразование обучающихся; расширение кругозора школьников; получение навыков научно - исследовательской деятельности школьников.	1 неделя февраля	
13	Изготовление поздравительных открыток ко дню защитника Отечества **Направление «Патриотическое воспитание»**	Воспитание патриотизма, уважения к людям, защищавшим родину. Активизация творческого потенциала детей, укрепление детско-родительских отношений	3 неделя февраля	
МАРТ				
14	1.03. Международный день борьбы с наркоманией **«Спортивно-оздоровительная работа»**	Беседа «Безопасное поведение» Обсудить с детьми, как вести себя в конфликтной ситуации.	1 неделя марта	
15	Изготовление поздравительной открытки ко дню 8 марта	Воспитание у детей чувства бережного отношения к близкому человеку – маме.	1 неделя марта	
АПРЕЛЬ				
16	02.04 – Международный день детской книги – книга своими руками	Прививаем любовь к книгам.	1 неделя апреля	

	Направление «Воспитательная работа»			
17	12.04. День космонавтики **Направление «Профессиональная ориентация»**	Конкурс рисунков и макетов «Космическое путешествие» Беседа: «Полеты во сне и наяву» Осуществление детской мечты, расширение кругозора о космических полетах. Прививать интерес к изучению космоса и истории космонавтики. Воспитывать чувство патриотизма и гражданственности.	2 неделя апреля	
МАЙ				
18	09.05. День Победы **Направление «Патриотическое воспитание»**	Воспитание уважения к подвигам героев Великой Отечественной войны и чувства гордости за них. Воспитание уважения и благодарности к ветеранам ВОВ. Воспитание честности, благородства, сострадания. Содействовать воспитанию патриотизма и любви к своей «малой» Родине.	2 неделя мая	**Отчет до 23.11. с 1-2 фотографиями и количеством детей, темой беседы в электронном варианте**
Модуль «Работа с родителями»				
1.	Организационное родительское собрание	Знакомство родителей с целями и задачами обучения по данной ДООП, особенностями организации учебного процесса, режимом работы и учебным графиком	сентябрь	
2.	Участие в проведении Дня открытых дверей	Обсуждение совместных мероприятий, согласование графика работы	сентябрь	
3.	Регистрация родителей в навигаторе дополнительного образования	Регистрация родителей в навигаторе дополнительного образования и подача заявки через систему ЕИС.	сентябрь	
4.	Индивидуальные консультации для родителей	Решение вопросов социального и педагогического характера	в течение учебного года	
5.	«Как защитить ребенка от негативного контента в Интернете» - беседа	Правила пользования контентом Интернета		
6.	Открытые занятия для родителей	Знакомство родителей с промежуточными результатами работы объединения	декабрь, апрель	
7.	Анкетирование родителей (анкеты изучения семей обучающихся, выявление пожеланий в организации совместных дел.)	Диагностика семей обучающихся с целью выбора оптимальных форм взаимодействия	декабрь, апрель	
8	Итоговое родительское собрание	Подведение итогов работы объединения, знакомство с результатами итоговой аттестации обучающихся. «Наши успехи» - награждение родителей и воспитанников грамотами, благодарственными письмами. Итоговая выставка.	май	