

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

Принята на заседании
педагогического совета
МАУ ДО «ЦДО» г. Мирный

Протокол №1 от «09» сентября 2022г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор МАУ ДО ЦДО г. Мирный

И.Ю. Федоров
Приказ №203 от «09» сентября 2022г.



**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
технической направленности
«Графический дизайн»**

Тип программы: модифицированная
Срок реализации: 1 год
Возраст обучающихся: 8-18 лет
Уровень: базовый

Составитель:
Иванова Виктория Альбертовна,
педагог дополнительного образования

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 Российской Федерации "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам" от 09.11.2018 №196;

Постановление Государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020г. "Об утверждении санитарных правил СП-2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к

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).

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 повышается требования к их профессиональному обучению. По этой причине, в России подготовка графических дизайнеров стала осуществляться не только на базе художественно-технических вузах, но и в учреждениях дополнительного образования и детских технопарках. Программа рассчитана на детей в возрасте от 8 до 18 лет.

Актуальность данной программы обусловлена тем, что в настоящее 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 конкурентно способных 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 «Идея-проектирование-реализация- управления».

Таким образом, обучающиеся по данной программе получают 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 естественно-научных, 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 учащихся не только с особенностями дизайнерского мастерства, но и помогает более осознанно выбрать будущую профессию.

ы

х

а

и

В ходе обучения, учащиеся занимаются проектной деятельностью, что позволяет не только развивать художественный вкус, способность анализировать ситуацию, учит ставить перед собой цели 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 8 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.

Объем программы – 144 часа.

Программа рассчитана на 1 год обучения.

1 год обучения: 144 часа в год.

Продолжительность одного академического часа - 45 мин. Перерыв между учебными занятиями – 10 минут.

Общее количество часов в неделю – 4 часа.

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа.

Уровень программы: базовый

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

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 Программа «Графический дизайн» педагогически целесообразна, так как в процессе реализации, обучающиеся работают в условиях реально действующего детского технопарка, что способствует процессу коллективного творчества, через который формируется гражданское сознание, толерантное отношение к людям, а также прививаются навыки профессиональной деятельности.

Формируемые компетенции

Вводный (базовый) модуль дает необходимые компетенции для дальнейшей работы в Графическом дизайне и других направлениях. В рамках модуля ученики познакомятся с основами дизайн-мышления, научатся работать с современными устройствами 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 обучающихся 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.

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.
- 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.

4. 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 Adobe Photoshop.	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 д и з	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: Ньютоновский прорыв, природа цвета. Свойства и характеристика цвета. Цветовой круг Иттена. Цветовые гармонии и правило сочетание цветов. П
1.4. Шрифты.	Теория: История шрифтов и назначение, анатомия шрифтов. Виды шрифтов. Индивидуальное практическое задание по созданию шрифта.
1.5. Типографика и в	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. П
1.7. Структура и э л е м	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.
1.8. Растровая графика в программе Adobe Photoshop	Теория: Знакомство с графическим редактором Adobe Photoshop: 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 в программе Adobe Illustrator.	Теория: Знакомство с Adobe Illustrator: интерфейс, инструменты, п р
Промежуточная аттестация.	Практика: Индивидуальный кейс для проверки промежуточных знаний, умений и навыков.

1.11. Дизайн многостраничного изделия в программе Adobe Illustrator	Теория: Знакомство с программой Adobe InDesign: интерфейс, инструменты, простые формы, изометрия и объёмные изображения, р П р а к т и к а
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. П
2.3 Цвет.	Теория: Свойства и характеристика цвета. Цветовой круг Иттена. Цветовые гармонии и правило сочетание цветов. П
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 Adobe Photoshop. 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 и
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, эргономики промышленного изделия. Устройство и принципы функционирования промышленного изделия. Практика: На основе составленного анализа создать редизайн изделия, смоделировать 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

1.4. Планируемые результаты

1 год обучения

Профессиональные и предметные:

- Будут уметь работать в Autodesk Fusion 360, AdobeIllustrator, Adobe InDesign, Adobe Photoshop, Autodesk SkethBook.
- Научатся формулировать задачи на проектирование исходя из выявленной проблемы. Получат комплекс знаний, умений и навыков по промышленному 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 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)	10 сентября 2022г.	31 мая 2023г.	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 1.

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение программы

1. 3D-принтер
2. 3D-принтер 2 открытый
3. 3D-сканер RANGEvision;
4. Интерактивный дисплей Promethean;
5. Графические станции;
6. Монитор Philips;
7. Графический планшет WacomIntuosPro;
8. VR-очки HTC Vive;
9. Флипчарт 814x1189;
10. Штангель-циркуль;
11. Линейки металлическая 30 см;
12. 3D -принтер с двумя экструдерами;

13. МФУ А3/А4 (принтер, сканер, копир);
14. 3D-ручка;
15. 3D -сканер ручной.

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 Иванова Виктория Альбертовна, стаж 2 года, 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 прогнозируемому результату 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.

Для подведения итогов реализации дополнительной общеобразовательной программы проводятся в виде: решение и презентация кейсов, выполнение практических заданий и

с

о

б

е

с

е

д

о

в

2.4. Оценочные материалы

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
Метапредметные 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, например методика «Дизайн мышления»	Решение проблем в реальных жизненных ситуациях	Совместная проектная деятельность
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 деятельности 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 решение 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 посредством 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 информацией 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.

Датаскаутинг – 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 2.

Раздел 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. Александр Отт. «Курс Промышленного дизайна».
7. Борис Евгеньевич Кочегаров. «Промышленный дизайн»
8. Виктор Папанек. «Дизайн для реальной жизни».
9. Михеева М.М. «Введение в дизайн-проектирование» Методическое указание.
10. Михеева М.М. «Дизайн-исследование» Методическое указание.
11. Терехова Н.Ю. «Креативные технологии в промышленном дизайне». Методическое указание.
12. Медведев В.Ю. «ЦВЕТОВЕДЕНИЕ И КОЛОРИСТИКА» учебное пособие (курс лекций).
13. Кляузе В.П. «Эргономика».
14. Ю. М. Калинин «Архитектурное макетирование»
15. 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».
14. Александра Королькова, «Живая типографика».
15. Оливер Кемпкенс, «Дизайн-мышление. Все инструменты в одной книге».

Календарный учебный график

групп
1 ГОД ОБУЧЕНИЯ
1 группа

№	Дата	Тема	Содержание	Всего часов	в том числе		Время занятия	Место занятия
					теор.	прак.		
Модуль 1 «Введение в графический дизайн» - 64 часа								
1	12.09	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	14.09	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	19.09			2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
4	21.09	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 материала.	2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
5	26.09			2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
6	28.09	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	03.10			2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
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	10.10			2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
10	12.10			2	1	1	14.00-14.45	15 кабинет

							14.55-15.40	инет
11	17.10	1.6 Визуальный брендинг.	Определение и понятие. Анализ бренда с последующем ребрендингом. Практическое задание на освоение материала.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 каб инет
12	19.10			2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 каб инет
13	24.10			2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 каб инет
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 материала.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 каб инет
15	31.10			2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 каб инет
16	02.11			2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 каб инет
17	07.11			2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 каб инет
18	09.11			2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 каб инет
19	14.11			2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 каб инет
20	16.11	1.8 Растровая графика в программе Adobe Photoshop.	Знакомство с графическим редактором Adobe Photoshop: 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 выделения и смешивание слоев, шрифты, трансформирование объектов.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 каб инет
21	21.11			2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 каб инет
22	23.11			2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 каб инет

23	28.11			2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 каб ин ет	
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 материала.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 каб ин ет	
25	05.12			2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 каб ин ет	
26	07.12			2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 каб ин ет	
27	12.12			2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 каб ин ет	
28	14.12	1.10. Кейс. Промежуточная аттестация.		2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 каб ин ет	
29	19.12			2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 каб ин ет	
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 материала.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 каб ин ет	
31	26.12			2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 каб ин ет	
32	28.12			2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 каб ин ет	
Модель 2 «Иллюстрация» - 48 часов									
33	11.01	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 каб ин ет	
34	16.01			2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 каб ин ет	
35	18.01			2	-	2	14.00-14.45	15 каб	

							14.55-15.40	инет
36	23.01			2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 каб инет
37	25.01	2.2 Композиция в иллюстрации.	Основные средство выражение в иллюстрации. Практическое задание на освоение материала.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 каб инет
38	30.01			2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 каб инет
39	01.02	2.3 Теория цветов.	Свойства и характеристика цвета. Цветовой круг Иттена. Цветовые гармонии и правило сочетание цветов. Практическое задание на освоение материала.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 каб инет
40	06.02	2.4 Векторная иллюстрация.	Создание векторной иллюстрации в программе Adobe Illustrator.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 каб инет
41	08.02			2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 каб инет
42	13.02			2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 каб инет
43	15.02	2.5 Растровая иллюстрация.	Создание растровой иллюстрации в программе Adobe Photoshop.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 каб инет
44	20.02			2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 каб инет
45	22.02			2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 каб инет
46	27.02	2.6 Иллюстрация персонажей.	Кейс. Создать персонажа для стикеров в телеграмма.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 каб инет
47	01.03			2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 каб инет

48	06.03			2	1	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 каб ин ет
49	13.03	2.7 Иллюстрация для книг и журналов.	Кейс. Создать иллюстрацию к статье в журнале или рассказу.	2	1	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 каб ин ет
50	15.03			2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 каб ин ет
51	20.03			2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 каб ин ет
52	22.03			2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 каб ин ет
53	27.03	2.8 Иллюстрация для бренда.	Кейс. Создать иллюстрацию для бренда.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 каб ин ет
54	29.03			2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 каб ин ет
55	03.04			2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 каб ин ет
56	05.04			2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 каб ин ет
Модуль 3 «Веб-дизайн» - 32 часа								
57	10.04	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 каб ин ет
58	12.04	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 каб ин ет
59	17.04	3.3 Шрифты и типографика.		2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 каб ин ет

60	19.04	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	24.04			2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
62	26.04			2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
63	03.05	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	08.05			2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
65	10.05			2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
66	15.05	3.6 Итоговая аттестация.	Индивидуальный кейс. Изучения функции, формы, эргономики промышленного изделия. Устройство и принципы функционирования промышленного изделия. На основе составленного анализа создать редизайн изделия, смоделировать и создать презентацию.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
67	17.05			2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
68	22.05			2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
69	24.05			2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
70	26.05	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	29.05			2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
72	31.05	3.8. Итоговое занятие.	Подведение итогов года. Рефлексия.	2	1	1	14.00-14.45	15 кабинет

							14.55-15.40	инет
Итого				144	48	96		

**Календарный учебный график
групп
1 ГОД ОБУЧЕНИЯ
2 группа**

№	Дата	Тема	Содержание	Всего часов	в том числе		Время занятия	Место занятия
					теор.	прак.		
Модуль 1 «Введение в графический дизайн» - 64 часа								
1	10.09	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	10.50-12.35 11.45-12.30	15 кабинет
2	14.09	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:	2	1	1	10.50-12.35 11.45-12.30	15 кабинет
3	17.09		пространство, типографика, цвет, фигуры, текстуры, графика.	2	1	1	10.50-12.35 11.45-12.30	15 кабинет
4	21.09	1.3 Теория цвета.	Ньютоновский прорыв, природа цвета. Свойства и характеристика цвета. Цветовой круг Иттена.	2	-	2	10.50-12.35 11.45-12.30	15 кабинет
5	24.09		Цветовые гармонии и правило сочетание цветов. Практическое задание на освоение материала.	2	1	1	10.50-12.35 11.45-12.30	15 кабинет
6	28.09	1.4 Шрифты.	История шрифтов и назначение, анатомия шрифтов. Виды шрифтов. Индивидуальное	2	1	1	10.50-12.35 11.45-12.30	15 кабинет
7	01.10		практическое задание по созданию шрифта.	2	1	1	10.50-12.35 11.45-12.30	15 кабинет
8	05.10	1.5 Типографика и верстка.	Принципы построения композиции и верстки макетов (иерархия и функция). Основные элементы в композиции.	2	1	1	10.50-12.35 11.45-12.30	15 кабинет

9	08.10			2	-	2	10.50-12.35 11.45-12.30	15 кабинет
10	12.10			2	1	1	10.50-12.35 11.45-12.30	15 кабинет
11	15.10	1.6 Визуальный брендинг.	Определение и понятие. Анализ бренда с последующем ребрендингом. Практическое задание на освоение материала.	2	1	1	10.50-12.35 11.45-12.30	15 кабинет
12	19.10			2	-	2	10.50-12.35 11.45-12.30	15 кабинет
13	22.10			2	1	1	10.50-12.35 11.45-12.30	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 материала.	2	1	1	10.50-12.35 11.45-12.30	15 кабинет
15	29.10			2	-	2	10.50-12.35 11.45-12.30	15 кабинет
16	02.11			2	1	1	10.50-12.35 11.45-12.30	15 кабинет
17	05.11			2	1	1	10.50-12.35 11.45-12.30	15 кабинет
18	09.11			2	-	2	10.50-12.35 11.45-12.30	15 кабинет
19	12.11			2	1	1	10.50-12.35 11.45-12.30	15 кабинет
20	16.11	1.8 Растровая графика в программе Adobe Photoshop.	Знакомство с графическим редактором Adobe Photoshop: основной интерфейс, создание документа и сохранение, работа с файлами, базовая работа со слоями, кисти и маски, простые	2	1	1	10.50-12.35 11.45-12.30	15 кабинет
21	19.11			2	-	2	10.50-12.35	15 кабинет

			выделения, размеры, кадрирование и направляющие, инструменты для работы с цветом и цветокоррекция, сложные выделение и смешивание слоев, шрифты, трансформирование объектов.				11.45-12.30	инет	
22	23.11			2	1	1	10.50-12.35 11.45-12.30	15 каб инет	
23	26.11			2	1	1	10.50-12.35 11.45-12.30	15 каб инет	
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 материала.	2	1	1	10.50-12.35 11.45-12.30	15 каб инет	
25	03.12			2	-	2	10.50-12.35 11.45-12.30	15 каб инет	
26	07.12			2	-	2	10.50-12.35 11.45-12.30	15 каб инет	
27	10.12			2	1	1	10.50-12.35 11.45-12.30	15 каб инет	
28	14.12	1.10. Кейс. Промежуточная аттестация.		2	1	1	10.50-12.35 11.45-12.30	15 каб инет	
29	17.12			2	-	2	10.50-12.35 11.45-12.30	15 каб инет	
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 материала.	2	1	1	10.50-12.35 11.45-12.30	15 каб инет	
31	24.12			2	-	2	10.50-12.35 11.45-12.30	15 каб инет	
32	28.12			2	1	1	10.50-12.35 11.45-12.30	15 каб инет	
Модель 2 «Иллюстрация» - 48 часов									
33	31.12	2.1 Визуальная коммуникация.	Тренировка воображения и моторики. Техники создания	2	1	1	10.50-12.35	15 каб	

			иллюстрации. Упрощение в иллюстрации.				11.45-12.30	инет
34	11.01			2	-	2	10.50-12.35 11.45-12.30	15 каб инет
35	14.01			2	-	2	10.50-12.35 11.45-12.30	15 каб инет
36	18.01			2	1	1	10.50-12.35 11.45-12.30	15 каб инет
37	21.01	2.2 Композиция в иллюстрации.	Основные средство выражение в иллюстрации. Практическое задание на освоение материала.	2	1	1	10.50-12.35 11.45-12.30	15 каб инет
38	25.01			2	-	2	10.50-12.35 11.45-12.30	15 каб инет
39	28.01	2.3 Теория цветов.	Свойства и характеристика цвета. Цветовой круг Иттена. Цветовые гармонии и правило сочетание цветов. Практическое задание на освоение материала.	2	1	1	10.50-12.35 11.45-12.30	15 каб инет
40	01.02	2.4 Векторная иллюстрация.	Создание векторной иллюстрации в программе Adobe Illustrator.	2	1	1	10.50-12.35 11.45-12.30	15 каб инет
41	04.02			2	-	2	10.50-12.35 11.45-12.30	15 каб инет
42	08.02			2	1	1	10.50-12.35 11.45-12.30	15 каб инет
43	11.02	2.5 Растровая иллюстрация.	Создание растровой иллюстрации в программе Adobe Photoshop.	2	1	1	10.50-12.35 11.45-12.30	15 каб инет
44	15.02			2	-	2	10.50-12.35 11.45-12.30	15 каб инет
45	18.02			2	1	1	10.50-12.35 11.45-12.30	15 каб инет

46	22.02	2.6 Иллюстрация персонажей.	Кейс. Создать персонажа для стикеров в телеграмма.	2	1	1	10.50-12.35 11.45-12.30	15 каб ин ет
47	25.04			2	-	2	10.50-12.35 11.45-12.30	15 каб ин ет
48	01.03			2	1	2	10.50-12.35 11.45-12.30	15 каб ин ет
49	04.03	2.7 Иллюстрация для книг и журналов.	Кейс. Создать иллюстрацию к статье в журнале или рассказу.	2	1	2	10.50-12.35 11.45-12.30	15 каб ин ет
50	11.03			2	-	2	10.50-12.35 11.45-12.30	15 каб ин ет
51	15.03			2	-	2	10.50-12.35 11.45-12.30	15 каб ин ет
52	18.03			2	1	1	10.50-12.35 11.45-12.30	15 каб ин ет
53	22.03	2.8 Иллюстрация для бренда.	Кейс. Создать иллюстрацию для бренда.	2	1	1	10.50-12.35 11.45-12.30	15 каб ин ет
54	25.03			2	-	2	10.50-12.35 11.45-12.30	15 каб ин ет
55	29.03			2	-	2	10.50-12.35 11.45-12.30	15 каб ин ет
56	01.04			2	1	1	10.50-12.35 11.45-12.30	15 каб ин ет
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	10.50-12.35 11.45-12.30	15 каб ин ет
58	08.04	3.2 Композиция, макет, сетка.	Принципы построения композиции и верстки макетов	2	1	1	10.50-12.35	15 каб

			(иерархия и функция). Основные элементы в композиции макетов: пространство, типографика, цвет, фигуры, текстуры, графика.				11.45-12.30	инет
59	12.04	3.3 Шрифты и типографика.		2	1	1	10.50-12.35 11.45-12.30	15 каб инет
60	15.04	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	10.50-12.35 11.45-12.30	15 каб инет
61	19.04			2	-	2	10.50-12.35 11.45-12.30	15 каб инет
62	22.04			2	1	1	10.50-12.35 11.45-12.30	15 каб инет
63	26.04	3.5 UI - дизайн	Понятие и определение. Внешний вид веб-макета. Эстетика продукта.	2	1	1	10.50-12.35 11.45-12.30	15 каб инет
64	29.04			2	-	2	10.50-12.35 11.45-12.30	15 каб инет
65	03.05			2	1	1	10.50-12.35 11.45-12.30	15 каб инет
66	06.05	3.6 Итоговая аттестация.	Индивидуальный кейс. Изучения функции, формы, эргономики промышленного изделия. Устройство и принципы функционирования промышленного изделия. На основе составленного анализа создать редизайн изделия, смоделировать и создать презентацию.	2	1	1	10.50-12.35 11.45-12.30	15 каб инет
67	10.05			2	-	2	10.50-12.35 11.45-12.30	15 каб инет
68	13.05			2	-	2	10.50-12.35 11.45-12.30	15 каб инет
69	17.05			2	1	1	10.50-12.35 11.45-12.30	15 каб инет
70	20.05	3.7. Оформление портфолио.		2	1	1	10.50-12.35	15 каб

			Верстка портфолио. Участие в публичном защите или презентации проекта.				11.45-12.30	инет
71	24.05			2	1	1	10.50-12.35 11.45-12.30	15 кабинет
72	27.05	3.8. Итоговое занятие.	Подведение итогов года. Рефлексия.	2	1	1	10.50-12.35 11.45-12.30	15 кабинет
Итого				144	48	96		

**Календарный учебный график
групп
1 ГОД ОБУЧЕНИЯ
3 группа**

№	Дата	Тема	Содержание	Всего часов	в том числе		Время занятия	Место занятия
					теор.	прак.		
Модуль 1 «Введение в графический дизайн» - 64 часа								
1	10.09	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	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
2	14.09	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	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
3	17.09			2	1	1	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
4	21.09	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 материала.	2	-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
5	24.09			2	1	1	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
6	28.09	1.4 Шрифты.	История шрифтов и назначение, анатомия шрифтов. Виды шрифтов. Индивидуальное	2	1	1	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет

7	01.10		практическое задание по созданию шрифта.	2	1	1	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
8	05.10	1.5 Типографика и верстка.	Принципы построения композиции и верстки макетов (иерархия и функция). Основные элементы в композиции.	2	1	1	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
9	08.10			2	-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
10	12.10			2	1	1	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
11	15.10	1.6 Визуальный брендинг.	Определение и понятие. Анализ бренда с последующим ребрендингом. Практическое задание на освоение материала.	2	1	1	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
12	19.10			2	-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
13	22.10			2	1	1	15.50-16.35 16.45-17.30	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 материала.	2	1	1	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
15	29.10			2	-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
16	02.11			2	1	1	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
17	05.11			2	1	1	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
18	09.11			2	-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
19	12.11			2	1	1	15.50-16.35	15 кабинет

							16.45-17.30	инет
20	16.11	1.8 Растровая графика в программе Adobe Photoshop.	Знакомство с графическим редактором Adobe Photoshop: 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 выделения и смешивание слоев, шрифты, трансформирование объектов.	2	1	1	15.50-16.35 16.45-17.30	15 каб инет
21	19.11			2	-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 каб инет
22	23.11			2	1	1	15.50-16.35 16.45-17.30	15 каб инет
23	26.11			2	1	1	15.50-16.35 16.45-17.30	15 каб инет
24	30.11	1.9 Векторная графика в программе Adobe Illustrator.	Знакомство с Adobe Illustrator: интерфейс, инструменты, простые формы, изометрия и объёмные изображения, работа со слоями. Практическое задание на освоение материала.	2	1	1	15.50-16.35 16.45-17.30	15 каб инет
25	03.12			2	-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 каб инет
26	07.12			2	-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 каб инет
27	10.12			2	1	1	15.50-16.35 16.45-17.30	15 каб инет
28	14.12	1.10. Кейс. Промежуточная аттестация.		2	1	1	15.50-16.35 16.45-17.30	15 каб инет
29	17.12			2	-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 каб инет
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 материала.	2	1	1	15.50-16.35 16.45-17.30	15 каб инет
31	24.12			2	-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 каб инет

32	28.12			2	1	1	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
Модель 2 «Иллюстрация» - 48 часов								
33	31.12	2.1 Визуальная коммуникация.	Тренировка воображения и моторики. Техники создания иллюстрации. Упрощение в иллюстрации.	2	1	1	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
34	11.01			2	-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
35	14.01			2	-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
36	18.01			2	1	1	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
37	21.01	2.2 Композиция в иллюстрации.	Основные средство выражение в иллюстрации. Практическое задание на освоение материала.	2	1	1	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
38	25.01			2	-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
39	28.01	2.3 Теория цветов.	Свойства и характеристика цвета. Цветовой круг Иттена. Цветовые гармонии и правило сочетание цветов. Практическое задание на освоение материала.	2	1	1	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
40	01.02	2.4 Векторная иллюстрация.	Создание векторной иллюстрации в программе Adobe Illustrator.	2	1	1	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
41	04.02			2	-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
42	08.02			2	1	1	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет
43	11.02	2.5 Растровая иллюстрация.	Создание растровой иллюстрации в программе Adobe Photoshop.	2	1	1	15.50-16.35 16.45-17.30	15 кабинет

44	15.02			2	-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 каб ин ет
45	18.02			2	1	1	15.50-16.35 16.45-17.30	15 каб ин ет
46	22.02	2.6 Иллюстрация персонажей.	Кейс. Создать персонажа для стикеров в телеграмма.	2	1	1	15.50-16.35 16.45-17.30	15 каб ин ет
47	25.04			2	-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 каб ин ет
48	01.03			2	1	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 каб ин ет
49	04.03	2.7 Иллюстрация для книг и журналов.	Кейс. Создать иллюстрацию к статье в журнале или рассказу.	2	1	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 каб ин ет
50	11.03			2	-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 каб ин ет
51	15.03			2	-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 каб ин ет
52	18.03			2	1	1	15.50-16.35 16.45-17.30	15 каб ин ет
53	22.03	2.8 Иллюстрация для бренда.	Кейс. Создать иллюстрацию для бренда.	2	1	1	15.50-16.35 16.45-17.30	15 каб ин ет
54	25.03			2	-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 каб ин ет
55	29.03			2	-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 каб ин ет
56	01.04			2	1	1	15.50-16.35	15 каб

							16.45-17.30	инет
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	15.50-16.35 16.45-17.30	15 каб инет
58	08.04	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	15.50-16.35 16.45-17.30	15 каб инет
59	12.04	3.3 Шрифты и типографика.		2	1	1	15.50-16.35 16.45-17.30	15 каб инет
60	15.04	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	15.50-16.35 16.45-17.30	15 каб инет
61	19.04			2	-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 каб инет
62	22.04			2	1	1	15.50-16.35 16.45-17.30	15 каб инет
63	26.04	3.5 UI - дизайн	Понятие и определение. Внешний вид веб-макета. Эстетика продукта.	2	1	1	15.50-16.35 16.45-17.30	15 каб инет
64	29.04			2	-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 каб инет
65	03.05			2	1	1	15.50-16.35 16.45-17.30	15 каб инет
66	06.05	3.6 Итоговая аттестация.	Индивидуальный кейс. Изучения функции, формы, эргономики промышленного изделия. Устройство и принципы функционирования промышленного изделия. На основе составленного анализа создать редизайн изделия, смоделировать и создать презентацию.	2	1	1	15.50-16.35 16.45-17.30	15 каб инет
67	10.05			2	-	2	15.50-16.35 16.45-17.30	15 каб инет
68	13.05			2	-	2	15.50-16.35	15 каб

							16.45-17.30	ин ет
69	17.05			2	1	1	15.50-16.35 16.45-17.30	15 каб ин ет
70	20.05	3.7. Оформление портфолио.	Верстка портфолио. Участие в публичном защите или презентации проекта.	2	1	1	15.50-16.35 16.45-17.30	15 каб ин ет
71	24.05			2	1	1	15.50-16.35 16.45-17.30	15 каб ин ет
72	27.05	3.8. Итоговое занятие.	Подведение итогов года. Рефлексия.	2	1	1	15.50-16.35 16.45-17.30	15 каб ин ет
Итого				144	48	96		

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;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ

		3D-ручка;			
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; Занятие – соревнование; Workshop Консультация; Выставка	беседа, кейс.	Обсуждение, анализ, 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 HTC Vive;	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