

Областное государственное автономное общеобразовательное учреждение  
«Гимназия № 2»

Рассмотрена  
на заседании педагогического совета  
Протокол № 1 от 29.08.2023г.



УТВЕРЖДАЮ  
Директор ОГАОУ «Гимназия № 2»  
*М. О. Мельникова*  
Приказ №154-о от 01.09.2023г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
технической направленности  
«Графический дизайн»**

**Возраст обучающихся:** 10-17  
**Срок реализации:** 1 год  
**Уровень программы:**  
*базовый*

Разработчик программы:  
*Педагог дополнительного образования  
Любовь Анатольевна Долматова*

г. Ульяновск, 2023 г.

## Оглавление

<b>1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ.....</b>	<b>3</b>
1.1. Пояснительная записка.....	3
1.2. Цель и задачи программы .....	5
1.3. Планируемые результаты освоения программы .....	6
1.4. Учебный план 1 модуль (базовый уровень) .....	7
1.5. Содержание учебного плана 1 модуль (базовый уровень).....	8
1.6. Учебный план 2 модуль (Базовый уровень).....	10
1.7. Содержание учебного плана 2 модуль (Базовый уровень) .....	11
<b>1. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ .....</b>	<b>13</b>
1.1. Календарный учебный график (Модуль базовый).....	13
1.2. Календарный учебный график.....	15
1.1. Формы аттестации/контроля .....	19
1.2. Оценочные материалы .....	19
1.3. Методическое обеспечение программы .....	20
1.4. Условия реализации программы .....	21
1.5. Воспитательный компонент.....	22
<b>2. Список литературы .....</b>	<b>22</b>

# 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

## 1.1. Пояснительная записка

### **Нормативно-правовое обеспечение программы:**

Дополнительная общеразвивающая программа "Графический дизайн" разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми документами:

Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ст. 2, ст. 15, ст.16, ст.17, ст.75, ст. 79);

Концепция развития дополнительного образования до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 года № 678-р;

Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 «Об утверждении порядка организации образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ № 09-3242 от 18.11.2015 года;

СП 2.4.3648-20 Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи;

Локальные акты образовательной организации:

Устав образовательной организации ОГАОУ "Гимназия №2";

Положение о разработке, структуре и порядке утверждения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы в ОГАОУ "Гимназия №2";

Положение о порядке проведения входного, текущего контроля, итогового контроля освоения обучающимися дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ, промежуточной и итоговой аттестации обучающихся в ОГАОУ "Гимназия №2";

### **Нормативные документы, регулирующие использование сетевой формы:**

Письмо Минобрнауки России от 28.08.2015 года № АК – 2563/05 «О методических рекомендациях» (вместе с Методическими рекомендациями по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ);

Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 г. N 882/391 "Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ».

Положение о реализации дополнительных общеобразовательных программ в сетевой форме ОГАОУ "Гимназия №2";

Договор о сетевой форме реализации дополнительных общеразвивающих программ.

Положение о порядке зачета результатов освоения обучающимися учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей), дополнительных образовательных программ в других образовательных организациях, осуществляющих образовательную деятельность.

**Нормативные документы, регулирующие использование электронного обучения и дистанционных технологий:**

Приказ Министерства образования и науки РФ от 23.08.2017 года № 816 «Порядок применения организациями, осуществляющих образовательную деятельность электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»

Методические рекомендации от 20 марта 2020 г. по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Положение о реализации дополнительных общеобразовательных программ с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий в ОГАОУ "Гимназия №2";

**Уровень освоения программы:** базовый

**Направленность (профиль):** техническая

**Актуальность программы:**

Актуальность программы обусловлена популярностью сферы графического дизайна среди обучающихся разных возрастов. Программа поможет открыть учащимся огромный мир возможностей в области графического дизайна. Работа с компьютерной графикой – одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера, причем занимаются этой работой не только профессиональные художники и дизайнеры. Зачастую в образовательной среде возникает необходимость в разработке афиш, плакатов, инфографики или просто в создании визитки или буклета. Соответственно возрос интерес к профессии графического дизайнера. Актуальность программы «Графический» заключается в том, что она может быть использована для удовлетворения познавательных интересов и расширения имеющихся знаний и умений обучающихся в направлении графического дизайна.

**Отличительные особенности программы:**

Отличительная особенность Программы заключается в профориентационном характере. Содержание Программы направлено на раннюю профессиональную ориентацию обучающихся, формирование у них осознанного выбора профессии, связанной с графическим дизайном, web-дизайном, информационно-коммуникационными технологиями.

**Новизна программы:**

Важной особенностью освоения данной программы является то, что она не дублирует общеобразовательные программы в области информатики. Ее задачи иные – развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов обучающихся, их творческого мышления; воспитание правильных моделей деятельности в областях применения растровой и векторной графики компьютерной графики; профессиональная ориентация.

**Адресат программы:**

Программа предназначена для обучения детей (подростков) в возрасте 10-17.

Данная программа предназначена для экологического воспитания и обучения подростков 10-17 лет в системе дополнительного образования. На этом этапе требуется кропотливая, индивидуальная работа с обучающимися, особенно в свободное от основных занятий время. Обучающимся очень важно осознать свои возможности, достоинства и недостатки, удовлетворить потребность в познании себя и окружающего мира. Занятия по программе способствуют формированию у обучающихся экологической компетентности и опыта совместной общественно полезной деятельности. Программа дает возможность совместить процессы восприятия и изучения в области графического дизайна, применить полученные знания на практике. Воспитанник не опирается слепо на авторитет педагога, он стремится иметь свое мнение, склонен к спорам и возражениям. В связи с этим автором предусмотрены такие виды деятельности, как защита исследовательских работ, беседы, диспуты, круглые столы, выступление перед аудиторией.

**Наполняемость группы:** 10

**Объем программы:** 144 часа

**Срок освоения программы:** 1 год

**Форма обучения:** Очная

**Режим занятий:** 2 раза в неделю по 2 часа с одной группой

**Особенности организации образовательного процесса:**

Базовая форма обучения данной программы – очная, но в случаях невозможности проведения занятий в очном режиме доступно осуществление некоторого числа дистанционных занятий с использованием электронно-коммуникационных технологий, в том числе сети интернет.

## 1.2. Цель и задачи программы

**Цель программы:** Цель – раскрытие и реализация личностного потенциала и творческой индивидуальности личности через обучение технологиям графического дизайна.

**Задачи программы:**

**Образовательные:**

формирование системы базовых знаний и навыков для работы с векторной и растровой графикой; расширение базы для ориентации обучающихся в мире современных профессий, знакомство на практике с

деятельностью разработчика, дизайнера;

***Развивающие:***

способствовать развитию у обучающихся логического мышления и умения аргументировано отстаивать свое мнение по конкретному вопросу; способствовать развитию памяти, внимания, пространственного воображения; формирование установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, на недопустимость действий, нарушающих правовые и этические нормы работы с информацией; развитие художественного вкуса, трудовой и творческой активности, создавать условия для развития коммуникативных качеств и навыков совместной деятельности в коллективе;

***Воспитательные:***

сформировать навыки самоорганизации и планирования времени и ресурсов; ориентация на выбор творческого профиля обучения; способствовать ответственности и равнодушного отношения к проблемам окружающего мира; способствовать формированию межличностных отношений, направленных на создание в коллективе группы дружественной и непринужденной обстановки; способствовать воспитанию трудолюбия, внимательности, усидчивости и аккуратности. Образовательный процесс по программе организован по принципу ситуационного обучения таким образом, что у обучающихся остаётся большая свобода творчества, а результаты освоения предполагают наличие двух компонентов: творческого процесса разной сложности (поиск, исследование, постановка проблемы, поиск способа её решения) и получение продукта – то есть готового дизайнерского проекта, учебного кейса, изобретательской задачи.

### **1.3. Планируемые результаты освоения программы**

**Предметные результаты:**

Знать технические требования, предъявляемые к работам в рамках методик; знать основной инструментарий дизайнера и уметь правильно выбирать программное обеспечение для решения конкретных задач.

**Метапредметные результаты:**

Умение точно воспринимать поставленные задачи и самостоятельно находить пути их решения; Владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного; Умение строить обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;

**Личностные результаты:**

формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности, обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию; формирование мировоззрения, соответствующего современному уровню развития искусства, науки и общественной практики; развитие осознанного и ответственного отношения к

собственным поступкам; формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

#### **1.4. Учебный план 1 модуль (базовый уровень)**

№ п/п	Название раздела, тема	Количество часов			Формы аттестации / контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Раздел 1. Введение в программу. Знакомство с графическими редакторами.	8	4	4	
1.1.	Инструктаж по технике безопасности. Компьютерная грамотность.	2	2	0	тестирование
1.2.	Знакомство с графическими редакторами. Интерфейс программы Inkscape. Инструменты редактора.	6	2	4	наблюдение, анкетирование, анализ
2.	Раздел 2. Элементы и принципы дизайна.	16	4	12	
2.1	Линии. Контур. Перспектива. Цвет.	8	2	6	наблюдение
2.2.	Текстура и фактура.	8	2	6	наблюдение, опрос
3.	Раздел 3. Информационный дизайн.	16	4	12	
3.1.	Основы композиции. Плакат. Афиша.	8	2	6	Наблюдение, зачет
3.2.	Полиграфический дизайн.	8	2	6	Наблюдение, зачет
4.	Раздел 4. Фирменный стиль. Элементы брендинга.	16	2	14	
4.1.	Принципы разработки логотипов.	8	2	6	Наблюдение, зачет
4.2.	Элементы фирменного стиля. Визитная карточка, бланк, конверт.	4	0	4	Наблюдение, зачет
4.3.	Футболка, фирменный пакет, авторучка.	4	0	4	Наблюдение, викторина
5.	Раздел 5. Стили и тренды в графическом дизайне.	16	4	12	
5.1.	Классический стиль. Минимализм. Поп-арт. Винтаж. Модерн.	8	2	6	Наблюдение, зачет

Ар-деко. Гранж. Китч. Цветовой стиль (диджитал). Викторианский. Тренды в графическом дизайне.	8	2	6	Наблюдение, защита работы, зачет
Итого	72	18	54	

## 1.5. Содержание учебного плана 1 модуль (базовый уровень)

**Раздел 1.** Введение в программу. Знакомство с графическими редакторами.

**Тема 1.** Инструктаж по технике безопасности. Компьютерная грамотность.

**Теория:** Правила поведения в компьютерном классе. Инструктаж по технике безопасности на занятиях по графическому дизайну, по правилам пожарной безопасности.

**Практика:** Ознакомление с рабочим местом и компьютерами. Правила включения и выключения, правила поведения за своим рабочим местом.

**Форма контроля:** тестирование

**Оборудование:** персональный компьютер, компьютерная мышь, монитор, графический планшет XP-Pen Star 03.

**Тема 2.** Знакомство с графическими редакторами. Интерфейс программы Inkscape. Инструменты редактора.

**Теория:** Введение и обзор в программу. Основные понятия графического дизайна. Ознакомление с профессией графического дизайнера и ее история. Базовые навыки графического дизайнера: типографика, композиция, стиль.

Теоретический обзор программы Inkscape.

**Практика:** Ознакомление с интерфейсом и базовыми инструментами программы Inkscape.

**Форма контроля:** наблюдение, анкетирование, анализ

**Оборудование:** персональный компьютер, компьютерная мышь, монитор, графический планшет XP-Pen Star 03.

**Раздел 2.** Элементы и принципы дизайна.

**Тема 1-2.** Линии. Контур. Перспектива. Цвет. Текстура и фактура.

**Теория.** Линии. Контур. Перспектива. Цвет. Текстура и фактура.

**Практика:** применить элементы: Линии. Контур. Перспектива. Цвет. Текстура и фактура в графическом редакторе.

**Форма контроля:** наблюдение, опрос

**Оборудование:** персональный компьютер, компьютерная мышь, монитор, графический планшет XP-Pen Star 03.

**Раздел 3.** Информационный дизайн.

**Тема 1-2.** Основы композиции. Плакат. Афиша. Полиграфический



дизайн.

**Теория.** Композиция в графическом дизайне. Принципы применения элементов дизайна. Уравновешенность конструкции в дизайне, пропорциональность разделения пространства, единство в элементах, доминирующий элемент, акцент. Контраст как принцип композиции. Правило золотого сечения.

Плакат. Афиша. Этапы создания плаката. Последовательность работы над созданием плаката.

**Практика:** Просмотр презентации по теме. Выполнение практических заданий за компьютером: создание 2D фигур, работа с линиями, композиционный арт-проект.

Методы и принципы построения композиции. Формальная композиция.

Композиционное чувство меры. Создание плаката.

**Форма контроля:** наблюдение, зачет.

**Оборудование:** персональный компьютер, компьютерная мышь, монитор, графический планшет XP-Pen Star 03.

**Раздел 4.** Фирменный стиль. Элементы брендинга.

**Тема 1.** Принципы разработки логотипов.

**Теория.** Основные компоненты, константы фирменного стиля. Девиз. Товарный знак. Эффективная разработка логотипа.

**Практика:** Эффективная разработка логотипа: символы, метафоры и возможности интуиции.

**Форма контроля:** наблюдение, зачет.

**Оборудование:** персональный компьютер, компьютерная мышь, монитор, графический планшет XP-Pen Star 03.

**Тема 2.** Элементы фирменного стиля. Визитная карточка, бланк, конверт.

**Теория.** Основные элементы фирменного стиля (форма, цвет). Визитная карточка, бланк, конверт.

**Практика:** Фирменный стиль. Разработка фирменного бланка и визитки. Разработка печатной продукции.

**Форма контроля:** наблюдение, зачет.

**Оборудование:** персональный компьютер, компьютерная мышь, монитор, графический планшет XP-Pen Star 03.

**Тема 3.** Футболка, фирменный пакет, авторучка.

**Теория.** Значение фирменной упаковки, ее роль. Значение фирменных материалов и их применение.

**Практика:** Разработка товарного знака и фирменных материалов.

**Форма контроля:** наблюдение, викторина.

**Оборудование:** персональный компьютер, компьютерная мышь, монитор, графический планшет XP-Pen Star 03.

**Раздел 5.** Стили и тренды в графическом дизайне.

**Тема 1.** Классический стиль. Минимализм. Поп-арт. Винтаж. Модерн.

**Теория.** Классический стиль. Минимализм. Поп-арт. Винтаж. Модерн. Типографика как стиль в графическом дизайне.

**Практика:** Выполнение практической работы с учетом выбора понравившегося стиля: отработка навыка применения стиля с помощью программы Inkscape.

**Форма контроля:** наблюдение, зачет.

**Оборудование:** персональный компьютер, компьютерная мышь, монитор, графический планшет XP-Pen Star 03.

**Тема 2.** Ар-деко. Гранж. Китч. Цветовой стиль(диджитал). Викторианский. Тренды в графическом дизайне.

**Теория.** Ар-деко. Гранж. Китч. Цветовой стиль(диджитал). Викторианский. Тренды в графическом дизайне.

**Практика:** Выполнение практической работы с учетом выбора понравившегося стиля: отработка навыка применения стиля с помощью программы Inkscape. Создание плаката или афиши в выбранном стиле. Защита.

**Форма контроля:** наблюдение, зачет, защита работы.

**Оборудование:** персональный компьютер, компьютерная мышь, монитор, графический планшет XP-Pen Star 03.

## 1.6. Учебный план 2 модуль (Базовый уровень)

№ п/п	Название раздела, тема	Количество часов			Формы аттестации / контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Введение	2	0	2	Опрос
2.	Компьютерная графика как область графического дизайна.	8	2	6	Наблюдение, зачет
3.	Программные средства компьютерной графики	8	2	6	Наблюдение, опрос, зачет
4.	Инструменты для издательства. Верстка текста.	12	4	8	Опрос, зачет
5.	Растровая графика GIMP.	10	4	6	Наблюдение, опрос, зачет
6.	Векторная графика Inkscape.	20	6	14	Наблюдение, защита индивидуального проекта, зачет
7.	Техника 3D моделирования	10	4	6	Опрос, беседа

8.	Итоговое занятие. Защита творческого проекта.	2	1	1	Защита творческого проекта
	Итого	72	23	49	

## 1.7. Содержание учебного плана 2 модуль (Базовый уровень)

### Раздел 1. Введение.

**Теория:** Введение. Техника безопасности. Виды дизайна- графический дизайн, промышленный дизайн, архитектурный дизайн, ландшафтный дизайн, арт-дизайн, средовой дизайн, дизайн одежды и другие. Основные понятия графического дизайна.

**Форма контроля:** устный опрос

### Раздел 2. Компьютерная графика как область графического дизайна.

**Теория:** Компьютерная графика. Виды компьютерной графики. Основные понятия компьютерной графики.

**Практика:** Редактирование объектов. Создание макетов. Изучение панели инструментов.

**Форма контроля:** Наблюдение, зачет.

**Оборудование:** персональный компьютер, компьютерная мышь, монитор, графический планшет XP-Pen Star 03.

### Раздел 3. Программные средства компьютерной графики.

**Теория:** Возможности графических редакторов. Элементы интерфейса: главное меню, панель управления, строка состояния, панель инструментов, палитры. Команды главного меню. Основные группы инструментов и их назначение. Основы работы со слоями. Форматы графических файлов. Методы сжатия графических данных. Сохранение изображения в стандартных форматах и в собственных форматах графических программ. Цветовые модели в компьютерной графике. Работа с цветом.

**Практика:** Создание и редактирование графических объектов средствами графических редакторов. Создание коллажа. Создание анимированной графики. Основы типографики в графическом дизайне. Анатомия шрифта. Основы шрифтовой композиции. Типографика средствами графических редакторов.

**Форма контроля:** Наблюдение, опрос, зачет

**Оборудование:** персональный компьютер, компьютерная мышь, монитор, графический планшет XP-Pen Star 03.

### Раздел 4. Инструменты для издательства. Верстка текста.

**Теория:** История книги. Общие сведения о работе с персональным компьютером. Обзор программных средств издательства. Алгоритм проектирования. Постановка целей, задач для выполнения проекта.

**Практика:** Возникновение и развитие печати. Создание рекламной листовки с использованием модульной сетки, текстовых и графических

фреймов и дополнительных эффектов. На основе знаний, при выполнении этой практической работы создать любой одностраничный документ, содержащий текст и графику, например, в виде рекламного листка. Выполнение индивидуального проекта рекламного листка.

**Форма контроля:** Опрос, зачет

**Оборудование:** персональный компьютер, компьютерная мышь, монитор, графический планшет XP-Pen Star 03.

**Раздел 5. Растровая графика GIMP.**

**Теория:** Введение. Знакомство с программой GIMP. Основные области применения компьютерной графики. Основные направления в развитии компьютерной графики. Понятие цвета в GIMP. Цветовая модель RGB. Алгоритм проектирования. Постановка целей, задач для выполнения проекта.

**Практика:** GIMP: коррекция изображения (яркость, контрастность, цветовая гамма). Создание черно-белого изображения. Раскрашивание черно-белых фотографий. Устранение дефектов кожи, эффекта красных глаз, изменение цвета глаз. Фокусировка на определенном объекте изображения. Выполнение индивидуального проекта.

**Форма контроля:** Наблюдение, опрос, зачет

**Оборудование:** персональный компьютер, компьютерная мышь, монитор, графический планшет XP-Pen Star 03.

**Раздел 6. Векторная графика Inkscape.**

**Теория:** Интерфейс программы. Понятие объекта. Основные приемы работы с объектами. Преобразование объектов: перемещение, поворот, перетекание, перспектива. Интерактивный объем, настройки объема. Алгоритм проектирования. Постановка целей, задач для выполнения проекта.

**Практика:** Векторная графика Inkscape. Поиск ресурсов при работе с Inkscape. Верстка брошюры, шаблоны и стили. Создание визиток и календарных сеток. Создание и редактирование текста. Обычный и фигурный текст, особенности создания, применения, форматирования, взаимные преобразования. Выполнение индивидуального проекта.

**Форма контроля:** наблюдение, защита индивидуального проекта, зачет

**Оборудование:** персональный компьютер, компьютерная мышь, монитор, графический планшет XP-Pen Star 03.

**Раздел 7. Техника 3D моделирования.**

**Теория:** Инструкция по созданию предметов в технике 3D моделирования. Изометрический дизайн иллюстрации. Расстановка теневых пятен и цветовых акцентов на объемном изображении.

**Практика:** Творческое задание. Создание предмета или персонажа в объемном варианте.

**Форма контроля:** Опрос, беседа.

**Оборудование:** персональный компьютер, компьютерная мышь, монитор, графический планшет XP-Pen Star 03.

**Раздел 8. Итоговое занятие. Защита творческого проекта.**

**Практика:** Подведение итогов, защита творческих проектов.

**Форма контроля:** Защита творческого проекта.

**Оборудование:** персональный компьютер, компьютерная мышь, монитор, графический планшет XP-Pen Star 03.

## 1. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

### 1.1. Календарный учебный график (Модуль базовый)

**Место проведения:** ОГАОУ «Гимназия №2»

**Год обучения:** 2023-2024

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Форма контроля	Дата проведения занятия	
				планируемая	фактическая
1	Вводное занятие. Беседа по технике безопасности.	2	тестирование	01.09.2023	
2	Знакомство с графическими редакторами.	2	наблюдение, анкетирование, анализ	05.09.2023	
3	Интерфейс программы Inkscape.	2	наблюдение, анкетирование, анализ	08.09.2023	
4	Инструменты графического редактора	2	наблюдение, анкетирование, анализ	12.09.2023	
5	Линии	2	наблюдение	15.09.2023	
6	Контур	2	наблюдение	19.09.2023	
7	Перспектива	2	наблюдение	22.09.2023	
8	Цвет	2	наблюдение	26.09.2023	
9	Текстура и фактура	2	наблюдение, опрос	29.09.2023	
10	Текстура	2	наблюдение, опрос	03.10.2023	
11	Фактура	2	наблюдение, опрос	06.10.2023	
12	Текстура и фактура, творческое задание	2	наблюдение, опрос	10.10.2023	

13	Основы композиции. Плакат. Афиша	2	наблюдение, зачет	13.10.2023	
14	Основы композиции	2	наблюдение, зачет	17.10.2023	
15	Плакат	2	наблюдение, зачет	20.10.2023	
16	Афиша. Творческое задание.	2	наблюдение, зачет	24.10.2023	
17	Виды полиграфической продукции	2	наблюдение, зачет	27.10.2023	
18	Виды полиграфической продукции	2	наблюдение, зачет	31.10.2023	
19	Создание творческого проекта. Афиша.	2	наблюдение, зачет	03.11.2023	
20	Создание творческого проекта. Афиша	2	наблюдение, зачет	07.11.2023	
21	Основные компоненты фирменного стиля. Девиз. Товарный знак.	2	наблюдение, зачет	10.11.2023	
22	Эффективная разработка логотипа: символы, метафоры, возможности интуиции	2	наблюдение, зачет	14.11.2023	
23	Эффективная разработка логотипа: символы, метафоры, возможности интуиции	2	наблюдение, зачет	17.11.2023	
24	Творческий проект-создание знакового логотипа.	2	наблюдение, зачет	21.11.2023	
25	Элементы фирменного стиля. Визитная карточка.	2	наблюдение, зачет	24.11.2023	
26	Бланк, конверт. Задание- рекламный бланк.	2	наблюдение, зачет	28.11.2023	
27	Футболка, фирменный пакет, авторучка.	2	наблюдение, викторина	01.12.2013	
28	Сделать мокап своего дизайна на предмете.	2	наблюдение, викторина	05.12.2023	
29	Классический стиль. Минимализм. Поп-арт. Винтаж. Модерн.	2	наблюдение, зачет	08.12.2023	

30	Классический стиль.	2	наблюдение, зачет	12.12.2023	
31	Минимализм. Поп-арт.	2	наблюдение, зачет	15.12.2023	
32	Винтаж. Модерн.	2	наблюдение, зачет	19.12.2023	
33	Ар-деко. Гранж. Китч. Цветовой стиль (диджитал). Викторианский. Тренды в графическом дизайне.	2	Наблюдение, защита работы, зачет	23.12.2023	
34	Ар-деко. Гранж. Китч.	2	Наблюдение, защита работы, зачет	26.12.2023	
35	Цветовой стиль (диджитал). Викторианский.	2	Наблюдение, защита работы, зачет	29.12.2023	
36	Тренды в графическом дизайне. Творческая работа в выбранном стиле.	2	Наблюдение, защита работы, зачет	12.01.2024	
Итого:		72 часа			

## 1.2. Календарный учебный график (Модуль базовый)

**Место проведения: ОГАОУ «Гимназия №2»**

**Год обучения: 2023-2024**

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Форма контроля	Дата проведения занятия	
				планируемая	фактическая
1	Введение	2	опрос	16.01.2024	
2	Методы представления графических изображений. Растровая и векторная графика. Примеры редакторов.	2	наблюдение, зачет	19.01.2024	

3	Цветовые модели RGB, CMYK, HSB	2	наблюдение, зачет	23.01.2024	
4	Форматы графических файлов. Сохранение изображения.	2	наблюдение, зачет	26.01.2024	
5	Основы работы с графическими изображениями.	2	наблюдение, зачет	30.01.2024	
6	Графические редакторы. Элементы интерфейса. Команды главного меню.	2	наблюдение, опрос, зачет	02.02.2024	
7	Основы работы со слоями. Форматы графических файлов.	2	наблюдение, опрос, зачет	06.02.2024	
8	Создание и редактирование графических объектов. Создание коллажа.	2	наблюдение, опрос, зачет	09.02.2024	
9	Основы типографики. Анатомия шрифта. Основы шрифтовой композиции. Типографика средствами графических редакторов.	2	наблюдение, опрос, зачет	13.02.2024	
10	История книги. Общие сведения о работе с персональным компьютером. Обзор программных средств издательства.	2	опрос, зачет	16.02.2024	
11	Возникновение и развитие печати. Создание рекламной листовки.	2	опрос, зачет	20.02.2024	
12	Возникновение и развитие печати. Создание рекламной листовки.	2	опрос, зачет	27.02.2024	
13	Создание текстовых и графических фреймов и дополнительных эффектов.	2	опрос, зачет	01.03.2024	
14	Создание одностраничного текстового документа	2	опрос, зачет	05.03.2024	



	с графикой.				
15	Создание одностраничного текстового документа с графикой.	2	опрос, зачет	12.03.2024	
16	Знакомство с GIMP. Понятие цвета в GIMP. Цветовая модель RGB.	2	наблюдение, опрос, зачет	15.03.2024	
17	Коррекция изображения (яркость, контрастность, цветовая гамма)	2	наблюдение, опрос, зачет	19.03.2024	
18	Создание черно-белого изображения. Раскрашивание черно-белых фотографий.	2	наблюдение, опрос, зачет	22.03.2024	
19	Устранение дефектов кожи, эффекта красных глаз, изменение цвета глаз.	2	наблюдение, опрос, зачет	26.03.2024	
20	Фокусировка на определенном объекте изображения.	2	наблюдение, опрос, зачет	29.03.2024	
21	Интерфейс программы. Понятие объекта.	2	наблюдение, зачет	02.04.2024	
22	Основные примеры работы. Преобразование объектов.	2	наблюдение, зачет	05.04.2024	
23	Поиск ресурсов при работе с Inkscape	2	наблюдение, зачет	09.04.2024	
24	Верстка брошюры, шаблоны и стили	2	наблюдение, зачет	12.04.2024	
25	Создание визиток.	2	наблюдение, зачет	16.04.2024	
26	Создание календарных сеток.	2	наблюдение, зачет	19.04.2024	
27	Создание и редактирование текста.	2	наблюдение, зачет	23.04.2024	
28	Обычный и фигурный текст.	2	наблюдение, зачет	26.04.2024	
29	Особенности создания, применения форматирования.	2	наблюдение, зачет	30.04.2024	

30	Взаимные преобразования.	2	наблюдение, защита индивидуального проекта, зачет	07.05.2024	
31	Инструкция по созданию в технике 3D моделирования	2	опрос, беседа	10.05.2024	
32	Инструкция по созданию в технике 3D моделирования	2	опрос, беседа	14.05.2024	
33	Знакомство с инструментами редактора	2	опрос, беседа	17.05.2024	
34	Изометрический дизайн иллюстрации	2	опрос, беседа	21.05.2024	
35	Расстановка тени и света на объемном изображении	2	опрос, беседа	24.05.2024	
36	Итоговое занятие. Защита творческого проекта.	2	защита творческого проекта	28.05.2024	
Итого:		72 часа			

### 1.1. Формы аттестации/контроля

**Формы аттестации/контроля для выявления предметных и метапредметных результатов:**

творческий проект, конкурс, отчетные выставки,

**Формы аттестации/контроля формы для выявления личностных качеств:**

наблюдение, беседа, опросы, анкетирование, портфолио,

**Особенности организации аттестации/контроля:**

Для определения результатов освоения дополнительной общеразвивающей программы «Графический дизайн» разработана система контроля, который предусматривает мониторинг уровня подготовки обучающихся на всех этапах реализации программы. Виды и формы контроля:

1. Входной контроль (стартовая диагностика) с целью оценки общего уровня подготовки каждого обучающегося. Для входного контроля используется фронтальный опрос в ходе ознакомления с оборудованием, а также педагогическое наблюдение за активностью учащихся в групповых обсуждениях.

2. Текущий контроль – осуществляется по мере изучения тем, разделов программы. Формами могут быть фронтальный опрос, тесты по теоретическому материалу, оценивание уровня самостоятельности при выполнении практической работы и своевременность её выполнения.

3. Промежуточный контроль – в форме самостоятельного выполнения практического задания.

4. Итоговая аттестация проводится в форме защиты индивидуальных творческих проектов.

### 1.2. Оценочные материалы

— различает, называет и использует в деятельности различные инструменты в ПО для скетчинга и графического дизайна;

— знает свойства инструментов в ПО для скетчинга и графического дизайна;

— создает скетчи и макеты по устному или текстовому описанию, схеме, по образцу, самостоятельно планируя процесс разработки;

— выделяет структуру объекта и устанавливает ее взаимосвязь с практическим назначением объекта;

— самостоятельно отбирает необходимые для разработки инструменты в ПО для скетчинга и графического дизайна и использует их с учетом их конструктивных свойств и потребительских качеств продукта;

— понимает процесс разработки дизайнерских решений, умеет смотреть на продукт глазами пользователя;

— самостоятельно решает технические задачи в процессе скетчинга и создания макетов;

— самостоятельное и правильное выполнение задания, активен в процессе занятий;

— хорошо развита компьютерная грамотность.

### **1.3. Методическое обеспечение программы**

#### **Методические материалы:**

Методические материалы включают в себя совокупность словесных, наглядных и практических методов. К словесным методам относятся: лекция, рассказ, беседа, дискуссия, проблемный диалог, работа с книгой. В отличие от монологических методов (рассказ, лекция) активные методы (беседа, дискуссия, проблемный диалог) предусматривают включение обучающихся в обсуждение материала, что развивает их интерес к процессу познания. Кроме того, дискуссия учит прислушиваться к чужому мнению и объективно оценивать значение различных точек зрения. Работа с печатными материалами нацелена на развитие у обучающихся внимания, памяти и логического мышления.

#### **Методики и технологии:**

Практические методы предполагают активную деятельность обучающихся и включают: упражнения (выполнение обучающимися умственных либо практических действий, целью которых является овладение определенным навыком в совершенстве), лабораторные и практические работы, во время которых обучающиеся изучают какие-либо явления при помощи оборудования или обучающих техник. Наглядные методы подразумевают использование в учебном процессе наглядных пособий или других средств, отражающих суть изучаемых объектов, процессов или явлений, благодаря чему усвоение информации происходит в более доступной для понимания форме и надежно закрепляется в памяти обучающихся. Наглядные методы обучения можно условно разделить на две подгруппы: метод иллюстрации, связанный с показом иллюстративных пособий (плакаты, таблицы, картины, карты), и метод демонстрации, предполагающий демонстрацию опытов, приборов, технических установок.

Также методические материалы содержат задания по всем типам методов познавательной деятельности: объяснительно-иллюстративного; репродуктивного характера; проблемного изложения; частично поискового (эвристического); исследовательского характера. Используемые методы стимулирования и мотивации учебно познавательной деятельности включают две группы: методы стимулирования и мотивации интереса к учению (дискуссия, диспут, включение учащихся в ситуацию личного переживания успеха в учебе, в другие ситуации эмоционально-нравственных переживаний, метод опоры на полученный жизненный опыт, метод познавательной, дидактической, ролевой игры); методы стимулирования и мотивации долга и ответственности в учении (убеждение, положительный пример,

практическое приучение к выполнению требований, создание благоприятных условий для общения, поощрения и поиска, оперативный контроль над выполнением требований, благодарность, награда).

**Краткое описание работы с методическими материалами:**

#### **1.4. Условия реализации программы**

Для эффективной реализации настоящей программы необходимы определённые условия:

- наличие помещения для учебных занятий, рассчитанного на 10 ученических мест и отвечающего правилам СанПин;
- наличие ученических столов и стульев, соответствующих возрастным особенностям обучающихся;
- шкафы стеллажи для оборудования, а также разрабатываемых и готовых прототипов проекта;
- наличие необходимого оборудования согласно списку;
- наличие учебно-методической базы: качественные иллюстрированные определители графических материалов, научная и справочная литература, наглядный материал, раздаточный материал, методическая литература.

**Материально-техническое обеспечение:**

- столы для компьютера;
- компьютерные стулья;
- шкафы для дидактических материалов, пособий;
- специальная и научно-популярная литература для педагога и обучающихся;
- канцтовары;

**Информационное обеспечение:**

- персональный компьютер (на каждого обучающегося);
- интерактивная панель;
- видеоматериалы разной тематики по программе;
- графический планшет (5 или 10);
- МФУ;
- выход в сеть Internet;

**Аппаратное обеспечение:**

- Процессор не ниже Core2 Duo;
- Объем оперативной памяти не ниже 4 ГбDDR3;
- Дисковое пространство не менее 128 Гб;
- Монитор диагональю не мене 19”;

**Кадровое обеспечение программы:**

Для реализации программы требуется педагог дополнительного образования с уровнем образования и квалификации, соответствующим профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

**1.5. Воспитательный компонент****Задачи воспитательной работы**

- формировать общую культуру обучающихся;
- содействовать эффективному взаимодействию обучающихся с окружающими;
- содействовать организации содержательного досуга;
- воспитывать эмоциональную отзывчивость на явления художественной культуры;
- воспитывать аккуратность, прилежание в работе, трудолюбие;
- воспитывать чувство удовлетворения от творческого процесса и результата.

**Приоритетные направления воспитательной деятельности**

нравственное и духовное воспитание, воспитание семейных ценностей, воспитание положительного отношения к труду и творчеству, социокультурное и медиакультурное воспитание, культурологическое и эстетическое воспитание

**Формы воспитательной работы**

беседа, дискуссия, викторина, фестиваль, деловая игра,

**Методы воспитательной работы**

рассказ, беседа, лекция, дискуссия, диспут, упражнение, поручение, соревнование, игра, наблюдение, анкетирование, тестирование, анализ результатов деятельности,

**2. Список литературы****для педагога:**

1. Босова Л.Л. Набор цифровых образовательных ресурсов «Информатика 5-7». – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012
2. Л. Залогова. Компьютерная графика. - М.: Лаборатория Базовых знаний, 2003
3. Н.В. Макарова. Информатика. Учебник для 5-6 классов. - С.- П.: ПИТЕР, 2003
4. С. Симонович, Г. Евсеев, А. Алексеев. Специальная информатика. Учебное пособие. – М.: АСТ-ПРЕСС КНИГА, 2003
5. С. Симонович, Г. Евсеев, А. Алексеев. Общая информатика. Учебное пособие. – М.: АСТ-ПРЕСС КНИГА, 2005
6. И. Трофимова. Информатика в схемах и таблицах. – М.: ЭКСМО, 2010
7. Глазычев В. Дизайн как он есть: Изд.2-е, доп. М.: Европа,2009.
8. Основы теории дизайна. СПб.: Питер,2009
9. Куприна Ю.П. Теоретические основы дизайна. Тамбов: Изд. дом ТГУ им. Г.Р. Державина,2014

10. Брингхерст, Р. Основы стиля в типографике/пер. с англ. – М., 2006 – 480 с.
11. Буковецкая, О.А. Дизайн текста: шрифт, эффекты, цвет/ 2 изд., испр. – М.: ДМК Пресс., 2000 – 304 с.
12. Райе, Л. 22 закона создания бренда/ Л. Райе, Э. Райе. – М.: Издательство «АСТ», 2003 – 149 с. 31
- Рудер, Э. Типографика: учеб. пособие / Э. Рудер. – М., Книга, 1982 – 288 с.
13. Панкратов, Ф.Г. Основы рекламы: учеб. пособие / Ф.Г. Панкратов, Ю. К. Баженов, В.Г. Шахурин. – М.: Изд-во «Дашков и К», 2005 – 524 с.
14. Музыкант, В. Л.Формирование бренда средствами PR и рекламы/ В. Л. Музыкант. – М.: Экономистъ, 2004 – 608 с.
15. Мильчакова, Н.Е. Дизайн логотипов с учетом современных технологий представления информации. – Москва, 2010 – С. 1-5.

**для обучающихся:**

1. Ермолаева Л. П. Основы дизайнерского искусства: декоративная живопись, графика, рисунок фигуры человека. М.: «Издательство ГномиД», 2011
2. Зрительное восприятие изображений / Под общ. Ред. М.М. Мирошникова. СПб.: Питер, 2011.
3. Куприна Ю.П. Проектирование в графическом дизайне. Изд-во ТРОО «Бизнес-Наука-Общество», 2013.
4. Лаврентьев А. Н. История дизайна. М.: Гардарики, 2008
5. Устин В. Б. Композиция в дизайне. М.: «Издательство Астрель», 2005.
6. Берд, Д. Веб-дизайн. Руководство разработчика– СПб.: Питер, 2012 – 165 с.
7. Бхаскаран Л. Дизайн и время. Стили и направления в современном искусстве и архитектуре: учеб. пособие / Л. Бхаскаран. – М.: Изд-во: «Арт-родник», 2005 – 258 с.
8. Васильев, Г.А. Основы рекламной деятельности/ Г.А. Васильев, В.А. Поляков. – М.: Изд-во: «Юнити-Дана», 2004 – 414 с.
9. Веркман, К. Использование товарных знаков в рекламе/ К. Дж. Веркман. – М.: Прогресс, 1986 – 224 с.
10. Капр, А. Эстетика искусства шрифта: учеб. пособие/ А. Капр. – М., «Книга», 1979 – 128 с.
11. Каров, П. Шрифтовые технологии / Описание и инструментарий. пер. с англ. – М.: Мир, 2001 – 454 с.





## Информация для карточки в Навигаторе

**Полное название:** Дополнительная общеразвивающая программа "Графический дизайн"

**Публичное название:** Графический дизайн

**Краткое описание:**

Данная программа является дополнительной образовательной общеразвивающей художественной направленности очной формы обучения для детей 10-17 лет сроком реализации в 1 год. На сегодняшний день графический дизайн играет огромную роль во всех отраслях масс-медиа. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн» направлена на формирование у обучающихся знаний и развитие навыков в области графического дизайна.