

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ г. УЛЬЯНОВСКА
«ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА № 2»**

Принята на заседании
Педагогического совета
От 05 апреля 2022 г.
Протокол №2

Утверждаю
Директор МБУ ДО г. Ульяновска
«ЦДТ №2»
А.И. Полянская Л.Р. Полянская
Приказ №91-1/05 апреля 2022 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН»
БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ**

Объединение «Графический дизайн»

Возраст обучающихся: 13 - 17 лет

Срок реализации: 1 год

Программа разработана:
Климова Ольга Леонидовна,
педагог дополнительного образования
высшая квалификационная категория

г. Ульяновск, 2022 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеразвивающей программы.....	3
1.1 Пояснительная записка.....	3
1.2 Цель и задачи программы.....	7
1.3 Содержание программы.....	8
1.4 Планируемые результаты.....	16
2. Комплекс организационно-педагогических условий.....	18
2.1 Календарный учебный график.....	18
2.2 Условия реализации программы.....	20
2.3 Формы аттестации.....	21
2.4 Оценочные материалы.....	23
2.5 Методические материалы.....	25
2.6 Список литературы.....	36
Приложение.....	27

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Живопись родного края» (далее – Программа) разработана для реализации на базе МБУ ДО г.Ульяновска «ЦДТ №2».

Данная программа реализуется с применением оборудования, поставляемым по проекту создания высокооснащенных мест в дополнительном образовании.

Программа «Графический дизайн» разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми документами:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»
- Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. N 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г.»
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
- Приказ от 30 сентября 2020 г. №533 «О внесении изменений в порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. №196»
- Письмо Министерства образования и науки России от 18.11.2015 №09-3242 "О направлении информации" (вместе с "Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)")
- СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"
- 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»
- 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»

- Методическими рекомендациями Минпросвещения России от 20.03.2020 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
- Устав МБУ ДО г. Ульяновска «ЦДТ № 2»
- Локальные нормативные акты Учреждения.

Уровень освоения программы: базовый

Направленность (профиль) программы – техническая.

Новизна программы.

Развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов обучающихся; формирование правильных моделей деятельности в областях применения растровой и векторной компьютерной графики; профессиональная ориентация.

Актуальность программы «Графический дизайн» заключается в том, что она может быть использована для формирования и расширения имеющихся знаний и умений обучающихся в сфере компьютерной графики и графического дизайна.

Педагогическая целесообразность.

В ходе реализации происходит формирование, систематизация знаний и метапредметных умений, раскрытие творческого потенциала и способностей, профессиональная ориентация, воспитание творческой личности.

Адресат программы. Данная программа предназначена для обучающихся 13-17 лет в системе дополнительного образования.

В подростковом возрасте ведущей деятельностью является общение со сверстниками. Именно в процессе общения со сверстниками происходит становление нового уровня самосознания ребенка, формируются навыки социального взаимодействия, умение подчиняться и в тоже время отстаивать свои права. Кроме того, общение является для подростков очень важным информационным каналом.

Программа дает возможность совместить освоение сферы графического дизайна и компьютерных технологий с профессиональной ориентацией, применить полученные знания на практике, используя профессиональное оборудование.

Объём программы: 144 часа

базовый уровень – 144 часа;

Срок освоения программы: 1 год.

Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 часа. Количество занятий в неделю – 2, количество часов в неделю – 4.

Режим занятий при очном обучении

Год обучения	Кол-во часов всего	Модуль	Количество учебных часов за модуль	Кол-во занятий в неделю	Продолжительность занятий (часов)	Кол-во часов за неделю
1	144	1	64	2	2x45 мин с перерывом 10 минут	4
		2	80	2	2x45 мин с перерывом 10 минут	4

Режим занятий при дистанционном обучении

Год обучения	Кол-во часов всего	Модуль	Количество учебных часов за модуль	Кол-во занятий в неделю	Продолжительность занятий (часов)	Кол-во часов за неделю
1	144	1	64	2	2x30 мин с перерывом 10 минут	4
		2	80	2	2x30 мин с перерывом 10 минут	4

Формы обучения и особенности организации образовательного процесса.

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

Программа предусматривает использование следующих форм работы:

- фронтальной - подача материала всему коллективу обучающихся;
- индивидуальной - самостоятельная работа обучающихся с оказанием педагогом помощи при возникновении затруднения, не уменьшая

активности обучающегося и содействуя выработки навыков самостоятельной работы;

- групповой - когда обучающимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению заданий. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование обучающихся на создание мини-групп или подгрупп с учётом их возраста и опыта работы.

Педагогическая целесообразность программы заключается в том, что в процессе её реализации обучающиеся овладевают знаниями, умениями, навыками, которые направлены на решение конкретных задач в области графического дизайна. При этом сокращается разрыв между теорией и практикой.

Компетенции обучающегося, формируемые в результате обучения: базовые представления об актуальных тенденциях в графическом и коммуникационном дизайне, колористики, композиции, принципах психологии восприятия визуальной информации, функционирования медийных каналов распространения коммуникации, понимание usability, основы использования программных средств и работы в компьютерных сетях, использование ресурсов Интернет.

Отличительными особенностями программы являются:

- интегрированное обучение по темам;
- применение научно-технических знаний в реальной жизни;
- развитие навыков творческого мышления и создания уникальных проектов;
- развитие интереса к техническим дисциплинам через решение дизайнерских задач;
- применение метода ситуационного обучения и решения кейсов;
- нацеленность программы на профессиональную ориентацию и профессиональное самоопределение обучающихся.

Профориентационная направленность программы является её неотъемлемой частью, поскольку позволит обучающимся попробовать свои силы в освоении профессиональных компетенций таких специальностей, как «Веб-дизайнер», «Дизайнер продукта», «3D-художник», «UX-дизайнер», «Моушн-дизайнер».

Обучающиеся знакомятся с профессиями будущего: [дизайнер дополненной реальности](#), [архитектор виртуальности](#), [дизайнер виртуальных миров](#), [дизайнер носимых энергоустройств](#), [техно-стилист](#).

1.2. Цель и задачи программы.

Цель – раскрытие и реализация личностного и творческого потенциала личности через обучение технологиям графического дизайна.

Для достижения поставленной цели необходимо выполнить следующие **задачи**:
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 художника, 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 информационно-технологического профиля обучения;
- способствовать воспитанию чувства гражданской ответственности и равнодушного отношения к проблемам окружающего мира;
- способствовать формированию позитивных 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.

Программа реализуется на основе следующих принципов:

- принцип систематичности и последовательности, требующий логической последовательности в изложении материала и освоении навыков;
- принцип доступности, заключающийся в необходимой простоте изложения материала в соответствии с возрастом обучающихся;
- принцип преодоления трудностей, предусматривающий, что обучающее задание должно быть ориентировано на зоны ближайшего развития обучающихся;
- принцип сознательности и активности, основанный на свободном выборе обучающегося направления своей работы.

1.3. Содержание программы
Учебный план. 1 модуль

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы организации занятий	Формы контроля
		Всего	Теория	Практика		
1	Раздел 1. Элементы и принципы дизайна (16 часов)					
1.1	Линии. Контур. Перспектива. Точка схода. Цвет	8	2	6	Учебное комбинированное	наблюдение
1.2	Текстура и фактура. Товарные знаки	8	2	6	Учебное комбинированное	наблюдение, опрос
2	Раздел 2. Информационный дизайн (24 часа)					
2.1	Основы композиционного и графического решения акцидентной продукции. Плакат. Афиша	8	2	6	Учебное комбинированное	наблюдение, опрос
2.2	Полиграфический дизайн	8	2	6	Учебное комбинированное	наблюдение, опрос
2.3	Векторный графический редактор Corel Draw	8	2	6	Учебное комбинированное	наблюдение, опрос
3	Раздел 3. Фирменный стиль и элементы брендбука (24 часов)					
3.1	Методика разработки знаков и логотипов в Corel Draw (1-я часть)	6	2	4	Учебное комбинированное	наблюдение, опрос
3.2	Методика разработки знаков и логотипов в Corel Draw (2-я часть)	6	2	4	Учебное комбинированное	наблюдение, опрос
3.3	Брендбук. Элементы фирменного стиля. Визитная карточка, бланк, конверт в Corel	6	2	4	Учебное комбинированное	наблюдение, опрос

	Draw					
3.4	Футболка, фирменный пакет, авторучка	6	2	4	Учебное комбинированное	наблюдение, викторина
4	II модуль Раздел 4. Упаковка(80 часов)					
4.1	Введение	2	0	2	Учебное комбинированное	наблюдение, опрос
4.2	Дизайн упаковки. Поиск стиля. Форма. Светотень. Объем и пространство	6	2	4	Учебное комбинированное	Устный опрос
4.3	Принципы дизайна	6	2	4	Учебное комбинированное	наблюдение, опрос
4.4	Ассиметрия. Доминанта. Динамизм. Гармония	4	2	2	Учебное комбинированное	Наблюдение, защита работы,
4.5	Компьютерная графика как область графического дизайна	6	2	4	Лекция, практическое занятие	наблюдение, соревнование
4.6	Программные средства компьютерной графики	6	2	4	Лекция, практическое занятие	наблюдение, опрос
4.7	Издательская система – Adobe InDesign	10	4	6	Лекция, практическое занятие	, наблюдение, опрос
4.8	Растровая графика - Adobe Photoshop	10	4	6	Лекция, практическое занятие	наблюдение, опрос
4.9	Векторная графика - Adobe Illustrator	8	2	6	Лекция, практическое занятие	наблюдение, защита индивидуального проекта
4.10	Векторная графика -Corel Draw	10	4	6	Лекция, практическое занятие	наблюдение, защита индивидуального проекта
4.11	Визуально- коммуникативная среда - Adobe Flash	10	4	6	Лекция, практическое занятие	наблюдение, защита индивидуального проекта
4.12	Итоговое занятие. Защита творческого проекта	2	1	1	Демонстрация творческого проекта	защита творческого проекта
	Итого	144	45	99		

1 модуль

Раздел 1. Элементы и принципы дизайна.

Тема 1.1. Линии. Контур. Перспектива. Точка схода. Цвет.

Теория. Линии. Контур. Перспектива. Точка схода. Цвет.

Практика. Линии. Контур. Перспектива. Точка схода. Цвет.

Форма контроля: наблюдение, опрос.

Оборудование: ноутбук; компьютерная мышь; графический планшет XP-Pen Star 03.

Тема 1. 2. Текстура и фактура Товарные знаки.

Теория. Текстура и фактура Товарные знаки.

Практика. Текстура и фактура Товарные знаки.

Форма контроля: наблюдение, опрос.

Оборудование: ноутбук; компьютерная мышь; графический планшет XP-Pen Star 03.

Раздел 2. Информационный дизайн.

Тема 2.1. Основы композиционного и графического решения акцидентной продукции. Плакат. Афиша.

Теория. Композиция как учебная дисциплина. Основы построения практического курса. Цели, методы и принципы построения композиции. Формальная композиция. Композиционное чувство меры.

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

Практика. Разработать макет издательской акциденции. Методы и принципы построения композиции. Формальная композиция. Композиционное чувство меры. Создание плаката.

Форма контроля: наблюдение, опрос

Оборудование: ноутбук; компьютерная мышь; графический планшет XP-Pen Star 03.

Тема 2.2. Полиграфический дизайн.

Теория. Основы полиграфического производства. Единицы измерения в полиграфии. Основы цветовоспроизведения. Допечатные, печатные, послепечатные технологии в полиграфии. Полиграфические материалы.

Практика. Виды полиграфической продукции. Создание проекта открытки, афиша.

Форма контроля: наблюдение, опрос

Оборудование: ноутбук; компьютерная мышь; графический планшет XP-Pen Star 03.

Тема 2.3. Векторная графика

Теория. Векторный графический редактор Corel Draw. Знакомство с интерфейсом. (Рабочее окно программы Corel Draw. Особенности меню. Рабочий лист. Организация панели инструментов. Панель свойств. Палитра цветов. Строка состояния). Создание полиграфической продукции в векторном редакторе Corel Draw. Специфика создания логотипа в Corel Draw.

Основы работы с объектами.

Создание фигур. Инструменты рисования: Звезды Прямоугольник, Эллипс, Многоугольники, Спираль. Заливка объектов. Однородные (плоский цвет) и градиентные заливки. Вспомогательные режимы работы. Изменение цвета, толщины, стиля штриха (контура). Вспомогательные режимы работы.

Практика. Создание рисунков из кривых. Особенности рисования кривых. Важнейшие элементы кривых: узлы и траектории. Редактирование формы кривой. Рекомендации по созданию рисунков из кривых. Методы упорядочения и объединения объектов. Изменение порядка расположения объектов. Выравнивание объектов на рабочем листе и относительно друг друга. Методы объединения объектов: группирование, объединение, логические операции над объектами. Работа с текстом. Создание текстового объекта Кернинг. Расположение текста вдоль кривой. Заверствывание текста в блок. Создание визитки.

Форма контроля: наблюдение, опрос.

Оборудование: ноутбук; компьютерная мышь; графический планшет XP-Pen-Star 03.

Раздел 3. Фирменный стиль и элементы брендбука.

Тема 3.1. Методика разработки знаков и логотипов в Corel Draw (1-я часть).

Теория. Основные компоненты, константы фирменного стиля. Девиз.

Товарный знак. Эффективная разработка логотипа.

Практика. Эффективная разработка логотипа: символы, метафоры и возможности интуиции. Отрисовка логотипа в Corel Draw.

Форма контроля: наблюдение, зачет.

Оборудование: ноутбук; компьютерная мышь; графический планшет XP-Pen-Star 03.

Тема 3.2. Методика разработки знаков и логотипов (2-я часть).

Теория. Знаковый логотип. Виды, формы, стили логотипа.

Практика. В группах, будучи разными дизайнерскими агентствами, создать знаковый логотип по запросу заказчика.

Форма контроля: наблюдение, опрос.

Оборудование: ноутбук; компьютерная мышь; графический планшет XP-Pen-Star 03.

Тема 3.3. Брендбук. Элементы фирменного стиля. Визитная карточка, бланк, конверт.

Теория. Брендбук. Элементы фирменного стиля. Визитная карточка, бланк, конверт в Corel Draw.

Практика. Фирменный стиль. Разработка фирменного бланка и визитки. Разработка печатной продукции в Corel Draw.

Форма контроля: наблюдение, опрос

Оборудование: ноутбук; компьютерная мышь; графический планшет XP-Pen-Star 03.

Тема 3.4. Футболка, фирменный пакет, авторучка.

Теория. Значение упаковки. Её роль и место.

Практика. Разработка товарного знака и выбор упаковки.

Форма контроля: наблюдение, викторина.

Оборудование: ноутбук; компьютерная мышь; графический планшет XP-Pen-Star 03.

Раздел 4. Упаковка.

Тема 4.1. Введение

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

Форма контроля: устный опрос.

Тема 4.2. Дизайн упаковки. Поиск стиля. Форма. Светотень. Объем и пространство.

Теория. Структура упаковки. Расчет размеров. Композиция нестандартных форм. Основные требования к упаковке. Рекламные функции упаковки. Информация о товаре, производителе и законодательство о рекламе. Претестинг упаковки.

Практика. Структура упаковки. Расчет размеров. Композиция нестандартных форм. Основные требования к упаковке. Рекламные функции упаковки. Информация о товаре, производителе и законодательство о рекламе. Претестинг упаковки.

Форма контроля: наблюдение, опрос, беседа.

Оборудование: ноутбук; компьютерная мышь; графический планшет XP-Pen Star 03.

Тема 4.3. Принципы дизайна.

Теория. Точка, линия и форма. Цвет. Типографика. Пространство. Баланс, ритм и контраст. Масштаб.

Практика. Выполнение работы с использованием инструментов.

Форма контроля: наблюдение, опрос

Оборудование: ноутбук; компьютерная мышь; графический планшет XP-Pen Star 03.

Тема 4.4. Ассиметрия. Доминанта. Динамизм. Гармония.

Теория. Ассиметрия. Доминанта. Динамизм. Гармония.

Практика. Выполнение работы с использованием инструментов, защита работы.

Форма контроля: наблюдение, защита работы.

Оборудование: ноутбук; компьютерная мышь; графический планшет XP-Pen Star 03.

Тема 4.5. 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, опрос

Оборудование: ноутбук; компьютерная мышь; графический планшет XP-Pen Star 03.

Тема 4.6. 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, 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

Оборудование: ноутбук; компьютерная мышь; графический планшет XP-Pen Star 03.

Тема 4.7. Издательская система – Adobe InDesign.

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, полученных при выполнении этой практической работы, создайте в InDesign любой одностраничный документ, содержащий текст и графику, например, в виде рекламного листка. Выполнение индивидуального проекта рекламного листка.

Форма контроля: наблюдение, опрос

Оборудование: ноутбук; компьютерная мышь; графический планшет XP-Pen Star 03.

Тема 4.8. Растровая графика - Adobe Photoshop

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

Практика. Adobe Photoshop: 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

Оборудование: ноутбук; компьютерная мышь; графический планшет XP-Pen Star 03.

Тема 4.9. Векторная графика - Adobe Illustrator.

Теория. Введение в программу Adobe Illustrator. Закраска рисунков. Работа с текстом. Работа с объектами. Использование меню. Методы навигации. Работа с документами. Алгоритм проектирования. Постановка целей, задач, для выполнения проекта.

Практика. Использование меню палитр. Использование инструмента Zoom Прокрутка документа. Просмотр иллюстрации. Навигация по нескольким монтажным областям. Использование палитры Navigator. Поиск ресурсов при работе с Illustrator. Выполнение индивидуального проекта.

Форма контроля: наблюдение, защита индивидуального проекта.

Оборудование: ноутбук; компьютерная мышь; графический планшет XP-Pen Star 03.

Тема 4.10. Векторная графика - Corel Draw.

Теория. Интерфейс программы. Понятие объекта. Основные приемы работы с объектами. Преобразование объектов: перемещение, поворот, перетекание, перспектива. Интерактивный объем, настройки объема, псевдо 3D. Алгоритм проектирования. Постановка целей, задач, для выполнения проекта.

Практика. Векторная графика - Corel Draw. Поиск ресурсов при работе с Corel Draw. 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 проектам.

Оборудование: ноутбук; компьютерная мышь; графический планшет XP-Pen Star 03.

Тема 4.11. Визуально-коммуникативная среда - Adobe Flash.

Теория. Назначение программы. Интерфейс программы Adobe Flash. Переключение интерфейса. Рабочее пространство Adobe Flash. Работа с панелями и палитрами.

Практика. Работа с сетками, привязками и направляющими. Создание графических элементов. Инструменты рисования. Редактирование объектов. Панель Color (Цвет). Инструмент Deco Tool (Декорирование).

Трансформация объектов в Adobe Flash. Свободное трансформирование объектов. Искажение и масштабирование объектов. Зеркальное отражение и поворот объектов. Группирование объектов. Выравнивание объектов на сцене. Трехмерные графические возможности трансформации. Выполнение индивидуального проекта.

Форма контроля: наблюдение, защита индивидуального проекта

Оборудование: ноутбук; компьютерная мышь; графический планшет XP-Pen Star 03.

Тема 4.12. Итоговое занятие.

Подведение итогов. Защита творческих проектов.

1.4. Планируемые результаты

1 –го модуля

Метапредметные результаты освоения программы:

- 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:

- 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 и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

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.

2-го модуля

Личностные результаты обучения:

- заложить основу умений общего характера, тесно связанных с личностными качествами.
- навыки критического мышления, решения задач, публичного выступления, делового общения, работы в команде, цифрового общения, организации деятельности;

метапредметные:

- создавать, анализировать и разрабатывать проект графического оформления, отражающего результаты обсуждения, включая понимание иерархии, шрифтовое оформление, эстетику и композицию;
- макетировать различные продукты графического дизайна в соответствии со стандартами презентации;
- выполнять коррекцию и соответствующие настройки в зависимости от конкретного процесса печати;
- корректировать и обрабатывать изображения, чтобы обеспечить соответствие проекту и техническим условиям;
- вносить корректировку цветов в файл;
- сохранять файлы в соответствующем формате;

предметные:

- знать технические требования, предъявляемые к работам в рамках методик;
- знать основной инструментарий дизайнера и уметь правильно выбирать программное обеспечение для решения конкретных задач;
- особенности и специфику использования приложения Photoshop, Illustrator, InDesign, Adobe Color, основы интерфейса и принципы взаимодействия с пользователем;
- возможности приложения Photoshop, Illustrator, InDesign, Adobe Color для создания и обработки векторных и растровых изображений.

2. Календарный учебный график объединения «Графический дизайн» на 2022-2023 учебный год

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1 2 3 4				Учебное комбинированное	8	Линии. Контур. Перспектива. Точка схода. Цвет		наблюдение
5 6 7 8				Учебное комбинированное	8	Текстура и фактура. Товарные знаки		наблюдение, опрос
9 10 11 12				Учебное комбинированное	8	Основы композиционного и графического решения акцидентной продукции. Плакат. Афиша		наблюдение, опрос
13 14 15 16				Учебное комбинированное	8	Полиграфический дизайн		наблюдение, опрос
17 18 19 20				Учебное комбинированное	8	Векторный графический редактор Corel Draw		наблюдение, опрос
21 22 23				Учебное комбинированное	6	Методика разработки знаков и логотипов в Corel Draw (1-я часть)		Лекция, практическое занятие
24 25 26				Учебное комбинированное	6	Методика разработки знаков и логотипов в Corel Draw (2-я часть)		Лекция, практическое занятие
27 28 29				Учебное комбинированное	6	Брендбук. Элементы фирменного стиля. Визитная		Лекция, практическое занятие

						карточка, бланк, конверт в Corel Draw		
30 31 32				Учебное комбинирован ное	6	Футболка, фирменный пакет, авторучка		Лекция, практическое занятие
33				Учебное комбинирован ное	2	Введение		Устный опрос
34 35 36				Учебное комбинирован ное	6	Дизайн упаковки. Поиск стиля. Форма. Светотень. Объем и пространство		наблюдение, опрос
37 38 39				Учебное комбинирован ное	6	Принципы дизайна		наблюдение, опрос
40 41				Учебное комбинирован ное	4	Ассиметрия. Доминанта. Динамизм. Гармония		Наблюдение, защита работы,
42 43 44				Учебное комбинирован ное	6	Компьютерная графика как область графического дизайна		наблюдение, соревнование
45 46 47				Учебное комбинирован ное	6	Программные средства компьютерной графики		наблюдение, опрос
48 49 50 51 52				Учебное комбинирован ное	10	Издательская система – Adobe InDesign		, наблюдение, опрос
53 54 55 56 57				Учебное комбинирован ное	10	Растровая графика - Adobe Photoshop		наблюдение, опрос
58 59 60 61				Учебное комбинирован ное	8	Векторная графика - Adobe Illustrator		наблюдение, защита индивидуальн ого проекта
62 63 64 65 66				Учебное комбинирован ное	10	Векторная графика - Corel Draw		наблюдение, защита индивидуальн ого проекта

67 68 69 70 71				Учебное комбинирован ное	10	Визуально- коммуникатив ная среда - Adobe Flash		наблюдение, защита индивидуальн ого проекта
72				Учебное комбинирован ное	2	Итоговое занятие. Защита творческого проекта		защита творческого проекта
					144 ч	Итого		

2.2 Условия реализации программы

Успешность реализации программы в значительной степени зависит от уровня квалификации преподавательского состава и материально-технического обеспечения.

Состав группы: группа обучающихся состоит из 10 человек. Данное количество обусловлено спецификой образовательного процесса.

К работе в объединении обучающиеся приступают после проведения руководителями соответствующего инструктажа по правилам техники безопасной работы с инструментом, приспособлениями и используемым оборудованием.

Материально – технические условия

Помещение соответствующее СП

- рабочие столы, стулья;
- шкафы стеллажи для разрабатываемых и готовых прототипов проекта;
- Ноутбук – 10 шт;
- Компьютерная мышь- 10 шт;
- Графический планшет XP-Pen Star 03- 5 шт;
- Программное обеспечение "Графический редактор"-10 шт;
- Программное обеспечение "Операционная система"- 10 шт.

Для электронного обучения и обучения с применением дистанционных образовательных технологий используются технические средства, а также информационно-телекоммуникационные сети, обеспечивающие передачу по линиям связи указанной информации (образовательные онлайн-платформы, цифровые образовательные ресурсы, размещенные на образовательных сайтах, видеоконференции, вебинары, skype–общение, e-mail, облачные сервисы и т.д.)

2.3. Формы аттестации

Процесс обучения по дополнительной общеразвивающей программе предусматривает следующие формы диагностики и аттестации:

Входная диагностика, проводится перед началом обучения и предназначена для выявления уровня подготовленности обучающихся к усвоению программы.

Формы контроля: устный опрос, наблюдение, практическая работа, творческий проект.

Итоговая диагностика проводится после завершения всей учебной программы.

Для отслеживания результативности реализации образовательной программы возможно использование систем мониторингового сопровождения образовательного процесса, определяющие основные формируемые у обучающихся посредством реализации программы компетентностей: предметных, социальных и коммуникативных.

2.4. Оценочные материалы

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Баллы
1. Теоретическая подготовка обучающихся			
1.1. Теоретические знания (по основным разделам учебно-тематического плана программы)	Соответствие теоретических знаний обучающихся программным требованиям	Минимальный уровень (обучающийся овладел менее чем 1/2 объема знаний, предусмотренных программой)	1
		Средний уровень (объем усвоенных знаний составляет более 1/2);	5
		Максимальный уровень (обучающийся освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период)	10

1. Владение специальной терминологией	Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	Минимальный уровень (обучающийся, как правило, избегает употреблять специальные термины); Средний уровень (обучающийся сочетает специальную терминологию с бытовой); Максимальный уровень (специальные термины употребляет осознанно в полном соответствии с их содержанием)	1 5 10
	Уровень теоретической подготовки	Низкий Средний Высокий	2-6 7-14 15-20
2. Практическая подготовка обучающихся			
2.1. Практические умения и навыки, предусмотренные программой (по основным разделам учебно-тематического плана программы)	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	Минимальный уровень (обучающийся овладел менее чем 1/2 предусмотренных умений и навыков); Средний уровень (объем освоенных умений и навыков составляет более 1/2); Максимальный уровень (обучающийся овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период)	1 5 10
		Отсутствие затруднений и использования специального оборудования оснащения	Минимальный уровень умений (обучающийся испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием); Средний уровень (работает с оборудованием с помощью педагога); Максимальный уровень (работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей)
2.2. Владение специальным оборудованием оснащением			
2.3. Творческие навыки	Креативность в выполнении практических заданий	Начальный (элементарный) уровень развития креативности (обучающийся в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога);	1

		Репродуктивный уровень 5 (выполняет в основном задания на основе образца); Творческий уровень 10 (выполняет практические задания с элементами творчества).	5 10
	Уровень практической подготовки	Низкий. Средний. Высокий	3-10 11-22 23-30
3. Общеучебные умения и навыки ребенка			
3.1. Учебно-интеллектуальные умения:			
Умение подбирать и анализировать специальную литературу	Самостоятельность в подборе и анализе литературы	Минимальный уровень умений (обучающийся испытывает серьезные затруднения при работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога); Средний уровень (работает с литературой с помощью педагога или родителей); Максимальный уровень 10 (работает с литературой самостоятельно, не испытывает трудностей).	1 5 10
3.1.2. Умение пользоваться компьютерными источниками информации	Самостоятельность в использовании компьютерными источниками информации	Уровни — по аналогии с п.3.1.1.	1 5 10
3.1.3. Умение осуществлять учебно-исследовательскую работу (писать рефераты, проводить самостоятельные учебные исследования)	Самостоятельность в учебно-исследовательской работе	Уровни — по аналогии с п.3.1.1.	1 5 10
3.2. Учебно- коммуникативные умения:			
3.2. Учебно-коммуникативные умения:	Адекватность восприятия информации, идущей от педагога	Уровни — по аналогии с п.3.1.1	1 5 10

3.2.1. Умение слушать и выступать перед аудиторией	Выступления. Логика и построения доказательств	Уровни — по аналогии с п. 3.1.1	1
3.3. Учебно-организационные умения и навыки			
3.3.1. Умение организовать свое рабочее место (учебное)	Способность самостоятельно готовить свое рабочее место к деятельности и убирать его за собой	Уровни — по аналогии с п. 3.1.1	1 5 10
3.3.2. Навыки соблюдения правил деятельности безопасности	Соответствие в реальных навыках соблюдения правил безопасности программным требованиям	Минимальный уровень (обучающийся овладел менее чем 1/2 объема навыков соблюдения правил безопасности, предусмотренных программой);	1
3.3.3. Умение аккуратно выполнять работу	Аккуратность и ответственность в работе	Средний уровень (объем усвоенных навыков составляет более 1/2); Максимальный уровень (обучающийся освоил практически весь объем навыков, предусмотренных программой за конкретный период)	5 10
Вывод	Уровень общеучебных умений и навыков	Низкий Средний Высокий	9-30 31-62 63-90
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	Результат обучения по дополнительной образовательной программе	Низкий Средний Высокий	до 46 47-98 99-140

Критерии оценки результативности обучения:

- теоретической подготовки обучающихся: соответствие уровня теоретических знаний программным требованиям; широта кругозора; свобода восприятия теоретической информации; развитость практических навыков работы со специальной литературой, осмысленность и свобода использования специальной терминологии;
- практической подготовки обучающихся: соответствия уровня развития практических умений и навыков программным требованиям; свобода

владения специальным оснащением; качество выполнения практического задания; технологичность практической деятельности;

- развития обучающихся: культура организации практической деятельности; культура поведения; творческое отношение к выполнению практического задания; аккуратность и ответственность при работе;
- качество реализации и уровень проработанности проекта реализуемый обучающимися (в соответствии с возрастными особенностями).

2.5. Методические материалы

Интернет-ресурсы:

1. Электронные образовательные ресурсы для УМК
<http://metodist.lbz.ru/iumk/informatics/er.php#bosova>
2. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов <http://school-collection.edu.ru/>
3. Ресурсы федерального центра информационно-образовательных ресурсов <http://fcior.edu.ru/>
4. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л.
<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/>
5. Виртуальные лаборатории по информатике <http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f-18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/109592/?interface=pupil&class=43&subject=19>
6. Методическая копилка учителя информатики <http://www.metod-kopilka.ru/>

2.6.Список литературы

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 [Текст] / пер. с англ. – М., 2006. – 480 с.
11. Буковецкая, О.А. Дизайн текста: шрифт, эффекты, цвет [Текст] / 2 изд., испр. – М.: ДМК Пресс., 2000. – 304 с.
12. Райе, Л. 22 закона создания бренда [Текст] / Л. Райе, Э. Райе. – М.: Издательство «АСТ», 2003. – 149 с. 31. Рудер, Э. Типографика [Текст]: учеб. пособие / Э. Рудер. – М., Книга, 1982. – 288 с.
13. Панкратов, Ф.Г. Основы рекламы [Текст]: 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 [Текст] / В. Л. Музыкант. – М.: Экономистъ, 2004. – 608 с.
15. Мильчакова, Н.Е. Дизайн логотипов с учетом современных технологий представления информации [Текст]. – Москва, 2010. – С. 1-5.

Список литературы для родителей (законных представителей):

1. Ермолаева Л.П. Основы дизайнерского искусства: декоративная живопись, графика, рисунок фигуры человека. М.: «Издательство Гном и Д», 201
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 [Текст] – СПб.: Питер, 2012. – 165 с.
7. Бхаскаран Л. Дизайн и время. Стили и направления в современном искусстве и архитектуре [Текст]: учеб. пособие / Л. Бхаскаран. – М.: Изд-во: «Арт-родник», 2005. – 258 с.

Список литературы для обучающихся

1. Васильев, Г.А. Основы рекламной деятельности [Текст] / Г.А. Васильев, В.А. Поляков. – М.: Изд-во: «Юнити-Дана», 2004. – 414 с.
2. Веркман, К. Использование товарных знаков в рекламе [Текст] / К. Дж. Веркман. – М.: Прогресс, 1986. – 224 с.
3. Капр, А. Эстетика искусства шрифта [Текст]: учеб. пособие / А. Капр. – М., «Книга», 1979. – 128 с.
4. Каров, П. Шрифтовые технологии [Текст] / Описание и инструментарий. пер. с англ. – М.: Мир, 2001. – 454 с.

Список терминов:

Базовая линия текста – воображаемая горизонтальная линия, на которой размещаются текстовые символы.

Буфер обмена – область, которая используется для временного хранения вырезанной или скопированной информации.

Векторная графика – изображение, создаваемое на основе математического описания, с помощью которого задаются положение, длина и направление рисования линий.

Вставка – импорт изображения в рисунок.

Гистограмма – горизонтальная столбиковая диаграмма, на которой отображаются значения яркости пикселей на растровом изображении по шкале от 0 (темный) до 255 (светлый).

Глубина цвета – максимальное число цветов, которое может содержать изображение.

Динамические направляющие – временные направляющие, позволяющие создавать привязку объектов.

Заливка – внутренний цвет изображения.

Изменение разрешения – уменьшение или увеличение реального размера изображения. При уменьшении разрешения качество фотографии ухудшается.

Канал цветовой – область цвета в зависимости от используемого цветового режима.

Клон – копия объекта или области изображения.

Контрастность – разница между светлыми и темными областями изображения.

Линейка – горизонтальные и вертикальные полосы, содержащие разметку в виде единиц измерения.

Линза – объект, который защищает изображение или его часть во время коррекции цвета или тона.

Линия Безье – прямая или изогнутая линия, состоящая из сегментов и соединенная узлами.

Маска – указатель защищенных или редактируемых областей.

Масштаб – пропорциональное изменение горизонтальных и вертикальных размеров изображения на указанное процентное значение.

Масштабирование – увеличение или уменьшение размеров изображения.

Насыщенность – яркость цвета.

Непрозрачность – качество объекта, которое затрудняет видимость сквозь него.

Объект – термин, обозначающий любой элемент.

Обрезка – вырезание ненужных областей из рисунка.

Панорамирование – перемещение объекта в окне, когда оно больше окна.

Пиксель – цветная точка, являющаяся наименьшей частью растрового изображения.

По Гауссу – тип распределения пикселей от центра наружу с помощью колоколообразных кривых.

Привязка – автоматическое выравнивание объекта относительно точки на сетке.

Растровая графика – изображение, состоящее из точек (пикселей)

Рабочее пространство – конфигурация параметров, определяющая способ расположения различных панелей команд.

Размерная линия – линия, которая отображает размер объекта.

Разрешение изображения – количество пикселей на дюйм.

Распознавание фигур – возможность перевода нарисованных от руки форм в правильные фигуры.

Сетка – серия равноотстоящих вертикальных и горизонтальных точек.

Слой – прозрачная плоскость, на которой размещаются объекты.

Формат изображений JPEG – формат фотографий с незначительной потерей качества.

Цветовой режим CMYK – цветовой режим, в котором используются голубой (C), пурпурный (M), желтый (Y) и черный (K) цвета. Цветовой режим RGB – цветовой режим, в котором используются красный (R), зеленый (G), синий (B) цвета.

Цветовая модель Lab – цветовая модель. Которая содержит светлый компонент (L) и два насыщенных компонента, а – зеленый к красному, b – синий к желтому.

Цветовая гамма – диапазон цветов.

Цветовая палитра – набор сплошных цветов.

Шаблон – заданный набор данных.

Шрифт – набор символов одного стиля.

Шум – помехи напоминающие помехи в телевизоре.

Экспозиция – количество цвета, использованного при создании изображения.