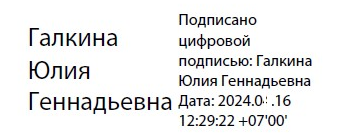
**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа № 53 с углубленным изучением отдельных предметов»**

****

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **РАССМОТРЕНО**  на заседании педагогического совета протокол №3 от 08.05.2024 | **СОГЛАСОВАНО:**  Председатель Совета учреждения  Протокол № 2от 11.04.2024 | **УТВЕРЖДЕНО:**  Директор МБОУ СОШ №53  \_\_\_\_\_\_\_Ю.Г. Галкина  Приказ № 106р от 08.05.2024 |

‌

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПО КУРСУ**

**« ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН»**

**НАПРАВЛЕННОСТЬ -ТЕХНИЧЕСКАЯ**

срок реализации: 1 год возраст учащихся: 13-15лет

Барнаул, 2024

**СОДЕРЖАНИЕ**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Комплекс основных характеристик программы    1. Пояснительная записка    2. Содержание программы       1. Учебный план       2. Содержание учебно-тематического плана       3. Календарно-учебный график       4. Планируемые результаты | 3  3  8  8  14  22  24 |
| 1. Комплекс организационно-педагогических условий    1. Условия реализации программы    2. Оценочные материалы    3. Методическое обеспечение | 26  26  27  31 |
| 1. Список литературы    1. Список литературы для педагогов    2. Список литературы для учащихся | 33  33  36 |
| Приложения  Приложение 1. Календарный учебно-тематический план | 38  38 |

**1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ**

# 1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

***Информационные материалы и литература:***

Дополнительная общеразвивающая программа «Графический дизайн» (далее

Программа) разработана в соответствии с:

 Федеральным Законом от 29.12.2012 г. № 273-Ф3 «Об образовании в Российской

Федерации»;

- Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской

Федерации от 28.09.2020 г. № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

* Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года.
* Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 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».
* Письмом Министерства просвещения РФ от 7 мая 2020 г. № ВБ-976/04 «О реализации курсов внеурочной деятельности, программ воспитания и социализации, дополнительных общеразвивающих программ с использованием дистанционных образовательных технологий».
* Уставом учреждения.

***Направленность (профиль) программы:***

Техническая. ***Значимость (актуальность) и педагогическая целесообразность программы:***

Под графическим дизайном понимается множество компетенций и аспектов. Разнообразие компетенций в данной отрасли очень велико, поэтому обычно люди, занятые в ней, являются специалистами узкого профиля. В результате графическим дизайном может заниматься команда, в которой каждый участник обладает собственными сильными сторонами, специализацией и ролью в процессе разработки.

Специалисты в сфере графического дизайна могут работать с внешними и внутренними клиентами, создавая уникальные решения, соответствующие их запросам. Они также могут заниматься распечаткой или размещением продукции онлайн. Эта сфера характеризуется непосредственным взаимодействием с клиентом, что требует развитых навыков коммуникации для успешного достижения целей, поставленных заказчиком. В сфере графического дизайна ценятся развитые навыки взаимодействия, исследовательские, дизайнерские, технические навыки. Для этого, в свою очередь, требуется понимание целевой аудитории, рынков, тенденций, культурных различий и желаний клиента. Такие специалисты должны уметь работать в формальных и неформальных коллективах либо самостоятельно.

Особенность подсознания человека заключается в том, что оно закладывается в детстве. Психологи давно определили сроки становления представления людей о мире и о себе; оно в основном завершается в 13-15 лет. После этого изменение стереотипов поведения происходит трудно, и носит название переоценки ценностей, процесса, как известно, весьма мучительного.

Поэтому очень важно не упустить этот возрастной период человека (когда он имеет определённый жизненный опыт, эмоционально подвижен, любознателен и стремится ко всему новому) в становлении его мировоззрения, используя при этом различные педагогические технологии.

Междисциплинарность данной программы позволит с большим акцентом влиять на развитие гражданской позиции молодежи, ориентированной на новые тенденции в жизни. Основной результат изучения курса представляет осознанная социально значимая деятельность учащихся с помощью средств визуальной коммуникации, направленная на повышение качества жизни, на достижение измеримых положительных изменений во многих сферах деятельности человека.

Отражая междисциплинарный характер, **содержание программы** интегрирует материал базовых курсов (школьных предметов и не только) и создаёт условия для формирования и развития общеучебных и интеллектуальных умений и навыков:

* мыслить системно, креативно, критически;
* разносторонне аргументировать, доказывать и отстаивать свою точку зрения;
* анализировать события и обстоятельства повседневной жизни и действовать с учётом культурных различий;
* сотрудничества, разрешения конфликтов, способности воспринимать чужую позицию.

Достижение этого результата возможно при ориентации учащихся не на потребительские ценности современного общества, а на постматериальные ценности, в числе которых гуманизм, свобода, творчество, нравственность, ориентация на диалог и сотрудничество (а не на власть, статус и иерархию), открытость информационного обмена, профессионализм, самореализация, ответственность за принятые решения (экологизация).

Данная программа предназначена для учреждений дополнительного образования технической направленностей, так как большинство практических занятий проводится с использованием ИКТ и способствует профессиональной ориентации обучающихся.

***Отличительные особенности программы***

Программа курса «Графический дизайн» построена с акцентом на получение дополнительных знаний в области графического дизайна. Значительное место в курсе отведено практическим работам, проектной деятельности, которые позволяют закреплять теоретические знания выполнением простейших дизайнерских вещей не только в полиграфии, но и digital формата.

Кроме того, данная программа направлена на развитие практических навыков учащихся по ИКТ, на первичную профориентацию, поиск «своего места» среди востребованных профессий будущего. Междисциплинарная интеграция содействует становлению целостного мировоззрения обучающихся.

Новизна этой программы заключается в использовании новых инновационных технологий (информационных и компьютерных), в основе которых лежит смешанное и дистанционное обучение.

Обучающимся предоставляется возможность удаленно оперативно и оптимально использовать информационно-образовательную среду смешанного и дистанционного обучения с максимальным удобством. Основными принципами системы такого обучения являются динамичность, модульность, открытость, адаптивность и креативность. Динамичность предоставляет возможность обеспечения соответствия курса социальному заказу и трансформациям внешнего мира.

Модульность обучения характеризуется тем, что весь процесс обучения разбивается на определенные по трудоемкости фрагменты. Это облегчает обучающимся выбрать индивидуальный путь обучения.

Открытость дает возможность получить образование большей части обучающимся, независимо от географической расположенности и материального положения. Главной особенностью дистанционного и смешанного обучения является создание и использование специальных условий и контента при попытке школьников управлять процессом обучения самостоятельно.

Адаптивность обеспечивает приспособление модулей системы к нуждам обучаемых. Непрерывность характеризуется последовательным и логичным углублением знаний и закреплением навыков в процессе освоения отдельных модулей.

Креативность дает возможность поиска нестандартных решений и развивает творческие навыки.

Кроме того, основными компонентами дистанционного и смешанного обучения являются: интерактивная обратная связь между обучаемым и средством обучения; компьютерная визуализация учебной информации; архивное хранение больших объемов информации, их передача и обработка; автоматизация процессов информационно-поисковой деятельности и методического обеспечения, а также контроля результатов усвоения учебного материала.

Программа «Графический дизайн» содействует развитию практических умений обучающихся, активизации познавательной активности, повышению уровня личностных качеств подростков (коммуникативность, мобильность, самореализация). Участие в практических занятиях и дистанционном обучение вызывает положительную мотивацию у учащихся, формирует активную жизненную позицию, повышает интерес к изучению дисциплин технической направленности, способствует развитию творческого мышления.

Данная программа позволяет детям выражать собственные мысли, учит изобретать, понимать и осваивать новое, открывать в себе скрытые таланты, уметь пользоваться приобретёнными знаниями для решения новых познавательных и практических задач, сравнить свои знания и умения с успехами учащихся других населённых пунктов при участии в сетевых проектах нового формата образовательной среды «Траектория успеха». Обучающиеся смогут прокачать свои компетенции через освоение образовательных программ, участие в соревнованиях, решение кейсов, тренировку в других мероприятиях, где прослеживаются преимущественно горизонтальные связи, т.е, инициатива идёт от самих участников образовательного процесса. Весь процесс обучения построен через игру. Игрофикация стала одним из самых популярных трендов в современном онлайн-образовании в основном благодаря тому, что она позволяет значительно повысить мотивацию у школьников к образовательному процессу.

В задачу графического дизайнера входит комбинирование изображений, текста или анимированной графики и создание объектов дизайна. Специалист этот профиля должен уметь генерировать идеи, выполнять цифровое редактирование, создавать макеты, типографику и рисунки, осуществлять набор, печать и презентацию готового изделия или дизайна.

На графическом дизайнере лежит большая ответственность — эффективно донести сообщение до аудитории с учетом интересов целевого рынка. Люди, выбравшие эту профессию, должны обладать высоким творческим потенциалом и коммуникабельностью. Графический дизайнер умеет слушать клиента и ориентировать свою работу на его запросы. Чтобы успешно конкурировать на этом рынке, практикующий специалист должен на высоком уровне владеть специальными технологическими процессами печати и производства, быть в курсе новейших программных и компьютерных технологий.

«Процесс важнее итога. Нельзя научиться всему полностью, достигнуть финала обучения. Это процесс, и именно так к нему следует относиться — впитывать и усваивать новое каждый день, а не только в момент прохождения курса» – главный постулат данной программы. ***Цели и задачи программы:***

***Цель:*** становление и развитие компетентности (приобретение знаний, навыков, опыта), развитие творческих способностей в решении поставленных задач через визуализацию с помощью средств графического дизайна.

***Задачи:***

## Обучающие

* формировать знания и умения по графическому дизайну;
* способствовать самореализации, самоактулизации личности обучающихся; - повышать интерес у обучающихся к информационным технологиям будущего.

## Воспитывающие

* побуждать к действиям, создавать условия для активного участия в практической

деятельности в социальных и творческих проектах;

* содействовать адаптации к переменам в окружающем мире. Развивающие
* развивать наблюдательность, логическое мышление, внимание, память,

воображение, креативное мышление;

* развивать умения чётко и лаконично излагать и обосновывать свои мысли;
* развивать интеллектуальные, познавательные и творческие способности

обучающихся;

* ориентировать учащихся на профессии будущего;
* развивать и расширять возможности обучающихся в самообразовании и более полного раскрытия способностей обучающихся на этапе их профессионального самоопределения. ***Механизм и условия реализации программы:***

***Адресат программы:*** программа составлена для учащихся 6-11 классов. Группы составлены преимущественно из категории заинтересованных детей, имеющих склонности к графическому дизайну, имеющих базовый уровень владения графическими программами, состав обучающихся постоянный.

***Срок освоения программы:*** 2 года обучения, 36 учебных недель, 9 месяцев.

***Форма обучения***: заочная.

***Режим занятий:*** занятия проводятся 1раз в неделю по 2 академических часа, каждое занятие состоит из 2 занятий по 90 минут (1 занятие – 45 минут), перерыв между занятиями 10 минут. Конкурс проектов, олимпиада, 1 раза в год (промежуточная аттестация), 1 раза в год (итоговая аттестация).

***Особенности организации образовательной деятельности:*** Занятия проводятся заочно с использованием технологий дистанционного и смешанного обучения 2 раза в неделю по 2 часа каждое занятие.

***Объем программы:*** 144 часа (60 - теоретических часов, 84 - практических часа).

**1.2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

**1.2.1. УЧЕБНЫЙ ПЛАН**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Название разделов и тем** | **Количество часов** | | | **Формы контроля, промежуточной и итоговой аттестации** |
| теория | практика | всего |
| **1** | **Введение в графический дизайн** | **4** | **-** | **4** |  |
| 1.1 | Базовые понятия | 1 | - | 1 | Опрос |
| 1.2 | Основы графического дизайна | 1 | - | 1 | Опрос |
| 1.3 | Креатив и дизайн в рекламе | 1 | - | 1 | Опрос |
| 1.4 | Составные компоненты дизайна | 1 | - | 1 | Опрос |
| **2** | **Графические программы** | **8** | **32** | **40** |  |
| 2.1 | Обзорная информация | 1 | - | 1 | Опрос |
| 2.2 | Adobe Photoshop  Знакомство с интерфейсом программы. Введение в растровую графику | 1 | - | 1 | Опрос |
| 2.3 | Работа со слоями и масками. | - | 1 | 1 | Практические задания |
| 2.4 | Работа с цветом и формами | - | 1 | 1 | Практические задания |
| 2.5 | Работа с контуром и кистями | - | 1 | 1 | Практические задания |
| 2.6 | Работа с текстом | - | 1 | 1 | Практические задания |
| 2.7 | Дизайн плаката | - | 1 | 1 | Практические задания |
| 2.8 | Дизайн коллажа | - | 1 | 1 | Тест  Практические задания |
| 2.9 | Adobe Illustrator  Знакомство с интерфейсом программы | 1 | - | 1 | Опрос |
| 2.10 | Введение в векторную графику | 1 | - | 1 | Опрос |
| 2.11 | Создание бесшовных паттернов | - | 1 | 1 | Практические задания |
| 2.12 | Работа с цветом и формами | - | 1 | 1 | Практические задания |
| 2.13 | Работа с контуром и кистями | - | 1 | 1 | Практические задания |
| 2.14 | Работа с текстом | - | 1 | 1 | Практические задания |
| 2.15 | Обтравка растровых изображений в Adobe | - | 1 | 1 | Практические задания |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Illustrator |  |  |  |  |
| 2.16 | Иллюстрации для печатных изданий | - | 1 | 1 | Практические задания |
| 2.17 | Дизайн календаря | - | 1 | 1 | Тест  Практические задания |
| 2.18 | Adobe InDesing  Знакомство с интерфейсом программы | 1 | - | 1 | Опрос |
| 2.19 | Работа с текстом | - | 1 | 1 | Практические задания |
| 2.20 | Работа с цветом и изображениями | - | 1 | 1 | Практические задания |
| 2.21 | Правила верстки | - | 1 | 1 | Практические задания |
| 2.22 | Дизайн презентации | - | 1 | 1 | Практические задания |
| 2.23 | Разработка первой полосы газеты | - | 1 | 1 | Тест  Практические задания |
| 2.24 | Figma  Знакомство с интерфейсом онлайн-сервиса | 1 | - | 1 | Опрос |
| 2.25 | Работа с графикой | - | 2 | 2 | Практические задания |
| 2.26 | Модульные сетки и монтажные области | - | 2 | 2 | Практические задания |
| 2.27 | Макет сайта лендинга | - | 2 | 2 | Практические задания |
| 2.28 | Прототипирование в Figma | 1 | - | 1 | Опрос |
| 2.29 | Интерфейс мобильного приложения | - | 3 | 3 | Практические задания |
| 2.30 | Создание вложенных компонентов. Auto Layout | - | 2 | 2 | Практические задания |
| 2.31 | Плагины в Figma | 1 | - | 1 | Практические задания |
| 2.32 | Разработка своего плагина для Figma | - | 1 | 1 | Практические задания |
| 2.33 | Figma в Animate | - | 2 | 2 | Тест  Практические задания |
| **3** | **Скетчноутинг** | **2** | **2** | **4** |  |
| 3.1 | Скетчи и скечноутинг | 1 | **-** | 1 | Опрос |
| 3.2 | Визуальные заметки в форме скетчей для сайтов | - | 1 | 1 | Практические задания |
| 3.3 | Основные модели скетчноутинга | 1 | - | 1 | Опрос |
| 3.4 | Визуальные заметки в форме скетчей по лекционному | - | 1 | 1 | Тест Практические |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | тексту и визуальному образу |  |  |  | задания |
| **4** | **Шрифт и типографика** | **2** | **4** | **6** |  |
| 4.1 | Основные понятия и термины | 1 | - | 1 | Опрос |
| 4.2 | Классификация шрифтов | 1 | - | 1 | Опрос |
| 4.3 | Типографика в печати | - | 2 | 2 | Практические задания |
| 4.4 | Правила набора и верстки | - | 2 | 2 | Тест  Практические задания |
| **5** | **Композиция и модульная сетка** | **4** | **4** | **8** |  |
| 5.1 | Базовые понятия | 1 | - | 1 | Опрос |
| 5.2 | Понятие «Модульная сетка» | 1 | - | 1 | Опрос |
| 5.3 | Пропорции в искусстве | - | 2 | 2 | Практические задания |
| 5.4 | Золотое сечение в истории античной культуры | 1 | - | 1 | Опрос |
| 5.5 | Классическое искусство и современный дизайн | 1 | - | 1 | Опрос |
| 5.6 | Основы композиции.  Промежуточная аттестация. | - | 2 | 2 | Тест  Практические задания |
| **6** | **Визуальные коммуникации** | **4** | **4** | **8** |  |
| 6.1 | Общие понятия | 1 | - | 1 | Опрос |
| 6.2 | Инструменты | 1 | - | 1 | Опрос |
| 6.3 | Средства | 1 | - | 1 | Опрос |
| 6.4 | Визуальное сообщение | 1 | - | 1 | Опрос |
| 6.5 | Дизайн листовки | - | 2 | 2 | Практические задания |
| 6.6 | Дизайн баннера | - | 2 | 2 | Тест  Практические задания |
| 7. | **Иконографика** | **4** | **4** | **8** |  |
| 7.1 | Интерфейс: стиль и тематика иконок | 1 | - | 1 | Опрос |
| 7.2 | Референсы и/или мудборд одной тематики | - | 1 | 1 | Практические задания |
| 7.3 | Визуальная часть | 1 | - | 1 | Опрос |
| 7.4 | Рисование скетчей метафор | - | 1 | 1 | Практические задания |
| 7.5 | Постановка задачи при создании иконок | 1 | - | 1 | Опрос |
| 7.6 | Отрисовка стиля на базе 1-й иконки | - | 1 | 1 | Практические задания |
| 7.7 | Технические моменты | 1 | - | 1 | Опрос |
| 7.8 | Нарезка иконок | - | 1 | 1 | Тест Практические |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  | задания |
| 8 | **Многостраничные издания** | **4** | **4** | **8** |  |
| 8.1 | Многостраничные издания: современные тенденции в дизайне | 1 | - | 1 | Опрос |
| 8.2 | Виды и форматы многостраничных изданий | 1 | - | 1 | Опрос |
| 8.3 | Дизайн буклета | - | 2 | 2 | Практические задания |
| 8.4 | Принципы и правила верстки | 1 | - | 1 | Опрос |
| 8.5 | Техническое задание и проектная работа | 1 | - | 1 | Опрос |
| 8.6 | Дизайн журнала | - | 2 | 2 | Тест  Практические задания |
| **9** | **Инфографика** | **4** | **6** | **10** |  |
| 9.1 | Что такое инфографика | 1 | - | 1 | Опрос |
| 9.2 | Основные типы данных и способы их представления | 1 | - | 1 | Опрос |
| 9.3 | Визуальные свойства представления информации | 1 | - | 1 | Опрос |
| 9.4 | Как строится работа над инфографикой | 1 | - | 1 | Опрос |
| 9.5 | Построение графиков | - | 2 | 2 | Практические задания |
| 9.6 | Дизайн плаката в стиле инфографики | - | 4 | 4 | Тест  Практические задания |
| **10** | **Фокусы бренда** | **3** | **7** | **10** |  |
| 10.1 | От продажи продукта к продаже браза. Исследование | 1 | - | 1 | Опрос |
| 10.2 | Характеристики и метафора бренда | 1 | - | 1 | Опрос |
| 10.3 | Вербальная айдентика. Референсы. | - | 2 | 2 | Практические задания |
| 10.4 | Методики творческого мышления | - | 1 | 1 | Опрос |
| 10.5 | Визуальная айдентика | 1 | - | 1 | Опрос |
| 10.6 | Логотип | - | 2 | 2 | Практические задания |
| 10.7 | Создание фирменного стиля товара | - | 2 | 2 | Тест  Практические задания |
| **11** | **Дизайн упаковки** | **4** | **4** | **8** |  |
| 11.1 | Терминология упаковочного процесса | 1 | - | 1 | Опрос |
| 11.2 | Полка супермаркета: анализ и эмпатия | 1 | - | 1 | Опрос |
| 11.3 | Материалы и инструменты | 1 | - | 1 | Опрос |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | используемые для упаковки |  |  |  |  |
| 11.4 | Разработка дизайна этикетки | - | 2 | 2 | Практические задания |
| 11.5 | Этапы работы над концепцией упаковки | 1 | - | 1 | Опрос |
| 11.6 | Разработка дизайн-концепта продукта (экоупаковки) | - | 2 | 2 | Тест  Практические задания |
| **12** | **Web-дизайн** | **4** | **4** | **8** |  |
| 12.1 | Тренды современного мира. Из печати в Digital | 1 | - | 1 | Опрос |
| 12.2 | Навигационный язык электронных публикаций | 1 | - | 1 | Опрос |
| 12.3 | Знакомство с Adobe DPS | 1 | - | 1 | Опрос |
| 12.4 | Создание интерактивной презентации | - | 1 | 1 | Практические задания |
| 12.5 | Инструменты для онлайн – проектирования. Адаптивный дизайн | 1 | - | 1 | Опрос |
| 12.6 | Создание лендинговой страницы сайта | - | 3 | 3 | Тест  Практические задания |
| **13** | **UX/UI дизайн** | **4** | **2** | **6** |  |
| 13.1 | Разница между UX и UI дизайном.Понимание пользовательского бизнеса. | 1 | - | 1 | Опрос |
| 13.2 | Инструменты UX/UI дизайнера. | 1 | - | 1 | Опрос |
| 13.3 | Проектирование продукта.  Прототипирование продукта.  Продвижение продукта. | 2 | - | 2 | Опрос |
| 13.4. | Создание сайта – визитки онлайн-магазина. | - | 2 | 2 | Тест  Практические задания |
| **14** | **Моушн-дизайн** | **4** | **2** | **6** |  |
| 14.1 | Введение в моушн-дизайн. Теория цвета, композиции, анимации. Препродакшн. 2D-заставки, плашки, пэкшот. | 1 | - | 1 | Опрос |
| 14.2 | Шаблоны и футажи. Видео мэппинг | 1 | - | 1 | Опрос |
| 14.3 | Оформление теле- или YouTube-канала | - | 1 | 1 | Практические задания |
| 14.4 | Анимация (2D флэтанимация, gif**-**анимация) | 1 | - | 1 | Опрос |
| 14.5 | Создание простой анимации (gif, дудл) | - | 1 | 1 | Практические задания |
| 14.6 | Видеоинфографика. | 1 | - | 1 | Тест |
|  | Графические спецэффекты. |  |  |  |  |
| **15** | **Трёхмерная графика** | **2** | **4** | **6** |  |
| 15.1 | Трёхмерная графика: общие понятия. 3D-моделирование | 1 | - | 1 | Опрос |
| 15.2 | SketchUp  Интерфейс программы. Движение в пространстве 3d модели | 1 | - | 1 | Опрос |
| 15.3 | Моделирование простых 3d фигур | - | 2 | 2 | Практические задания |
| 15.4 | Проектирование дома | - | 2 | 2 | Тест  Практические задания |
| **16** | **Итоговая аттестация** | **3** | **1** | **4** |  |
| 16.1 | Олимпиада по дизайну | 1 | 1 | 2 | Олимпиада |
| 16.2 | Конкурс проектов «Мой путь в дизайн» | 2 | - | 2 | Конкурс проектов |
|  | **ОБЪЁМ ПРОГРАММЫ:** | **60** | **84** | **144** |  |

**1.2.2. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОГО ПЛАНА**

**Введение в графический дизайн** (4 часа)

## Теоретическая часть (4 часа)

Знакомство с программой. Предмет, изучаемый в курсе, его уникальность.

Что такое графический дизайн? Как он возник? Что такое графика? Выразительные и стилистические средства графики. Виды графики и графической техники. Техники гравюры: ксилография, линогравюра, офорт, литография. Книжная графика. Монотипия. Задачи графического дизайна. Инструменты графического дизайна. Направления графического дизайна.

Основы графического дизайна. Основные понятия дизайна, компьютерной графики:

цвет, размер, форма, текстура, размещение и шрифт.

Креатив и дизайн в рекламе. Принципы дизайна. "Карта памяти" или "Карта мышления" (mind map). Что такое композиция? «Золотые» правила в дизайне. Визуальное «эхо». Креатив в рекламе: настоящее и будущее.

Составные компоненты дизайна. Дизайн на основе компонентов. Композиция в дизайне. Сущность понятия «композиция». Сущность понятия «гармония». Сущность понятия «формальность». Формальная композиция. Компоненты - основной инструмент разработчика при работе с проектами.

**Графические программы** (40 часов)

## Теоретическая часть (8 часов)

Adobe Photoshop

Знакомство с интерфейсом программы. Введение в растровую графику. Работа со слоями и масками. Фоторетушь. Корректирующий слой. Родительский контроль. Работа с цветом и формами. Работа с контуром и кистями. Работа с текстом. Заголовочный текст. Блочный текст.

Дополнительные функции, применяемые при работе с текстом. Текст-маска. Плакат. Коллаж.

Этикетка.

Adobe Illustrator

Знакомство с интерфейсом программы. Введение в векторную графику. Основные настройки рабочей области. Работа с цветом и формами. Градиент. Трассировка изображений. Создание бесшовных паттернов. Работа с контуром и кистями. Работа с текстом. Эффекты и графические стили. Иллюстрации для печатных изданий. Предпечатная подготовка.

Adobe InDesing

Знакомство с интерфейсом программы. Работа с текстом. Вставка текста. Связь текста с объектом. Многостраничные документы. Работа с цветом и изображениями. Вставка векторной и растровой графики. Обтравка изображений. Общие правила верстки. Подготовка макетов к печати. Дизайн буклета. Дизайн журнала.

Figma

Знакомство с интерфейсом онлайн-сервиса. Маски и эффекты. Работа с цветом и текстом. Модульные сетки и монтажные области. Создание вложенных компонентов. Auto Layout. Прототипирование в Figma. Figma в Animate. Плагины в Figma.

## Практическая часть (32 часов)

Adobe Photoshop

Создание изображения: перекрашивание объекта с нанесение текстуры. Создание изображения: изменение цвета объекта с корректирующим слоем. Создание многослойного изображения. Создание изображения: инициалы, иллюстрация или фотография. Обтравка фотографий. Дизайн плаката. Дизайн коллажа.

Adobe Illustrator

Создание бесшовных паттернов. Трассировка татуировки. Композиция букета цветов с использованием форм и цвета. Обтравка фотографий. Создание своего шрифта, на примере одного слова. Создание рисунка с разными видами кистей. Создание серии иллюстраций для детских книг. Дизайн календаря. Adobe InDesing Дизайн презентации. Разработка первой полосы газеты.

Figma Макет сайта лендинга. Интерфейс мобильного приложения. Разработка своего плагина для Figma.

**Скетчноучинг** (4 часа)

## Теоретическая часть (2 часа)

Кардинально новый вид контента, который совмещает в себе текстовую и визуальную составляющую. Зачем нужны скетчи?Способы записи информации. Как делать скетчноутинг. Основные модели скетчноутинга. Кто использует визуальные заметки скетчноутинг.

## Практическая часть (2 часа)

Визуальные заметки в форме скетчей для сайтов, по лекционному тексту, по визуальному образу.

**Шрифт и типографика** (6 часов)

## Теоретическая часть (2 часа)

Основные понятия: Каллиграфия, Леттеринг, Наборный Шрифт, Типографика. Классификация наборных шрифтов по области применения. Инструменты и приёмы типографики. История возникновения и развития письменности. Возникновение кириллицы.

Классификация шрифтов. Классификация на основе системы Максимилиана Вокса.

Принципы формообразования шрифтов. Эстетические и технические требования к шрифту.

Типографика в печати. Конструкция знаков. Буквица. Монограмма. Лигатура. Логотип. Плакат.

Правила набора и верстки. Общие правила набора текста. Правила переносов. Набор заголовков и титульных элементов. Правила набора таблиц и выводов. Набор формул и знаков.

Технические правила верстки.

## Практическая часть (4 часа)

Создание леттеринга (рисованный или в материале).

Создание монограммы буквы (свои инициалы).

Создание открыток с помощью наборного шрифта в чёрно-белом варианте (темы:

контраст, цвет, ритм, статика, динамика, радость, грусть, мягкость, колючесть). Набор текста одной из страниц журнала с учётом правила набора и вёрстки.

**Композиция и модульная сетка** (8 часов)

## Теоретическая часть (4 часа)

Основные понятия. Композиция. Средства композиции. Базовые формы.

Понятие «Модульная сетка». Преимущества работы с модульной сеткой в дизайне. Визуальная организация: как мы видим, визуальная иерархия. Ритм. Пропорции в природе и дизайне.

Пропорции в искусстве. Золотое сечение. Второе золотое сечение. Пентаграмма. Золотой треугольник. Золотой прямоугольник. Ряд Фибоначчи. Принципы формообразования в природе. Гармония. Симметрия.

Золотое сечение в истории античной культуры. Древний Египет. Пирамиды. Древний Египет. Календарь. Теорема Пифагора. Золотое сечение в греческом искусстве. Парфенон. Структура Вселенной.

Классическое искусство и современный дизайн. Золотое сечение в живописи. Сеточная система верстки. Швейцарский стиль в графическом дизайне.

Основы композиции. Законы композиции. Типы композиции: композиция заполненного центра, композиция сплошной поверхности, композиция пустоты. Виды композиции: плоскостная, объёмная, фронтальная, пространственная. Средства гармонизации композиции: ритм, симметрия, асимметрия, антисимметрия, дисимметрия, статика, динамика, нюанс, контраст, тождество, масштаб, иллюзия. Художественные средства построении композиции: точка, линия, пятно, цвет, колористка, фактура, рельеф. Принципы художественного формообразования: рациональность, тектоничность, структура, соподчиненность, гибкость, органичность, образность, целостность. Художественные приёмы: факт, знак, символ, метафора, художественный образ.

## Практическая часть (4 часа)

Проанализировать любой пример из флоры или фауны по фотографии с точки зрения гармонии.

Анализ любого классического памятника архитектуры. Найти принципы его построения.

Создание формальной статичной и динамичной композиции.

Создание композиции, используя два объекта, их слияние по общему контуру так, чтобы обе формы однозначно воспринимались. При этом один объект — форма, другой — пространство.

**Визуальные коммуникации** (8 часов)

## Теоретическая часть (4 часа)

Основные понятия. Коммуникации: понятие коммуникации, структура коммуникации, функции коммуникации, задачи коммуникации, типы коммуникации, виды коммуникации, формы коммуникации. Визуальные коммуникации: понятие визуальных коммуникаций, структура визуальных коммуникаций, дизайнер и визуальные коммуникации, уровни воздействия, визуальные коммуникации в современном мире. История визуальных коммуникаций.

Инструменты визуальных коммуникаций. Знаки и символы: семиотика, знаки в системе, визуальный язык, архетип, история знаков. Шрифт — мощный базовый инструмент дизайнера. Другие инструменты визуальных коммуникаций: цвет, композиция, стилистика.

Средства визуальных коммуникаций: фотография, иллюстрация, буквы, слова и тексты, графический дизайн. Преимущества, ограничения и применение средств визуальных коммуникаций.

Визуальное эффективное сообщение. Этапы создания визуального сообщения: подготовка, разработка, трансляция.

## Практическая часть (4 часа)

Дизайн листовки. Дизайн баннера.

**Иконографика** (8 часов)

## Теоретическая часть (4 часа)

Зачем нужны иконки? Интерфейс Стиль и узнаваемость сета. Разновидности тем иконок.

Стилистики. Визуальная часть: общее понимание, физическое восприятие, построение. Использование геометрических фигур при создании иконок. Постановка задачи при создании иконок. Использование сетки и ее преимущества. Технические моменты: настройка графических программ, инструменты, масштабирование. Разбор чужих кейсов. Нарезка, разметка и прочее. 10 правил иконографики.

## Практическая часть (4 часа)

Референсы и/или мудборд одной тематики. Рисование скетчей метафор. Подход к отрисовке стиля на базе 1-й иконки. Нарезка иконок.

**Многостраничные издания** (8 часов)

## Теоретическая часть (4 часа)

Многостраничные издания: современные тенденции в дизайне, особенности дизайна, цвет, структура. Виды и форматы многостраничных изданий. Основные принципы многостраничной верстки. Правила верстки многостраничных изданий. Технологии: допечатные и постпечатные работы. Концепция дизайна издания и предпроектная работа

в многостраничных изданиях. Техническое задание и проектная работа (концепция, разработка макетов).

## Практическая часть (4 часа)

Дизайн буклета. Дизайн журнала.

**Инфографика** (10 часов)

## Теоретическая часть (4 часа)

Что такое инфографика? В чём секрет инфографики? Визуализация массива данных. Виды инфографики. Для кого предназначена инфографика? Какой вид инфографики лучше?

Основные типы данных и способы их представления. Количественная инфографика. Пространственная инфографика. Временная инфографика. Схематическая инфографика (графика связей). Семиотическая и иллюстративная инфографика.

Визуальные свойства представления информации. Основные визуальные свойства: позиция, размер, насыщенность, текстура, цвет, ориентация, форма.

Как строится работа над инфографикой? Этапы работы: информация, анализ, структурирование, визуализация.

Построение графиков с помощью программ Adobe Illustrator и Microsoft Excel.

Дизайн ифографики. Шаги по созданию идеальной инфографики: выбор фактов, постановка цели, подбор контента, создание структуры, макетирование, выбор инструментов и подхода.

## Практическая часть (6 часов)

Построение графиков (10 вариантов) по любой теме. Дизайн плаката в стиле инфографики.

**Фокусы бренда** (10 часов)

## Теоретическая часть (3 часа)

От продажи продукта к продаже образа. Уровни коммуникации: продукт, ценности, ощущения. Что такое бренд? Брендинг – услуга вербального и визуального формулирования обещания. Виды брендинга.

Исследования. Что исследовать? Что даст исследование аудитории? Что нужно знать об аудитории? Что даст исследование трендов? Что даст исследование конкурентов?

Характеристики и метафора бренда. Структура бренда. Суть бренда. Система управления проектами. Что такое айдентика? Образ бренда: вербальный, визуальный. Что такое метафора бренда?

Методики творческого мышления. Четыре стадии творческого мышления Грэхема Уоллеса. Популярные техники творческого поиска: ментальные карты, мозговой штурм, матрица ценностей, латеральное мышление, метод фокальных объектов, дизайн-мышление. Активизация творческого поиска.

Вербальная айдентика. Что такое нейминг? Как строится процесс нейминга? Составление тематических полей. Генерация названий. Техники нейминга. Оценка нейминга. Неймингкейсы.

Творческое и «техническое» задание. Что такое бриф? Что такое референсы?

Типы систем визуальной айдентики. Какой элемент самый главный в айдентике? Узнаваемость бренда. Какие элементы присутствуют в коммуникациях бренда? Виды айдентики.

Что считать логотипом? Почему в качестве логотипа используют идеограмму вместо пиктограммы? Почему встречаются логотипы–пиктограммы? Абстрактный логотип: за и против. Как оценить качество логотипа? Семиотика. Типы знаков. Рестайлинг. Ребрендинг.

Элементы системы визуальной айдентики. Система оформления коммуникаций. Шрифт. Стилеобразующие элементы. Стиль иллюстраций.

## Практическая часть (7 часов)

Разработка концепции вербальной айдентики: название торговой марки, дескриптор и слоган.

Разработка концепции визуальной айдентики: логотип, стилеобразующие элементы, фотостиль, принципы и примеры оформления основных коммуникаций бренда. Создание фирменного стиля товара (айдентика).

**Дизайн упаковки** (8 часов)

## Теоретическая часть (4 часа)

Терминология упаковочного процесса. Полка супермаркета: сравнение и анализ конкурентов, выявление принципов и закономерностей. Как анализировать рынок, тренды, конкурентное окружение, целевую аудиторию. Эмпатия: смотреть на упаковку глазами разных целевых групп. Материалы, используемые для упаковки: стекло, пластик, алюминий, жесть, картон, плёнка, гибкая упаковка, эко-материалы. Этапы работы над концепцией упаковки. Потребительский опыт и ожидания. Цвет и форма. Чем торговая марка отличается от бренда, как работают зонтичный бренд и суб-бренды. Информационные слои. Инструменты: типографика, иллюстрация, фотографии и другие средства визуализации.

## Практическая часть (4 часа)

Разработка дизайн-концепта продукта (экоупаковки) для портфолио. Разработка дизайна этикетки.

## **Web-дизайн** (8 часов)Теоретическая часть (4 часа)

Тренды современного мира. Из печати в Digital: подача многостраничных изданий, адаптация материала под электронные устройства. Навигационный язык электронных публикаций. Подготовка вёрстки для электронных устройств. Знакомство с Adobe DPS: функционал, создание фолио, интерактивные элементы, слайд-шоу, скролл, аудио, видео, панорама, встроенный html и др. Дополнительные возможности интерактива. Современные тренды в дизайне и проектировании. Инструменты для онлайн – проектирования. Адаптивный дизайн.

## Практическая часть (4 часа)

Создание интерактивной презентации. Создание лендинговой страницы сайта.

**UX/UI дизайн** (6 часов)

## Теоретическая часть (4 часа)

Разница между UX и UI дизайном.Понимание пользовательского бизнеса. Инструменты UX/UI дизайнера.Проектирование продукта. Прототипирование продукта. Продвижение продукта.

Практическая часть (2 часа) Создание сайта – визитки онлайн-магазина.

**Моушн дизайн** (6 часов)

## Теоретическая часть (4 часа)

Введение в моушн-дизайн. Теория цвета. Теория композиции. Теория анимации. Препродакшн. 2D-заставки, плашки, пэкшот. Шаблоны и футажи. Видео мэппинг. Видеоинфографика. Анимация (2D флэт-анимация, gif-анимация). Графические спецэффекты.

## Практическая часть (2 часа)

Создание простой анимации (gif, дудл). Оформление теле- или YouTube-канала.

**Трёхмерная графика** (6 часов)

## Теоретическая часть (2 часа)

Что такое трёхмерная графика. Применение трёхмерной графики. Этапы создания трёхмерного изображения (3D-моделирование). Программное обеспечение. SketchUp. Интерфейс программы. Движение в пространстве 3d модели. Привязки и инструменты рисования.

## Практическая часть (4 часа)

Моделирование простых 3d фигур. Проектирование дома.

**Итоговая аттестация** (4 часа)

Обобщение пройденного материала за год. Олимпиада с теоретическим и практическим туром. Конкурс проектных работ «Мой путь в дизайн» по любому разделу программы. Проекты должны быть представлены в виде прототипа или готового продукта с использованием средств графического дизайна.

## **1.2.3. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК**

**Название объединения «Desing Studio»** дополнительная общеразвивающая программа «Графический дизайн»

**Кол**

**-**

**Гр.№ 1, 2 года обучения**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Месяц** | | **сентябр ь** | | | **октябрь** | | | | **ноябрь** | | | | | **декабрь** | | | | **январь** | | | | **февраль** | | | **март** | | | | **апрель** | | | | **май** | | | | |
| **Недели обучени я** | | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** | **11** | **12** | **12**  **/**  **13** | **14** | **15** | **16** | **17** | **18** | **19** | **20** | **20**  **/**  **21** | **22** | **23**  **24**  **/** | **24**  **/**  **25** | **26** | **27** | **28** | **29** | **30** | **31** | **32** | **33** | **34** | **35** | **36** | **37** |
| **во** | **т**  **часов** | 4 | 2 | - | 2 | - | 1 | 1 | - | 1 | - | - | 1 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 4 | 2 | 2 | 2 | 2 | - | 3 | 1 | 3 | 1 | 4 | - | 2 | 2 | 2 | 3 |
| **п** | - | 2 | 4 | 2 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 1 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 4 | 2 | 4 | 1 | 3 | 1 | 3 | - | 2 | - | 2 | 2 | 3 |
| **Промеж у-**  **точная,**  **итогова я**  **аттестац ия** | |  | | |  | | | |  | | | | | **Промежуточ**  **ная**  **аттестация** | | | |  | | | |  | | |  | | | |  | | | | **Итоговая аттестация**  **олимпиада,**  **конкурс** | | | | |
| **Всего часов** | | 12 | | | 16 | | | | 18 | | | | | 18 | | | | 14 | | | | 14 | | | 18 | | | | 16 | | | | 18 | | | | |
| **Объем**  **2020 2021 уч.** | | **144 учебных часа** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **год.** | |  | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

**Кол**

**-**

### Гр.№ 2, 2 года обучения

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Месяц** | | **сентябр ь** | | | **октябрь** | | | | **ноябрь** | | | | | **декабрь** | | | | **январь** | | | **февраль** | | | | **март** | | | | **апрель** | | | | **май** | | | | |
| **Недели обучени я** | | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** | **11** | **12** | **12**  **13**  **/** | **14** | **15** | **16** | **17** | **18** | **19** | **20** | **21** | **22** | **23** | **24**  **25**  **/** | **26** | **27** | **28** | **29** | **30** | **31** | **32** | **33** | **34** | **35** | **36** | **37** |
| **во** | **т**  **часов** | 4 | 2 | - | 2 | - | 1 | 1 | - | - | 1 | - | - | 4 | - | 2 | 2 | 4 | - | 2 | 2 | 2 | 2 | 4 | - | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 1 | 2 |
| **п** | - | 2 | 4 | 2 | 4 | 3 | 3 | 2 | 4 | 3 | 4 | 2 | 2 | 4 | 2 | 2 | - | 4 | 2 | 2 | 2 | 2 | - | 6 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 5 | - |
| **Промеж у-**  **точная,**  **итогова я**  **аттестац ия** | |  | | |  | | | |  | | | | | **Промежуточ**  **ная**  **аттестация** | | | |  | | |  | | | |  | | | |  | | | | **Итоговая аттестация**  **олимпиада,**  **конкурс** | | | | |
| **Всего часов** | | 12 | | | 16 | | | | 16 | | | | | 18 | | | | 12 | | | 16 | | | | 18 | | | | 16 | | | | 20 | | | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **2023/2024**  **2024/2025** | **144** | **учебных часа** |

**1.2.4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

***Личностные результаты:***

− уметь решать сложные задачи;

− уметь находить нестандартные подходы в решении поставленных задач;

− критически мыслить;

− уметь расставлять приоритеты и формировать команду под любую задачу;

− уметь работать в условиях неопределённости;

− уметь выстраивать коммуникации с разными людьми, учитывать мнения других участников, проявлять эмпатию и разрешать конфликтные ситуации; − системно мыслить;

− уметь когниктивно мыслить (быстро переключаться с одной мысли на другую);

− стремиться к инновациям и моделированию, «видеть» то, чего еще нет в нашей реальности;

− понимать причины успеха;

− профессиональная ориентация.

***Метапредметные результаты:***

− уметь самостоятельно определять цели своего обучения, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;

− уметь самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;

− уметь соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;

− уметь оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности её решения;

− уметь определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;

− уметь создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;

− уметь организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с наставниками, экспертами и сверстниками; работать индивидуально и в команде: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учёта интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;

− уметь осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации для выражения своих чувств, мыслей и потребностей;

планирования и регуляции своей деятельности;

− создавать проекты на основе собственных умений и навыков;

− формировать и развивать компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий согласно последним трендам;

− формировать и развивать экологическое мышление, умение применять его в познавательной, коммуникативной, социальной практике и профессиональной ориентации.

***Предметные результаты:***

− основы графического дизайна;

− креатив и дизайн в рекламе;

− составные компоненты дизайна;

− классификацию шрифтов;

− правила набора и верстки;

− основы композиции;

− понятие «Модульная сетка»;

− инструменты и средства визуальных коммуникаций;

− что такое инфографика;

− что такое бренд;

− вербальную и визуальную айдентику;

− что такое сктечноучинг;

− основные модели скетчноучинга;

− что такое иконографика; − различия между референсами и мудборд;

− виды и форматы многостраничных изданий;

− правила верстки многостраничных изданий;

− терминологию упаковочного процесса; − Web-дизайн;

− инструменты для онлайн – проектирования;

− отличия UX от UI дизайна;

− инструменты UX/UI дизайнера;

− основы прототипирирования; − что такое моушн дизайн;

− что такое трёхмерная графика.

# 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

**2.1. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

Место осуществления образовательной деятельности – МБОУ г. Иркутска СОШ №38.

Для успешной реализации программы необходимо:

* компьютерный класс и домашний персональный компьютер;
* бесперебойный интернет с рекомендуемой пропускной способностью:
  + SD-видео (360 p, 480 p) – 2 Мбит/сек;
  + HD-видео (720 p) – 5 Мбит/сек;
  + Full-HD (1080 p) – 8 Мбит/сек;
  + Ultra-HD (2160 p) – 30 Мбит/сек;
* колонки (наушники);
* web – камера;
* спикерфон или гарнитура;
* пакет программного софта (графические программы: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Indesign, SketchUp);
* браузер (желательно Google Chrome, Mozilla Firefox);
* онлайн-инструменты и сервисы для дистанционного обучения:
  + трансляция: Zoom, Discord;
  + совместная работа: инструменты Google, Miro, Asana, Trello,

Quizletlive, Spatial.chat, Mentimetr;

* + коммуникация: Telegram, ВК;
  + платформы для дизайнеров: Figma, Omnigraffle, Infogram, Wideo, Genial;
* электронные образовательные ресурсы (тренажёры, тесты и др.).

## **2.2. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ**

Для диагностики результативности работы по программе могут быть применены отслеживание, как текущих результатов (мотивации, роста познавательного интереса и др.), так и итоговых показателей (количество и уровень выполненных, творческих, проектных работ, результаты конкурса разного уровня, результаты опросов и тестовых заданий, обоснованный выбор профессии и др.).

Для диагностики, мотивационной направленности личности на достижение успеха используется методика Т. Элерса «Мотивация к успеху», для изучения мотивации избегания неудач, которая определяет насколько сильно обучающиеся ориентированы на защиту, т.е. к стратегии избегания неудач - методика Т. Элерса «Мотивация к избеганию неудач».

Жёсткие нормативы по оценке уровня знаний и умений обучающихся отсутствуют. Умения и навыки обучающихся могут быть отслежены в системе практической деятельности по результатам выполнения проектных работ, через оценку поведения участников образовательного процесса через опросы, в системе педагогических наблюдений, домашних заданий, выполнения тестовых заданий и практических работ. Тестовые задания проводятся после изучения каждого раздела программы, как проверка знаний по изученному материалу. Домашние задания выполняются в интерактивной форме с использованием электронных образовательных ресурсов, а также выполнение творческих работ.

Проверка результатов освоения программы осуществляется проведением итоговой аттестации в форме конкурса творческих проектов «Мой путь в дизайн» и олимпиады.

Обучающийся, проходящий итоговую аттестацию, участвует в олимпиаде, где выполняет теоретическую часть конкурса, отвечая на вопросы в игровой форме и представляет свои лучшие дизайнерские работы с их защитой в рамках проектной деятельности.

Промежуточная и итоговая аттестация учащихся включает в себя проверку теоретический знаний и практических умений, навыков.

**Изучение программы можно считать успешным**, если по результатам итогового конкурса обучающийся:

* умеет самостоятельно выбирать объекты собственной творческой деятельности;
* знает и использует способы создания макетов прототипов, макетирует в

соответствии со стандартами;

* выполняет коррекцию и соответствующие настройки в зависимости от

конкретного процесса печати;

* корректирует и обрабатывает изображения, чтобы обеспечить соответствие проекту и техническим условиям;
* создаёт, анализирует и разрабатывает проект графического оформления, отражающего результаты обсуждения, включая понимание иерархии, шрифтовое оформление, эстетику и композицию;
* умеет трансформировать идею в креативное и приятное оформление;
* проявляет положительные эмоции в процессе творческой деятельности;
* выражает свои познания, эмоции, чувства в творческих работах;
* распространяет полученную информацию (среди друзей, родителей, местных средствах массовой информации);
* владеет основными законами композиции и находит их применение в компьютерной графике (основы статической композиции, основы динамики в композиции, основы колористики, анализ композиционных идей);
* составляет композиции в соответствии со своим замыслом или поставленной

задачей;

* способен мыслить творчески и нестандартно;
* испытывает потребность в постоянном творческом поиске и адекватной

самооценке;

* представленные дизайнерские работы соответствуют уровню развития практических умений и навыков программным требованиям.

### Критерии оценки уровня подготовки учащегося

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Критерии** | **Форма оценки результатов** | | |
| **Высокий уровень (10-8 балов)** | **Средний уровень (7-5 балов)** | **Низкий уровень (4-2 бала)** |
| Композиционное решение практических работ | Уровень выполнения требований высокий, отсутствуют ошибки в разработке композиции, работа отличается грамотно продуманной цветовой гаммой, все объекты связаны между собой, верно переданы пропорции и размеры, при этом использованы интегрированные знания из различных разделов для решения  поставленной задачи | Уровень выполнения требований хороший, но допущены незначительные ошибки в разработке композиции, есть нарушения в передаче пропорций и размеров; учащийся допустил малозначительные ошибки, но может самостоятельно найти допущенные ошибки с небольшой подсказкой педагога | Уровень выполнения требований достаточный, минимальный; допущены ошибки в  разработке композиции, в передаче пропорции и размеров; владеет знаниями из различных разделов, но испытывает затруднения в их практическом применении при выполнении творческих работ |
| Креативность при выполнении практических работ | Творческая интерпретация подачи материала. Креативное решение проблемных вопросов | Творческая интерпретация подачи материала недостаточно высокая. Креативное решение проблемных вопросов не всегда применяется | Слабая творческая интерпретация подачи материала. Нет креативного  решения проблемных вопросов |
| Качество представления дизайнерских работ | Качество представления работ очень высокое с нестандартным  подходом с глубоким раскрытием темы | Качество представления дизайнерских работ достаточно высокое, но с некоторыми  недочётами | Качество представления  дизайнерских работ представлено на среднем уровне, нет глубины раскрытия темы |
| Компетенции в области коммуникаций и межличностных отношений | Наглядно  представлять и  истолковывать желания заказчика, давая рекомендации, | Не во всех творческих работах прослеживаются представление и истолковывание | В творческих работах не  прослеживаются представление и истолковывание |
|  | которые соответствуют его требованиям относительно конструкции. Использовать навыки повышения  грамотности и устного общения. | желания заказчика, не всегда  используются  навыки устного  общения | желания заказчика, не используются навыки устного  общения |

Результаты промежуточной и итоговой аттестации фиксируются в «Протоколе результатов промежуточной и итоговой аттестации учащихся», который является одним из отчетных документов и храниться у администрации МБОУ СОШ г. Иркутска №38.

**Протокол результатов промежуточной аттестации обучающихся**

### ПРОТОКОЛ

промежуточной аттестации обучающихся

за \_\_\_\_\_\_ полугодие 2021-2022 учебного года Название детского объединения

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Название дополнительной общеразвивающей программы:

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Ф.И.О. педагога \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Группа № \_\_\_\_\_\_\_

год обучения: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_, возраст детей \_\_\_\_\_\_\_\_ дата проведения \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

форма проведения (содержание аттестации) \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ форма оценивания результатов – 10- балльная система.

### Критерии оценивания

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Ф.И.О. обучаю щихся | теоретич еская подгото вка | практичес кая  подготовк  а | общеучеб ные  умения и навыки | личност ное развитие | дости  жения  учащи хся | итогов ый  резуль тат | Примечание  (выбыл, переведен, завершил) |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1. |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2. |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3. |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4. |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5. |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6. |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 7. |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 8. |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 9. |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 10. |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 11. |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 12. |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 13. |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 14  . |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 15  . |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | Всего баллов |  |  |  |  |  |  |  |
|  | **Средн ий балл** |  |  |  |  |  |  |  |

По результатам итоговой аттестации:

\_\_\_\_\_\_ обучающихся выбыло до итоговой аттестации,

Подпись педагога \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

## **2.3. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

**Методическая продукция:**

В ходе реализации программы предполагается разработка следующих методических материалов:

* методические рекомендации для педагогов дополнительного образования;
* виртуальная образовательная среда для выстраивания индивидуальной образовательной траектории (единая образовательная платформа; дистанционные курсы; серия мероприятий, направленных на достижение лучшего результата, поиска инновационных идей; серия мероприятий для прокачивания компетенций будущего с участием экспертов и наставников; игровые элементы);
* учебно-наглядные пособия и дидактические материалы для обучающихся (электронные образовательные ресурсы: тестовые задания; тренажеры, альбомы и др.).

**Методы и формы организации обучения**, используемые в данной программе, определяются требованиями учёта индивидуальных и возрастных особенностей обучающихся, развития личности, формирования организационных и интеллектуальных навыков критического, креативного, проектного мышления с помощью средств графического дизайна привлечения внимания к проблемам местного сообщества.

В связи с этим основные приоритеты методики реализации программы «Графический дизайн»:

* междисциплинарная интеграция, содействующая становлению целостного

мировоззрения;

* обучение через опыт и сотрудничество;
* учёт индивидуальных особенностей и потребностей обучающихся, различий в стилях познания – индивидуальных способах обработки информации об окружающем мире (аудиальный, визуальный, кинестический);
* метод проектов, стратегическое планирование и управление проектами, разработка и реализация проектов, направленных на достижение измеримых положительных результатов;
* метод приоритета нравственных ценностей, призванный обеспечить готовность к ответственному моральному выбору;  личностно-деятельностный подход;  интерактивность.

**Формы организации деятельности обучающихся на занятиях:** фронтальная, индивидуальная, парная, коллективная.

**Форма обучения и виды занятий:**

**Форма обучения:**

Очная с применением технологий дистанционного и смешанного обучения.

**Виды занятий:** лекции, практические занятия, олимпиады, конкурсы, проектирование.

**Использованные методики, современные педагогические и информационные технологии**:

* информационно-компьютерные технологии;
* технологии дистанционного обучения;
* технологии смешанного обучения;
* игровые технологии;  интерактивные технологии;
* технологии проектного обучения;  технология проблемного обучения;
* технологии развивающего обучения.

# 3. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

## **3.1. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ ПЕДАГОГОВ**

1. Паркер Р. Как сделать красиво на бумаге, 2-е издание. – Пер. с англ. – СПб: Символ-Плюс, - 2008., 384 с., ил.
2. Лаптев В.В. Модульные сетки, проектирование многополосных изданий. – М: РИП-Холдинг, - 2007., 204 с., ил.
3. Ян Чихольд. Новая типографика. Руководство для современного дизайнера / Ян Чихольд : [пер.с нем. Л. Якубсона]. — М. : Изд-во Студии Артемия Лебедева, 2011. — 244 с. : 130 ил. 4. Лещинский А.А. Основы графики: Учеб. пособие / А.А.Лещинский. – Гродно: ГрГУ, 2003. – 194 с.
4. Гото К. и Котлер Э*.* Веб-редизайн: книга Келли Гото и Эмили Котлер. - Пер. с англ. - СПб: Символ - Плюс, 2003. - 376 с: цв. ил.
5. Ман И.Б. Номер 1. Как стать лучшим в том, что ты делаешь / Игорь Ман : Ман, Иванов и Фербер. — М. : ООО «Ман, Иванов и Фербер», 2014. — 104.
6. Джанда М. Сожги своё портфолио! То, чему не учат в дизайнерских школах. - СПб: Питер, - 2015., 384 с., ил.
7. Роуди М. Визуальные заметки. Иллюстрированное руководство по скетчноутингу/ Майк Роуди; Пер. с англ. Кирилла Наумова, - М.: Манн, Иванов и Фербер, 2014. — 224 с.
8. Рэнд П. Дизайн: форма и хаос/ Пол Рэнд; [Пер. с англ. И.Форонова], - М.: Изд-во Студии Артемия Лебедева, 2013. — 244 с. : ил.
9. Голомбински К., Хаген Р. Добавь воздуха! Основы визуального дизайна для графики, веб и мультимедиа. - СПб.: Питер, 2013. - 272 с.: ил.
10. Рос, Бернард. Привычка достигать. Как применять дизайн-мышление для достижения целей, которые казались вам невозможными / Бернард Рос; пер. с англ. М. Попова. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2016. — 254 с.
11. Придумай. Сделай. Сломай. Повтори. Настольная книга приемов и инструментов дизайн-мышления / Мартин Томич, Кара Ригли, Мейделин Бортвик, Насим Ахмадпур, Джессика Фроули, А. Баки Кокабалли, Клаудия Нуньес-Пачеко, Карла Стрэкер, Лиан Лок; пер. с англ. Елизаветы Пономаревой. — М.: Манн, Иванов и

Фербер, 2019. — 208 c.

1. [https://vk.com/doc223685407\_448317506?hash=d82aea04940345a7d5&dl=fb929358bf fd996e5c](https://vk.com/doc223685407_448317506?hash=d82aea04940345a7d5&dl=fb929358bffd996e5c)

Основные темы «Ководства» — графический и промышленный дизайн, проектирование интерфейсов, типографика, семиотика и визуализация.

1. <http://popsop.ru/>

Новости в мире дизайна.

1. <http://wtpack.ru/>

Блог об упаковке.

1. <https://bangbangstudio.ru/>

Качественный российский сайт для иллюстраторов с интересными дизайнерскими работами.

1. <https://www.behance.net/>

Большая подборка работ различных художников, людей искусства со всего мира.

1. <http://www.ucreative.com/design/>Незаурядный сайт с разнообразными статьями о графическом дизайне.
2. <http://www.dejurka.ru/>

Очень качественный российский ресурс с уникальным контентом.

30

1. <https://www.artlebedev.ru/>

Промышленный, графический и городской дизайн, создание сайтов, проектирование интерфейсов, дизайн шрифтов и систем навигации.

1. <https://www.adamovna.ru/>

Блог графического дизайнера.

1. <https://dribbble.com/>

Огромное количество работ различных дизайнеров.

1. <https://ru.pinterest.com/>

Социальная сеть. Возможность создавать коллекции изображений на разные темы и делиться ими с другими пользователями. Продвижение контента.

1. <http://visualoop.com/>

Примеры креативной инфографики.

1. <https://britanka.media/>

Первое медиа об ответственном дизайне.

1. <https://photoshop-master.ru/>

Крупнейшая в мире социальная сеть пользователей Adobe Photoshop.

1. <https://awdee.ru/figma/>

Учимся работать в Figma: бесплатный учебник и видеоуроки на русском.

1. <https://britishdesign.ru/>

Высшее и дополнительное образование в области дизайна, менеджмента и маркетинга | Британская Высшая Школа Дизайна (БВШД)...

1. [https://worldskills.ru/nashi-proektyi/worldskillsrussiajuniors/kompetenczii-worldskillsrussia-juniors.html](https://worldskills.ru/nashi-proektyi/worldskillsrussiajuniors/kompetenczii-worldskills-russia-juniors.html)

Компетенции WorldSkills Russia Juniors.

1. <http://worldskillsmo.ru/competentions_vi_2020>Пример конкурсного задания от регионального координационного центра

Московской области. Графический дизайн (юниоры).

1. <https://tbolimpiada.ru/>

Олимпиада «Траектория будущего» – это первое в России сертификационное соревнование среди школьников и студентов по программным продуктам и ITкомпетенциям.

1. [https://netology.ru/design/programs?utm\_source=advcake&utm\_medium=cpa&utm\_ca mpaign=admitad&utm\_content=1069199&utm\_term=1224734062cf1f1982905037302b 8760&stop=1](https://netology.ru/design/programs?utm_source=advcake&utm_medium=cpa&utm_campaign=admitad&utm_content=1069199&utm_term=1224734062cf1f1982905037302b8760&stop=1)

Курсы по дизайну интерфейсов, пользовательскому взаимодействию, визуальным коммуникациям, моушн- и геймдизайну.

1. [https://blog.depositphotos.com/ru/luchshiue-instrumenti-dlya-graficheskihdizajnerov.html](https://blog.depositphotos.com/ru/luchshiue-instrumenti-dlya-graficheskih-dizajnerov.html) Подборка лучших инструментов для графических дизайнеров.
2. <https://videoinfographica.com/graphic-design/>

Что такое графический дизайн в 2020? (с примерами)**.**

1. <https://habr.com/ru/company/pixli/blog/325866/>101 бесплатный сервис для дизайнера.
2. [https://texterra.ru/upload/img/e-book-kak-sdelat-sayt-samomu-poshagovoerukovodstvo-dlya-gumanitariev.pdf](https://texterra.ru/upload/img/e-book-kak-sdelat-sayt-samomu-poshagovoe-rukovodstvo-dlya-gumanitariev.pdf)

Как создать сайт самому, пошаговое руководство для гуманитариев.

31

**3.6.2. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ УЧАЩИХСЯ**

1. Паркер Р. Как сделать красиво на бумаге, 2-е издание. – Пер. с англ. – СПб: СимволПлюс, - 2008., 384 с., ил.
2. Лаптев В.В. Модульные сетки, проектирование многополосных изданий. – М: РИПХолдинг, - 2007., 204 с., ил.
3. Ян Чихольд. Новая типографика. Руководство для современного дизайнера / Ян

Чихольд : [пер.с нем. Л. Якубсона]. — М. : Изд-во Студии Артемия Лебедева, 2011. — 244 с. : 130 ил.

1. Лещинский А.А. Основы графики: Учеб. пособие / А.А.Лещинский. – Гродно: ГрГУ, 2003. – 194 с.
2. Гото К. и Котлер Э*.* Веб-редизайн: книга Келли Гото и Эмили Котлер. - Пер. с англ. - СПб: Символ - Плюс, 2003. - 376 с: цв. ил.
3. Ман И.Б. Номер 1. Как стать лучшим в том, что ты делаешь / Игорь Ман : Ман, Иванов и Фербер. — М. : ООО «Ман, Иванов и Фербер», 2014. — 104.
4. Джанда М. Сожги своё портфолио! То, чему не учат в дизайнерских школах. - СПб: Питер, - 2015., 384 с., ил.
5. Роуди М. Визуальные заметки. Иллюстрированное руководство по скетчноутингу/

Майк Роуди; Пер. с англ. Кирилла Наумова, - М.: Манн, Иванов и Фербер, 2014. — 224 с.

1. Рэнд П. Дизайн: форма и хаос/ Пол Рэнд; [Пер. с англ. И.Форонова], - М.: Изд-во Студии Артемия Лебедева, 2013. — 244 с. :ил.
2. Голомбински К., Хаген Р. Добавь воздуха! Основы визуального дизайна для графики, веб и мультимедиа. - СПб.: Питер, 2013. - 272 с.: ил.
3. [https://vk.com/doc223685407\_448317506?hash=d82aea04940345a7d5&dl=fb929358bffd996 e5c](https://vk.com/doc223685407_448317506?hash=d82aea04940345a7d5&dl=fb929358bffd996e5c)

Основные темы «Ководства» — графический и промышленный дизайн, проектирование интерфейсов, типографика, семиотика и визуализация.

1. <http://popsop.ru/>

Новости в мире дизайна.

1. <http://wtpack.ru/>

Блог об упаковке.

1. <https://bangbangstudio.ru/>

Качественный российский сайт для иллюстраторов с интересными дизайнерскими работами.

1. <https://www.behance.net/>

Большая подборка работ различных художников, людей искусства со всего мира.

1. <http://www.ucreative.com/design/>Незаурядный сайт с разнообразными статьями о графическом дизайне.
2. <http://www.dejurka.ru/>

Очень качественный российский ресурс с уникальным контентом.

1. <https://www.artlebedev.ru/>

Промышленный, графический и городской дизайн, создание сайтов, проектирование интерфейсов, дизайн шрифтов и систем навигации.

1. <https://www.adamovna.ru/>

Блог графического дизайнера.

1. <https://dribbble.com/>

Огромное количество работ различных дизайнеров.

1. <https://ru.pinterest.com/>

Социальная сеть. Возможность создавать коллекции изображений на разные темы и делиться ими с другими пользователями. Продвижение контента.

1. <http://visualoop.com/>

Примеры креативной инфографики.

1. <https://britanka.media/>

Первое медиа об ответственном дизайне.

1. <https://photoshop-master.ru/>

Крупнейшая в мире социальная сеть пользователей Adobe Photoshop.

1. <https://awdee.ru/figma/>

Учимся работать в Figma: бесплатный учебник и видеоуроки на русском.

1. [https://netology.ru/design/programs?utm\_source=advcake&utm\_medium=cpa&utm\_campaig n=admitad&utm\_content=1069199&utm\_term=1224734062cf1f1982905037302b8760&stop =1](https://netology.ru/design/programs?utm_source=advcake&utm_medium=cpa&utm_campaign=admitad&utm_content=1069199&utm_term=1224734062cf1f1982905037302b8760&stop=1)

Курсы по дизайну интерфейсов, пользовательскому взаимодействию, визуальным коммуникациям, моушн- и геймдизайну.

1. <https://blog.depositphotos.com/ru/luchshiue-instrumenti-dlya-graficheskih-dizajnerov.html>Подборка лучших инструментов для графических дизайнеров.
2. <https://videoinfographica.com/graphic-design/>

Что такое графический дизайн в 2020? (с примерами)**.**

1. <https://habr.com/ru/company/pixli/blog/325866/>
2. 101 бесплатный сервис для дизайнера.
3. [https://texterra.ru/upload/img/e-book-kak-sdelat-sayt-samomu-poshagovoe-rukovodstvo-dlyagumanitariev.pdf](https://texterra.ru/upload/img/e-book-kak-sdelat-sayt-samomu-poshagovoe-rukovodstvo-dlya-gumanitariev.pdf)

Как создать сайт самому, пошаговое руководство для гуманитариев.

**Приложение №1**

***к дополнительной общеразвивающей программе***

***«Графический дизайн»***

**КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН**

### Гр.№ 1, 2 года обучения

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Дата** | **Коррек тировк а** | **Название раздела, темы занятия** | **Объём часов** | **Форма занятия** | **Форма контроля**  **(аттестации)** |
|  |  | **Введение в графический дизайн** | **4** |  |  |
| 13.09.21 |  | Базовые понятия | 1 | Лекция | Опрос |
| 13.09.21 |  | Основы графического дизайна | 1 | Лекция | Опрос |
| 15.09.21 |  | Креатив и дизайн в рекламе | 1 | Лекция | Опрос |
| 15.09.21 |  | Составные компоненты дизайна | 1 | Лекция | Опрос |
|  |  | **Графические программы** | **40** |  |  |
| 20.09.21 |  | Обзорная информация | 1 | Лекция | Опрос |
| 20.09.21 |  | Adobe Photoshop  Знакомство с интерфейсом программы. Введение в растровую графику | 1 | Лекция | Опрос |
| 22.09.21 |  | Работа со слоями и масками. | 1 | Практическая работа | Практические задания |
| 22.09.21 |  | Работа с цветом и формами | 1 | Практическая работа | Практические задания |
| 27.09.21 |  | Работа с контуром и кистями | 1 | Практическая работа | Практические задания |
| 27.09.21 |  | Работа с текстом | 1 | Практическая работа | Практические задания |
| 29.09.21 |  | Дизайн плаката | 1 | Практическая работа | Практические задания |
| 29.09.21 |  | Дизайн коллажа | 1 | Практическая работа | Тест  Практические задания |
| 4.10.21 |  | Adobe Illustrator  Знакомство с интерфейсом программы | 1 | Лекция | Опрос |
| 4.10.21 |  | Введение в векторную графику | 1 | Лекция | Опрос |
| 6.10.21 |  | Создание бесшовных паттернов | 1 | Практическая работа | Практические задания |
| 6.10.21 |  | Работа с цветом и | 1 | Практическая | Практические |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | формами |  | работа | задания |
| 11.10.21 |  | Работа с контуром и кистями | 1 | Практическая работа | Практические задания |
| 11.10.21 |  | Работа с текстом | 1 | Практическая работа | Практические задания |
| 13.10.21 |  | Обтравка растровых  изображений в Adobe  Illustrator | 1 | Практическая работа | Практические задания |
| 13.10.21 |  | Иллюстрации для печатных изданий | 1 | Практическая работа | Практические задания |
| 18.10.21 |  | Дизайн календаря | 1 | Практическая работа | Тест  Практические задания |
| 18.10.21 |  | Adobe InDesing  Знакомство с интерфейсом программы | 1 | Лекция | Опрос |
| 20.10.21 |  | Работа с текстом | 1 | Практическая работа | Практические задания |
| 20.10.21 |  | Работа с цветом и изображениями | 1 | Практическая работа | Практические задания |
| 25.10.21 |  | Правила верстки | 1 | Практическая работа | Практические задания |
| 25.10.21 |  | Дизайн презентации | 1 | Практическая работа | Практические задания |
| 27.10.21 |  | Разработка первой полосы газеты | 1 | Практическая работа | Тест  Практические задания |
| 27.10.21 |  | Figma  Знакомство с интерфейсом онлайнсервиса | 1 | Лекция | Опрос |
| 1.11.21 |  | Работа с графикой | 2 | Практическая работа | Практические задания |
| 3.11.21 |  | Модульные сетки и монтажные области | 2 | Практическая работа | Практические задания |
| 8.11.21 |  | Макет сайта лендинга | 2 | Практическая работа | Практические задания |
| 10.11.21 |  | Прототипирование в Figma | 1 | Лекция | Опрос |
| 10.11.21  15.11.21 |  | Интерфейс мобильного приложения | 3 | Практическая работа | Практические задания |
| 17.11.21 |  | Создание вложенных компонентов. Auto Layout | 2 | Практическая работа | Практические задания |
| 22.11.21 |  | Плагины в Figma | 1 | Практическая работа | Практические задания |
| 22.11.21 |  | Разработка своего плагина для Figma | 1 | Практическая работа | Практические задания |
| 24.11.21 |  | Figma в Animate | 2 | Практическая | Тест |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  | работа | Практические задания |
|  |  | **Скетчноутинг** | **4** |  |  |
| 29.11.21 |  | Скетчи и скечноутинг | 1 | Лекция | Опрос |
| 29.11.21 |  | Визуальные заметки в форме скетчей для сайтов | 1 | Практическая работа | Практические задания |
| 1.12.21 |  | Основные модели скетчноутинга | 1 | Лекция | Опрос |
| 1.12.21 |  | Визуальные заметки в форме скетчей по лекционному тексту и визуальному образу | 1 | Практическая работа | Тест  Практические задания |
|  |  | **Шрифт и типографика** | **6** |  |  |
| 6.12.21 |  | Основные понятия и термины | 1 | Лекция | Опрос |
| 6.12.21 |  | Классификация шрифтов | 1 | Лекция | Опрос |
| 8.12.21 |  | Типографика в печати | 2 | Практическая работа | Практические задания |
| 13.12.21 |  | Правила набора и верстки | 2 | Практическая работа | Тест  Практические задания |
|  |  | **Композиция и модульная сетка** | **8** |  |  |
| 15.12.21 |  | Базовые понятия | 1 | Лекция | Опрос |
| 15.12.21 |  | Понятие «Модульная сетка» | 1 | Лекция | Опрос |
| 20.12.21 |  | Пропорции в искусстве | 2 | Практическая работа | Практические задания |
| 22.12.21 |  | Золотое сечение в истории античной культуры | 1 | Лекция | Опрос |
| 22.12.21 |  | Классическое искусство и современный дизайн | 1 | Лекция | Опрос |
| 27.12.21 |  | Основы композиции. Промежуточная аттестация. | 2 | Практическая работа | Тест  Практические задания |
|  |  | **Визуальные коммуникации** | **8** |  |  |
| 29.12.21 |  | Общие понятия | 1 | Лекция | Опрос |
| 29.12.21 |  | Инструменты | 1 | Лекция | Опрос |
| 10.01.22 |  | Средства | 1 | Лекция | Опрос |
| 10.01.22 |  | Визуальное сообщение | 1 | Лекция | Опрос |
| 12.01.22 |  | Дизайн листовки | 2 | Практическая работа | Практические задания |
| 17.01.22 |  | Дизайн баннера | 2 | Практическая работа | Тест  Практические задания |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | **Иконографика** | **8** |  |  |
| 19.01.22 |  | Интерфейс: стиль и тематика иконок | 1 | Лекция | Опрос |
| 19.01.22 |  | Референсы и/или мудборд одной тематики | 1 | Практическая работа | Практические задания |
| 24.01.22 |  | Визуальная часть | 1 | Лекция | Опрос |
| 24.01.22 |  | Рисование скетчей метафор | 1 | Практическая работа | Практические задания |
| 26.01.22 |  | Постановка задачи при создании иконок | 1 | Лекция | Опрос |
| 26.01.22 |  | Отрисовка стиля на базе 1-й иконки | 1 | Практическая работа | Практические задания |
| 31.01.22 |  | Технические моменты | 1 | Лекция | Опрос |
| 31.01.22 |  | Нарезка иконок | 1 | Практическая работа | Тест  Практические задания |
|  |  | **Многостраничные издания** | **8** |  |  |
| 2.02.22 |  | Многостраничные издания: современные тенденции в дизайне | 1 | Лекция | Опрос |
| 2.02.22 |  | Виды и форматы многостраничных изданий | 1 | Лекция | Опрос |
| 7.02.22 |  | Дизайн буклета | 2 | Практическая работа | Практические задания |
| 9.02.22 |  | Принципы и правила верстки | 1 | Лекция | Опрос |
| 9.02.22 |  | Техническое задание и проектная работа | 1 | Лекция | Опрос |
| 14.02.22 |  | Дизайн журнала | 2 | Практическая работа | Тест  Практические задания |
|  |  | **Инфографика** | **10** |  |  |
| 16.02.22 |  | Что такое инфографика | 1 | Лекция | Опрос |
| 16.02.22 |  | Основные типы данных  и способы их представления | 1 | Лекция | Опрос |
| 21.02.22 |  | Визуальные свойства представления информации | 1 | Лекция | Опрос |
| 21.02.22 |  | Как строится работа над инфографикой | 1 | Лекция | Опрос |
| 28.02.22 |  | Построение графиков | 2 | Практическая работа | Практические задания |
| 2.03.22  7.03.22 |  | Дизайн плаката в стиле инфографики | 4 | Практическая работа | Тест  Практические задания |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | **Фокусы бренда** | **10** |  |  |
| 9.03.22 |  | От продажи продукта к продаже  браза. Исследование | 1 | Лекция | Опрос |
| 9.03.22 |  | Характеристики и метафора бренда | 1 | Лекция | Опрос |
| 14.03.22 |  | Вербальная айдентика. Референсы. | 2 | Практическая работа | Практические задания |
| 16.03.22 |  | Методики творческого мышления | 1 | Лекция | Опрос |
| 16.03.22 |  | Визуальная айдентика | 1 | Лекция | Опрос |
| 21.03.22 |  | Логотип | 2 | Практическая работа | Практические задания |
| 23.03.22 |  | Создание фирменного стиля товара | 2 | Практическая работа | Тест  Практические задания |
|  |  | **Дизайн упаковки** | **8** |  |  |
| 28.03.22 |  | Терминология упаковочного процесса | 1 | Лекция | Опрос |
| 28.03.22 |  | Полка супермаркета: анализ и эмпатия | 1 | Лекция | Опрос |
| 30.03.22 |  | Материалы и инструменты используемые для упаковки | 1 | Лекция | Опрос |
| 30.03.22  4.04.22 |  | Разработка дизайна этикетки | 2 | Практическая работа | Практические задания |
| 4.04.22 |  | Этапы работы над концепцией упаковки | 1 | Лекция | Опрос |
| 6.04.22 |  | Разработка дизайнконцепта продукта (экоупаковки) | 2 | Практическая работа | Тест  Практические задания |
|  |  | **Web-дизайн** | **8** |  |  |
| 11.04.22 |  | Тренды современного мира. Из печати в Digital | 1 | Лекция | Опрос |
| 11.04.22 |  | Навигационный язык электронных публикаций | 1 | Лекция | Опрос |
| 13.04.22 |  | Знакомство с Adobe DPS | 1 | Лекция | Опрос |
| 13.04.22 |  | Создание интерактивной презентации | 1 | Практическая работа | Практические задания |
| 18.04.22 |  | Инструменты для онлайн – проектирования.  Адаптивный дизайн | 1 | Лекция | Опрос |
| 18.04.22  20.04.22 |  | Создание лендинговой страницы сайта | 3 | Практическая работа | Тест  Практические задания |
|  |  | **UX/UI дизайн** | **6** |  |  |
| 25.04.22 |  | Разница между UX и UI | 1 | Лекция | Опрос |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | дизайном.Понимание пользовательского бизнеса. |  |  |  |
| 25.04.22 |  | Инструменты UX/UI дизайнера. | 1 | Лекция | Опрос |
| 27.04.22 |  | Проектирование продукта.  Прототипирование продукта. Продвижение продукта. | 2 | Лекция | Опрос |
| 4.05.22 |  | Создание сайта – визитки онлайнмагазина. | 2 | Практическая работа | Тест  Практические задания |
|  |  | **Моушн-дизайн** | **6** |  |  |
| 11.05.22 |  | Введение в моушн-  дизайн. Теория цвета, композиции, анимации.  Препродакшн. 2Dзаставки, плашки, пэкшот. | 1 | Лекция | Опрос |
| 11.05.22 |  | Шаблоны и футажи.  Видео мэппинг | 1 | Лекция | Опрос |
| 16.05.22 |  | Оформление теле- или YouTube-канала | 1 | Практическая работа | Практические задания |
| 16.05.22 |  | Анимация (2D флэтанимация, gif**-**анимация) | 1 | Лекция | Опрос |
| 18.05.22 |  | Создание простой анимации (gif, дудл) | 1 | Практическая работа | Практические задания |
| 18.05.22 |  | Видеоинфографика. Графические спецэффекты. | 1 | Лекция | Тест |
|  |  | **Трёхмерная графика** | **6** |  |  |
| 21.05.22 |  | Трёхмерная графика: общие понятия. 3Dмоделирование | 1 | Лекция | Опрос |
| 21.05.22 |  | SketchUp  Интерфейс программы. Движение в  пространстве 3d модели | 1 | Лекция | Опрос |
| 23.05.22 |  | Моделирование простых 3d фигур | 2 | Практическая работа | Практические задания |
| 25.05.22 |  | Проектирование дома | 2 | Практическая работа | Тест  Практические задания |
|  |  | **Итоговая аттестация** | **4** |  |  |
| 28.05.22 |  | Олимпиада по дизайну | 2 | Олимпиада | Олимпиада |
| 30.05.22 |  | Конкурс проектов «Мой путь в дизайн» | 2 | Конкурс | Конкурс проектов |
| **ОБЪЕМ программы:** | | | **144** |  |  |

**Гр.№ 2, 2 года обучения**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Дата** | **Коррек тировк а** | **Название раздела, темы занятия** | **Объём часов** | **Форма занятия** | **Форма контроля**  **(аттестации)** |
|  |  | **Введение в графический дизайн** | **4** |  |  |
| 14.09.21 |  | Базовые понятия | 1 | Лекция | Опрос |
| 14.09.21 |  | Основы графического дизайна | 1 | Лекция | Опрос |
| 16.09.21 |  | Креатив и дизайн в рекламе | 1 | Лекция | Опрос |
| 16.09.21 |  | Составные компоненты дизайна | 1 | Лекция | Опрос |
|  |  | **Графические программы** | **40** |  |  |
| 21.09.21 |  | Обзорная информация | 1 | Лекция | Опрос |
| 21.09.21 |  | Adobe Photoshop  Знакомство с интерфейсом программы. Введение в растровую графику | 1 | Лекция | Опрос |
| 23.09.21 |  | Работа со слоями и масками. | 1 | Практическая работа | Практические задания |
| 23.09.21 |  | Работа с цветом и формами | 1 | Практическая работа | Практические задания |
| 28.09.21 |  | Работа с контуром и кистями | 1 | Практическая работа | Практические задания |
| 28.09.21 |  | Работа с текстом | 1 | Практическая работа | Практические задания |
| 30.09.21 |  | Дизайн плаката | 1 | Практическая работа | Практические задания |
| 30.09.21 |  | Дизайн коллажа | 1 | Практическая работа | Тест  Практические задания |
| 5.10.21 |  | Adobe Illustrator  Знакомство с интерфейсом программы | 1 | Лекция | Опрос |
| 5.10.21 |  | Введение в векторную графику | 1 | Лекция | Опрос |
| 7.10.21 |  | Создание бесшовных паттернов | 1 | Практическая работа | Практические задания |
| 7.10.21 |  | Работа с цветом и формами | 1 | Практическая работа | Практические задания |
| 12.10.21 |  | Работа с контуром и кистями | 1 | Практическая работа | Практические задания |
| 12.10.21 |  | Работа с текстом | 1 | Практическая работа | Практические задания |
| 14.10.21 |  | Обтравка растровых изображений в Adobe | 1 | Практическая работа | Практические задания |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | Illustrator |  |  |  |
| 14.10.21 |  | Иллюстрации для печатных изданий | 1 | Практическая работа | Практические задания |
| 19.10.21 |  | Дизайн календаря | 1 | Практическая работа | Тест  Практические задания |
| 19.10.21 |  | Adobe InDesing  Знакомство с интерфейсом программы | 1 | Лекция | Опрос |
| 21.10.21 |  | Работа с текстом | 1 | Практическая работа | Практические задания |
| 21.10.21 |  | Работа с цветом и изображениями | 1 | Практическая работа | Практические задания |
| 26.10.21 |  | Правила верстки | 1 | Практическая работа | Практические задания |
| 26.10.21 |  | Дизайн презентации | 1 | Практическая работа | Практические задания |
| 28.10.21 |  | Разработка первой полосы газеты | 1 | Практическая работа | Тест  Практические задания |
| 28.10.21 |  | Figma  Знакомство с интерфейсом онлайн-сервиса | 1 | Лекция | Опрос |
| 2.11.21 |  | Работа с графикой | 2 | Практическая работа | Практические задания |
| 9.11.21 |  | Модульные сетки и монтажные области | 2 | Практическая работа | Практические задания |
| 11.11.21 |  | Макет сайта лендинга | 2 | Практическая работа | Практические задания |
| 16.11.21 |  | Прототипирование в Figma | 1 | Лекция | Опрос |
| 16.11.21  18.11.21 |  | Интерфейс мобильного приложения | 3 | Практическая работа | Практические задания |
| 23.11.21 |  | Создание вложенных компонентов. Auto Layout | 2 | Практическая работа | Практические задания |
| 25.11.21 |  | Плагины в Figma | 1 | Практическая работа | Практические задания |
| 25.11.21 |  | Разработка своего плагина для Figma | 1 | Практическая работа | Практические задания |
| 30.11.21 |  | Figma в Animate | 2 | Практическая работа | Тест  Практические задания |
|  |  | **Скетчноутинг** | **4** |  |  |
| 2.12.21 |  | Скетчи и скечноутинг | 1 | Лекция | Опрос |
| 2.12.21 |  | Визуальные заметки в форме скетчей для сайтов | 1 | Практическая работа | Практические задания |
| 7.12.21 |  | Основные модели скетчноутинга | 1 | Лекция | Опрос |
| 7.12.21 |  | Визуальные заметки в форме скетчей по лекционному | 1 | Практическая работа | Тест Практические |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | тексту и визуальному образу |  |  | задания |
|  |  | **Шрифт и типографика** | **6** |  |  |
| 9.12.21 |  | Основные понятия и термины | 1 | Лекция | Опрос |
| 9.12.21 |  | Классификация шрифтов | 1 | Лекция | Опрос |
| 14.12.21 |  | Типографика в печати | 2 | Практическая работа | Практические задания |
| 16.12.21 |  | Правила набора и верстки | 2 | Практическая работа | Тест  Практические задания |
|  |  | **Композиция и модульная сетка** | **8** |  |  |
| 21.12.21 |  | Базовые понятия | 1 | Лекция | Опрос |
| 21.12.21 |  | Понятие «Модульная сетка» | 1 | Лекция | Опрос |
| 23.12.21 |  | Пропорции в искусстве | 2 | Практическая работа | Практические задания |
| 28.12.21 |  | Золотое сечение в истории античной культуры | 1 | Лекция | Опрос |
| 28.12.21 |  | Классическое искусство и современный дизайн | 1 | Лекция | Опрос |
| 30.12.21 |  | Основы композиции.  Промежуточная аттестация. | 2 | Практическая работа | Тест  Практические задания |
|  |  | **Визуальные коммуникации** | **8** |  |  |
| 11.01.22 |  | Общие понятия | 1 | Лекция | Опрос |
| 11.01.22 |  | Инструменты | 1 | Лекция | Опрос |
| 13.01.22 |  | Средства | 1 | Лекция | Опрос |
| 13.01.22 |  | Визуальное сообщение | 1 | Лекция | Опрос |
| 18.01.22 |  | Дизайн листовки | 2 | Практическая работа | Практические задания |
| 20.01.22 |  | Дизайн баннера | 2 | Практическая работа | Тест  Практические задания |
|  |  | **Иконографика** | **8** |  |  |
| 25.01.22 |  | Интерфейс: стиль и тематика иконок | 1 | Лекция | Опрос |
| 25.01.22 |  | Референсы и/или мудборд одной тематики | 1 | Практическая работа | Практические задания |
| 27.01.22 |  | Визуальная часть | 1 | Лекция | Опрос |
| 27.01.22 |  | Рисование скетчей метафор | 1 | Практическая работа | Практические задания |
| 1.02.22 |  | Постановка задачи при создании иконок | 1 | Лекция | Опрос |
| 1.02.22 |  | Отрисовка стиля на базе 1-й иконки | 1 | Практическая работа | Практические задания |
| 3.02.22 |  | Технические моменты | 1 | Лекция | Опрос |
| 3.02.22 |  | Нарезка иконок | 1 | Практическая работа | Тест Практические |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  | задания |
|  |  | **Многостраничные издания** | **8** |  |  |
| 8.02.22 |  | Многостраничные издания: современные тенденции в дизайне | 1 | Лекция | Опрос |
| 8.02.22 |  | Виды и форматы многостраничных изданий | 1 | Лекция | Опрос |
| 10.02.22 |  | Дизайн буклета | 2 | Практическая работа | Практические задания |
| 15.02.22 |  | Принципы и правила верстки | 1 | Лекция | Опрос |
| 15.02.22 |  | Техническое задание и проектная работа | 1 | Лекция | Опрос |
| 17.02.22 |  | Дизайн журнала | 2 | Практическая работа | Тест  Практические задания |
|  |  | **Инфографика** | **10** |  |  |
| 22.02.22 |  | Что такое инфографика | 1 | Лекция | Опрос |
| 22.02.22 |  | Основные типы данных и способы их представления | 1 | Лекция | Опрос |
| 24.02.22 |  | Визуальные свойства представления информации | 1 | Лекция | Опрос |
| 24.02.22 |  | Как строится работа над инфографикой | 1 | Лекция | Опрос |
| 1.03.22 |  | Построение графиков | 2 | Практическая работа | Практические задания |
| 3.03.22  10.03.22 |  | Дизайн плаката в стиле инфографики | 4 | Практическая работа | Тест  Практические задания |
|  |  | **Фокусы бренда** | **10** |  |  |
| 15.03.22 |  | От продажи продукта к продаже браза. Исследование | 1 | Лекция | Опрос |
| 15.03.22 |  | Характеристики и метафора бренда | 1 | Лекция | Опрос |
| 17.03.22 |  | Вербальная айдентика. Референсы. | 2 | Практическая работа | Практические задания |
| 22.03.22 |  | Методики творческого мышления | 1 | Лекция | Опрос |
| 22.03.22 |  | Визуальная айдентика | 1 | Лекция | Опрос |
| 24.03.22 |  | Логотип | 2 | Практическая работа | Практические задания |
| 29.03.22 |  | Создание фирменного стиля товара | 2 | Практическая работа | Тест  Практические задания |
|  |  | **Дизайн упаковки** | **8** |  |  |
| 31.03.22 |  | Терминология упаковочного процесса | 1 | Лекция | Опрос |
| 31.03.22 |  | Полка супермаркета: анализ и эмпатия | 1 | Лекция | Опрос |
| 5.04.22 |  | Материалы и инструменты | 1 | Лекция | Опрос |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | используемые для упаковки |  |  |  |
| 5.04.22  7.04.22 |  | Разработка дизайна этикетки | 2 | Практическая работа | Практические задания |
| 7.04.22 |  | Этапы работы над концепцией упаковки | 1 | Лекция | Опрос |
| 12.04.22 |  | Разработка дизайн-концепта продукта (экоупаковки) | 2 | Практическая работа | Тест  Практические задания |
|  |  | **Web-дизайн** | **8** |  |  |
| 14.04.22 |  | Тренды современного мира. Из печати в Digital | 1 | Лекция | Опрос |
| 14.04.22 |  | Навигационный язык электронных публикаций | 1 | Лекция | Опрос |
| 19.04.22 |  | Знакомство с Adobe DPS | 1 | Лекция | Опрос |
| 19.04.22 |  | Создание интерактивной презентации | 1 | Практическая работа | Практические задания |
| 21.04.22 |  | Инструменты для онлайн – проектирования. Адаптивный дизайн | 1 | Лекция | Опрос |
| 21.04.22  26.04.22 |  | Создание лендинговой страницы сайта | 3 | Практическая работа | Тест  Практические задания |
|  |  | **UX/UI дизайн** | **6** |  |  |
| 28.04.22 |  | Разница между UX и UI дизайном.Понимание пользовательского бизнеса. | 1 | Лекция | Опрос |
| 28.04.22 |  | Инструменты UX/UI дизайнера. | 1 | Лекция | Опрос |
| 3.05.22 |  | Проектирование продукта.  Прототипирование продукта.  Продвижение продукта. | 2 | Лекция | Опрос |
| 5.05.22 |  | Создание сайта – визитки онлайн-магазина. | 2 | Практическая работа | Тест  Практические задания |
|  |  | **Моушн-дизайн** | **6** |  |  |
| 10.05.22 |  | Введение в моушн-дизайн. Теория цвета, композиции, анимации. Препродакшн. 2D-заставки, плашки, пэкшот. | 1 | Лекция | Опрос |
| 10.05.22 |  | Шаблоны и футажи. Видео мэппинг | 1 | Лекция | Опрос |
| 12.05.22 |  | Оформление теле- или YouTube-канала | 1 | Практическая работа | Практические задания |
| 12.05.22 |  | Анимация (2D флэтанимация, gif**-**анимация) | 1 | Лекция | Опрос |
| 17.05.22 |  | Создание простой анимации (gif, дудл) | 1 | Практическая работа | Практические задания |
| 17.05.22 |  | Видеоинфографика. | 1 | Лекция | Тест |
|  |  | Графические спецэффекты. |  |  |  |
|  |  | **Трёхмерная графика** | **6** |  |  |
| 19.05.22 |  | Трёхмерная графика: общие понятия. 3D-моделирование | 1 | Лекция | Опрос |
| 19.05.22 |  | SketchUp  Интерфейс программы. Движение в пространстве 3d модели | 1 | Лекция | Опрос |
| 24.05.22 |  | Моделирование простых 3d фигур | 2 | Практическая работа | Практические задания |
| 26.05.22 |  | Проектирование дома | 2 | Практическая работа | Тест  Практические задания |
|  |  | **Итоговая аттестация** | **4** |  |  |
| 28.05.22 |  | Олимпиада по дизайну | 2 | Олимпиада | Олимпиада |
| 31.05.22 |  | Конкурс проектов «Мой путь в дизайн» | 2 | Конкурс | Конкурс проектов |
|  | **ОБЪЕМ программы:** | | **144** |  |  |