

Департамент образования и науки Курганской области

Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
«Курганский технологический колледж
имени Героя Советского Союза Н.Я. Анфиногенова»

Принята на заседании
методического совета ГБПОУ «КТК»
Протокол _____ от _____

УТВЕРЖДЕНА
приказом врио директора ГБПОУ «КТК»,
от _____ № _____

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Графический дизайн. Первый уровень»

Направленность: техническая
Уровень программы: базовый
Возраст обучающихся: 11-17 лет
Срок реализации: 32 часа

Курган, 2025

1.1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа «Графический дизайн. Первый уровень», реализуемая в рамках деятельности центра цифрового образования детей «ИТ-куб», позволяет углубить и расширить общеинтеллектуальное развитие ребенка в образовательных областях «Математика и информатика» и «Технология».

Программа разработана в соответствии с требованиями нормативных документов: ФЗ РФ от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

Указ Президента РФ от 7.05.2012 г. № 599 «О мерах по реализации государственной политики в области образования и науки»;

Концепция развития дополнительного образования детей, утверждена распоряжением Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р;

Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 года № 28 (Минюст РФ 18.12.2020 регистрационный №61573) действующие до 01.01.2027г.;

Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (разработанные Минобрнауки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНО ДПО «Открытое образование», 2015г.) (Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242);

Методические рекомендации по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей. (Письмо Министерства образования и науки РФ № ВК-641/09 от 26.03.2016);

Паспорт национального проекта «Образование» (утв. президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 № 16);

Методические рекомендации по созданию и функционированию центров цифрового образования «ИТ-куб» (утв. распоряжением Министерства просвещения Российской Федерации от 10.11.2021 № ТВ-1984/04).

Содержание программы направлено на развитие творческих способностей, формирование знаний и навыков обучающихся в области цифровых технологий и в области создания и применения навыков работы с графическими изображениями.

Уровень общеобразовательной программы: стартовый

Направленность программы: техническая.

Актуальность программы

Программа "Графический Дизайн" остается актуальной и востребованной в настоящее время, поскольку:

1. Развитие технологий и доступность возможностей создания графики и дизайна. С появлением мощных компьютеров, специализированных программ и онлайн-сервисов, стало гораздо проще и доступнее заниматься графическим дизайном. Люди могут самостоятельно создавать и редактировать графику для сайтов, приложений, социальных сетей и других цифровых платформ.

2. Повышенный спрос на графическое содержание. В современном мире важно привлекать внимание пользователей и потребителей с помощью эффективного и

привлекательного дизайна. Бренды, компании и частные лица нуждаются в графическом контенте для своих продуктов, услуг, рекламных кампаний и других целей.

3. Профессиональная карьера. Область графического дизайна предоставляет возможности для развития профессиональной карьеры. Графические дизайнеры могут работать в крупных компаниях, студиях дизайна, рекламных агентствах, медиа-компаниях или заниматься фрилансом. Это позволяет им быть креативными, независимыми и иметь разнообразные проекты.

4. Рост популярности социальных медиа. Социальные сети стали неотъемлемой частью нашей жизни, и эффективное использование графического контента является ключевым фактором успеха в социальных медиа. Качественные графические презентации и визуальный контент могут привлечь большое количество подписчиков и увеличить популярность бренда или персонального профиля.

5. Коммерческие возможности. Графический дизайн может стать прибыльным делом. Многие дизайнеры предлагают свои услуги по созданию логотипов, фирменного стиля, веб-дизайна, упаковки и других графических элементов. Это открывает возможности для заработка дополнительного дохода или развития собственного бизнеса.

В свете этих факторов и тенденций, изучение программы "Графический Дизайн" предоставляет возможность приобрести прекрасные навыки и знания в области дизайна, а также обеспечить себе перспективные карьерные возможности в сфере творчества и коммуникации.

Педагогическая целесообразность

Педагогическая целесообразность программы "Графический Дизайн" обусловлена несколькими факторами:

1. Развитие творческого мышления: Изучение графического дизайна способствует развитию творческого потенциала учащихся. Они изучают принципы композиции, цветовую гармонию, визуальные эффекты и другие аспекты, которые помогают им оригинально и эстетически создавать визуальные произведения.

2. Улучшение коммуникативных навыков: Графический дизайн представляет собой язык, с помощью которого можно передавать сообщения и идеи. Учащиеся изучают, как создавать дизайн, который эффективно коммуницирует с аудиторией и вызывает нужную эмоциональную реакцию.

3. Развитие аналитического мышления: Графический дизайн требует анализа и понимания целей и требований проекта. Учащиеся изучают, как анализировать и декодировать информацию, чтобы создать эффективный дизайн, отвечающий потребностям заказчика или аудитории.

4. Повышение визуальной грамотности: в нашем визуально-ориентированном мире важно уметь интерпретировать и создавать визуальные образы. Изучение графического дизайна помогает учащимся развить навыки визуального восприятия, понимания и анализа изобразительных приемов.

5. Подготовка к профессиональной деятельности: Графический дизайн — это одна из актуальных сфер деятельности и профессий. Изучение программы "Графический Дизайн" позволяет учащимся получить необходимые навыки и знания, чтобы работать в сфере дизайна или самостоятельно заниматься графическими проектами.

С учетом этих факторов, программа "Графический Дизайн" имеет педагогическую целесообразность, поскольку она способствует развитию творческого, коммуникативного и аналитического мышления учащихся, улучшает их визуальную грамотность и готовит их к будущей профессиональной деятельности.

Отличительные особенности программы заключаются в том, что она учитывает новые технологические уклады, которые требуют новый способ мышления и тесного взаимодействия при постоянном повышении уровня междисциплинарной проектов, а также использует новые формы диагностики и подведения итогов реализации программы, выполняемые в формате защиты проектов и участия во Всероссийском конкурсе мобильных

приложений.

Адресат программы – школьники, проявляющие интерес к информационным технологиям, и имеющие фундаментальные знания по математике, информатике и английскому языку.

Возраст обучающихся, участвующих в реализации данной программы – 13-17 лет.

На обучение принимаются все желающие, без предварительной подготовки, по заявлению родителей или лиц, их заменяющих. Набор в объединение производится по желанию обучающихся и их родителей.

Особенности развития детей среднего и старшего школьного возраста: формируется самосознание – представление о себе самом, самооценивание умственных, моральных, волевых качеств. Происходит соотношение себя с идеалом, появляется возможность самовоспитания. Возрастает волевая регуляция. Ведущая деятельность – учебнопрофессиональная. Стремление приобрести профессию – основной мотив познавательной деятельности. Возрастает концентрация внимания, объем памяти, сформировалось абстрактно-логическое мышление. Появляется умение самостоятельно разбираться в сложных вопросах. Формируется собственное мировоззрение, как целостная система взглядов, знаний, убеждений, своей жизненной философии. Стремление к самоуправлению, стремление заново осмыслить все окружающее, происходит жизненное определение человека.

Срок реализации и объем программы определяется содержанием программы и составляет 4 месяца (32 академических часа).

Направленность: техническая.

Язык реализации программы: русский.

Особенности реализации программы: модульный принцип.

Уровень освоения программы: базовый.

Форма обучения – очная, с возможностью применения дистанционных технологий.

Формы организации: в группе 12 человек.

Режим занятий: 2 академических часа в неделю. 1 раз в неделю по 2 часа (академический час – 40 мин.). Через каждые 40 минут занятия следует 5- минутный перерыв, согласно требованиям, СанПиН.

Форма организации занятий: групповое, индивидуально-групповое.

Методы обучения: наглядный, практический, объяснительно- иллюстративный.

1.2 ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Целью программы является развитие интереса обучающихся к информационным, телекоммуникационным технологиям и реализация их творческих идей в области мобильной разработки.

Задачи:

Образовательные:

- создание фирменного стиля компании и его главного элемента – логотипа;
- разработка корпоративного шрифта и прочей атрибутики;
- подготовка дизайна рекламной полиграфической продукции (брошюры, листовки, буклеты, визитки, бланки, конверты, календари и другое);
- изготовление сувенирной продукции;
- разработка упаковки (обложки, пакеты, этикетки, коробки и прочее);
- графический дизайн баннеров, мультимедиа и Web продуктов;
- создание дизайна для социальной и информационной полиграфической продукции (иллюстрации книг, книжные макеты, газеты, журналы).

Развивающие:

- формирование навыков проектной деятельности;
- формирование и развитие творческих способностей обучающихся;
- формирование эстетического и художественного вкуса;

- развитие способностей к самопознанию и самоопределению;
- развитие образного мышления, внимания, фантазии.

Воспитательные:

- воспитание эстетического отношения к действительности, трудолюбия, аккуратности, усидчивости, терпения, умения довести начатое дело до конца, взаимопомощи при выполнении работы, экономичного отношения к используемым материалам;
- привитие основ культуры труда.

1.3 СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Время, указанное на прохождение каждого раздела программы, строго не регламентировано. Задания выполняются на компьютере с установленным соответствующим программным обеспечением. Темп работы учеников – индивидуальный.

№	Тема	Цель	Содержание	Используемые ПО	Часы
1	Изучение Adobe Illustrator	Изучить основной классический интерфейс	Создание простых фигур, изучение интерфейса, знакомство с программой, искажение, масштабирование и поворот простых фигур с помощью базовых инструментов	Adobe Illustrator	1
2	Наложение базовых фигур, комбинирование в простые образы	Научиться накладывать фигуры друг на друга	Научиться использовать различные простые настройки (вычитание, умножение, деление)	Adobe Illustrator	1
3	Делаем «пингвина»	С помощью изученных инструментов создать образ пингвина	Используя базовые инструменты и примитивные фигуры, создать образ пингвина	Adobe Illustrator	2
4	Изучение применения градиента и прозрачности	Создание простых композиций из примитивных фигур	Используя базовые настройки прозрачности и градиента научиться создавать простые динамичные композиции	Adobe Illustrator	2
5	Изучение инструментов для создания векторных изображений	Создание векторных фигур	Создание простых векторных изображений при помощи примитивных фигур и инструмента «перо», а также его ответвлений, изучение понятия «абрис» и его использование	Adobe Illustrator	2

6	Делаем «сакуру»	Применение изученных инструментов	Создание дерева сакуры при помощи изученных инструментов	Adobe Illustrator	2
7	Слои и фильтры	Изучение слоёв и применения фильтров, текстур	С помощью фильтров и нескольких слоёв создать простую послойную текстурную фигуру	Adobe Illustrator	2
8	Создание теней, света и применения цветов в дизайне	Изучение создания теней и света, используя основы колористик и	Создать простые фактурные фигуры с использованием теней, света и цвета	Adobe Illustrator	2
9	Создание простого игрового персонажа	Создание простого игрового персонажа при помощи изученных инструментов	Создание простого игрового персонажа при помощи примитивных фигур, различных цветов, понятия «абрис», света и теней	Adobe Illustrator	2
10	Создание текстовой композиции	Изучение понятия текста, кривых и заливок	С помощью текста, преобразования в кривые, цветов и градиента создать простую текстовую композицию	Adobe Illustrator	2
11	Изучение Adobe Photoshop	Изучение интерфейса	Изучение кистей, цветов, основных инструментов, а также масштабирование и деформация объектов	Adobe Photoshop	2
12	Слои и инструменты ретуши	Изучение инструментов для ретуши и использование слоёв	Простая корректировка фотографии с помощью инструментов для ретуши, а также используя слои	Adobe Photoshop	2

13	Изучение фильтров и цветокоррекции изображений	Изучение базы цветокоррекции и фильтры для изображений	Используя инструменты для ретуши, также фильтры и цветокоррекцию убрать дефекты простых изображений	Adobe Photoshop	2
14	Изучение Figma	Изучение основных базовых настроек, применение текста и фигур, изучение понятия «фрейм» и работа в его границах	Изучение классических инструментов, построение простой страницы сайта при помощи базовых фигур и настроек, применение текста в композиции	Figma	1
15	Использование картинок для создания более сложных композиций	Применение картинок в композиции, выравнивание, использование примитивов	Создание простой карточки для маркетплейсов с использованием примитивных фигур, понятия «фрейм» и картинок, с малым количеством текста (2-3) слова	Figma	1
16	Создание анимации	Создание простых анимаций	Изучение настроек для создания интерактивов	Figma	2
17	Презентация	Создание концепции финального проекта	Создание эскизов, поиск референсов для финального проекта	Все изученные программы	1

18	Фирменный стиль	Создание простого фирменного стиля, изучение понятий: «паттерн», «мокап» и фирменные элементы	С помощью изученных программ создать логотип, паттерн и фирменные элементы компании, наложение на мокап	Adobe Illustrator/ Adobe Photoshop	1
19	Сборка финального проекта	Сборка и коррекция финального проекта	Создание, сборка финального проекта и его коррекция	Все изученные программы	1
20	Презентация	Презентация финального проекта	Презентация и защита финального проекта	Все изученные программы	1
Всего:					32

1.4 ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

В результате освоения программы, обучающиеся должны знать:

- определение «фирменный стиль», дизайн-носители фирменного стиля и особенности их проектирования;
- основы верстки текста и особенности работы с сеткой в графическом и веб-дизайне;
- определение «анимация», «моушн-дизайн», основные направления и тренды.
- тонкости работы с инструментами графических редакторов Adobe Photoshop (графический редактор), Adobe Illustrator (графический редактор), Figma (графический кросс-платформенный онлайн-редактор).

В результате освоения программы, обучающиеся должны уметь:

- разрабатывать элементы фирменного стиля и оформлять их в презентацию;
- подготавливать макеты дизайна к печати;
- создавать векторные иллюстрации при помощи графических редакторов и рисования на графическом планшете;
- применять знания, полученные в результате изучения курса, при разработке дизайн – концепции продукта;
- применять коммуникативные умения и навык взаимодействия в процессе совместной проектной деятельности;
- применять знания стиля и эстетики при создании компьютерной графики.

2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1 КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Вводный курс для начинающих в среде BLENDER

Период обучения – 3 месяца, 2 раза в неделю по 2 часа. Всего 48 часов.

№ п/п	Название темы	Деятельность
----------	------------------	--------------

1.	Изучение Adobe Illustrator	КЗ
2.	Наложение базовых фигур, комбинирование в простые образы	КЗ
3.	Делаем «пингвина»	КЗ
4.	Изучение применения градиента и прозрачности	КЗ
5.	Изучение инструментов для создания векторных изображений	КЗ
6.	Делаем «сакуру»	КЗ
7.	Слои и фильтры	КЗ
8.	Создание теней, света и применения цветов в дизайне	КЗ
9.	Создание простого игрового персонажа	КЗ
10.	Создание текстовой композиции	КЗ
11.	Изучение Adobe Photoshop	КЗ
12.	Слои и инструменты ретуши	КЗ
13.	Изучение фильтров и цветокоррекции изображение	КЗ
14.	Изучение Figma	КЗ
15.	Использование картинок для создания более сложных композиций	КЗ
16.	Создание анимации	КЗ
17.	Презентация	ПР
18.	Фирменный стиль	КЗ
19.	Сборка финального проекта	ПР
20.	Презентация	ПР

КЗ - комбинированное занятие

ПР - проектная работа

2.2 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально-техническое обеспечение программы:

Учебное помещение:

Учебный класс с комплектом мебели

Материально-техническое обеспечение:

ноутбуки с установленными графическими редакторами Adobe Photoshop (графический редактор), Adobe Illustrator (графический редактор),

Презентационное оборудование: экран, проектор; интерактивная доска.

Информационное обеспечение:

Подключение к сети Интернет

Программа Paint.net или Gimp;

2.3 ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ

Формы оценки уровня достижений обучающихся.

Для контроля и самоконтроля за эффективностью обучения применяются методы: наблюдение, опрос; текущий и итоговый контроль (контрольные и проверочные задания; итоговый творческий проект).

Формы фиксации образовательных результатов. Для фиксации образовательных результатов в рамках курса используются: пакет промежуточных тестовых работ, выполненных обучающимися; отзывы обучающихся по итогам занятий и итогам обучения.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов: защита проектов.

Формы подведения итогов реализации программы. педагогическое наблюдение; педагогический анализ выполнения обучающимися учебных заданий; активность обучающихся на занятиях.

2.4 ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Оценивание развития учащихся проводится на основе следующего перечня компетенций:

Технические: алгоритмическое и логическое мышление.

Гибкие: творческое мышление, работа в коллективе, эффективная коммуникация, умение аргументированно представить проект.

Текущий контроль сформированности результатов освоения программы осуществляется с помощью нескольких инструментов на нескольких уровнях:

- на каждом занятии: опрос, выполнение заданий, самоконтроль ученика;
- на уроках-практикумах: выполнение поставленных задач, взаимоконтроль учеников, самоконтроль ученика;
- при выполнении проектов: идея и содержательность проекта, работа в команде, презентация проекта.

Показатели выполнения практических заданий:

- решают практические задачи по образцу, следуя прямым указаниям педагога;
- умеют выполнять задания, внося изменения в образец, манипулируя изученным материалом, но обращаются за помощью к педагогу;
- самостоятельно формируют алгоритм, применяя все ранее изученные алгоритмические конструкции.

Критерии оценивания выполнения практических заданий

Оцениваемый результат	Минимальный уровень	Средний уровень	Высокий уровень
Владение навыков алгоритмического мышления и понимание необходимости формального описания модели	Обучающиеся не способны определить подходящую алгоритмическую конструкцию для формального описания алгоритма решения практической задачи	Обучающиеся способны определить подходящую алгоритмическую конструкцию для формального описания алгоритма решения практической задачи при помощи преподавателя	Обучающиеся способны самостоятельно определить подходящую алгоритмическую конструкцию для формального описания алгоритма решения практической задачи
Навыки работы с программой	Обучающийся не может самостоятельно построить действия для решения практической задачи. Ждет подсказки преподавателя.	Обучающиеся способны определить подходящую последовательность действий для решения практической задачи по подсказке преподавателя.	Обучающиеся способны самостоятельно определить подходящую последовательность для решения практической задачи. Самостоятельно ищет решение.

Навыки коммуникации и презентации	Недостаточная уверенность, аргументация позиций	Уверенность во время выступления, хороший стиль речи, аргументированность и убедительность. Хорошая визуализация защиты	Уверенность во время выступления, отличный стиль речи, высокая убедительность и аргументированность. Качественная визуализация защиты
-----------------------------------	---	---	---

Оценка проекта осуществляется по критериям, за каждый из которых начисляются баллы.

Критерии:

- 1) соответствие проекта заданию (0-2 балла);
- 2) творческий подход (0-3 баллов);
- 3) сложность проекта (0-5 баллов);
- 4) качество алгоритмов (0-10 баллов);
- 5) отсутствие ошибок в проекте (0-5 баллов);
- 6) качество презентации — содержательность, логичность, креативность представления проекта (0-5 баллов).

Баллы суммируются, и на основании этого делается заключение об уровне сложности и успешности выполненного проекта

Общая сумма:

14 баллов и меньше – низкий уровень освоения программы; 15-23 баллов – базовый уровень освоения программы;

24 – 30 баллов – высокий уровень освоения программы.

Результаты итогового контроля заносятся в таблицу (приложение 1).

2.5 МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Электронные образовательные ресурсы:

1. <https://www.figma.com/>. Онлайн-сервис для дизайнеров Figma
2. <https://www.behance.net/>. Онлайн-портфолио лучших дизайнеров мира;
3. <https://www.pinterest.ru/>. Доски вдохновения на различные тематики;
4. <https://dribbble.com/>. Полезный ресурс с портфолио дизайнеров;
5. <https://color.adobe.com/ru/create/color-wheel>. Подборка цветовых сочетаний, палитр, создание палитры на основе фотографий и иллюстраций;
6. <https://music.yandex.ru/album/18609810>. Подкаст про искусство и дизайн;
7. <https://music.yandex.ru/album/7782689>. Подкаст о дизайне продуктов, которые меняют нашу жизнь.

Литература для обучающихся:

1. Графический дизайн от идеи до воплощения, Эллен Луптон, язык Русский, 185 стр.;
2. Дизайн: форма и хаос, Пол Рэнд, издательство студии Артемия Лебедева - 237 стр.;
3. Кимберли Элам, «Графический дизайн. Принцип сетки». – СПб.: Питер, 2014. – 120 с.
4. Лидвел У., Холден К., Батлер Д., «Универсальные принципы дизайна», Санкт-Петербург, 2012 г., 272 стр;
5. Новая типографика. Руководство для современного дизайнера Ян Чихольд ISBN: 978-5-98062-055-4 Год издания: 2012 Издательство: Издательство Студии Артемия Лебедева
6. Типографика, Эмиль Рудер – СПб, Год издания 2017, ISBN 978-5-94056- 040-1, Кол-во страниц 286.