

Департамент образования и науки Курганской области

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

Центр цифрового образования детей «IT-куб»

Принята на заседании
методического совета
ГБПОУ «КТК»
Протокол от 29.05.2026 № 04

УТВЕРЖДЕНА
приказом ВРИО директора
ГБПОУ «КТК»
от 10.06.2026 № 72

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН»**

Направленность программы: техническая
Уровень программы: продвинутый
Возраст обучающихся: 9 – 17 лет
Количество часов: 32 часа
Разработчики (составители):
Хабибуллин А.У., педагог дополнительного
образования
Порубова Е.В., методист

Курган, 2026

Содержание

1. Общая характеристика дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
2. Структура и содержание дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
3. Условия реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
4. Контроль и оценка результатов освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

1. Общая характеристика дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Графический дизайн»

1.1. Нормативно-правовые основы разработки программы

Программа разработана в соответствии с нормативно-правовыми актами:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», с изменениями и дополнениями;
- Федеральный закон от 21.11.2011 № 323-ФЗ «Об основах охраны здоровья граждан в Российской Федерации», с изменениями и дополнениями;
- Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации», с изменениями и дополнениями;
- Указ Президента Российской Федерации № 809 от 09 ноября 2022 года «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»;
- Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
- Распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 года № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 г. № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).

1.2. Особенности реализации программы

Актуальность программы продиктована запросом на развитие творческих способностей и формирование у обучающихся знаний и навыков в области цифровых технологий, включая создание и применение графических изображений. Программа развивает визуальное мышление, чувство стиля и

композиции, а также обеспечивает практическую подготовку к конкурсам, созданию портфолио и профессиональной карьере в сфере дизайна.

Отличительная особенность программы состоит в комплексном развитии творческого, коммуникативного и аналитического мышления учащихся. Способствует совершенствованию визуальной грамотности и подготовку к будущей профессиональной деятельности в сфере дизайна.

Направленность программы «Графический дизайн»: техническая.

Уровень программы: продвинутый (углубленный). Зачисление на обучение производится без предварительного отбора (свободный набор).

Адресат программы: возраст от 9 до 17 лет, без предварительной подготовки.

Количество обучающихся в группе: от 8 до 12 человек.

Форма обучения: очная.

Место проведения занятий: кабинет «Основы алгоритма и логики» Центра цифрового образования детей «IT-куб» по адресу: 640000, Курганская область, город Курган, проспект Машиностроителей, 12.

Форма проведения занятий: групповая и индивидуальная (консультации).

Количество часов: 32 часа.

Время проведения занятий: согласно установленному расписанию.

Режим занятий: занятия по 3 академических часа 1 раз в неделю (академический час – 40 минут). Перерыв между учебными занятиями – 10 минут.

Срок реализации программы: программа рассчитана на 11 недель.

Документ, выдаваемый обучающимся после освоения программы: сертификат.

Сведения об использовании сетевой формы реализации образовательной программы: не используется.

Сведения о реализации образовательной программы с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий: возможно применение электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

1.3. Цели и задачи программы

Цели обучения:

– развитие устойчивого интереса к графическому дизайну и современным цифровым технологиям, включая нейросети;

– формирование профессионального мышления дизайнера: работа с композицией, цветом, типографикой и фирменным стилем;

– развитие визуальных и аналитических компетенций через создание и защиту собственных графических проектов;

– освоение работы с генеративными моделями и промптами как инструментом современного дизайнера;

– закрепление материала через творческие, проектные и презентационные задания.

Обучающие задачи:

- формирование углублённых знаний в области композиции, типографики, цветовых моделей и корпоративного стиля;
- формирование уверенных навыков работы в графических редакторах на профессиональном уровне;
- формирование умения применять цветокоррекцию, стилизацию, визуальные эффекты и нейросетевые инструменты в рамках дизайн-проектов;
- освоение полного цикла создания дизайн-проекта: от брифа и концепции до финального визуального продукта;
- формирование навыков презентации, аргументации и защиты собственных дизайнерских решений.

Развивающие задачи:

- развитие цифровой грамотности, визуального восприятия и дизайнерского вкуса;
- развитие креативного, логического и проектного мышления через решение дизайн-задач;
- развитие умения работать в команде, обмениваться идеями и вести конструктивный диалог;
- развитие умения критически оценивать визуальные решения — как свои, так и чужие.

Воспитательные задачи:

- воспитание устойчивого интереса к графическому дизайну и современному цифровому творчеству;
- воспитание осознанного и безопасного отношения к работе с цифровыми технологиями, программным обеспечением и нейросетями;
- воспитание культуры коммуникации, сотрудничества и взаимного уважения в коллективной деятельности;
- воспитание самостоятельности, ответственности и инициативности при выполнении творческих заданий.

1.4. Планируемые результаты обучения

Предметные результаты:

- знание основ построения фирменного стиля, типологии дизайн-носителей и специфики их проектирования;
- знание принципов модульных и колоночных сеток, правил типографической вёрстки, основ работы с макетами в графическом и веб-дизайне;
- знание актуальных направлений, трендов и стилевых течений в графическом дизайне, умение анализировать и интерпретировать их в собственной практике;

- знание возможностей и особенностей работы с инструментами графических редакторов Adobe Photoshop Adobe Illustrator;
- умение разрабатывать целостные элементы и системы фирменного стиля, включая логотип, цветовую палитру, типографику и элементы айдентики;
- умение создавать сложные векторные и графические элементы при помощи графических редакторов;
- умение применять знания, полученные в результате изучения, при разработке полноценной дизайн-концепции продукта и её презентации;
- умение работать с макетом на всех этапах: от идеи и эскиза до финальной подготовки или публикации в цифровой среде;
- умение применять знания стиля и эстетики при создании компьютерной графики, аргументировать дизайнерские решения.

Метапредметные результаты:

- развитие цифровой и визуальной грамотности;
- формирование креативного, логического и проектного мышления через реализацию индивидуальных и групповых проектов;
- развитие умения эффективно работать в коллективе, распределять роли и обмениваться идеями в условиях командной работы;
- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации, включая работу над длительными проектами;
- использование средств информационных технологий для решения различных учебно-творческих задач в процессе поиска дополнительного материала и самостоятельного освоения новых инструментов.

Личностные результаты:

- развитие интереса к графическому дизайну и цифровому творчеству;
- развитие устойчивого интереса к графическому дизайну и цифровому творчеству, ориентация на дальнейшее профессиональное самоопределение;
- формирование самостоятельности, ответственности и инициативности в выполнении творческих заданий;
- развитие культуры взаимодействия и сотрудничества между учащимися;
- формирование навыков безопасной, этичной и грамотной работы с цифровыми технологиями;
- развитие эстетического вкуса, критического отношения к результатам собственной деятельности и готовности к их совершенствованию.

2. Структура и содержание дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Графический дизайн»

2.1. Учебный (тематический) план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации / контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Тема 1. Композиция: иерархия в макете, композиционный центр, виды баланса	5	1	4	Практическая работа
2	Тема 2. Цвет: модели CMYK и RGB, психология цвета в дизайне	1	1	0	
3	Тема 3. Инструменты в Adobe Photoshop	6	-	6	Практическая работа
4	Тема 4. Типографика	3	1	2	Практическая работа
5	Тема 5. Логотипы и корпоративный стиль	4	1	3	Практическая работа
6	Тема 6. Нейросети: работа с промптами	2	1	1	Практическая работа
7	Тема 7. Модульные сетки	2	1	1	Практическая работа
8	Тема 8. Тренды в дизайне	3	1	2	Практическая работа
9	Тема 9. Проектная работа	6	-	6	Итоговый контроль: защита проекта
ИТОГО:		32	7	25	

2.2. Содержание программы

Тема 1. Композиция: иерархия в макете, композиционный центр, виды баланса.

Теория: изучение основных принципов построения композиции, способов выделения композиционного центра и видов баланса.

Практика: создание графических постеров в программе Adobe Illustrator.

Тема 2. Цвет: модели CMYK и RGB, психология цвета в дизайне.

Теория: аддитивная и субтрактивная модели, Принципы работы с цветовым кругом Иттена, психология цвета в дизайне.

Тема 3. Инструменты в Adobe Photoshop.

Практика: принципы работы с растровой графикой. Изучение слоёв, масок, режимов наложения и выделений, цветокоррекции, работы с цветовыми каналами. Создание многослойной композиции.

Тема 4. Типографика.

Теория: изучение кегля, интерлиньяжа, трекинга и кернинга, классификации шрифтов, правила набора и принципов читаемости текста.

Практика: набор и форматирование текстового блока с настройкой межбуквенных и межстрочных интервалов и т.п.

Тема 5. Логотипы и корпоративный стиль.

Теория: изучение требований к логотипу (масштабируемость, монохромность, узнаваемость) и состава фирменного стиля.

Практика: разработка логотипа и носителей корпоративного стиля.

Тема 6. Нейросети: работа с промптами.

Теория: изучение принципов формирования промпта.

Практика: генерация серии изображений.

Тема 7. Модульные сетки.

Теория: изучение видов модульных сеток, их элементов и роли в организации макета.

Практика: вёрстка макета на многоколоночной сетке с соблюдением полей.

Тема 8. Тренды в дизайне.

Теория: Обзор актуальных направлений в графическом дизайне и анализ причин их востребованности.

Практика: Применение одного из актуальных стилевых направлений в учебном макете с сохранением читаемости и функциональности.

Тема 9. Проектная работа.

Практика: проведение этапов проектной деятельности: бриф, исследование, макетирование, презентация и защита проекта по заданной теме.

2.3. Календарный учебный график

Основные характеристики образовательного процесса	2026-2027 учебный год	
	1 полугодие	2 полугодие
Период проведения занятий	15 сентября – 30 декабря	15 января – 30 мая
Количество учебных недель	11	11
Количество учебных дней	11	11
Количество часов на период обучения	32	32
Количество часов в неделю	3	3

3. Условия реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

3.1. Кадровое обеспечение

Работать педагогами ДООП могут:

- учителя информатики, математики и других технических и естественно-научных дисциплин;
- преподаватели дополнительного образования технического и естественно-научного направлений;
- студенты профильных вузов.

Для этого они должны пройти краткосрочные курсы повышения квалификации и получить свидетельство об их окончании.

3.2. Материально-техническое обеспечение

Реализация дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы (ДООП) требует наличия учебного кабинета «Основы алгоритма и логики».

Реализация ДООП предполагает наличие:

Наименование объектов и средств материально-технического обеспечения	
Наименование единиц оснащения	Количество
1. Мебель, инвентарь	
Компьютерный стол	13
Кресло офисное	13
2. Инструменты, приспособления, оборудование	
Персональный компьютер (ноутбук) преподавателя	1
Интерактивная панель	1
Многофункциональное устройство	1
Мобильная стойка для презентации оборудования	1
3. Программное обеспечение	
Adobe Illustrator	13
Adobe Photoshop	13

3.3. Методическое обеспечение

При реализации программы применяются следующие педагогические технологии:

- групповое обучение;
- разноуровневое обучение;
- развивающее обучение;
- проектное обучение с элементами исследовательской деятельности;
- дифференцированное обучение;
- модульное обучение.

В образовательном процессе используются следующие методы обучения:

- объяснительно-иллюстративный;

- метод проблемного изложения (постановка проблемы и решение её самостоятельно или группой);
- проектно-исследовательский;
- наглядный (демонстрация плакатов, схем, таблиц, диаграмм; использование технических средств; просмотр видеоматериалов);
- практический (практические задания; анализ и решение проблемных ситуаций и т. д.).

Выбор методов обучения осуществляется исходя из анализа уровня готовности обучающихся к освоению содержания модуля, степени сложности материала, типа учебного занятия. На выбор методов обучения значительно влияет персональный состав группы, индивидуальные особенности, возможности и запросы детей.

Обучение по программе основано на принципах:

- обсуждения идей, обдумывания и поиска нестандартных решений;
- проектирования и разработки;
- развития навыков общения, совместной работы, речевой и мыслительной деятельности.

3.4. Информационное обеспечение

3.4.1. Печатные и электронные издания для педагога

1. Лобанов, Е. Ю. Дизайн-проектирование: учебник / Е. Ю. Лобанов. — Москва: Юстиция, 2027. — 202 с. — ISBN 978-5-406-17157-8. — URL: <https://book.ru/book/964369> (дата обращения: 03.09.2026). — Текст: электронный.
2. Сутуга, О. Н. Информационный дизайн и медиа: учебник / О. Н. Сутуга. — Москва: КноРус, 2025. — 290 с. — ISBN 978-5-406-14503-6. — URL: <https://book.ru/book/957284>. — Текст: электронный.
3. Титов, Г. И. Азбука эффективного преподавания графических программ: учебно-практическое пособие / Г. И. Титов, С. Г. Титова. — Москва: Русайнс, 2026. — 119 с. — ISBN 978-5-466-11828-5. — URL: <https://book.ru/book/963273>. — Текст: электронный.
4. Трофимов, А. Н. Фирменный стиль и корпоративный дизайн: учебник / А. Н. Трофимов. — Москва: КноРус, 2026. — 366 с. — ISBN 978-5-406-15740-4. — URL: <https://book.ru/book/961004>. — Текст: электронный.
5. Шитов, В. Н. Графический дизайн и мультимедиа: учебное пособие / В. Н. Шитов, К. Е. Успенский. — Москва: КноРус, 2025. — 331 с. — ISBN 978-5-406-14292-9. — URL: <https://book.ru/book/956947>. — Текст: электронный.

3.4.2. Печатные и электронные издания для обучающихся и родителей

6. Роцин, С. П. Основы дизайна и композиции: учебник / С. П. Роцин, А. С. Хлебников. — Москва: Русайнс, 2026. — 174 с. — ISBN 978-5-466-11336-5. — URL: <https://book.ru/book/961811>. — Текст: электронный.

7. Суруга, О. Н. Многостраничный дизайн: учебник / О. Н. Суруга. — Москва: КноРус, 2025. — 307 с. — ISBN 978-5-406-13968-4. — URL: <https://book.ru/book/957188>. — Текст: электронный.

4. Контроль и оценка результатов освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

С целью изучения эффективности образовательного процесса изучаются:

- уровень сформированности у обучающихся основных знаний и умений, предусмотренных программой;
- уровень развития творческих способностей;
- уровень воспитанности (через отношение к труду, взаимоотношения со сверстниками и взрослыми).

В течение периода обучения проводятся:

- входной контроль – в первый день обучения, с целью выявить исходный уровень подготовки детей;
- текущий контроль – в течении учебного года, с целью определения уровня знаний теоретического материала и практических навыков, включает в себя устные опросы, тестирование и выполнение практических заданий.

Формами подведения итогов реализации дополнительной общеобразовательной программы служат итоговые учебные занятия, образовательные события (конкурсы, олимпиады). На итоговых учебных занятиях обучающиеся представляют результаты своей деятельности.

Для оценивания используются следующие формы:

- демонстрация готового продукта;
- оценивание на основе защиты проекта;
- оценивание на основе учета участия обучающихся в образовательных событиях.

В качестве формы предъявления и демонстрации образовательных результатов могут быть использованы готовые работы, дипломы, грамоты, фотографии.