

МАУ «Уральский инновационный молодежный центр»

Детский технопарк «Кванториум»

Принята на заседании  
методического совета  
ДТ «Кванториум»  
Протокол № 1 от 30.08.2023 г.

УТВЕРЖДАЮ  
Руководитель технопарка  
  
Приказ № 07-01/15-1 от 30.08.2023 г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
технической направленности

**ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН**

Возраст обучающихся 10-17 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:  
Маркштедер Анна Александровна,  
педагог дополнительного  
образования

Красноурьинск, 2023 г.

## Содержание

1. Пояснительная записка	3
2. Содержание общеразвивающей программы	7
2.1. Учебно-тематический план	7
2.2. Содержание изучаемого курса	8
3. Организационно-педагогические условия	10
3.1. Календарный учебный график	10
3.2. Условия реализации общеразвивающей программы	10
3.3. Формы аттестации и оценочные материалы	12
4. Список литературы	13
5. Приложения	15

# 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

## ***Направленность программы***

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн» имеет техническую направленность и ориентирована на приобретение практических навыков в области компьютерной графики и дизайна.

Основанием для проектирования и реализации данной общеразвивающей программы служит ***перечень следующих нормативных правовых актов и государственных программных документов:***

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 N 273-ФЗ;

2. Федеральный закон РФ от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в редакции 2013 г.);

3. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года. (распоряжение Правительства

Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р);

4. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 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» (далее – СанПиН);

5. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

6. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298 «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;

7. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (далее – Порядок);

8. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;

9. Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);

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

11. Письмо Минобрнауки России от 29.03.2016 № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями 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»);

12. Приказ Министерства общего и профессионального образования Свердловской области от 30.03.2018 г. № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года».

**Актуальность программы** обусловлена тем, что компьютерная графика в различных формах применяется практически во всех отраслях человеческой деятельности. Дизайн – это отправная точка работы в любом направлении современного компьютерного мира, а профессия «графический дизайнер» является одной из наиболее востребованных и перспективных специальностей на сегодняшний день.

Графический дизайнер разрабатывает макеты книжной, журнальной, газетной и листовой рекламной продукции (визиток, листовок, флаеров, каталогов и т.п.), создает дизайн-макеты элементов окружающей среды (рекламных щитов, вывесок, афиш, плакатов и т.п.), обеспечивает оформление интерфейсов сайтов и мобильных приложений, а также создает дизайн-макеты упаковки продуктовых и промышленных товаров, сувенирной продукции.

Настоящая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа является практико-ориентированной и посвящена изучению популярных графических редакторов, таких как CorelDRAW, Adobe Photoshop и Figma, способствует формированию креативного мышления, предусматривает активность и самостоятельность обучающихся, сочетание форм индивидуальной и групповой работы, развитие навыков проектной и исследовательской деятельности.

В результате освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Графический дизайн» обучающиеся изучат основные принципы дизайна и ключевые инструменты работы графического дизайнера, сформируют умения и навыки презентации своей работы.

**Отличительной особенностью** дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Графический дизайн» является использование проектной деятельности в качестве основной образовательной технологии, возможность реализации детскими командами реальных проектов. Ребята на практике знакомятся с профессиональными обязанностями дизайнера-полиграфиста, web-дизайнера, дизайнера-иллюстратора и многих других, что способствует предварительной профориентации обучающихся в многообразии вариаций профессии дизайнера.

**Адресат программы:** дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн» предназначена для подростков в возрасте 10–17 лет без предъявления специальных требований.

Формы занятий групповые. Количество обучающихся в группе – 12 человек (по количественному составу компьютеров), каждому учащемуся для успешной деятельности необходимо работать на отдельной машине, сохраняя на ней все свои работы. Состав групп постоянный.

**Режим занятий:**

Продолжительность одного академического часа – 40 мин.

Перерыв между учебными занятиями – 10 минут.

Общее количество часов в неделю – 2 часа.

Длительность одного занятия составляет 2 академических часа, периодичность занятий – 2 раза в неделю

**Срок освоения общеразвивающей программы** определяется содержанием программы и составляет 1 год.

**Объем** общеразвивающей программы составляет 140 часов.

**Форма обучения:** очная с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (Закон № 273-ФЗ, гл. 2, ст. 17, п. 2.).

**Формы занятий:** программой предусмотрены групповые формы занятий.

В процессе реализации программы используются разнообразные виды занятий (в зависимости от целей занятия и его темы): вводное занятие; ознакомительное занятие; тематическое занятие; лекция; семинар; модульное обучение; метод кейс-стадии; коучинг (наставничество); ролевые игры; деловая игра; действие по образцу; работа в парах; метод рефлексии; метод «Лидер-ведомый; обмен опытом; мозговой штурм; консалтинг (консультирование); метод проектов; комбинированное занятие; итоговое занятие.

По типу организации взаимодействия педагога с обучающимися при реализации программы используются лично-ориентированные технологии, технологии сотрудничества.

**По уровню освоения программа** является общеразвивающей, одноуровневой (стартовый уровень).

«Стартовый уровень» предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания общеразвивающей программы: представление о возможностях квантума и оборудования, межквантумное взаимодействие, формирование и развитие творческих способностей, стимулирование «генерации идей», мотивация обучающихся к познанию, техническому творчеству, трудовой деятельности и формирование «гибких навыков» (soft skills):

- инженерное и изобретательское мышление;
- креативность; – критическое мышление;
- умение искать и анализировать информацию (data scouting);
- умение принимать решения; – умение защищать свою точку зрения;
- коммуникативность;
- командная работа;

- умение презентовать публичное выступление;
- управление временем;
- эмоциональный интеллект.

А также основы работы с современным оборудованием.

Обучение направлено на формирование у ребёнка общих представлений о программировании, развития логического мышления, формирует положительную мотивацию к техническому творчеству.

Конкурсного отбора для включения детей в программу на «стартовый» уровень нет. Зачисление производится без предварительного отбора (свободный набор).

**Цель:** формирование у обучающихся компетенций в сфере компьютерной графики и дизайна, и навыков командного взаимодействия.

**Задачи:**

- познакомить учащихся с назначением и возможностями профессиональных графических редакторов;
- познакомить учащихся с видами компьютерной графики и основными принципами графического дизайна;
- обучить приемам работы в редакторах CorelDRAW, Adobe Photoshop, Figma;
- сформировать у учащихся навыки решения типовых задач, связанных с компьютерной графикой и дизайном.

**Планируемые результаты обучения:**

**Жесткие навыки:** обучающиеся будут **знать** основы компьютерного дизайна, освоят инструменты и программы графического дизайна, позволяющие создавать любой визуальный контент: от печатной продукции до макета сайта, **уметь** выбирать наиболее оптимальные инструменты и приемы работы в соответствии с поставленными задачами.

**Гибкие навыки:** обучающиеся научатся анализировать поставленные задачи, планировать процесс и применять полученные знания при реализации творческих проектов, разовьют креативность, критическое мышление, получат навыки командной работы и научатся презентовать свои работы.

## 2. СОДЕРЖАНИЕ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

### 2.1. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Название темы	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Основы дизайна	12	8	4	Беседа, наблюдение
2	Работа в графических редакторах	72	19	53	
1.	Работа в CorelDRAW	36	9	27	Устный опрос, наблюдение, практическая работа
2.	Проектная деятельность	12	2	10	Проект
3.	Введение в Photoshop	12	4	8	Устный опрос, наблюдение, практическая работа
4.	Основы дизайна в Figma	12	4	8	Устный опрос, наблюдение, практическая работа
3	Графический дизайн	56	15	41	
1.	Дизайн логотипов и фирменных стилей	12	4	8	Устный опрос, наблюдение, практическая работа
2.	Дизайн социальных сетей	12	4	8	Устный опрос, наблюдение, практическая работа
3.	Дизайн презентаций	8	3	5	практическая работа
4.	Проектная деятельность	24	4	20	Проект
	<b>Итого</b>	<b>140</b>	<b>42</b>	<b>98</b>	

## 2.2. СОДЕРЖАНИЕ ИЗУЧАЕМОГО КУРСА

### 1. Основы дизайна

Знакомство. Экскурсия по детскому технопарку «Кванториум». Правила поведения обучающихся в детском технопарке «Кванториум». Вводный инструктаж по технике безопасности.

Знакомство с основными принципами и понятиями дизайна, которые лежат в основе любого изображения и макета. Основы визуальной коммуникации. Композиция, типографика, цвет в дизайне. Визуальные метафоры. Компьютерные технологии в дизайне. Понятия векторной и растровой графики. Продукты графического дизайна. Креативное мышление и генерация идей.

### 2. Работа в графических редакторах

Навыки работы в графических редакторах CorelDRAW, Photoshop, Figma.

#### Тема 1. Работа в CorelDRAW

Назначение и возможности программы CorelDRAW. Интерфейс программы. Настройка рабочего пространства.

Инструменты CorelDRAW. Операции с объектами. Работа с кривыми. Заливка, контур, палитра. Работа с растровыми изображениями. Трассировка изображений. Использование специальных эффектов. Средства повышенной точности. Использование горячих клавиш.

Создание векторных иллюстраций. Основы верстки дизайн-макетов разного назначения. Подготовка к печати, экспорт объектов и макетов. Цветовые модели RGB и CMYK.

#### Тема 2. Проектная деятельность

Создание в CorelDRAW макета для изготовления изделия на ЧПУ станке.

#### Тема 3. Введение в Photoshop

Назначение и возможности программы Adobe Photoshop. Интерфейс программы. Особенности работы с растровой графикой.

Основные инструменты Adobe Photoshop. Способы вырезания объектов. Кадрирование. Инструменты ретуши. Инструменты работы с цветом и тоном. Работа со слоями. Маски.

Создание коллажей в Photoshop. Работа с мокапами. Ресурсы для поиска мокапов.

#### Тема 4. Основы дизайна в Figma

Назначение и возможности графического онлайн-редактора Figma. Преимущества Figma. Принципы работы с векторной и растровой графикой в Figma.

Рабочее пространство Figma. Знакомство с интерфейсом. Основные функции и инструменты Figma. Работа с фигурами, текстом и изображениями. Слои. Фреймы. Использование горячих клавиш.

Совместная работа в Figma.

Верстка веб-макетов в Figma.



### **3 Графический дизайн**

Создание продуктов графического дизайна.

#### **Тема 1. Дизайн логотипов и фирменных стилей**

Цели и задачи фирменного стиля. Создание визуальной концепции. Мудборд и референсы. Генерация идей.

Разработка фирменного стиля. Компоненты фирменного стиля. Работа с шрифтовыми и цветовыми сочетаниями.

Создание логотипа. Шрифтовые и графические логотипы.

Разработка брендбука.

#### **Тема 2. Дизайн для социальных сетей**

Тенденции графического дизайна в социальных сетях.

Оформление визуала группы в социальной сети ВКонтакте. Аватар и обложка группы, оформление постов в едином стиле.

#### **Тема 3. Дизайн презентаций**

Обзор сервисов и программ для создания презентаций. Использование шаблонов и готовых решений.

Правила верстки и композиции при создании презентаций. Приемы для привлечения внимания к информации на слайде. Психология восприятия цвета на слайде. Работа с текстом. Использование акцентов для привлечения внимания. Иконки и стикеры.

Визуализация данных. Преобразование текста в схемы, таблицы и диаграммы

Создание презентаций. Использование фирменного стиля в презентации.

#### **Тема 4. Проектная деятельность**

Разработка фирменного стиля по брифу реального заказчика.

Презентация проекта.

### 3. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

#### 3.1. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Год обучения	Дата начала обучения	Дата окончания обучения	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	11 сентября	25 мая	35	70	140	2 занятия по 2 часа в неделю
Каникулы: 2023-2024 уч.год: 23.12.2023-07.01.2024						

#### 3.2. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

##### **Материально-техническое обеспечение:**

##### *Требования к помещению:*

- помещение для занятий, отвечающее требованиям СанПин для учреждений дополнительного образования;
- качественное освещение;
- столы, стулья по количеству обучающихся и 1 рабочее место для педагога.

##### *Оборудование:*

- ноутбуки, графические планшеты;
- интерактивная панель, флипчарт.

##### *Расходные материалы:*

- ручки, грифельные карандаши, цветные карандаши и маркеры (для флипчарта и для скетчинга), бумага.

##### **Информационное обеспечение:**

- программное обеспечение: Adobe Photoshop, CorelDRAW 2021;
- интернет-сервисы: [www.figma.com](http://www.figma.com), [www.freepik.com](http://www.freepik.com) и др.

При работе в дистанционном режиме – на рабочие места педагога и обучающихся должны быть предустановлены соответствующие сервисы.

**Кадровое обеспечение:** для реализации программы необходим 1 педагог

с квалификацией «педагог дополнительного образования». Уровень образования – среднее профессиональное, высшее образование (бакалавриат / специалитет / магистратура).

**Методические материалы:** карточки с описанием кейсов (заданий и проектов), презентации нового материала, настольные игры для развития логики и последовательного мышления, электронные игры для развития навыков построения алгоритмов, готовые программные коды (в том числе с пропущенными строчками для проверки знаний по отдельным темам), квизы по пройденным темам, оценочные материалы.

### **3.3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ**

Система контроля знаний и умений обучающихся включает оценку жестких и гибких навыков.

Жесткие навыки представляются в виде оценки продуктов деятельности обучающихся и/или посредством выполнения контрольных заданий.

Гибкие навыки – посредством наблюдения за обучающимися во время занятий и занесения результатов в диагностическую карту (Приложение 1).

Итоговая аттестация обучающихся осуществляется по завершению реализации программы в виде защиты индивидуальных/групповых проектов.

#### 4. Список литературы

##### Нормативные документы:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 N 273-ФЗ;
2. Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребёнка в РФ»;
3. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р;
4. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 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» (далее - СанПиН);
5. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
6. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 г. № 298 «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
7. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (далее - Порядок);
8. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
9. Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015г. № 09-3242. «О направлении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)»;
10. Письмо Минобрнауки России от 28.08.2015 № АК-2563/05 «О методических рекомендациях» (вместе с «Методическими рекомендациями по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ»);
11. Письмо Минобрнауки России от 29.03.2016 № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями 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»);

12. Приказ Министерства общего и профессионального образования Свердловской области от 30.03.2018 г. № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года».

***Методическая литература для педагога:***

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — М.: Издательство Юрайт, 2019. — 119 с.

2. Зиновьева Е. А. Компьютерный дизайн. Векторная графика: учебно-методическое пособие. Изд. 3 – М.: Флинта, 2020. –116 с.

3. Миронов Д. Ф. Компьютерная графика в дизайне: учебник. – СПб.: БХВ-Петербург, 2008. – 560 с.

4. Яцюк О. Основы графического дизайна на базе компьютерных технологий. – СПб.: БХВ-Петербург, 2004. – 240 с.

**Методические пособия для обучающихся и родителей:**

1. Комолова, Н. В. Самоучитель CorelDRAW 2020 / Н. В. Комолова, Е. С. Яковлева. – СПб.: БХВ-Петербург, 2021. – 416 с.

2. Пулин Р. Школа дизайна. Макет. Практическое руководство для студентов и дизайнеров. – М.: Манн, Иванов и Фербер (МИФ), 2019. – 232 с.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Диагностическая карта

Показатели	Оцениваемые параметры	Критерии оценивания степень выраженности оцениваемого качества			Методы диагностики	Набранный балл
		Низкий уровень (0-1бал)	Средний уровень ( 2 б)	Высокий уровень (3 б)		
<b>Личностные и метапредметные компетенции</b>						
Коммуникации (1-3 б)	- умение общаться и строить отношения в группе - умение донести свою точку зрения до слушателя - навык публичного выступления	-испытывает затруднения в общении с одноклассниками и педагогом, -не идёт на контакт	-общается с одноклассниками и педагогом -может донести свою точку зрения только с помощью наводящих вопросов -боится выступать перед аудиторией	-активно общается со всеми участниками образовательного процесса -в доступной форме высказывает свою точку зрения, используя аргументы -уверенно выступает перед аудиторией	Наблюдение Собеседование Защита проектов Презентация творческого задания Игра Взаимооценка	
Критическое мышление (1-3 б)	- умение работать с информацией, анализировать, делать обоснованные выводы и давать собственную оценку вещам, явлениям, событиям и т. д.	-испытывает серьёзные затруднения при работе с информацией - не умеет анализировать и делать выводы и давать собственную оценку	- умеет работать с информацией - анализирует, делает выводы и даёт собственную оценку с помощью педагога	- умеет работать с информацией из различных источников - самостоятельно может провести анализ, сделать вывод и оценить	Наблюдение Карта аналогов Исследовательская работа Домашнее задание Взаимооценка	Диагностическая карта

<p>Креативное мышление (1-3 б)</p>	<p>- проявление творческих способностей при создании новых идей</p>	<p>- не проявляет творческих способностей - всё делает по образцу - не умеет генерировать идеи</p>	<p>- не ярко выражены творческие способности - генерирует идеи не отличающиеся своей новизной, мыслит стереотипно</p>	<p>- проявляет творческие способности при формировании и реализации новых идей, отличающихся своей нестандартностью</p>	<p>Наблюдение Проектная работа Игра Мозговой штурм Домашнее задание Взаимооценка</p>	<p>Диагностическая карта</p>
<p>Работа в команде (1-3 б.)</p>	<p>- умение работать в команде: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение; - осознание ответственности за общий результат.</p>	<p>- не принимает участия в групповых и командных видах работы - держится обособленно</p>	<p>- участвует в командной (групповой) работе, но инициативу не проявляет - по проблемным вопросам принимает мнение большинства участников группы</p>	<p>- принимает активное участие в командной (групповой) работе - имеет свою точку зрения и умеет её отстаивать - осознаёт себя частью единой команды и понимает ответственность за общий результат</p>	<p>Наблюдение Проектная работа Игра Мозговой штурм Взаимооценка</p>	



<p>Творческая активность (1-3 б)</p>	<p>- участие в массовых мероприятиях - участие в конкурсах, соревнованиях, выставках различного уровня</p>	<p>- не принимает участие</p>	<p>- принимает участие с помощью педагога или родителей</p>	<p>- проявляет интерес и активно участвует - самостоятельно выполняет работу</p>	<p>Наблюдение Портфолио Выполнение работы Взаимооценка</p>	<p>Диагностическая карта</p>
--	--	-----------------------------------	---	--	--	----------------------------------

