Министерство образования Нижегородской области

Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Семеновский индустриально-художественный техникум»

Центр цифрового образования детей «IT-Куб»

СОГЛАСОВАНО:
Начальник ЦЦОД «IT-Куб»
_____ А.Н. Дубовицкий
«13» августа 2026 г.

УТВЕРЖДАЮ:
Директор ГБПОУ «СИХТ»
_____ И.Е. Напылов
Приказ № 274-од от «14» 08 2026 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«DIGITAL ART. ГРАФИКА И ДИЗАЙН»

Направленность – техническая

Возраст обучающихся: 10-14 лет

Срок реализации: 1 год

Объем: 136 часов

Автор-составитель:

Бобровских Надежда Алексеевна

г. Семенов, 2026 г.

Содержание

1. Комплекс основных характеристик программы 3

1.1 Пояснительная записка 3

1.2 Цели и задачи программы 10

1.3 Содержание дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы 12

1.3.1 Учебный план на 2026-2027 год 12

1.3.2 Содержание учебного плана 18

1.4 Планируемые результаты 27

2. Комплекс организационно-педагогических условий реализации общеразвивающей программы 28

2.1 Календарный учебный график на 2026-2027 учебный год 28

2.2 Условия реализации программы 29

2.3 Формы аттестации и оценочные материалы 31

2.4 Методическое обеспечение 33

Список литературы 36

1. Комплекс основных характеристик программы

1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Digital Art. Графика и дизайн» направлена на формирование у обучающихся знаний и практических навыков в области цифрового искусства, компьютерной графики и дизайна. Освоение программы осуществляется через выполнение творческих проектов, позволяющих учащимся самостоятельно выбирать тематику, разрабатывать собственные идеи и реализовывать их с использованием современных цифровых инструментов.

Компьютерная графика является важной частью современной цифровой среды и широко применяется в различных сферах деятельности. Навыки работы с графикой необходимы не только профессиональным дизайнерам и художникам, но и специалистам, связанным с рекламой, медиа, образованием и созданием цифрового контента.

Современные графические редакторы позволяют реализовывать разнообразные творческие и практические задачи: разрабатывать плакаты и постеры, создавать рекламные материалы, листовки, флаеры и визитки, оформлять публикации для социальных сетей, а также разрабатывать элементы фирменного стиля.

Освоение растровой и векторной графики дает обучающимся возможность создавать собственные визуальные проекты, развивать творческие способности и приобретать практические навыки, востребованные в современной цифровой коммуникации.

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

- Конституция Российской Федерации (принята всенародным голосованием 12.12.1993 с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 01.07.2020);

- Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»
- Указ Президента Российской Федерации от 07.05.2024 № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года
- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в РФ»;
- Постановление Правительства РФ от 26 декабря 2017 г. N 1642 "Об утверждении государственной программы Российской Федерации "Развитие образования";
- Концепция развития дополнительного образования до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р);
- Распоряжение Правительства Нижегородской области от 12.09.2022 № 1057-р "О мерах по реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года в Нижегородской области";
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам";
- Постановление Правительства РФ от 11.10.2023 N 1678 «Об утверждении правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 22 сентября 2021 г. № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»);

- Методические рекомендации по созданию и функционированию центров цифрового образования «IT-куб» (утверждены письмом Министерства просвещения Российской Федерации от 30 ноября 2023 г. N АЗ- 1750/04);
- Письмо Минпросвещения России от 29.09.2023 N АБ-3935/06 "О методических рекомендациях" (вместе с "Методическими рекомендациями по формированию механизмов обновления содержания, методов и технологий обучения в системе дополнительного образования детей...";
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015г. № 09-3242. «О направлении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разно уровневые)»;
- Санитарные правила СП 2.4.2.4283-26 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи".

Программа «Digital Art. Графика и дизайн» имеет ***техническую направленность*** на изучение основных графических компьютерных программ векторной и растровой графики Gimp и Inkscape в рамках их широкого использования.

Актуальность программы заключается в необходимости знаний подобного свойства для человека современного компьютеризированного мира и времени цифровых технологий. Обучающиеся приобретают необходимые навыки, как для простой обработки фотографии, так и создания собственной визитки, плаката, презентации, анимированного рисунка. Кроме того, они познают изнутри труд художника – графика, что им помогает определиться с профессиональной сферой деятельности на будущее.

Прогностичность программы «Digital Art. Графика и дизайн» заключается в том, что она отражает требования и актуальные тенденции не только сегодняшнего, но и завтрашнего дня. Также программа направлена на развитие навыков работы с компьютерной графикой, которые становятся всё

более востребованными в различных сферах. Это позволяет раскрыть творческий потенциал обучающихся, применять знания для создания визуального контента и заложить основу для дальнейшего изучения технологий и реализации собственных проектов.

Отличительная особенность программы является сочетание технических навыков работы с растровой и векторной графикой с творческим подходом к созданию цифровых проектов. Обучающиеся осваивают основные инструменты графических редакторов и учатся применять их для решения разнообразных дизайнерских задач, развивая творческое мышление и индивидуальный стиль.

Адресат общеразвивающей программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Digital Art. Графика и дизайн» предназначена для обучающихся в возрасте 10-14 лет, проявляющих интерес к творчеству и информационным технологиям.

Содержание программы учитывает возрастные и психологические особенности обучающихся в возрасте 10-14 лет, которые определяют выбор форм проведения занятий. Выделенные нами возрастные периоды при формировании групп 10-14 лет базируются на психологических особенностях развития старшего подросткового возраста.

Обучающиеся этого возраста начинают проявлять интерес к творчеству и могут представлять невероятные идеи и концепции. Эта программа может поддерживать и стимулировать их фантазию и помогать воплощать эти идеи в жизнь, а также может помочь детям улучшить коммуникативные навыки. Они могут общаться с другими детьми или взрослыми о своих проектах, давать и получать обратную связь и учиться работать в команде.

Объём общеразвивающей программы составляет 136 часов. Форма организации образовательной деятельности – групповая.

Формы обучения групповые, количество обучающихся в группе – 8-12 человек.

Группы формируются ***по возрасту***: 10-14 лет.

Формы обучения и виды занятий: сочетание очной формы обучения с применением дистанционных образовательных технологий.

Срок обучения определяется содержанием программы и составляет 1 год (136 часа).

Режим занятий, объём общеразвивающей программы: длительность одного занятия составляет 2 академических часа (по 45 минут) с перерывом (переменой) в 10 минут, периодичность занятий – 2 раза в неделю.

Место проведения **занятий**: 606650, Нижегородская область, г. Семенов, ул. 1-е Мая, д. 27.

Педагогическая целесообразность программы заключается в том, что она повышает уровень знаний обучающихся в сфере графического дизайна, что способствует их ранней профориентации. Реализация программы основана на деятельностном подходе. Большая часть времени отводится практической деятельности, способствующей развитию творчества и достижению высоких результатов в области информационно-коммуникационных технологий. Программа имеет практическую значимость по развитию IT-компетентности.

Виды занятий: беседы, обсуждения, мультимедийные презентации, игровые и интерактивные формы работы, разбор практических кейсов и творческие задания. Основной формой обучения являются практические занятия, направленные на освоение навыков графического дизайна. Предусмотрены индивидуальная и групповая работа обучающихся в зависимости от содержания и целей занятия.

Основной тип занятий – комбинированный, сочетающий в себе элементы теории и практики. Большинство заданий курса выполняется самостоятельно с помощью персонального компьютера и необходимых программных средств.

Данная программа требует входного контроля знаний и умений в виде тестирования. Основные задания являются обязательными для выполнения всеми обучающимися группы. Задания выполняются на компьютере.

Каждая тема начинается с постановки задачи. Закрепление знаний проводится с помощью практики отработки умений самостоятельно решать

поставленные задачи, выполнять предложенные кейсы, соответствующие минимальному уровню планируемых результатов обучения.

Основные задания являются обязательными для выполнения всеми обучающимися в группе. Задания выполняются на компьютере с использованием специального программного обеспечения (Gimp, Inkscape). При этом обучающиеся не только формируют новые теоретические и практические знания, но и приобретают новые технологические навыки.

Методика обучения ориентирована на индивидуальный подход. Для того чтобы каждый обучающийся получил наилучший результат, программой предусмотрены индивидуальные задания. Такая форма организации обучения стимулирует интерес обучающегося к предмету, его активность и самостоятельность, способствует объективному контролю глубины и широты знаний, повышению качества усвоения материала, позволяет педагогу получить объективную оценку выбранной им тактики и стратегии работы, методики обучения индивидуально и в группе, выбор предметного содержания.

Для самостоятельной работы используются разные по уровню сложности задания, которые носят преимущественно творческий характер. Количество таких заданий в работе может варьироваться.

В ходе обучения педагог отслеживает успехи обучающегося в процессе выполнения практических заданий и кейсов. Их выполнение способствует активизации учебно-познавательной деятельности и ведёт к закреплению полученных теоретических знаний через решение практико-ориентированных задач, а также служит индикатором успешности образовательного процесса.

Реализация программы предполагает использование здоровьесберегающих технологий.

Здоровьесберегающая деятельность реализуется:

- созданием безопасных и комфортных условий для обучения;
- чередованием видов деятельности и проведением динамических пауз;
- соблюдением правил безопасной работы за компьютером;

- контролем правильной организации рабочего места и продолжительности работы за ПК;
- поддержанием благоприятной и доброжелательной психологической атмосферы в группе.

Педагогическая целесообразность программы «Digital Art. Графика и дизайн» является целостной и непрерывной в течение всего процесса обучения и позволяет обучающемуся шаг за шагом раскрывать в себе творческие возможности и самореализоваться в современном мире.

Программа предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм предоставления материала.

Обучающиеся после окончания курса будут иметь навыки и знания, необходимые для создания высококачественных компьютерных графических изображений и дизайна. Это может быть полезно для работы в области веб-дизайна, рекламы, медиа, игровой индустрии и других смежных областях.

1.2 Цели и задачи программы

Цель программы: ознакомить обучающихся с основами графического дизайна и компьютерной графики, сформировать практические навыки работы с современными графическими редакторами и научить применять их для создания творческих и визуально выразительных проектов.

Для достижения поставленной цели решаются обучающие, развивающие и воспитательные задачи.

Обучающие:

- обучить возможностям создания собственных изображений, используя базовый набор инструментов графических программ, а также средствам обработки готовых рисунков с целью воплощения новых творческих задач;
- сформировать систему базовых знаний и навыков для работы с векторной и растровой графикой;
- научить основам компьютерной графики на примере работы с графическими программами Gimp, Inkscape.

Развивающие:

- способствовать развитию интеллектуальных способностей и познавательных интересов обучающегося;
- создать условия для раскрытия личностного потенциала и творческих возможностей обучающихся в области компьютерной графики;
- сформировать навыки сознательного и рационального использования компьютера в своей повседневной, учебной и профессиональной деятельности.

Воспитательные:

- формирование навыков общения друг с другом и умение организованно заниматься в коллективе;
- привитие бережного отношения к оборудованию и технике;
- освоение принципов честности, справедливости и ответственности в учебной и проектной деятельности;

- ознакомление с ключевыми открытиями в мировой и отечественной истории дизайна и их связью с технологическим прогрессом;
- установка на солидарность и взаимопомощь людей в российском обществе, поддержку нуждающихся в помощи;
- уважение к труду, результатам труда (своего и других людей), к трудовым достижениям своих земляков, российского народа, желания и способности к творческому созидательному труду в доступных по возрасту социально-трудовых ролях;
- ориентация на осознанный выбор сферы профессиональных интересов, профессиональной деятельности в российском обществе с учётом личных жизненных планов, потребностей семьи, общества;
- развитие познавательных интересов в разных областях знания, представлений о современной научной картине мира, достижениях российской и мировой науки и техники;
- формирование понимания значения науки и техники в жизни российского общества, гуманитарном и социально-экономическом развитии России, обеспечении безопасности народа России и Российского государства;
- развитие навыков наблюдений, накопления и систематизации фактов, осмысления опыта в разных областях познания, в исследовательской деятельности;
- развитие навыков критического мышления, определения достоверной научной информации и обоснованной критики антинаучных представлений;
- воспитание чувства гордости за современные достижения России через визуализацию ее успехов.

1.3 Содержание дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

1.3.1 Учебный план на 2026-2027 год

Таблица 1.

№ п/п	Название блока, темы	Описание тем	Кол-во часов		
			Всего	Теория	Практика
Введение			**2**	**2**	**-**
1-2	Знакомство, инструктаж по ТБ	Знакомство с обучающимися, сбор и корректировка ожиданий, игры на командообразование. Инструктаж по технике безопасности и поведению в учебном кабинете. Входное тестирование.	2	2	-
Раздел 1. Основы графического дизайна			**6**	**5**	**1**
3-4	Понятие графического дизайна	Понятие «дизайн» и «графический дизайн». Чем дизайн отличается от искусства. Знакомство с историей появления и развития дизайна. Викторина «Знакомство с графическим дизайном».	2	2	-
5-6	Растровая и векторная графика	Основные виды компьютерной графики. Особенности растровой и векторной графики. Понятия «пиксель», «разрешение», «размер изображения», «контур», «узел». Области применения растровой и векторной графики. Основные форматы графических файлов.	2	2	-
7-8	Основы работы с техническим заданием	Понятие технического задания и дизайн-брифа. Основные сведения, необходимые для разработки дизайн-продукта: тема, задача, формат, целевая аудитория, содержание и технические требования. Последовательность работы	2	1	1

		над дизайн-проектом. Разбор небольшого технического задания.			
Раздел 2. Растровый графический редактор Gimp.			**20**	**5**	**15**
9-10	Интерфейс и возможности Gimp	Знакомство с интерфейсом программы Gimp. Горизонтальное меню, панели инструментов, панели настроек и палитры. Создание нового документа. Основные форматы графических файлов. Сохранение и экспорт проекта.	2	1	1
11-12	Основные инструменты	Выполнение упражнений на работу с основными инструментами. Создание простого графического изображения.	2	-	2
13-14	Слои и структура документа	Понятие слоя. Типы слоёв и их параметры. Создание, дублирование, удаление и перемещение слоёв. Группировка слоёв. Порядок расположения объектов. Объединение и перенос элементов между документами. Создание многослойного изображения.	2	1	1
15-18	Работа с масками и выделениями	Понятие маски слоя. Назначение масок при обработке изображений. Скрытие и отображение отдельных частей изображения.	4	1	3
19-22	Коллаж и фотомонтаж	Основные принципы создания фотоколлажа. Масштаб, перспектива, свет, цвет и взаимодействие нескольких изображений. Создание фотоколлажа из нескольких изображений	4	1	3
23-26	Работа с текстом и графикой	Инструменты работы с текстом в Gimp. Параметры текста, форматирование, трансформация текстового слоя. Особенности сочетания текста и изображения. Создание рекламно-информационного макета с использованием текста, фотографии и графических элементов.	4	1	3
27-28	Модульное тестирование раздела 1, 2.	Закрепление материала по 1,2 модулю в формате теста и практического задания.	2	-	2
Раздел 3. Композиция и основы визуальной организации			**24**	**6**	**18**
29-34	Основы композиции	Понятие композиции. Основные элементы композиции: точка, линия, пятно, форма. Композиционный центр, равновесие, симметрия и асимметрия, ритм и повторение. Создание серии простых композиций с использованием различных способов организации элементов.	6	2	4
35-38	Визуальная иерархия	Понятие визуальной иерархии. Главное и второстепенное в дизайн-макете.	4	1	3

		Использование масштаба, контраста, расположения и цвета для управления вниманием зрителя. Создание композиции с выделением главного элемента.			
39-40	Сетка и модульная композиция	Понятие модульной сетки. Поля, колонки, строки и интервалы. Использование сетки при создании печатных и цифровых макетов.	2	1	1
41-44	Цвет в графическом дизайне	Основные характеристики цвета: цветовой тон, насыщенность и светлота. Тёплые и холодные, хроматические и ахроматические цвета. Цветовые контрасты и гармоничные сочетания. Подбор цветового решения для заданного макета.	4	1	3
45-46	Цветовые модели и подготовка изображений	Цветовые модели RGB и CMYK. Отличия цифрового и печатного представления цвета. Понятие цветового профиля. Особенности подготовки изображений для экрана и печати.	2	1	1
47-50	Практика композиционных решений	Выполнение серии заданий на композицию, цвет, масштаб, контраст и ритм. Создание нескольких вариантов одного макета и выбор наиболее выразительного решения.	4	-	4
51-52	Модульное тестирование раздела 3.	Закрепление материала по 3 модулю в формате теста и практического задания.	2	-	2
Раздел 4. Типографика и работа с текстом			**16**	**4**	**12**
53-56	Основы типографики	Понятие «типографика». Шрифт, гарнитура, начертание, кегль, интерлиньяж, кернинг и трекинг. Прописные и строчные буквы. Основные правила работы с текстом в графическом дизайне. Создание текстовой композиции.	4	1	3
57-60	Иерархия и сочетание шрифтов	Основные категории шрифтов. Правила выбора шрифта в зависимости от назначения макета. Шрифтовая иерархия. Сочетание различных гарнитур. Подбор шрифтовой пары для заданной дизайн-задачи.	4	1	3
61-62	Работа с текстовыми блоками	Создание информационного макета с несколькими текстовыми блоками. Настройка размеров, интервалов и выравнивания.	2	-	2
63-64	Леттеринг и декоративная типографика	Понятие «леттеринг». Отличия леттеринга от шрифтового набора. Основные способы создания декоративных буквенных композиций. Создание эскиза авторского леттеринга.	2	1	1

65-66	Типографика в рекламном макете	Особенности использования текста в рекламной продукции. Заголовок, слоган, дополнительная и контактная информация. Способы привлечения внимания с помощью типографики. Разработка рекламной текстовой композиции с использованием контраста размера, начертания, цвета и расположения.	2	1	1
67-68	Модульное тестирование раздела 4.	Закрепление материала по 4 модулю в формате теста и практического задания.	2	-	2
69-70	**Промежуточная аттестация**		**2**	**-**	**2**
Раздел 5. Подготовка к чемпионату по профессиональному мастерству «Профессионалы»			**8**	**1**	**7**
71-72	Работа с конкурсным заданием	Структура и требования конкурсного задания. Работа по техническому заданию. Анализ конкурсного задания, составление плана работы, выполнение отдельных этапов задания по ТЗ.	2	1	1
73-74	Анализ и выполнение модуля А. Айдентика и брендирование	Требования к логотипу, фирменному стилю и брендированию. Разработка логотипа и элементов фирменного оформления.	2	-	2
75-76	Анализ и выполнение модуля В. Дизайн рекламной продукции	Требования к рекламному макету, композиции, тексту и подготовке к печати. Создание рекламного макета по техническому заданию.	2	-	2
77-78	Анализ и выполнение модулей В и Г. Цифровые продукты и коммерческая иллюстрация	Требования к анимации, цифровому макету и коммерческой иллюстрации. Создание анимированного продукта и тематической иллюстрации.	2	-	2
Раздел 6. Векторный графический редактор Inkscape.			**20**	**6**	**14**
79-80	Знакомство с программой Inkscape	Интерфейс программы Inkscape. Главное меню, панели инструментов, панель свойств и палитра цветов. Основные возможности программы. Создание нового документа.	2	1	1
81-82	Работа с основными инструментами и цветом	Построение простых изображений с использованием геометрических фигур, прямых и кривых. Работа с цветом и обводкой.	2	-	2
83-86	Паттерны, символы и библиотеки	Понятие «паттерн». Области применения паттернов в графическом дизайне. Принципы построения повторяющегося рисунка. Использование символов и	4	1	3

		готовых графических элементов.			
87-90	Основы разработки логотипа	Назначение и функции логотипа. Основные требования к логотипу: простота, узнаваемость, выразительность и возможность использования в различных размерах. Поиск идеи и создание нескольких эскизов логотипа	4	2	2
91-92	Адаптация логотипа и фирменные элементы	Варианты использования логотипа. Основной, компактный, монохромный и негативный варианты. Фирменные цвета и шрифты. Принципы построения единого визуального стиля. Создание адаптированных версий логотипа.	2	1	1
93-96	Брендирование носителей	Принципы переноса фирменного стиля на различные носители. Сохранение единства визуальной системы. Разработка нескольких брендированных носителей: визитка, бейдж, бланк, упаковка, сувенирная продукция или другой объект.	4	1	3
97-98	Модульное тестирование раздела 5.	Закрепление материала по 5 модулю в формате теста и практического задания.	2	-	2
Раздел 7. Рекламный и печатный дизайн, анимация			**18**	**3**	**15**
99-100	Основы рекламного дизайна	Понятие рекламного макета. Основные задачи рекламного сообщения. Структура рекламной композиции. Заголовок, изображение, дополнительная информация и призыв к действию. Анализ рекламных макетов.	2	1	1
101-102	Дизайн плаката и афиши	Разработка рекламного плаката по заданной теме. Создание композиции с использованием фотографии, авторской графики, текста и дополнительных информационных элементов.	2	-	2
103-104	Инфографика и визуализация информации	Создание небольшой инфографики на заданную тему. Визуализация числовой или текстовой информации.	2	-	2
105-106	Дизайн упаковки и этикетки	Разработка лицевой стороны упаковки выбранного продукта с использованием логотипа, названия, изображения, декоративных элементов и цветовой плашки.	2	-	2
107-110	Развёртка и подготовка макета	Понятие развёртки. Линии резки и сгиба. Вылеты под обрез. Форматы файлов. Перевод текста в кривые. Основные правила проверки макета перед печатью. Создание развёртки простой упаковки.	4	1	3

111-112	Основы анимации	Понятие кадра, кадрированной последовательности, таймлайна и ключевого кадра. Основные принципы передачи движения. Понятие раскадровки. Создание простой раскадровки	2	1	1
113-114	Анимированная графика	Создание короткой анимации с несколькими изменениями графических объектов.	2	-	2
115-116	Создание анимированной публикации	Создание анимированной публикации с несколькими последовательными изменениями композиции, текста и графики.	2	-	2
Раздел 8. Проектная деятельность			**18**	**2**	**16**
117-120	Планирование проекта.	Особенности работы с проектами. Состав проекта.	4	1	3
121-130	Реализация проекта.	Поиск информации. Формирование целей и задач проекта. Подготовка бренда для проекта.	10	-	10
131-134	Создание презентации.	Правила успешного публичного выступления. Составление презентации в программе MicrosoftPowerPoint.	4	1	3
135-136	**Итоговая аттестация. Презентация проекта**		**2**	**-**	**2**
		Итого	136	34	102

1.3.2 Содержание учебного плана

Введение

Знакомство, инструктаж по ТБ

Теория: Знакомство с обучающимися, сбор и корректировка ожиданий, игры на командообразование. Инструктаж по технике безопасности и поведению в учебном кабинете. Входное тестирование.

РАЗДЕЛ 1. ОСНОВЫ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА

1.1 Понятие графического дизайна

Теория: Понятие «дизайн» и «графический дизайн». Чем дизайн отличается от искусства. Знакомство с историей появления и развития дизайна. Викторина «Знакомство с графическим дизайном».

1.2 Растровая и векторная графика

Теория: Основные виды компьютерной графики. Особенности растровой и векторной графики. Понятия «пиксель», «разрешение», «размер изображения», «контур», «узел». Области применения растровой и векторной графики. Основные форматы графических файлов.

1.3 Основы работы с техническим заданием

Теория: Понятие технического задания и дизайн-брифа. Основные сведения, необходимые для разработки дизайн-продукта: тема, задача, формат, целевая аудитория, содержание и технические требования. Последовательность работы над дизайн-проектом.

Практика: Разбор небольшого технического задания. Выделение обязательной информации, определение формата будущего продукта и составление последовательности выполнения работы.

РАЗДЕЛ 2. РАСТРОВЫЙ ГРАФИЧЕСКИЙ РЕДАКТОР GIMP.

2.1 Интерфейс и возможности Gimp

Теория: Знакомство с интерфейсом программы Gimp. Горизонтальное меню, панели инструментов, панели настроек и палитры. Создание нового документа. Основные форматы графических файлов. Сохранение и экспорт проекта.

Практика: Создание нового документа. Настройка рабочего пространства. Работа с панелями и основными параметрами документа. Сохранение проекта в различных форматах.

2.2 Основные инструменты

Практика: Выполнение упражнений на работу с основными инструментами. Создание простого графического изображения.

2.3 Слои и структура документа

Теория: Понятие слоя. Типы слоёв и их параметры. Создание, дублирование, удаление и перемещение слоёв. Группировка слоёв. Порядок расположения объектов. Объединение и перенос элементов между документами.

Практика: Создание многослойного изображения. Разделение элементов композиции по слоям и организация структуры рабочего файла.

2.4 Работа с масками и выделениями

Теория: Понятие маски слоя. Назначение масок при обработке изображений. Скрытие и отображение отдельных частей изображения.

Практика: Удаление фона изображения с использованием выделений и маски. Создание композиции из нескольких изображений.

2.5 Коллаж и фотомонтаж

Теория: Основные принципы создания фотоколлажа. Масштаб, перспектива, свет, цвет и взаимодействие нескольких изображений.

Практика: Создание фотоколлажа из нескольких изображений. Обработка фотографий и объединение их в единую композицию.

2.6 Работа с текстом и графикой

Теория: Инструменты работы с текстом в Gimp. Параметры текста, форматирование, трансформация текстового слоя. Особенности сочетания текста и изображения.

Практика: Создание рекламно-информационного макета с использованием текста, фотографии и графических элементов.

2.7 Модульное тестирование раздела 1, 2.

Практика: Закрепление материала по 1, 2 модулю в формате теста и практического задания.

РАЗДЕЛ 3. КОМПОЗИЦИЯ И ОСНОВЫ ВИЗУАЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ

3.1 Основы композиции

Теория: Понятие композиции. Основные элементы композиции: точка, линия, пятно, форма. Композиционный центр, равновесие, симметрия и асимметрия, ритм и повторение.

Практика: Создание серии простых композиций с использованием различных способов организации элементов.

3.2 Визуальная иерархия

Теория: Понятие визуальной иерархии. Главное и второстепенное в дизайн-макете. Использование масштаба, контраста, расположения и цвета для управления вниманием зрителя.

Практика: Создание композиции с выделением главного элемента. Перестроение готового макета с целью улучшения визуальной иерархии.

3.3 Сетка и модульная композиция

Теория: Понятие модульной сетки. Поля, колонки, строки и интервалы. Использование сетки при создании печатных и цифровых макетов.

Практика: Создание простой модульной сетки и размещение на ней текстовых и графических элементов.

3.4 Цвет в графическом дизайне

Теория: Основные характеристики цвета: цветовой тон, насыщенность и светлота. Тёплые и холодные, хроматические и ахроматические цвета. Цветовые контрасты и гармоничные сочетания.

Практика: Создание нескольких цветовых палитр для различных дизайн-задач. Подбор цветового решения для заданного макета.

3.5 Цветовые модели и подготовка изображений

Теория: Цветовые модели RGB и CMYK. Отличия цифрового и печатного представления цвета. Понятие цветового профиля. Особенности подготовки изображений для экрана и печати.

Практика: Сравнение одного изображения в различных цветовых моделях. Подготовка изображения для цифровой публикации и печати.

3.6 Практика композиционных решений

Практика: Выполнение серии заданий на композицию, цвет, масштаб, контраст и ритм. Создание нескольких вариантов одного макета и выбор наиболее выразительного решения.

3.7 Модульное тестирование раздела 3.

Практика: Закрепление материала по 3 модулю в формате теста и практического задания.

РАЗДЕЛ 4. ТИПОГРАФИКА И РАБОТА С ТЕКСТОМ

4.1 Основы типографики

Теория: Понятие «типографика». Шрифт, гарнитура, начертание, кегль, интерлиньяж, кернинг и трекинг. Прописные и строчные буквы. Основные правила работы с текстом в графическом дизайне.

Практика: Анализ типографических решений в различных дизайн-макетах. Создание текстовой композиции.

4.2 Иерархия и сочетание шрифтов

Теория: Основные категории шрифтов. Правила выбора шрифта в зависимости от назначения макета. Шрифтовая иерархия. Сочетание различных гарнитур.

Практика: Подбор шрифтовой пары для заданной дизайн-задачи. Создание заголовка, подзаголовка и основного текстового блока.

4.3 Работа с текстовыми блоками

Практика: Создание информационного макета с несколькими текстовыми блоками. Настройка размеров, интервалов и выравнивания.

4.4 Леттеринг и декоративная типографика

Теория: Понятие «леттеринг». Отличия леттеринга от шрифтового набора. Основные способы создания декоративных буквенных композиций.

Практика: Создание эскиза авторского леттеринга. Оцифровка и дальнейшая обработка созданного изображения.

4.5 Типографика в рекламном макете

Теория: Особенности использования текста в рекламной продукции. Заголовок, слоган, дополнительная и контактная информация. Способы привлечения внимания с помощью типографики.

Практика: Разработка рекламной текстовой композиции с использованием контраста размера, начертания, цвета и расположения.

4.6 Модульное тестирование раздела 4.

Практика: Закрепление материала по 4 модулю в формате теста и практического задания.

ПРОМЕЖУТОЧНАЯ АТТЕСТАЦИЯ

РАЗДЕЛ 5. ПОДГОТОВКА К ЧЕМПИОНАТУ ПО ПРОФЕССИОНАЛЬНОМУ МАСТЕРСТВУ «ПРОФЕССИОНАЛЫ»

5.1 Работа с конкурсным заданием

Теория: Структура и требования конкурсного задания. Анализ конкурсного задания.

Практика: Работа по техническому заданию. Составление плана работы, выполнение отдельных этапов задания по ТЗ.

5.2 Анализ и выполнение модуля А. Айдентика и брендирование

Практика: Требования к логотипу, фирменному стилю и брендированию. Разработка логотипа и элементов фирменного оформления.

5.3 Анализ и выполнение модуля В. Дизайн рекламной продукции

Практика: Требования к рекламному макету, композиции, тексту и подготовке к печати. Создание рекламного макета по техническому заданию.

5.4 Анализ и выполнение модулей В и Г. Цифровые продукты и коммерческая иллюстрация.

Практика: Требования к анимации, цифровому макету и коммерческой иллюстрации. Создание анимированного продукта и тематической иллюстрации.

РАЗДЕЛ 6. ВЕКТОРНЫЙ ГРАФИЧЕСКИЙ РЕДАКТОР INKSCAPE.

6.1 Знакомство с программой Inkscape

Теория: Интерфейс программы Inkscape. Главное меню, панели инструментов, панель свойств и палитра цветов. Основные возможности программы.

Практика: Создание нового документа. Настройка параметров страницы. Работа с интерфейсом и инструментами программы.

6.2 Работа с основными инструментами и цветом

Практика: Построение простых изображений с использованием геометрических фигур, прямых и кривых. Работа с цветом и обводкой.

6.3 Паттерны, символы и библиотеки

Теория: Понятие «паттерн». Области применения паттернов в графическом дизайне. Принципы построения повторяющегося рисунка. Использование символов и готовых графических элементов.

Практика: Разработка собственного паттерна. Создание бесшовной композиции из графических элементов.

6.4 Основы разработки логотипа

Теория: Назначение и функции логотипа. Основные требования к логотипу: простота, узнаваемость, выразительность и возможность использования в различных размерах.

Практика: Поиск идеи и создание нескольких эскизов логотипа. Выбор наиболее удачного варианта и его разработка в Inkscape.

6.5 Адаптация логотипа и фирменные элементы

Теория: Варианты использования логотипа. Основной, компактный, монохромный и негативный варианты. Фирменные цвета и шрифты. Принципы построения единого визуального стиля.

Практика: Создание адаптированных версий логотипа. Разработка фирменной цветовой палитры, подбор шрифтов и создание дополнительных графических элементов.

6.6 Брендирование носителей

Теория: Принципы переноса фирменного стиля на различные носители. Сохранение единства визуальной системы.

Практика: Разработка нескольких брендированных носителей: визитка, бейдж, бланк, упаковка, сувенирная продукция или другой объект.

6.7 Модульное тестирование раздела 5.

Практика: Закрепление материала по 5 модулю в формате теста и практического задания.

РАЗДЕЛ 7. РЕКЛАМНЫЙ И ПЕЧАТНЫЙ ДИЗАЙН

7.1 Основы рекламного дизайна

Теория: Понятие рекламного макета. Основные задачи рекламного сообщения. Структура рекламной композиции. Заголовок, изображение, дополнительная информация и призыв к действию.

Практика: Анализ рекламных макетов. Определение сильных и слабых композиционных решений.

7.2 Дизайн плаката и афиши

Практика: Разработка рекламного плаката по заданной теме. Создание композиции с использованием фотографии, авторской графики, текста и дополнительных информационных элементов.

7.3 Инфографика и визуализация информации

Практика: Создание небольшой инфографики на заданную тему. Визуализация числовой или текстовой информации.

7.4 Дизайн упаковки и этикетки

Практика: Разработка лицевой стороны упаковки выбранного продукта с использованием логотипа, названия, изображения, декоративных элементов и цветовой плашки.

7.5 Развёртка и подготовка макета

Теория: Понятие развёртки. Линии резки и сгиба. Вылеты под обрез. Форматы файлов. Перевод текста в кривые. Основные правила проверки макета перед печатью.

Практика: Создание развёртки простой упаковки. Перенос разработанного дизайна на грани упаковки и добавление технических элементов.

7.6 Основы анимации

Теория: Понятие кадра, кадрированной последовательности, таймлайна и ключевого кадра. Основные принципы передачи движения. Понятие раскадровки.

Практика: Создание простой раскадровки. Разработка последовательности кадров с изменением положения или формы объекта.

7.7 Анимированная графика

Практика: Создание короткой анимации с несколькими изменениями графических объектов.

7.8 Создание анимированной публикации

Практика: Создание анимированной публикации с несколькими последовательными изменениями композиции, текста и графики.

РАЗДЕЛ 8. ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

8.1 Планирование проекта.

Теория: Особенности работы с проектами. Состав проекта.

Практика: Составление плана.

8.2 Реализация проекта

Практика: Поиск информации. Формирование целей и задач проекта. Подготовка бренда для проекта.

8.3 Создание презентации

Теория: Правила успешного публичного выступления.

Практика: Подготовка макета.

ИТОГОВАЯ АТТЕСТАЦИЯ

1.4 Планируемые результаты

Предметные результаты по итогам освоения программы дополнительного образования:

- знают основы компьютерной графики на примере работы с графическими программами Gimp, Inkscape.
- используют навыки в работе с векторной и растровой графикой;
- приобрели опыт в создании собственных изображений, используя базовый набор инструментов графических программ, а также средствам обработки рисунков с целью воплощения новых творческих задач.

Метапредметные результаты:

- сознательно и рационально используют компьютер в своей повседневной, учебной и профессиональной деятельности;
- развиты интеллектуальные способности и познавательный интерес;
- обладают творческими возможностями в области компьютерной графики.

Личностные результаты:

- проявляют навыки самоорганизации и самоконтроля;
- сформированы навыки общения друг с другом и умение организованно заниматься в коллективе;
- умеют бережно относиться к оборудованию и к технике.

2. Комплекс организационно-педагогических условий реализации общеразвивающей программы

2.1 Календарный учебный график на 2026-2027 учебный год

Таблица 2

Год обучения	Сентябрь					октябрь					ноябрь					декабрь					январь					февраль					март					апрель					май				Всего учебных недель/ часов	Всего часов по программе
даты	01.09 – 06.09	07.09 – 13.09	14.09 - 20.09	21.09 – 27.09	28.09 – 04.10	05.10 – 11.10	12.10 – 18.10	19.10 – 25.10	26.10 – 01.11	02.11 – 08.11	09.11 – 15.11	16.11 – 22.11	23.11 – 29.11	30.11 – 06.12	07.12 – 13.12	14.12 – 20.12	21.12 – 27.12	28.12 – 03.01	04.01 – 10.01	11.01 – 17.01	18.01 – 24.01	25.01 – 31.01	01.02 – 07.02	08.02 – 14.02	15.02 – 21.02	22.02 – 28.02	01.03 – 07.03	08.03 – 14.03	15.03 – 21.03	22.03 – 28.03	29.03 – 04.04	05.04 – 11.04	12.04 – 18.04	19.04 – 25.04	26.04 – 02.05	03.05 – 09.05	10.05 – 16.05	17.05 – 23.05	24.05 – 30.05		
неделя	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	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	38	39		
1ГД	2	4	4	4	4	4	4	4	4	*2	4	4	4	4	4	4	4	4		2 / 2	4	4	4	4	4	4	4	*2	4	4	4	4	4	4	4	4	*2	-	-	36/136	136
2ГД				4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2*		4	4	2 / 2	4	4	4	2*	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2 / 2	35/136	136

Условные обозначения:

	Занятия по расписанию		Каникулярный период
	Приемная кампания		Промежуточная и итоговая аттестация
*праздничный день			

2.2 Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Требования к помещению:

— помещение для занятий, отвечающие требованиям СанПин для учреждений дополнительного образования;

— качественное освещение;

— столы, стулья по количеству обучающихся и 1 рабочим местом для педагога.

Оборудование:

— ноутбуки на каждого обучающегося и педагога;

— графические планшеты HUION KAMVAS PRO 13 – 13 шт.;

— проекционное оборудование (интерактивная панель) – 1 шт.;

— магнитно-маркерная доска – 1 шт.;

— принтер цветной EpsonL8180 – 1 шт.;

— плоттер SCANCUT DX SDX1250;

— ламинатор BRAUBERG FGK-320;

— брощюровщик RAYSON TD-1200.

Информационное обеспечение:

- Gimp;
- Inkscape,

Методическое обеспечение:

Методические пособия, разработанные педагогом с учётом конкретных задач, упражнения, варианты демонстрационных программ, материалы по терминологии ПО, инструкции по настройке оборудования, учебная и техническая литература. Используются педагогические технологии индивидуализации обучения и коллективной деятельности.

Кадровое обеспечение

Программа реализуется педагогом дополнительного образования – Бобровских Надежды Алексеевной. При реализации программы другим педаго-

гом стоит учитывать, что педагогу необходимо познакомиться с программой «Digital Art. Графика и дизайн».

2.3 Формы аттестации и оценочные материалы

Система отслеживания результатов, обучающихся выстроена следующим образом:

- определение начального уровня знаний, умений и навыков;
- текущий контроль;
- промежуточная аттестация;
- итоговая аттестация.

Предусмотрено входное тестирование. Входящая диагностика проводится с целью определения начального уровня знаний, умений и навыков в форме собеседования. Вопросы подготавливает педагог.

Модульное тестирование после каждого раздела осуществляется в форме тестирования и практического задания.

Текущий контроль осуществляется путём наблюдения, определения качества выполнения заданий, отслеживания динамики развития обучающегося. Способы проверки уровня освоения тем: опрос, выполнение упражнений, наблюдение, оценка выполненных самостоятельных работ.

Промежуточная аттестация обучающихся осуществляется в форме выполнения задания и оценивается по 100-балльной шкале, которая переводится в один из уровней освоения образовательной программы согласно таблице 3:

Таблица 3

Баллы, набранные обучающимся	**Уровень освоения**
0–30 баллов	низкий
31–70 баллов	средний
71–100 баллов	высокий

Итоговая аттестация осуществляется в форме защиты проекта, демонстрации полученных результатов и оценивается по 100-балльной шкале, которая переводится в один из уровней освоения образовательной программы согласно таблице 4:

Таблица 4

Баллы, набранные обучающимся	**Уровень освоения**
0–30 баллов	низкий
31–70 баллов	средний
71–100 баллов	высокий

Результаты защиты проекта оцениваются формируемой комиссией. Состав комиссии (не менее 3-х человек): педагог (в обязательном порядке), администрация учебной организации, приветствуется привлечение IT-профессионалов, представителей высших и других учебных заведений.

Компонентами защиты проекта являются: новизна проекта (его оригинальность), степень завершенности проекта, креативность идей, актуальность проблемы, степень командообразования, уровень защиты проекта, уникальность технических решений, использование в проекте собственных моделей и уровень их исполнения, использование в проекте сложных материалов, текстур, системы частиц, использование в проекте сложной анимации, использование в проекте сложных скриптов. Если защита выполнена группой обучающихся, то при оценивании учитывается не только результат в целом, но и личный вклад каждого из авторов. Решение принимается коллегиально.

2.4 Методическое обеспечение

Методическое обеспечение образовательной программы включает в себя дидактические принципы, методы, техническое оснащение, организационные формы работы, формы подведения итогов.

Организация образовательного процесса по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Компьютерная графика и дизайн» осуществляется очно, в разновозрастных группах. Комплексные занятия проходят по комбинированному типу, так как включает в себя повторение пройденного, объяснение нового, закрепление материала и подведение итогов.

На занятиях используются следующие методы реализации программы.

- Наглядный метод
- Метод опроса
- Практический метод
- Метод самоанализа
- Метод постепенности
- Метод мотивации.

Занятия по программе проводятся на основе общих педагогических принципов:

- принцип научности;
- принцип систематичности обучения предполагает такое построение образовательного процесса, в ходе которого происходит связывание ранее усвоенного с новым;
- принцип доступности и последовательности предполагает последовательное усложнение заданий;
- принцип взаимодействия педагога с учащимся;
- принцип наглядности;
- принцип связи теории с практикой;
- принцип личностно – ориентированного подхода;

- принцип позитивного восприятия и принятия личности;
- принцип взаимодействия и формирования социально-значимых качеств личности;
- принцип гендерной идентичности детей;
- принцип результативности.

Педагогические технологии, используемые по программе «Digital Art. Графика и дизайн»:

• Технология дифференцируемого обучения способствует созданию оптимальных условий для развития интересов и способностей учащихся. Механизмом реализации являются методы индивидуального обучения.

• Технология личностно-ориентированного обучения – это организация воспитательного процесса на основе глубокого уважения к личности ребёнка, учёте особенностей его индивидуального развития, отношения к нему как к сознательному, полноправному и ответственному участнику образовательного процесса. Это формирование целостной, свободной, раскрепощённой личности, осознающей своё достоинство и уважающей достоинство и свободу других людей.

• Технология проблемного обучения ставит своей целью развитие познавательной активности и творческой самостоятельности учащихся. Механизмом реализации является поисковые методы, приема поставки познавательных задач, поставив перед учащимися задачу, которую он выполняют, используя имеющиеся у них знания и умения.

• Технология развивающего обучения, при котором главной целью является создание условий для развития психологических особенностей: способностей, интересов, личностных качеств и отношении между людьми, при котором учитываются и используются закономерности развития, уровень и способности индивидуума. Под развивающим обучением понимается новый, активно-деятельный способ обучения, идущий на смены объяснительно-иллюстративному способу.

• Технологии сотрудничества реализуют равенство, партнерство в отношениях педагога и ребенка. Педагог и учащиеся совместно вырабатывают цели, содержание, дают оценки, находясь в состоянии сотрудничества, сотворчества.

• Здоровьесберегающие технологии – создание системы мер по сохранению здоровья детей вовремя занятий.

• Информационные технологии, использующие специальные технические информационные средства: компьютер, аудио-, видео-, теле- средства обучения.

Использование перечисленных технологий характеризует целостный образовательный процесс по программе и является формой организации учебной и творческой деятельности, где каждый ребенок не только обеспечивается полной свободой творческой инициативы, но и нуждается в продуманной стратегии, отборе средств выражения, планировании деятельности.

Список литературы

Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

1. Боресков, А. В. Компьютерная графика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 219 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11630-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/542797 (дата обращения: 10.09.2024).

2. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 119 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11169-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/540078 (дата обращения: 10.09.2024).

3. Основы дизайна и композиции: современные концепции : учебное пособие для среднего профессионального образования / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 119 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11671-7. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/541560 (дата обращения: 10.09.2024).