

Министерство культуры Республики Карелия
Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
Республики Карелия
«Карельский колледж культуры и искусств имени Героя Советского Союза
А. М. Лисицыной»

РАССМОТРЕНО
На заседании методического совета
Протокол № 7 от 02.09. 2024 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор ГБПОУ РК «Карельский колледж
культуры и искусств имени Героя Советского Союза
А.М. Лисицыной»


С.Л. Мелведева
Приказ № 7 от 02.09. 2024 г.



Рабочая программа

«ДИЗАЙН»

Срок освоения программы: 2024 – 2026 учебный год

Дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
технической направленности «Креативные индустрии»

г. Петрозаводск, 2024 год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа «ДИЗАЙН» дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы технической направленности «Креативные индустрии» (далее – программа) разработана в соответствии с:

- Федеральным Законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральным Законом от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания»;
- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года/ Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р;
- Стратегией развития воспитания в РФ на период до 2025 года / Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р;
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 № 533 «О внесении изменений в порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196»;
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 13.03.2019 № 114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательным программам среднего профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298 «Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- Уставом и локальными нормативными актами ГБ ПОУ РК «Карельский колледж культуры и искусств имени Героя Советского Союза А. М. Лисицыной».

Рабочая программа «ДИЗАЙН» дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы технической направленности «Креативные индустрии», содержание программы и сроки обучения по программе разработаны и утверждены в учреждении, осуществляющем образовательную деятельность, — Государственном Бюджетном Профессиональном Образовательном Учреждении Республики Карелия «Карельский колледж культуры и искусств имени Героя Советского Союза А.М. Лисицыной».

Программа предназначена для реализации в контексте дополнительного образования (подвид дополнительного образования: дополнительное образование детей и взрослых) и имеет техническую направленность, включающую взаимодействие художественного творчества и интерактивных цифровых технологий.

АДРЕСАТ ПРОГРАММЫ

Рабочая программа «ДИЗАЙН» дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы технической направленности «Креативные индустрии» предназначена для обучающихся общеобразовательных учреждений возрастной категории 12–17 лет, интересующихся изучением различных направлений креативных индустрий, готовых к работе в группе и участию в проектной деятельности.

АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОГРАММЫ

Актуальность программы заключается в погружении учащихся в контекст сферы креативных индустрий, что позволит сформировать интерес к художественному творчеству и интерактивным цифровым технологиям, а также поможет популяризировать профессии и специальности креативной сферы.

Школа креативных индустрий в г. Петрозаводск является структурным подразделением ГБПОУ РК «Карельский колледж культуры и искусств имени Героя Советского Союза А.М. Лисицыной» и создана в рамках федерального проекта «Придумано в России». В Школе креативных индустрий реализуются общеобразовательные общеразвивающие программы в сфере дизайна, анимации и 3D графики, фото и видео производства. В качестве педагогов, проектных наставников и разработчиков образовательных программ привлекаются действующие специалисты из различных сфер креативных индустрий, обладающие успешным опытом реализации творческих проектов и разнообразным опытом обучения и повышения квалификации.

ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ / НОВИЗНА ПРОГРАММЫ

Программа представляет собой логически выстроенную систему, направленную, с одной стороны, на овладение знаниями в интересующей обучающегося области (дизайн), с другой стороны, ориентированную на формирование у ребенка целостной научно-технической картины мира.

Образовательный опыт учащегося в Школе креативных индустрий формируется через освоение основных этапов производства различных творческих проектов (продуктов) и реализацию собственных проектов. Главная особенность образовательной программы - последовательное погружение в одно из направлений Школы, межстудийное взаимодействие и обучение через проектную деятельность (индивидуальную и командную), рефлексия полученного опыта и разбор практических кейсов для дальнейшего совершенствования практических навыков. В ходе обучения обучающиеся учатся критически мыслить, решать сложные проблемы на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации (кейсов), взвешивать альтернативные мнения, принимать продуманные решения, участвовать в дискуссиях, общаться с другими людьми.

В рамках программы, параллельно с изучением специализированных программ, предполагается изучение мировой художественной культуры, проведение тренингов по командному сотворчеству, посещение театров, просмотры фильмов с обсуждением.

ОБЪЕМ ПРОГРАММЫ И УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Рабочая программа «ДИЗАЙН» изучается на 1 и 2 году обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе технической направленности «Креативные индустрии».

Объем – 512 академических часов (1 год обучения – 288 часов, 2 год обучения – 224 часов), продолжительность одного академического часа составляет 40 минут. После каждого часа занятий запланирован перерыв для отдыха и проветривания продолжительностью 10 минут.

Форма обучения – очная. График проведения занятий - 3 дня в неделю: 2 раза по 3 академических часа и 1 раз — по 2 академических часа.

В соответствии со ст.14 ФЗ-273 образовательная деятельность осуществляется на государственном языке РФ - русском.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цели программы – познакомить обучающихся с базовыми понятиями в сфере креативных индустрий по направлению дизайна путем проектной работы; помочь обучающимся в определении направления специализации и дальнейшей профессиональной ориентации.

Обучающие задачи:

- сформировать целостную ориентацию в спектре направлений креативных индустрий;
- познакомить с направлениями креативных индустрий;
- изучить понятие дизайна и виды дизайна;
- освоить этапы производства дизайн-продукта;
- познакомиться с работами художников и дизайнеров;
- развить навыки создания дизайн-продукта в трех различных областях: графический дизайн, трехмерный дизайн и иллюстрация;
- изучить инструменты и методы графического дизайна;
- изучить основы иллюстрации;
- изучить основы работы в графических редакторах,
- освоить навыки работы с оборудованием, таким как принтер, станок лазерной резки;
- познакомить с основными этапами проектной деятельности;
- изучить этапы планирования и реализации творческих проектов индивидуально или в малой группе, следуя разработанному плану и идее;
- освоить навыки создания профессионального цифрового портфолио на специальных платформах.

Развивающие задачи:

- развивать творческое мышление и познавательный интерес обучающихся;
- развивать эстетическое сознание через творческую деятельность;
- формировать способность к саморазвитию и самообразованию средствами информационных технологий;
- освоить последовательности действий и различных методов анализа задач и кейсов из сферы креативных индустрий;
- развить навыки организации самостоятельной работы и работы в команде.

Воспитательные задачи:

- формировать целостное мировоззрение, соответствующее современному уровню развития информационных технологий;
- формировать осознанное позитивное отношение к другому человеку, его мнению, результатам деятельности;
- через проектную работу развить нацеленность на результат, чувство командной работы, коммуникабельность, дисциплинированность, организаторские способности, умение преподнести и обосновать свою мысль, художественный вкус, трудолюбие, активность;
- воспитание чувства ответственности, самостоятельности и инициативы.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Личностные:

- обучающийся уважительно и доброжелательно относится к другим учащимся, педагогам;
- обучающийся ответственно относится к обучению;
- обучающийся развивает коммуникативные навыки в общении и сотрудничестве со сверстниками и педагогами;

- обучающийся может организовать самостоятельную деятельность, умеет работать в команде;
- обучающийся развивает художественный вкус и способность к эстетической оценке произведений искусства;

Метапредметные:

- обучающийся выполняет поставленные учебные задачи, уточняя их содержание и умение принимать и сохранять учебную задачу;
- обучающийся применяет полученные знания и навыки в собственной художественно-творческой и проектной деятельности;
- обучающийся развивает эмоционально-ценностное отношение к окружающему миру;
- обучающийся излагает мысли в четкой логической последовательности, отстаивает свою точку зрения, анализирует ситуацию и самостоятельно находит ответы на вопросы путем логических рассуждений.

Предметные:

- обучающийся знает существующие направления креативных индустрий, может привести примеры 1-2 проектов для каждого направления;
- обучающийся может описать отдельное направление креативных индустрий через ярких представителей, известные проекты и объекты искусства и культуры;
- обучающийся знает основы композиции и основы работы с цветом и шрифтами;
- обучающийся знает процесс создания продукта дизайна, начиная с генерирования идеи и заканчивая финальным результатом;
- обучающийся знает основы графического дизайна и создает различные продукты графического дизайна: плакат, буклет, афиша, упаковка;
- обучающийся знает основы иллюстрации и создает различные продукты иллюстрации;
- обучающийся умеет работать с материалами: картон, бумага, фанера, пластилин;
- обучающийся работает с различными инструментами: макетный нож, макетный коврик, линейка, кисти, краски и с другими художественными инструментами;
- обучающийся создает объекты дизайна с использованием различного оборудования: принтер, станок лазерной резки;
- обучающийся знает назначение и возможности векторного графического редактора и растрового графического редактора;
- обучающийся умеет создавать собственное профессиональное цифровое портфолио на одной или нескольких специальных платформах, самостоятельно оценивает и выбирает лучшие работы;
- обучающийся знает последовательность этапов создания творческих продуктов и продумывает собственный творческий проект в соответствии с этой последовательностью, учитывая возможные сложности на каждом этапе;
- обучающийся умеет планировать и реализовывать творческий проект индивидуально или в группе, формулируя основные задачи, подбирая необходимые материалы, инструменты и оборудование, консультируясь с педагогом студии;
- обучающийся представляет результаты своей работы в виде творческого продукта.

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Студия дизайна: студия предназначена для проведения занятий по теории и практике дизайна, предполагает размещение не более 10 обучающихся и одного педагога.

Оборудование: шкафы, столы ученические, столы, стол для педагога, стулья ученические, кресло для педагога, персональные компьютеры, лазерный станок, 3D-принтер, графические планшеты.

КАДРОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Реализация программы обеспечивается научно-педагогическими кадрами, имеющими базовое образование, соответствующее профилю преподаваемой дисциплины, а также владеющие навыками интерактивной работы.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН 1-й год обучения

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей), разделов и тем	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
	Графический дизайн	47	151	198	
1.	Введение в профессию.	1	1	2	Практика в группе.
2.	Основы композиции.	4	4	8	Индивидуальное задание. Защита работы. Общая рефлексия.
3.	Основы композиции. Главное и второстепенное.	2	4	6	Устный опрос.
4.	Проектная работа.	0	3	3	Защита работы. Рефлексия.
5.	Основы композиции. Негативное пространство.	2	6	8	Индивидуальное задание. Обсуждение результатов.
6.	Рефлексия.	0	2	2	Устная сверка знаний. Тест.
7.	Стилизация. Иллюстрация как язык самовыражения.	1	2	3	Индивидуальное задание. Общая рефлексия.
8.	Особенности цифрового рисунка.	2	4	6	Индивидуальное задание. Обсуждение результатов.
9.	Создание дизайна персонажа в графическом редакторе.	2	10	12	Индивидуальное задание. Обсуждение результатов.
10.	Основы цветоведения.	1	4	5	Устный опрос.
11.	Цветовые гармонии.	1	3	4	Индивидуальное задание. Защита работы.
12.	Текстуры и фактуры. Создание коллажа.	1	7	8	Индивидуальное задание. Защита работы.
13.	Графический дизайн и типографика. Создание шрифтовых композиций.	4	5	9	Индивидуальное задание. Защита работы. Обсуждение результатов.
14.	Создание обучающего плаката по основам типографики.	2	5	7	Индивидуальное задание. Защита работы.
15.	Контекст шрифта. Связь иллюстрации и шрифта.	2	5	7	Индивидуальное задание. Защита работы.
16.	Создание буквицы.	2	5	7	Индивидуальное задание. Защита работы.
17.	Основы книжной иллюстрации.	1	3	4	Обсуждение групповых ожиданий и результатов.
18.	Знакомство с программой для верстки.	2	2	4	Обсуждение групповых ожиданий и результатов.
19.	Проектная работа. Рефлексия.	1	9	10	Защита работы. Самооценка собственного роста.
20.	Знакомство с векторной графикой. Работа с инструментом перо.	1	2	3	Устный опрос.
21.	Графический дизайн и стилизация. Создание логотипа для личного бренда и знакомство с векторной графикой.	2	3	5	Индивидуальное задание. Защита работы. Обсуждение результатов.
22.	Векторная графика. Разработка стикеров.	1	4	5	Индивидуальное задание.
23.	Разработка логотипа для фирмы.	1	7	8	Индивидуальное задание. Защита работы.
24.	Графический дизайн и	2	10	12	Индивидуальное задание.

	стилизиция. Создание дизайна упаковки и фирменного паттерна.				Защита результатов работы.
25.	Основы плаката.	1	3	4	Устный опрос.
26.	Юмор в дизайне и визуальные метафоры.	2	8	10	Индивидуальное задание. Защита работы.
27.	Социальный плакат.	1	6	7	Индивидуальное задание. Защита работы.
28.	Рекламный плакат.	1	5	6	Индивидуальное задание. Защита работы.
29.	Работа с лазерным станком с ЧПУ.	3	4	7	Практика в группе.
30.	Проектная работа. Создание сувенирной продукции.	1	13	14	Защита работы. Обратная связь.
31.	Рефлексия.	0	2	2	Обсуждение результатов. Тест. Самооценка собственного роста.
	Web-дизайн	5	22	27	
32.	Web-дизайн. UI\UR дизайнер.	1	3	4	Устный опрос.
33.	Разработка иллюстрации для инфографики.	1	7	8	Индивидуальное задание. Защита работы.
34.	Ретушь и цветокоррекция.	1	6	7	Практическая работа.
35.	Интерактивный урок со студией фотографии.	2	2	4	Устный опрос. Индивидуальное задание.
36.	Интерактивный урок. Создание макета сайта для фотографа.	0	4	4	Практическая работа.
	Дизайн одежды	4	7	11	
37.	Дизайн одежды. Мода как искусство самовыражения.	1	7	8	Индивидуальное задание. Устный опрос.
38.	Лекция на тему «Современная мода как способ самовыражения».	3	0	3	Устный опрос.
	Дизайн интерьера	3	11	14	
39.	Дизайн интерьера. Создание изометрии.	2	4	6	Индивидуальное задание.
40.	Создание комикса на тему «Моя рефлексия курса дизайна».	1	7	8	Обсуждение результатов курса. Самооценка собственного роста.
	Промышленный дизайн	6	7	13	
41.	Промышленный дизайн.	1	2	3	Устный опрос.
42.	Лекция «Унитарные вещи как произведения искусства».	3	0	3	Устный опрос.
43.	Интерактивный урок со студией анимации и 3D графики. 3D визуализация предмета.	2	5	7	Индивидуальное задание. Защита результатов работы.
	Проектная работа	4	21	25	
44.	Индивидуальная проектная работа. Защита итоговых проектов.	2	15	17	Презентация проектов. Обратная связь от педагога.
45.	Итоговая рефлексия. Монтаж финальной выставки.	2	6	8	Итоговый тест. Подведение итогов.
	ИТОГО	69	219	288	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Раздел 1. Графический дизайн

Тема 1. Введение в профессию. Понятие креативности, обзор на современные направления дизайна.

Тема 2. Основы композиции. Понятие абстрактной композиции, разбор понятий «статика» и «динамика», «контраст» и «нюанс». Поиск «композиционного» и «геометрического» центров. Первые знакомства с примитивами. Упражнение на понимание таких понятий как асимметрия и симметрия. Ритм. Статика Динамика.

Тема 3. Основы композиции. Главное и второстепенное. Выявление первого, второго, третьего планов. Иерархия в композиции.

Тема 4. Проектная работа. Обсуждение результатов. Рефлексия.

Тема 5. Основы композиции. Негативное пространство. Понятие пространства. Работа с негативным пространством. Создание плаката, построенного на принципе негативного пространства.

Тема 6. Рефлексия. Анализ проделанной работы. Обсуждение. Устная сверка знаний. Тест.

Тема 7. Стилизация. Иллюстрация как язык самовыражения. Разбор понятия «пластика», «стиль» и «стилистическое единство». Создание серии работ в одной выбранной стилистике. Создание персонажа.

Тема 8. Особенности цифрового рисунка. Особенности профессии цифрового иллюстратора. Специфика ведения рисунка в профессиональных программах.

Тема 9. Создание дизайна персонажа в графическом. Создание цифровой иллюстрации из примитивов, углубленное знакомство с интерфейсом программы. Характер через гиперболизацию, работа с формой и примитивами.

Тема 10. Основы цветоведения. Понятие «цвет». Физика цвета.

Тема 11. Цветовые гармонии. Разбор комплементарной, аналоговой и монохромной гармонии.

Тема 12. Текстуры и фактуры. Создание коллажа. Создание разнофактурного плаката. Коллаж как инструмент развития навыка совмещения разных текстурных плоскостей в работе.

Тема 13. Графический дизайн и типографика. Создание шрифтовых композиций. Понятие типографики, анатомия буквы, знакомство с профессиональными терминами «кегель», «гарнитура», «интерлиньяж» и др. Создание шрифтового плаката.

Тема 14. Создание обучающего плаката по основам типографики. Закрепление тем плаката и типографики, основы вёрстки и работы с текстом.

Тема 15. Контекст шрифта. Связь иллюстрации и шрифта. Характер гарнитур, анатомия и классификация.

Тема 16. Создание буквицы. Возникновение буквицы в рукописной книге. Роль буквицы в древних текстах (украшение, структурирование текста). Эволюция буквицы: от средневековых манускриптов до современных изданий.

Тема 17. Основы книжной иллюстрации. Визуализация текста, создание атмосферы, привлечение внимания читателя.

Тема 18. Знакомство с программой верстки. Создание буквицы, книжного разворота.

Тема 19. Проектная работа. Рефлексия. Вёрстка книжного разворота и создание иллюстрации к произведению.

Тема 20. Знакомство с векторной графикой. Работа с инструментом перо. Инструмент для создания профессиональных графических работ. Освоение базовых функций.

Тема 21. Графический дизайн и стилизация. Создание логотипа для личного бренда и знакомство с векторной графикой. Создание логотипа для личного бренда: идея, 2-3 варианта концепции, реализация в векторной программе.

Тема 22. Векторная графика. Разработка стикеров. Разработка стикеров для чата группы.

Тема 23. Разработка логотипа для фирмы. Роль логотипа в идентификации фирмы.

Тема 24. Графический дизайн и стилизация. Создание дизайна упаковки и фирменного паттерна. Основные принципы дизайна упаковки, понятие «паттерна».

Тема 25. Основы плаката. Отличительные особенности плаката, работа с текстом и визуальной метафорой.

Тема 26. Юмор в дизайне и визуальные метафоры. Использование знакомых образов для передачи абстрактных идей или концепций.

Тема 27. Социальный плакат. Понятие и разработка социального плаката.

Тема 28. Рекламный плакат. Понятие рекламного плаката, работа с коммерческой задачей.

Тема 29. Работа с лазерным станком с ЧПУ. Основы принципы работы. Создание сувенирной продукции на лазерном станке с ЧПУ.

Тема 30. Проектная работа. Создание сувенирной продукции. Определение целей: для чего создаётся сувенирная продукция. Изучение целевой аудитории. Выбор вида сувенирной продукции.

Тема 31. Рефлексия первого блока обучения. Обсуждение результатов. Тест. Самооценка собственного роста.

Раздел 2. Web-дизайн.

Тема 32. Web-дизайн. UI/UX дизайнер. Макет сайта. Виды сайтов и их структура. Создание лендинга. Создание кнопок, подвала сайта и шапки.

Тема 33. Разработка иллюстрации для инфографики. Что такое инфографика и её назначение. Важность иллюстрации в инфографике.

Тема 34. Ретушь и цветокоррекция. Работа с контрастом, экспозицией, знакомство с инструментами пластика, заплатка, штамп.

Тема 35. Интерактивный урок со студией фотографии. Знакомство с фотопроизводством.

Тема 36. Интерактивный урок. Создание макета сайта для фотографа. Разбор примеров дизайна интерфейсов, создание простых макетов приложений.

Раздел 3. Дизайн одежды.

Тема 37. Дизайн одежды. Мода как искусство самовыражения. Понятие текстильного дизайна. Разбор понятие «паттерн», разработка паттерна для карельского бренда одежды.

Тема 38. Лекция на тему «Современная мода как способ самовыражения». Приглашенные спикеры. Создание фэшн иллюстраций.

Раздел 4. Дизайн интерьера.

Тема 39. Дизайн интерьера. Создание изометрии. Функциональность и эстетика.

Тема 40. Создание комикса на тему «Моя рефлексия курса дизайна». Обсуждение результатов курса. Самооценка собственного роста.

Раздел 5. Промышленный дизайн.

Тема 41. Промышленный дизайн. Примеры объектов промышленного дизайна.

Тема 42. Лекция «Унитарные вещи как произведения искусства». Приглашенные спикеры, дизайнеры и инженеры о функциональности и эстетике в промышленном дизайне.

Тема 43. Интерактивный урок со студией анимации и 3D графики. 3D визуализация предмета.

Раздел 6. Проектная работа.

Тема 44. Индивидуальная проектная работа. Защита итоговых проектов. Создание и оформление фирменного стиля

Тема 45. Итоговая рефлексия. Монтаж финальной выставки. Анализ проделанной работы. Самооценка собственного роста.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН 2-й год обучения

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей), разделов и тем	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	Дизайн	15	31	46	
1.1.	Введение. Повторение первого года обучения.	3	6	9	Индивидуальное задание. Защита результатов работы.
1.2.	Драматургия в дизайне	3	5	8	Индивидуальное задание. Защита результатов работы. Общая рефлексия.
1.3.	Сюжет и последовательность. Контраст и напряжение.	5	5	10	Индивидуальное задание. Защита результатов работы. Общая рефлексия.
1.4.	Эмоциональный ритм	2	5	7	Индивидуальное задание. Защита результатов работы.
1.5.	Проектная работа. Разработка серии плакатов.	2	8	10	Индивидуальное задание.
1.6.	Презентация проектов. Рефлексия.	0	2	2	Обсуждение результатов курса, самооценка собственного роста, групповая рефлексия.
2.	Графический дизайн	18	54	72	
2.1.	Разработка фирменного стиля. Брендинг.	2	8	10	Индивидуальное задание. Защита результатов работы.
2.2.	Рекламная графика. Психология рекламы. История. Создание. Рекламный плакат.	2	4	6	Устный опрос. Индивидуальное задание
2.3.	Углубленное изучение программы для векторной графики. Текст в сложной форме.	3	6	9	Индивидуальное задание. Защита результатов работы.
2.4.	Углубленное изучение программы для векторной графики. Фрагментация	2	8	10	Индивидуальное задание. Защита результатов работы.
2.5.	Углубленное изучение программы для векторной графики. Параметры перехода.	2	6	8	Индивидуальное задание.
2.6.	Углубленное изучение программы для векторной графики. Эффекты объема и текстуры.	1	2	3	Индивидуальное задание. Защита результатов работы. Общая рефлексия.
2.7.	Углубленное изучение программы для растровой графики. Ретушь	1	6	7	Индивидуальное задание. Защита результатов работы.
2.8.	Углубленное изучение программы для растровой графики. Эффекты и маски.	4	8	12	Индивидуальное задание. Защита результатов работы. Общая рефлексия.
2.9.	Знакомство с программой для верстки	1	4	5	Индивидуальное задание. Защита результатов работы.
2.10.	Инфографика	0	2	2	Обсуждение результатов курса, самооценка собственного роста.
2.11.	Брендинг и маскот. Разработка персонажа.	4	10	14	Индивидуальное задание. Защита результатов работы.

2.12	Основные принципы разработки мерча	4	8	12	Индивидуальное задание. Защита результатов работы.
2.13	Редизайн	4	12	16	Индивидуальное задание. Защита результатов работы. Общая рефлексия.
2.14	Презентация проектов.	0	2	2	Обсуждение результатов курса, самооценка собственного роста.
2.15	Мультимедийный проект	4	14	18	Групповое задание. Защита результатов работы группы. Общая рефлексия.
2.16.	Информационные схемы. Навигации.	2	6	8	Групповое задание. Защита результатов работы группы.
2.17	Вёрстка журналов и многостраничных изданий	4	15	19	Групповое задание. Защита результатов работы группы.
3.	Индивидуальная проектная работа. Разработка портфолио.	0	17	17	Обсуждение результатов курса, самооценка собственного роста.
	ИТОГО	55	169	224	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Раздел 1. Дизайн

Тема 1.1. Введение. Повторение первого года обучения. Повторение основных функций графических редакторов. Основные принципы композиции и цветоведения. Создание коллажа.

Тема 1.2. Драматургия в дизайне. Умение выстраивать визуальный «сюжет», который ведёт зрителя через пространство, продукт или интерфейс так, чтобы эмоционально вовлечь и донести смысл.

Тема 1.3. Сюжет и последовательность. Контраст и напряжение. Создание «визуальных пиков», построение драматургии на контрастах.

Тема 1.4. Эмоциональный ритм. Расположение объектов, размер, цвет и текстура задают ритм просмотра.

Тема 1.5. Проектная работа. Разработка серии плакатов.

Тема 1.6. Презентация проектов. Рефлексия. Анализ проделанной работы. Обсуждение. Устная сверка знаний.

Раздел 2. Графический дизайн.

Тема 2.1. Разработка фирменного стиля. Брендинг. История возникновения фирменного стиля. Логотип. Брендбук. Создание брендбука компании.

Тема 2.2. Рекламная графика. Психология рекламы. История. Создание. Рекламный плакат. Современные тенденции в рекламе. История. Изучение психологии рекламы.

Создание рекламного плаката.

Тема 2.3. Углубленное изучение программы для векторной графики. Текст в сложной форме.

Тема 2.4. Углубленное изучение программы для векторной графики. Фрагментация.

Тема 2.5. Углубленное изучение программы для векторной графики. Параметры перехода.

Тема 2.6. Углубленное изучение программы Иллюстратор. Эффекты объема и текстуры.

Тема 2.7. Углубленное изучение программы для растровой графики. Ретушь

Тема 2.8. Углубленное изучение программы для растровой графики. Эффекты и маски

Тема 2.9. Знакомство с программой для верстки. Интерфейс, основные инструменты, вёрстка.

Тема 2.10. Инфографика. Представление сложной структурной информации в виде инфографики

Тема 2.11 Брендинг и маскот. Разработка персонажа.

Тема 2.12. Основные принципы разработки мерча. Основы в создании мерча, функциональность макета.

Тема 2.13. Редизайн. Ученику необходимо выбрать существующий продукт и создать альтернативный дизайн.

Тема 2.14. Презентация проектов. Рефлексия. Анализ проделанной работы.

Тема 2.15. Мультимедийный проект. Задача: применить UX/UI и продумать путь пользователя, визуальную драматургию.

Тема 2.16. Информационные схемы. Навигации. Изучение основ визуального сопровождения и навигации пространств. Создание плана навигации помещения. Информационные стенды, таблички.

Тема 2.17. Вёрстка журналов и многостраничных изданий

Раздел 3. Индивидуальная проектная работа. Разработка портфолио.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ ПЕДАГОГА

1. Лемов, Д. Мастерство учителя / Д. Лемов. — Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2014.— 404 с.
2. Берджес, Д. Обучение как приключение. Как сделать уроки интересными и увлекательными / Д. Берджес. - М.: Альпина Паблишер, 2021. – 240 с.
3. Сафронов, М. Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма / М. Сафронов. – СПб.: СЕАНС, 2017. – 304 с.
4. Норман, Д. Дизайн привычных вещей / Д. Норман. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2021. – 384 с.
5. Лидвелл, У. Универсальные принципы дизайна / У. Лидвелл, К. Холден, Дж. Батлер. Пер. А. Мороз. – СПб.: Питер, 2012. – 272 с.: ил.
6. Костина, Н. Г. Фирменный стиль и дизайн: учебное пособие / Н. Г. Костина, С. Ю. Баранец. — Кемерово: КемГУ, 2014. — 97 с.
7. Туэмлоу, Э. Графический дизайн: фирменный стиль, новейшие технологии и креативные идеи / Э. Туэмлоу. - М.: Астрель, АСТ, 2006. - 256 с.
8. Курушин, В. Д. Дизайн и реклама: от теории к практике / В.Д. Курушин. - Москва: ДМК Пресс, 2017. - 308 с.
9. Савельева, О. О. Всеобщая история рекламы: Учебник для бакалавров / О. О. Савельева, Н. В. Трубникова. – М.: Издательско-торговая корпорация «Дашков и К⁰», 2019. – 452 с.: ил.
10. Мудров, А. Н. Основы рекламы: учебник / А. Н. Мудров. — 2-е изд.. перераб. и доп. — М.: Магистр, 2008. — 397 с.: ил.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ

1. Непряхин, Н. Критическое мышление: железная логика на все случаи жизни / Н. Непряхин, Т. Пащенко. — М.: Альпина Паблишер, 2020. - 192 с.
2. Намаконов, И. М. Креативность: 31 способ заставить мозг работать / И. М. Намаконов. - М.: Альпина Дети, 2023. – 216 с.
3. Горельшев, Д. Простое рисование: упражнения для развития и поддержания самостоятельной рисовательной практики / Д. Горельшев. - М.: Манн, Иванов и Фербер, 2023. – 192 с.