

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 № 5 от «28» января 2026 г.

УТВЕРЖДАЮ

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

С.Л. Медведева

Приказ № 99 от «28» января 2026 г.



Рабочая программа

«ДИЗАЙН»

Срок освоения программы: 2025 – 2026 учебный год, 2026 – 2027 учебный год

Дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
технической направленности «Креативные индустрии»

г. Петрозаводск, 2026 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 11–17 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 – 451 академических часов (1 год обучения – 255 часов, 2 год обучения – 196 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 - 2 дня в неделю: 2 раза по 3 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	
1.	Введение.	2	3	5	
1.1.	Что такое дизайн и зачем он нужен.	1	1	2	Групповое обсуждение.
1.2.	Виды дизайна. Графическим дизайном. Web-дизайн, дизайн интерьеров, иллюстрация.	1	2	3	Индивидуальное задание. Групповое обсуждение.
2.	Композиция, Живопись.	8	17	25	
2.1	Композиция. Основные принципы создания. симметрия, асимметрия, статика, динамика, открытая, закрытая.	4	8	12	Индивидуальное задание. Защита работы.
2.2	Цветовой круг. Спектр. Цветовое решение.	2	4	6	Индивидуальное задание.
2.3	Композиция. Ритм. Силовые линии. Композиционный центр.	2	4	6	Индивидуальное задание. Общая рефлексия
2.4.	Рефлексия.	0	1	1	Обсуждение результатов курса, самооценка собственного роста, групповая рефлексия.
3.	Графический дизайн.	33	90	123	
3.1	Основы графический дизайн. Виды графического дизайна. Инструменты и методы.	4	2	6	Индивидуальное задание.
3.2	Векторная и растровая графика. Основы работы в программе.	2	4	6	Индивидуальное задание. Защита результатов работы.
3.3	Растровая графика. Основы работы в программе.	2	4	6	Индивидуальное задание. Защита результатов работы.
3.4	Шрифт. Работа с текстом. Каллиграфия.	2	2	4	Индивидуальное задание. Защита результатов работы.
3.5	Виды шрифтов. Создание алфавита.	2	6	8	Индивидуальное задание. Защита результатов работы.

3.6	Верстка. Создание буклета	2	6	8	Индивидуальное задание. Защита результатов работы.
3.7	Web- дизайн UI\UR дизайнер. Работа с программным обеспечением.	4	10	14	Индивидуальное задание. Защита результатов работы.
3.8	Наружная реклама. Разработка рекламной продукции	2	6	8	Индивидуальное задание. Защита результатов работы.
3.9	Рекламная графика. Психология рекламы. История. Создание. Рекламный плакат.	2	6	8	Индивидуальное задание. Защита результатов работы.
3.10	Оформление социальных сетей. Пользовательские интерфейсы.	2	6	8	Индивидуальное задание. Защита результатов работы.
3.11	Визуальное сопровождение мероприятий.	2	6	8	Индивидуальное задание. Защита результатов работы.
3.12	Брендинг. Разработка логотипа. Создание брендбука	4	12	16	Индивидуальное задание. Защита результатов работы.
3.13	Атрибуты компании. Создание маскота бренда	1	5	6	Индивидуальное задание. Защита результатов работы.
3.14	Социальный плакат. ЗОЖ.	0	4	4	Индивидуальное задание. Защита результатов работы.
3.15	Проектная работа.	2	10	12	Индивидуальное задание. Защита результатов работы.
3.16	Рефлексия	0	1	1	Обсуждение результатов курса, групповая рефлексия
4.	Иллюстрация.	8	27	35	
4.1	Иллюстрация. Основы иллюстрации. Создание стикерпака.	2	4	6	Индивидуальное задание.
4.2	Книжная иллюстрация. Создание обложки книги.	2	6	8	Индивидуальное задание.
4.3	Инфографика. Создание рецепта блюда	2	6	8	Индивидуальное задание. Защита результатов работы.

4.4	Создание открытки	1	4	5	Индивидуальное задание. Защита результатов работы.
4.5	Паттерн. Разработка паттерна.	1	5	6	Устный опрос.
4.6	Рефлексия	0	2	2	Обсуждение результатов курса, самооценка собственного роста, групповая рефлексия
5.	Дизайн интерьеров.	8	28	36	
5.1	Основы современного дизайна интерьера.	2	3	5	Групповое задание.
5.2	Создание карты настроения интерьера.	2	8	10	Обсуждение результатов работы.
5.3	Создание коллажа интерьера коммерческого помещения.	2	8	10	Индивидуальное задание.
5.4	Создание чертежа и 3D визуализации помещения.	2	10	12	Индивидуальное задание. Защита результатов работы.
5.5	Рефлексия.	0	1	1	Обсуждение результатов курса.
6.	Индивидуальная проектная работа. Защита итоговых проектов.	0	31	31	Презентация проектов. Итоговый тест.
	ИТОГО	60	195	255	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Раздел 1. Введение.

Тема 1.1. Знакомство с группой. Что такое дизайн и зачем он нужен. Основная функция дизайна. Теория: Знакомство с группой. Дискуссия на тему «Что есть дизайн, как его создать и где применять». Основная функция дизайна. История дизайна.

Тема 1.2. Виды дизайна. Графическим дизайном. Web-дизайн, дизайн интерьеров, иллюстрация. Дискуссия на тему «какие виды дизайна существуют». Виды дизайна и их основные характеристики. Примеры работ по данной теме, выполненных в различных техниках.

Раздел 2. Композиция, живопись.

Тема 2.1. Композиция. Основные принципы создания. симметрия, асимметрия, статика, динамика, открытая, закрытая. Основные принципы создания. симметрия, асимметрия, статика, динамика, открытая, закрытая. Создание коллажа.

Тема 2.2. Цветовой круг. Спектр. Цветовое решение. Знакомство с цветом. Цветоведение, цветовой круг. Смешивание цветов. Цветовые сочетания. Создание коллажа.

Тема 2.3. Композиция. Ритм. Силовые линии. Композиционный центр. Изучение силовых линий, композиционных ритмов. Создание серии абстрактных композиций.

Тема 2.4. Рефлексия. Анализ проделанной работы.

Раздел 3. Графический дизайн.

Тема 3.1. Основы графического дизайна. Виды графического дизайна. Инструменты и методы. Знакомство с графическим дизайном. Основы продуктов. Ритм, нюанс, контраст. Инструменты для работы. Создание презентации к уроку.

Тема 3.2. Векторная и растровая графика. Основы работы в Corel Draw. Отличие векторной графики от растровой. Основы работы с векторным редактором. Шрифтовая композиция. Создание композиций из картонных шаблонов. Перевод в электронный вид готовой композиции. Сборка шрифтовой композиции.

Тема 3.3. Растровая графика. Основы работы в Adobe Illustrator. Поиск идей для проекта - пейзажи и виды родного города, картины классических художников. Работа с референсами. Кратко об авторском праве. создание коллажей в формате векторного редактора.

Тема 3.4. Шрифт. Работа с текстом. Каллиграфия. Основы принципы анатомии буквы. Разработка каллиграммы.

Тема 3.5. Виды шрифтов. Создание алфавита. Группы шрифтов. Разработка алфавита.

Тема 3.6. Верстка. Создание буклета. Основные принципы верстки. Ошибки и правила набора текста. Разработка буклета.

Тема 3.7. Web-дизайн UI/UX дизайнер. Работа в Фигме. Профессия web-дизайнера. Специфика. Правила работы в Фигме. Разработка визуализации сайта.

Тема 3.8. Наружная реклама. Разработка рекламной продукции. Основные принципы верстки наружной рекламы. Ошибки и правила. Разработка билборда

Тема 3.9. Рекламная графика. Психология рекламы. История. Создание. Рекламный плакат. Современные тенденции в рекламе. История. Изучение психологии рекламы. Создание рекламного плаката.

Тема 3.10. Оформление социальных сетей. Пользовательские интерфейсы. Изучение основных атрибутов визуального сопровождения рекламных сетей. Специфика работы с разными площадками. Оформление личного портфолио ученика.

Тема 3.11. Визуальное сопровождение мероприятий. Современные тенденции в дизайне афиш.: Создание афиши к мероприятию колледжа.

Тема 3.12. Брендинг. Разработка логотипа. Создание брендбука. История возникновения фирменного стиля. Логотип. Брендбук. Создание брендбука компании.

Тема 3.13. Атрибуты компании. Создание маскота бренда. Кто такой маскот. Его роль в брендинге. Создание маскота бренда

Тема 3.14. Социальный плакат. ЗОЖ. Разработка серии плакатов по теме ЗОЖ в соответствии с Концепцией сокращения потребления алкоголя в РФ на период до 2030 г.

Тема 3.15. Проектная работа. Презентация проектов. Анализ проделанной работы.

Тема 3.16. Рефлексия. Самооценка собственного роста.

Раздел 4. Иллюстрация.

Тема 4.1. Иллюстрация. Основы иллюстрации. Создание стикерпака. Основы иллюстрации. Создание стикерпака.

Тема 4.2. Книжная иллюстрация. История возникновения. Принципы, виды. Создание обложки книги.

Тема 4.3. Инфографика. Что такое инфографика. Принципы создания. Создание рецепта.

Тема 4.4. Создание открытки. История. Создание настроения за счет использования графических приемов. Работа с референсами. Создание открытки.

Тема 4.5. Паттерн. Разработка паттерна. Что такое паттерн. Применение. Разработка паттерна.

Тема 4.6. Рефлексия. Анализ проделанной работы.

Раздел 5. Дизайн интерьеров.

Тема 5.1. Основы современного дизайна интерьера. Основы современного дизайна. Знакомство с программами для создания. История. Рисунок будущего интерьера. Создание чертежа.

Тема 5.2. Создание карты настроения интерьера. Стили дизайна интерьера. Создание карты настроения интерьера.

Тема 5.3. Создание коллажа интерьера коммерческого помещения. Коммерческие помещения, дизайн и особенности. Создание индивидуального итогового проекта.

Тема 5.4. Создание чертежа и 3D визуализации помещения.

Тема 5.5. Рефлексия. Анализ проделанной работы.

Раздел 6. Индивидуальная проектная работа. Защита итоговых проектов. Итоговая рефлексия. Презентация индивидуальных проектов. 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	28	87	115	
2.1.	Углубленное изучение программы для векторной графики. Текст в сложной форме.	3	6	9	Индивидуальное задание. Защита результатов работы.
2.2.	Углубленное изучение программы для векторной графики. Фрагментация.	2	8	10	Индивидуальное задание. Защита результатов работы.
2.3.	Углубленное изучение программы для векторной графики. Параметры перехода.	2	6	8	Индивидуальное задание.
2.4.	Углубленное изучение программы для векторной графики. Эффекты объема и текстуры.	1	2	3	Индивидуальное задание. Защита результатов работы. Общая рефлексия.
2.5.	Углубленное изучение программы для растровой графики. Ретушь	1	6	7	Индивидуальное задание. Защита результатов работы.
2.6.	Углубленное изучение программы для растровой графики. Эффекты и маски.	4	8	12	Индивидуальное задание. Защита результатов работы. Общая рефлексия.
2.7.	Знакомство с программой для верстки.	1	4	5	Индивидуальное задание. Защита результатов работы.
2.8.	Инфографика.	0	2	2	Обсуждение результатов курса, самооценка собственного роста.
2.9.	Основные принципы разработки мерча.	4	8	12	Индивидуальное задание. Защита результатов работы.
2.10.	Презентация проектов.	0	2	2	Обсуждение результатов курса, самооценка собственного роста.

2.11.	Мультимедийный проект	4	14	18	Групповое задание. Защита результатов работы группы. Общая рефлексия.
2.12.	Информационные схемы. Навигации.	2	6	8	Групповое задание. Защита результатов работы группы.
2.13.	Вёрстка журналов и многостраничных изданий.	4	15	19	Групповое задание. Защита результатов работы группы.
3.	Индивидуальная проектная работа. Разработка портфолио.	0	35	35	Обсуждение результатов курса, самооценка собственного роста.
ИТОГО		43	153	196	

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

Тема 2.2. Углубленное изучение программы для векторной графики. Фрагментация.

Тема 2.3. Углубленное изучение программы для векторной графики. Параметры перехода.

Тема 2.4. Углубленное изучение программы Иллюстратор. Эффекты объема и текстуры.

Тема 2.5. Углубленное изучение программы для растровой графики. Ретушь

Тема 2.6. Углубленное изучение программы для растровой графики. Эффекты и маски

Тема 2.7. Знакомство с программой для верстки. Интерфейс, основные инструменты, вёрстка.

Тема 2.8. Инфографика. Представление сложной структурной информации в виде инфографики.

Тема 2.9. Основные принципы разработки мерча. Основы в создании мерча, функциональность макета.

Тема 2.10. Презентация проектов. Рефлексия. Анализ проделанной работы.

Тема 2.11. Мультимедийный проект. Задача: применить UX/UI и продумать путь пользователя, визуальную драматургию.

Тема 2.12. Информационные схемы. Навигации. Изучение основ визуального сопровождения и навигации пространств. Создание плана навигации помещения. Информационные стенды, таблички.

Тема 2.13. Вёрстка журналов и многостраничных изданий.

Раздел 3. Индивидуальная проектная работа. Защита итоговых проектов. Итоговая рефлексия. Презентация индивидуальных проектов. Анализ проделанной работы. Самооценка собственного роста

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.