

Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Дом юношеского технического творчества»
Центр цифрового образования «IT-куб» г. Сатка

ПРИНЯТО

на заседании педагогического совета
ЦЦОД «IT-куб» г.Сатка-филиал
ГБУ ДО «ДЮТТ Челябинской области»
Протокол № 3 от « 15» 2026 г.

УТВЕРЖДАЮ

Руководитель ЦЦОД «IT-куб» г.Сатка
-филиал ГБУ ДО «ДЮТТ
Челябинской области»
Михайлов А.В.
«28» мая 2026 г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«Графический дизайн»

Направленность: техническая
Уровень программы: стартовый
Срок освоения программы: 1 год
Возрастная категория обучающихся: 14-17 лет

Автор-составитель:
Гайнанов Максим Вячеславович,
педагог дополнительного образования

г. Сатка

2026

СОДЕРЖАНИЕ

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы.....	3
1.1 Пояснительная записка.....	3
1.2. Сведения о программе.....	6
1.3. Цель и задачи программы.....	7
1.4. Содержание программы.....	8
1.5. Учебный план.....	21
1.6. Планируемые результаты.....	23
Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий.....	25
2.1 календарный учебный график.....	25
2.2 Условия реализации программы.....	25
2.3. Формы аттестации.....	26
2.4. Оценочные материалы.....	26
2.5 Методические материалы.....	27
2.6 Воспитательные компоненты.....	27
2.7. Информационные ресурсы и литература.....	30
Приложение.....	31

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн (стартовый уровень)» разработана в соответствии с требованиями, представленными в следующих **нормативно-правовых актах**:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 22.06.2024) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 23.06.2024).
2. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р (ред. от 15.05.2023)).
3. Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629).
4. Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).
5. Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 25 июля 2016 г. № 09-1790 «О направлении рекомендаций» (вместе с «Рекомендациями по совершенствованию дополнительных образовательных программ, созданию детских технопарков, центров молодежного инновационного творчества и внедрению иных форм подготовки детей и молодежи по программам инженерной направленности»).
6. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ 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» (Зарегистрировано в Минюсте России 18.12.2020 № 61573).
7. Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 16 ноября 2020 г. № ГД-2072/03 «О направлении рекомендаций» (вместе с «Практическими рекомендациями (советами) для учителей и заместителей директоров по учебно-воспитательной работе в образовательных организациях, реализующих образовательные программы начального, общего, основного, среднего образования с использованием дистанционных технологий»).
8. Государственная программа Челябинской области «Развитие образования в Челябинской области» (утверждена Постановлением Правительства Челябинской области от 28 декабря 2017 г. № 732-П (ред. от 06.03.2024)).
9. Постановление Правительства РФ от 11 октября 2023 г. № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ.
10. Локально-нормативными актами ГБУ ДО ДЮТТ.

Актуальность программы

Программа "Графический Дизайн" остается актуальной и востребованной в настоящее время, поскольку:

1. Развитие технологий и доступность возможностей создания графики и дизайна. С появлением мощных компьютеров, специализированных программ и онлайн-сервисов, стало

гораздо проще и доступнее заниматься графическим дизайном. Люди могут самостоятельно создавать и редактировать графику для сайтов, приложений, социальных сетей и других цифровых платформ.

2. Повышенный спрос на графическое содержание. В современном мире важно привлекать внимание пользователей и потребителей с помощью эффективного и привлекательного дизайна. Бренды, компании и частные лица нуждаются в графическом контенте для своих продуктов, услуг, рекламных кампаний и других целей.

3. Профессиональная карьера. Область графического дизайна предоставляет возможности для развития профессиональной карьеры. Графические дизайнеры могут работать в крупных компаниях, студиях дизайна, рекламных агентствах, медиакомпаниях или заниматься фрилансом. Это позволяет им быть креативными, независимыми и иметь разнообразные проекты.

4. Рост популярности социальных медиа. Социальные сети стали неотъемлемой частью нашей жизни, и эффективное использование графического контента является ключевым фактором успеха в социальных медиа. Качественные графические презентации и визуальный контент могут привлечь большое количество подписчиков и увеличить популярность бренда или персонального профиля.

5. Коммерческие возможности. Графический дизайн может стать прибыльным делом. Многие дизайнеры предлагают свои услуги по созданию логотипов, фирменного стиля, веб-дизайна, упаковки и других графических элементов. Это открывает возможности для заработка дополнительного дохода или развития собственного бизнеса.

В свете этих факторов и тенденций, изучение программы "Графический Дизайн" предоставляет возможность приобрести прекрасные навыки и знания в области дизайна, а также обеспечить себе перспективные карьерные возможности в сфере творчества и коммуникации.

Педагогическая целесообразность

Педагогическая целесообразность программы "Графический Дизайн" обусловлена несколькими факторами:

1. Развитие творческого мышления: Изучение графического дизайна способствует развитию творческого потенциала учащихся. Они изучают принципы композиции, цветовую гармонию, визуальные эффекты и другие аспекты, которые помогают им оригинально и эстетически создавать визуальные произведения.

2. Улучшение коммуникативных навыков: Графический дизайн представляет собой язык, с помощью которого можно передавать сообщения и идеи. Учащиеся изучают, как создавать дизайн, который эффективно коммуницирует с аудиторией и вызывает нужную эмоциональную реакцию.

3. Развитие аналитического мышления: Графический дизайн требует анализа и понимания целей и требований проекта. Учащиеся изучают, как анализировать и декодировать информацию, чтобы создать эффективный дизайн, отвечающий потребностям заказчика или аудитории.

4. Повышение визуальной грамотности: в нашем визуально-ориентированном мире важно уметь интерпретировать и создавать визуальные образы. Изучение графического дизайна помогает учащимся развить навыки визуального восприятия, понимания и анализа изобразительных приемов.

5. Подготовка к профессиональной деятельности: Графический дизайн — это одна из актуальных сфер деятельности и профессий. Изучение программы "Графический Дизайн" позволяет учащимся получить необходимые навыки и знания, чтобы работать в сфере дизайна или самостоятельно заниматься графическими проектами.

С учетом этих факторов, программа "Графический Дизайн" имеет педагогическую целесообразность, поскольку она способствует развитию творческого, коммуникативного и аналитического мышления учащихся, улучшает их визуальную грамотность и готовит их к будущей профессиональной деятельности.

Отличительные особенности программы заключаются в том, что она учитывает новые технологические уклады, которые требуют новый способ мышления и тесного взаимодействия при постоянном повышении уровня междисциплинарной проектов, а также использует новые формы диагностики и подведения итогов реализации программы, выполняемые в формате защиты проектов и участия во Всероссийском конкурсе мобильных приложений.

Адресат программы – школьники, проявляющие интерес к информационным технологиям, и имеющие фундаментальные знания по математике, информатике и английскому языку.

Возраст обучающихся, участвующих в реализации данной программы – 14-17 лет.

На обучение принимаются все желающие, без предварительной подготовки, по заявлению родителей или лиц, их заменяющих. Набор в объединение производится по желанию обучающихся и их родителей.

Особенности развития детей среднего и старшего школьного возраста: формируется самосознание – представление о себе самом, само оценивание умственных, моральных, волевых качеств. Происходит соотношение себя с идеалом, появляется возможность самовоспитания. Возрастает волевая регуляция. Ведущая деятельность – учебно-профессиональная. Стремление приобрести профессию – основной мотив познавательной деятельности. Возрастает концентрация внимания, объем памяти, сформировалось абстрактно-логическое мышление. Появляется умение самостоятельно разбираться в сложных вопросах. Формируется собственное мировоззрение, как целостная система взглядов, знаний, убеждений, своей жизненной философии. Стремление к самоуправлению, стремление заново осмыслить все окружающее, происходит жизненное определение человека.

Срок реализации и объем программы определяется содержанием программы и составляет 1 год (144 академических часа).

Направленность: техническая.

Язык реализации программы: русский.

Особенности реализации программы: модульный принцип.

Уровень освоения программы: стартовый

Форма обучения – очная, с возможностью применения дистанционных технологий.

Формы организации: в группе 12 человек.

Режим занятий: 2 академических часа в неделю.

1 раз - 2 часа (академический час – 45 мин.). Через каждые 45 минут занятия следует 15-минутный перерыв, согласно требованиям, СанПиН.

Форма организации занятий: групповое

методы обучения: наглядный, практический, объяснительно- иллюстративный.

1.2. Сведения о программе

Название программы	Графический Дизайн
Возраст обучающихся	14-17 лет
Длительность программы (в часах)	144 часа
Количество занятий в неделю	2 часа 1 раз в неделю (академический час – 45 мин)
Цель, задачи	Цель: развитие интереса обучающихся к информационным и телекоммуникационным технологиям; реализация их творческих идей в области мобильной разработки. Задачи направлены на достижение цели и включают в себя обучающие, развивающие, воспитательные.
Краткое описание программы	Программа "Графический Дизайн" предоставляет обучающимся знания и навыки, необходимые для работы в сфере графического дизайна. Она включает изучение основных принципов композиции, цветовой гармонии, типографики, визуальных эффектов и других графических приемов. Обучающиеся также изучают программное обеспечение и инструменты, используемые в графическом дизайне. Они учатся создавать различные графические материалы, включая логотипы, брошюры, постеры, веб-дизайн и другие визуальные элементы. Обучающиеся также могут разрабатывать свои собственные проекты и участвовать в групповых заданиях, чтобы получить практический опыт и развить свои творческие навыки.
Первичные знания, необходимые для освоения программы	Базовые знания, полученные при изучении школьной программы.
Результат освоения	В результате завершения программы научатся обладать основными навыками и знаниями, чтобы работать в сфере графического дизайна или продолжить образование в этой области. Смогут создавать привлекательные дизайн-решения для различных проектов и задач.
Перечень соревнований, в	Конференция «Юные техники и изобретатели» Региональный открытый межрегиональный хакатон

которых учащиеся смогут принять участие	«Промдизона» Ярмарка проектов Областной конкурс цифрового дизайна «Вижу»
Перечень основного оборудования, необходимого для освоения программы	Планшет, ноутбук, WEB-камера, наушники, моноблочное интерактивное устройство, напольная мобильная стойка для интерактивных досок или универсальное настенное крепление, сетевой фильтр
Преимущества данной программы (отличия от других подобных курсов)	Данная программа формирует профессиональные компетенции, которые позволят обучающимся в будущем успешно конкурировать в области графического дизайна. Программа плотно связана с массовыми мероприятиями в научно-технической сфере для обучающихся (турнирами, состязаниями, конференциями), что позволяет, не выходя за рамки учебного процесса, принимать активное участие в конкурсах различного уровня

1.3. Цель и задачи программы

Целью программы является развитие интереса обучающихся к информационным, телекоммуникационным технологиям и реализация их творческих идей в области мобильной разработки.

Задачи:

Предметные:

- Формирование представления о программном обеспечении и сетевом оборудовании организаций.
- Формирование представления об устройстве персонального компьютера и принципе его работы.
- Формирование представления о принципах работы сетей.
- Формирование умений по работе с различным программным обеспечением.

Метапредметные:

- Формирование умения ориентироваться в системе знаний.
- Формирование умения выбирать наиболее эффективные способы решения задач на компьютере в зависимости от конкретных условий.
- Формирование приемов проектной деятельности, включая умения видеть проблему, формулировать тему и цель проекта, составлять план своей деятельности, осуществлять действия по реализации плана, результат своей деятельности соотносить с целью, классифицировать, наблюдать, проводить эксперименты, делать выводы и заключения, доказывать, защищать свои идеи, оценивать результаты своей работы.
- Формирование умения распределения времени.
- Формирование умений успешной самопрезентации.

Личностные:

- Формирование умения самостоятельной деятельности.
- Формирование умения работать в команде.
- Формирование коммуникативных навыков.
- Формирование навыков анализа и самоанализа.

- Формирование целеустремленности и усидчивости в процессе творческой, исследовательской работы и учебной деятельности

1.4. Содержание программы

Модуль 1. Введение в графический дизайн

Тема 1.1. Знакомство с основными понятиями графического дизайна

Теория:

1. Цветовая теория: основы цвета, цветовые модели, цветовые схемы, психология цвета.
2. Композиция: принципы композиции, равновесие, пропорции, направление и движение, выразительность формы.
3. Типографика: выбор и использование шрифтов, подбор шрифтовых семейств, размещение текста, верстка, правила типографики.
4. Использование изображений: подбор и обработка графических элементов, образы и иллюстрации, работа с фотографией.
5. Брендинг и идентичность: создание логотипов, фирменного стиля, выбор цветовой палитры, определение бренда.

Практика:

1. Создание логотипа: студенты будут разрабатывать свой собственный логотип с помощью графических программ.
2. Дизайн постера: студенты будут создавать постер для мероприятия или продукта, используя цветовую гармонию и композиционные принципы.
3. Разработка веб-дизайна: студенты изучат основы дизайна веб-страниц и создадут собственный макет сайта.
4. Полиграфический проект: студенты будут создавать дизайн для книжной обложки или рекламного постера, акцентируя внимание на типографике и композиции текста.
5. Улучшение фотографий: студенты изучат основы редактирования фотографий и применят свои навыки к улучшению качества и эффективности изображений.

Тема 1.2. Основные компоненты графического дизайна

Теория: Принципы композиции, Цветовая теория, Типографика, Использование визуальных эффектов.

Практика: Создание простой композиции:

- Учащиеся выбирают несколько изображений и объединяют их в композицию с использованием принципов композиции, таких как баланс и гармония.
- Дает возможность студентам практиковать создание эффективной композиции и экспериментировать с разными вариантами расположения элементов.

Тема 1.3. Популярные инструменты и программы для графического дизайна

Теория:

1. Введение в графический дизайн и его роль в современном мире.
2. Основные принципы графического дизайна: композиция, цвет, типографика, визуальные эффекты.
3. История и развитие графического дизайна.
4. Популярные стили и тенденции в графическом дизайне.
5. Основные элементы дизайна: линия, форма, текстура, пропорции.
6. Создание эффективной визуальной идентичности: логотипы, брендинг.

Практика:

1. Знакомство с популярными программами и инструментами для графического дизайна.
2. Основы работы с графическими элементами: создание и редактирование изображений, векторная графика, композиция.
3. Создание дизайна для различных материалов: логотипы, брошюры, постеры, веб-дизайн и другие визуальные элементы.
4. Изучение основных принципов цветовой гармонии и их применение в дизайне.

5. Работа с типографикой: выбор шрифтов, компоновка текста, создание выразительных заголовков.

Модуль 2. Цвет и цветовая гамма

Тема 2.1. Изучение цветовой теории и цветового колеса

Теория:

1. Основные понятия в цветовой теории:
 - Цветовой круг и его структура
 - Основные цвета (первичные, вторичные, третичные)
 - Теплые и холодные цвета
 - Тон, насыщенность, оттенок и значение цвета
2. Цветовые схемы:
 - Монохромная цветовая схема
 - Аналоговая цветовая схема
 - Комплементарная цветовая схема
 - Триодная цветовая схема
 - Разделение цветовых акцентов
3. Влияние цвета на восприятие:
 - Психология цвета и его эмоциональное воздействие
 - Восприятие цвета в различных культурах
 - Применение цвета в графическом дизайне и рекламе

Практика:

1. Изучение цветового колеса и его применение:
 - Создание цветового колеса с использованием основных цветов
 - Практика сочетания цветов в различных комбинациях
2. Создание монохромной цветовой схемы:
 - Выбор основного цвета и создание палитры из его оттенков и насыщенности
 - Применение монохромной цветовой схемы в графическом дизайне
3. Создание аналоговой цветовой схемы:
 - Выбор основного цвета и создание палитры из его аналогичных оттенков
 - Применение аналоговой цветовой схемы в графическом дизайне
4. Создание комплементарной цветовой схемы:
 - Выбор основного цвета и создание палитры из его комплементарных цветов
 - Применение комплементарной цветовой схемы в графическом дизайне
5. Создание триодной цветовой схемы:
 - Выбор основного цвета и создание палитры из его триодных цветов
 - Применение триодной цветовой схемы в графическом дизайне
6. Создание дизайн-проекта с использованием изученных цветовых схем:
 - Разработка логотипа, постера, баннера или другого графического элемента с использованием выбранной цветовой схемы
 - Работа над композицией и использованием цвета для передачи нужной эмоции и сообщения.

Тема 2.2. Раскрытие основных понятий цветовых гамм

Теория:

1. Цветовая теория и ее роль в графическом дизайне.

- Определение основных понятий: цветовой круг, оттенок, насыщенность, цветовая гамма.
- Роль цвета в коммуникации и влияние на эмоциональное восприятие.
- Примеры применения разных цветовых гамм в дизайне.

2. Типы цветовых гамм.

- Монохромная гамма: использование разных оттенков одного цвета.
- Аналоговая гамма: сочетание цветов, расположенных рядом на цветовом круге.
- Комплементарная гамма: сочетание противоположных цветов на цветовом круге.
- Триодная гамма: сочетание трех равноудаленных цветов на цветовом круге.

3. Психология цвета.

- Влияние каждого цвета на настроение и ассоциации.
- Создание атмосферы и передача определенных идей и эмоций с помощью цвета.
- Примеры использования психологии цвета в реальных проектах.

Практика:

1. Исследование разных цветовых гамм.

- Учащиеся выбирают несколько изображений с разными цветовыми гаммами и анализируют их.
- Они описывают, какие эмоции и ассоциации вызывают эти гаммы и насколько они эффективны в передаче определенных идей.

2. Создание собственной цветовой гаммы.

- Учащиеся выбирают тему или настроение для своего дизайна и создают соответствующую цветовую гамму.
- Они используют цветовой круг и принципы цветовой теории, чтобы выбрать цвета, которые будут работать вместе и передавать нужные эмоции.

3. Применение цветовых гамм в дизайне.

- Учащиеся создают простой дизайн, используя выбранную ими цветовую гамму.
- Они реализуют свои идеи, применяя практические навыки по работе с цветом и композицией.

Основная цель практики - позволить учащимся расширить свои знания о цвете и его влиянии в дизайне, а также развить навыки создания эффективных цветовых гамм для своих проектов.

Тема 2.3. Создание своей цветовой палитры и её применение в графическом дизайне

Практика:

1. Задание: Исследование и анализ существующих цветовых палитр в графическом дизайне.
2. Задание: Создание своей цветовой палитры с использованием выбранных основных цветов и их вариаций.
3. Задание: Применение созданной цветовой палитры в создании различных графических проектов.
4. Задание: Критический обзор и анализ созданных проектов с использованием своей цветовой палитры.
5. Задание: Редактирование и доработка проектов на основе полученных обратных связей и анализа.

Модуль 3. Типографика

Тема 3.1. Понимание основных понятий типографики и её влияния на визуальное восприятие

Теория:

1. Введение в тему: Значение типографики в графическом дизайне и ее роль в создании эффективного визуального контента.

2. Основные понятия в типографике: Шрифты, сериф и безсериф, засечки, кегль, спрейсинг, кернинг, выравнивание и другие основные термины.
3. Значение шрифтов в типографике: Различные виды и классификации шрифтов, их влияние на восприятие и стиль графического дизайна.
4. Создание читабельного и стильного текста: Выбор подходящего шрифта, оптимальные отступы, выравнивание и интеграция типографики с другими графическими элементами.
5. Влияние типографики на визуальное восприятие: Влияние шрифтового выбора, размера, выравнивания и других типографических элементов на восприятие и эмоциональное воздействие на зрителя.

Практика:

1. Задание: Анализ исследования различных типов шрифтов и их влияния на визуальное восприятие.
2. Задание: Создание своего набора шрифтов и выбор подходящих шрифтов для различных проектов графического дизайна.
3. Задание: Использование разных видов выравнивания, кегля, отступов и других типографических элементов для создания эффективного и стильного текста в различных проектах.
4. Задание: Критический анализ и обсуждение типографических решений в созданных проектах.
5. Задание: Редактирование и доработка проектов, основываясь на обратной связи и анализе.

Тема 3.2. Понимание основных типов шрифтов

Теория:

1. Введение в тему: Значение типографики в графическом дизайне, ее роль и влияние на восприятие информации.
2. Основы типографики: Определение шрифта, его основные характеристики (гарнитура, начертание, размер, межсимвольные расстояния).
3. Классификация шрифтов: Различие между шрифтами с засечками и без засечек, курсивами и обычными начертаниями, шрифтами-семействами.
4. Практическое применение шрифтов: Выбор и комбинирование шрифтов для различных типов дизайнов (логотипы, баннеры, веб-страницы, печатные материалы).
5. Стилизация текста: Использование кегля, подчеркивания, жирности, курсива и других стилей для придания эффектности и выделения информации.

Практика:

1. Задание: Анализ и классификация различных шрифтов в примерах из реальной жизни.
2. Задание: Создание коллекции шрифтов с использованием разных категорий шрифтов.
3. Задание: Применение выбранных шрифтов в создании графических проектов.
4. Задание: Критический обзор и анализ созданных проектов с использованием разных шрифтов.
5. Задание: Разработка своего собственного шрифта или макета шрифта с учетом полученных знаний о типографике.

Модуль 4. Макет и композиция

Тема 4.1. Работа в программе Figma и изучение принципов работы с макетом

Теория:

1. Введение в программу Figma: Описание основных возможностей и инструментов программы.
2. Знакомство с пользовательским интерфейсом: Основные панели инструментов, палитры, меню.
3. Работа с макетом: Создание нового проекта, импорт графических элементов, управление слоями и группами.
4. Принципы работы с макетом: Выравнивание и расположение элементов, изменение размеров и пропорций.

5. Работа с текстом: Редактирование текстовых блоков, выбор и применение шрифтов.
6. Экспорт и совместная работа: Экспорт макета, совместное редактирование с другими пользователями, обратная связь и комментирование.

Практика:

1. Задание: Создание нового проекта в Figma и импортирование нескольких графических элементов.
2. Задание: Собственная компоновка элементов по макету, используя функции выравнивания и расположения.
3. Задание: Редактирование текста и применение различных шрифтов к текстовым блокам.
4. Задание: Экспорт созданного макета в нужных форматах для использования в других проектах.
5. Задание: Совместное редактирование макета с другими участниками, обратная связь и комментирование.

Тема 4.2. Создание собственных макетов и раскладка элементов

Практика:

1. Задание: Анализ и анализ существующих макетов в графическом дизайне.
2. Задание: Создание собственных макетов с использованием выбранных композиционных принципов и принципов сеточной системы.
3. Задание: Применение созданных макетов в создании различных графических проектов.
4. Задание: Критический обзор и анализ созданных макетов с использованием разных композиционных принципов.
5. Задание: Редактирование и доработка макетов на основе полученных обратных связей и анализа.

Тема 4.3. Особенности работы с композицией в графическом дизайне

Практика:

1. Задание: Анализ и критический обзор различных примеров композиции в графическом дизайне.
2. Задание: Создание простых композиций с использованием выбранных законов композиции.
3. Задание: Создание сложных композиций с использованием принципов баланса, равновесия и визуального движения.
4. Задание: Критический обзор и анализ созданных композиций с привлечением внешних экспертов и обратной связи.
5. Задание: Редактирование и доработка композиций на основе полученных обратных связей и анализа.

Модуль 5. Логотипы и фирменный стиль

Тема 5.1. Понимание важности логотипа и фирменного стиля

Теория:

1. Введение в тему: Значение логотипа и фирменного стиля для бренда, их влияние на восприятие и узнаваемость компании.
2. Основы логотипа: Значение и цели создания логотипа, его элементы (шрифты, цвета, символы) и их роль в передаче значения бренда.
3. Фирменный стиль: Значение фирменного стиля, его элементы (логотип, цветовая палитра, типографика, графические элементы) и их роль в создании единообразия и узнаваемости бренда.
4. Создание логотипа: Планирование и исследование, выбор концепции и разработка идей, дизайн и применение логотипа в различных контекстах.
5. Создание фирменного стиля: Разработка цветовой палитры, выбор типографики, создание графических элементов и их комбинирование для создания согласованного и узнаваемого фирменного стиля.

Практика:

1. Задание: Анализ и анализ логотипов известных компаний и их фирменных стилей.
2. Задание: Создание собственного логотипа для вымышленной компании с использованием основных элементов логотипа и учетом целевой аудитории и целей бренда.
3. Задание: Создание фирменного стиля для вымышленной компании с использованием выбранной цветовой палитры, типографики и графических элементов.
4. Задание: Применение созданного логотипа и фирменного стиля в различных материалах и медиа (веб-сайт, рекламные материалы, упаковка и т. д.).
5. Задание: Критический обзор и анализ созданных логотипов и фирменных стилей с использованием разных критериев (узнаваемость, соответствие бренду, эстетика и т. д.).
6. Задание: Редактирование и доработка логотипов и фирменных стилей на основе полученных обратных связей и анализа.

Тема 5.2. Создание своих собственных логотипов и фирменного стиля**Практика:**

1. Задание: Анализ и анализ существующих логотипов и фирменных стилей в различных сферах бизнеса.
2. Задание: Разработка концепции и создание нескольких вариантов логотипов для выбранной компании.
3. Задание: Создание фирменного стиля на основе выбранного логотипа, включая разработку шрифтов и цветовой палитры.
4. Задание: Применение созданного фирменного стиля в различных материалах, таких как визитки, брошюры, сайт и т.д.
5. Задание: Критический обзор и анализ созданных логотипов и фирменных стилей на основе профессиональной обратной связи и сравнения с существующими брендами.

Тема 5.3. Работа над проектом с использованием различных элементов фирменного стиля**Практика:**

1. Задание: Анализ и анализ существующих фирменных стилей в графическом дизайне.
2. Задание: Разработка логотипа для выбранного проекта с использованием принципов дизайна и требований бренда.
3. Задание: Создание цветовой палитры для фирменного стиля и ее применение в различных элементах проекта.
4. Задание: Дизайн и разработка системы шрифтов для фирменного стиля, включая заголовки, подзаголовки и основной текст.
5. Задание: Добавление графических элементов в фирменный стиль, таких как иконки, паттерны и текстуры, для создания единого и узнаваемого стиля.

Модуль 6. Рисунок и растровая графика**Тема 6.1. Изучение рисунка и растровой графики****Теория:**

1. Введение в тему: Значение рисунка и растровой графики в графическом дизайне, их роль и применение.
2. Основы рисунка: Изучение различных техник рисования, таких как карандашные штрихи, тонировка, мазки и др. Основные принципы композиции и перспективы в рисунке.
3. Введение в растровую графику: Определение понятия "растровая графика", ее характеристики и особенности. Введение в программы растровой графики, такие как Adobe Photoshop.
4. Работа с цветом и тонировкой: Изучение инструментов растровой графики для работы с цветом, таких как кисти, палитра, градиенты. Разработка навыков работы с тонировкой и создание эффектов.

5. Создание и редактирование растровых изображений: Создание собственных иллюстраций и фотомонтажей с использованием растровой графики. Основы редактирования и коррекции изображений.

Практика:

1. Задание: Изучение и практика различных техник рисования, таких как карандашные штрихи, тонировка и использование мазков.
2. Задание: Работа с программами растровой графики, такими как Adobe Photoshop, и практика работы с цветом, кистями и градиентами.
3. Задание: Создание собственных иллюстраций с использованием растровой графики и применение изученных техник и инструментов.
4. Задание: Редактирование и коррекция существующих растровых изображений, включая работу с цветом, яркостью и контрастностью.
5. Задание: Критический обзор и анализ созданных работ с использованием внешних экспертов и обратной связи. Редактирование и доработка работ на основе полученных рекомендаций.

Тема 6.2. Создание собственных изображений и рисунков для графических проектов

Теория: Основы работы со слоями, масками и прозрачностью. Техники коллажирования и фотомонтажа.

Практика:

1. Задание: Изучение различных техник рисунка и практика их применения.
2. Задание: Разработка собственных рисунков и изображений с использованием выбранных техник и стилей.
3. Задание: Обработка и настройка созданных рисунков и изображений с помощью графических программ.
4. Задание: Применение созданных изображений и рисунков в различных графических проектах.
5. Задание: Критический обзор и анализ созданных изображений и рисунков с использованием разных графических техник и стилей.

Тема 6.3. Промежуточная Аттестация.

Теория: Тестирование.

Практика: Решение практической задачи

Модуль 7. Web-дизайн

Тема 7.1. Создание собственного сайта с использованием различных дизайн-элементов

Теория:

1. Введение в тему: Значение создания собственного сайта в графическом дизайне, его роль и возможности.
2. Интерфейс и пользовательский опыт: Основы разработки интерфейса сайта, включая размещение элементов, навигацию, визуальную иерархию, сетку и типографику.
3. Цветовая палитра: Выбор и использование цветовой палитры для сайта. Выявление значений и ассоциаций различных цветов, создание гармоничной и выразительной цветовой схемы.
4. Типографика: Выбор и использование шрифтов для сайта. Определение требований к легкости восприятия, читаемости и стилистики, создание единой системы шрифтов.
5. Графические элементы: Создание и использование графических элементов для сайта. Разработка и концепцию фонов, иллюстраций, иконок, кнопок, баннеров и других дизайнерских элементов.

Практика:

1. Задание: Анализ и критический обзор различных сайтов в графическом дизайне.
2. Задание: Разработка концепции и структуры собственного сайта с использованием принципов дизайна и требований бренда.

3. Задание: Создание дизайна интерфейса для сайта, включая размещение элементов, навигацию, визуальную иерархию и типографику.
4. Задание: Добавление цветовой палитры и шрифтов в дизайн сайта, создание единой системы цветов и шрифтов.
5. Задание: Создание и добавление графических элементов для сайта, таких как фоны, иллюстрации, иконки, кнопки и баннеры.

Тема 7.2. Изучение принципов работы с UI/UX дизайном

Теория:

1. Введение в тему: Значение UI/UX дизайна в графическом дизайне, их роль в создании удобных и эффективных пользовательских интерфейсов.
2. Основы UI дизайна: Значение компонентов пользовательского интерфейса, таких как кнопки, поля ввода, меню и др. Основные принципы дизайна интерфейса, такие как доступность, ясность и простота.
3. Основы UX дизайна: Значение пользовательского опыта при разработке дизайна. Исследование и анализ целевой аудитории и их потребностей, создание путей пользовательского взаимодействия.
4. Создание пользовательских сценариев: Планирование и проектирование пользовательских сценариев для оптимального пользовательского опыта. Учет потребностей и целей пользователей.
5. Тестирование и улучшение: Тестирование разработанного UI/UX дизайна, сбор и анализ обратной связи пользователей, внесение улучшений и корректировок.

Практика:

1. Задание: Анализ и анализ существующих UI/UX дизайнов в различных графических проектах.
2. Задание: Создание пользовательского интерфейса для выбранного проекта с использованием основных принципов UI дизайна.
3. Задание: Разработка пользовательских сценариев для своего проекта, учет потребностей и целей пользователей.
4. Задание: Тестирование и сбор обратной связи пользователей по разработанному UI/UX дизайну, анализ результатов и внесение улучшений.
5. Задание: Представление и презентация своего разработанного UI/UX дизайна.

Тема 7.3. Современные тренды в веб-дизайне

Теория: Анализ актуальных стилей визуального оформления веб-ресурсов (минимализм, адаптивный дизайн, интерактивные элементы).

Практика: Практическая стилизация созданного веб-интерфейса под один из современных визуальных трендов.

Модуль 8. Дизайн интерфейсов мобильных приложений

Тема 8.1. Разработка дизайна мобильных приложений

Теория:

1. Введение в тему: Значение дизайна мобильных приложений, его влияние на пользовательский опыт и успешность приложения.
2. Исследование и анализ аудитории: Исследование целевой аудитории приложения, их потребности и предпочтения. Создание пользовательских профилей и путей пользовательского взаимодействия.
3. Основы интерфейса мобильных приложений: Определение основных компонентов интерфейса мобильных приложений, таких как экраны, навигация, кнопки, поля ввода и др. Учет принципов дизайна интерфейса и их влияние на удобство и понятность использования.
4. Визуальные элементы дизайна: Выбор и использование цветовой палитры, типографики, иконок и других визуальных элементов для создания эффективного и согласованного дизайна приложения.

5. Проектирование пользовательских сценариев: Разработка пользовательских сценариев, учет потребностей и целей пользователей приложения, создание логической и интуитивной структуры приложения.

Практика:

1. Задание: Анализ и анализ существующих дизайнов мобильных приложений различных категорий.
2. Задание: Создание пользовательских профилей и путей пользовательского взаимодействия для своего мобильного приложения.
3. Задание: Разработка интерфейса мобильного приложения, включая размещение элементов, навигацию и визуальные элементы.
4. Задание: Использование цветовой палитры, типографии и иконок для создания эффективного и согласованного визуального дизайна приложения.
5. Задание: Создание логической и интуитивной структуры приложения, учет пользовательских сценариев.

Тема 8.2. Создание интерфейсов и работа со взаимодействием

Практика:

1. Задание: Анализ и анализ существующих UX/UI дизайнов для мобильных приложений.
2. Задание: Создание пользовательских сценариев и прототипов для мобильного приложения с использованием UX дизайна.
3. Задание: Разработка UI дизайна для мобильного приложения, включая компоненты пользовательского интерфейса и визуальный стиль.
4. Задание: Проектирование информационной архитектуры мобильного приложения, включая структурную организацию информации и логику навигации.
5. Задание: Тестирование разработанного UX/UI дизайна, сбор обратной связи и внесение улучшений в мобильное приложение.

Тема 8.3. Освоение дизайна UX/UI мобильных приложений

Теория:

1. Введение в тему: Значение дизайна UX/UI в разработке мобильных приложений, их роль в создании удобных и привлекательных пользовательских интерфейсов.
2. Основы UX дизайна для мобильных приложений: Исследование и анализ целевой аудитории, их потребностей и привычек использования мобильных устройств. Создание пользовательских сценариев для оптимального пользовательского опыта.
3. Основы UI дизайна для мобильных приложений: Значение компонентов пользовательского интерфейса, таких как кнопки, иконки, навигация и др. Создание привлекательного и соответствующего бренду дизайна.
4. Проектирование информационной архитектуры: Структурирование и организация информации в мобильном приложении. Разработка логики навигации и взаимодействия пользователей с содержимым приложения.
5. Тестирование и оптимизация: Тестирование разработанного UX/UI дизайна, сбор и анализ обратной связи пользователей, внесение улучшений и корректировок.

Практика:

1. Задание: Анализ и анализ существующих UX/UI дизайнов для мобильных приложений.
2. Задание: Создание пользовательских сценариев и прототипов для мобильного приложения с использованием UX дизайна.
3. Задание: Разработка UI дизайна для мобильного приложения, включая компоненты пользовательского интерфейса и визуальный стиль.
4. Задание: Проектирование информационной архитектуры мобильного приложения, включая структурную организацию информации и логику навигации.
5. Задание: Тестирование разработанного UX/UI дизайна, сбор обратной связи и внесение улучшений в мобильное приложение.

Модуль 9. Подготовка дизайна к печати и демонстрация

Тема 9.1. Изучение процесса подготовки дизайна к печати и экспорту

Теория:

1. Введение в тему: Значение подготовки дизайна к печати и экспорту, его роль в получении качественных и профессиональных результатов.
2. Основы цветопробы и цветокоррекции: Основные принципы работы с цветами в дизайне для печати и экспорта. Использование цветопроб и цветокоррекции для достижения точности и соответствия печати.
3. Использование расширений и форматов файлов: Знание и использование различных форматов файлов, таких как PDF, EPS, TIFF и др., для печати и экспорта дизайна. Особенности работы с каждым форматом.
4. Разрешение и размер изображений: Определение правильного разрешения и размера изображений для печати и экспорта дизайна. Учет требований и настроек принтера или публикации.
5. Проверка и контроль качества: Проверка и контроль качества дизайна перед печатью и экспортом. Использование проверочных списков и инструментов для обеспечения высокого качества и точности.

Практика:

1. Задание: Анализ и примеры подготовленных дизайнов для печати и экспорта.
2. Задание: Подготовка цветопробы и коррекция цветов для выбранного дизайна.
3. Задание: Экспорт выбранного дизайна в различные форматы файлов для печати и экспорта.
4. Задание: Определение правильного разрешения и размера изображений для выбранного дизайна.
5. Задание: Проверка и контроль качества выбранного дизайна перед печатью и экспортом, использование проверочных списков и инструментов.

Тема 9.2. Демонстрация своих проектов и обсуждение их композиции, типографики, цветовой гаммы

Практика:

1. Задание: Анализ и обсуждение композиции, типографики и цветовой гаммы в различных графических проектах.
2. Задание: Создание собственного проекта с учетом принципов композиции, типографики и цветовой гаммы.
3. Задание: Подготовка презентации своего проекта, включая комментарии и обсуждение его композиции, типографики и цветовой гаммы.
4. Задание: Работа в группе: обсуждение и критический анализ проектов других участников с учетом композиции, типографики и цветовой гаммы.
5. Задание: Исправление и улучшение своего проекта на основе полученной обратной связи и обсуждения.

Модуль 10. Работа в команде

Тема 10.1. Особенности работы в команде/Создание групповых проектов

Теория:

1. Введение в тему: Значение работы в команде в графическом дизайне, преимущества и вызовы. Различные роли и функции в команде, техники коммуникации и совместной работы.
2. Создание групповых проектов: Подходы и методы разработки групповых проектов в графическом дизайне. Выделение задач и ролей в команде, координация работы и распределение обязанностей.
3. Коллаборация и обмен идеями: Значение коллективного творчества и обмена идеями в графическом дизайне. Техники генерации идей, обсуждение и выбор наилучших концепций и подходов.

4. Совместная разработка и редактирование: Организация совместной работы над проектом, использование специальных инструментов и технологий для совместного редактирования и обсуждения проектов.
5. Управление проектами: Основы управления групповыми проектами в графическом дизайне. Планирование работ, контроль выполнения, распределение ресурсов и учет сроков.

Практика:

1. Задание: Формирование групп для работы над графическими проектами.
2. Задание: Разработка идеи и концепции для группового проекта. Обсуждение и выбор наилучшего варианта.
3. Задание: Распределение задач и ролей в команде. Координация работы и контроль выполнения заданий.
4. Задание: Совместная разработка проекта с использованием специальных инструментов и технологий для совместного редактирования и обсуждения.
5. Задание: Презентация и обсуждение групповых проектов. Анализ и обратная связь по работе в команде и созданию групповых проектов.

Тема 10.2. Обсуждение и исправление ошибок в проектах каждого участника

Теория:

1. Введение в тему: Значение обсуждения и исправления ошибок в проектах графического дизайна, их влияние на качество и эффективность работы. Роль конструктивной критики и обратной связи в развитии навыков и улучшении проектов.
2. Обсуждение ошибок: Основные виды ошибок в проектах графического дизайна и их последствия. Анализ и обсуждение ошибок каждого участника с целью их выявления и исправления.
3. Исправление ошибок: Основные принципы исправления ошибок в проектах графического дизайна. Разработка стратегии исправления идентифицированных ошибок и реализация этих исправлений.
4. Обсуждение исправленных проектов: Анализ и обсуждение внесенных изменений и улучшений в проекты каждого участника. Выделение и обсуждение сильных сторон и улучшенных элементов проектов.
5. Развитие навыков: Способы развития навыков в обнаружении и исправлении ошибок в проектах графического дизайна. Практические советы и методики для улучшения и развития навыка самокритики и анализа ошибок.

Практика:

1. Задание: Анализ и обсуждение ошибок в проектах каждого участника. Идентификация наиболее значимых ошибок и их последствий.
2. Задание: Разработка стратегии исправления ошибок в проектах. Определение конкретных шагов для внесения изменений и улучшений.
3. Задание: Исправление ошибок и внесение улучшений в проекты. Реализация разработанной стратегии и внедрение внесенных изменений.
4. Задание: Обсуждение исправленных проектов. Анализ и обсуждение внесенных изменений и улучшений с целью выделения и подчеркивания сильных сторон и улучшенных элементов проектов.
5. Задание: Развитие навыков в обнаружении и исправлении ошибок. Практические упражнения и методики для развития навыка самокритики и анализа ошибок.

Модуль 11. Изучение профессии дизайнера

Тема 11.1. Рассмотрение характерных особенностей работы дизайнера

Теория:

1. Введение в графический дизайн: Роль дизайнера в современном мире, его значение и влияние на различные области жизни. Обзор основных задач и функций дизайнера.

2. Характеристики работы дизайнера: Важные навыки и качества, необходимые для успешной работы в области графического дизайна, такие как творческое мышление, умение работать с цветом и формой, знание графических программ и инструментов.
3. Креативный процесс: Основные этапы работы дизайнера, включая исследование и анализ задачи, разработку концепции, создание композиции и выбор цветовой гаммы, проверку и коррекцию работ.
4. Заказчики и целевая аудитория: Важность понимания потребностей и ожиданий заказчика, а также целевой аудитории. Работа с брифом и обратной связью заказчика.
5. Типы проектов: Рассмотрение различных типов проектов в графическом дизайне, таких как логотипы, упаковка, рекламные материалы, веб-дизайн и другие.

Практика:

1. Задание: Исследование и анализ реальных проектов в графическом дизайне. Анализ задачи, решения и результатов.
2. Задание: Создание собственного проекта в графическом дизайне на выбранную тему. Включает исследование, концепцию, создание композиции и выбор цветовой гаммы.
3. Задание: Проверка и коррекция своего проекта с учетом обратной связи и комментариев от других участников.
4. Задание: Составление и представление презентации своего проекта, включая описание его особенностей и соответствие требованиям.
5. Задание: Коллективное обсуждение и анализ проектов других участников с целью выявления характерных особенностей и успешных решений.

Тема 11.2. Знакомство со специализациями в графическом дизайне

Теория:

1. Введение в специализации в графическом дизайне: Обзор различных специализаций и областей работы в графическом дизайне, таких как веб-дизайн, иллюстрация, печатная продукция, анимация и другие.
2. Веб-дизайн: Основы веб-дизайна, понятие пользовательского интерфейса (UI) и пользовательского опыта (UX). Знакомство с созданием макетов веб-страниц и адаптивного дизайна.
3. Иллюстрация: Роль иллюстрации в графическом дизайне, создание и развитие персонажей, работа с разными стилями и техниками рисования.
4. Печатная продукция: Основы создания дизайна для печатной продукции, такой как брошюры, плакаты, упаковка и другие. Знакомство с требованиями и методами печати.
5. Анимация: Основы создания анимации в графическом дизайне, использование программ и инструментов для создания движущихся изображений.

Практика:

1. Задание: Исследование различных специализаций в графическом дизайне. Анализ примеров работ и понимание основных принципов каждой специализации.
2. Задание: Создание макета веб-страницы с учетом принципов UI и UX дизайна. Включает выбор цветовой гаммы, композиции и типографики.
3. Задание: Создание иллюстрации на выбранную тему с использованием разных стилей и техник рисования.
4. Задание: Создание дизайна печатной продукции, такой как брошюры или плаката, с учетом требований к печати и компоновке элементов.
5. Задание: Создание анимации на основе изученных методов и программ. Работа с ключевыми кадрами, временной шкалой и выбором подходящей техники.

Тема 11.3. Рассмотрение требований и навыков, необходимых для работы в данной профессии

Теория:

1. Введение в графический дизайн: Значение графического дизайна в современном мире, его роль и влияние на различные сферы деятельности. Обзор основных требований и навыков, необходимых для работы в данной профессии.

2. Технические навыки: Основы работы с графическими программами, такими как Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign и другими. Изучение инструментов и функций программ, освоение работы с слоями, текстом, формами и другими элементами.
3. Творческое мышление: Развитие способности мыслить креативно и инновационно. Обучение поиску и разработке новых идей, созданию оригинальных и эффективных решений в графическом дизайне.
4. Цветоведение и композиция: Изучение основ цветоведения и их влияния на восприятие дизайна. Работа с композицией, балансом, пропорциями и гармонией в создании графических работ.
5. Работа с клиентами: Основы взаимодействия с клиентами, понимание и учет их требований и ожиданий. Навыки представления и защиты своих идей и работ перед клиентами.

Практика:

1. Задание: Практические упражнения по работе с графическими программами. Создание элементов дизайна и применение различных инструментов и функций.
2. Задание: Творческие задания на разработку идеи и создание оригинального графического дизайна. Работа над композицией, цветовой гаммой и типографикой.
3. Задание: Разработка проекта для реального клиента или заказчика. Учет требований и ожиданий клиента, представление и защита своего проекта перед заказчиком.
4. Задание: Работа в группе: обсуждение и анализ проектов других участников, дача обратной связи и советов для улучшения работ.
5. Задание: Создание профессионального портфолио графических работ. Подготовка и представление своих работ для дальнейшего развития в области графического дизайна.

Тема 11.4. Подготовка к собеседованию и самопрезентация

Теория: Правила презентации своих кейсов работодателю или клиенту, основы деловой коммуникации.

Практика: Деловая игра: имитация защиты портфолио перед заказчиком и ответы на уточняющие вопросы.

Модуль 12. Создание индивидуального проекта

Тема 12.1. Выбор темы и предпроектное исследование

Теория: Постановка целей выпускной квалификационной (творческой) работы. Определение ограничений и рамок проекта.

Практика: Формулирование темы, составление брифа и проведение аналитического исследования дизайн-решений конкурентов.

Тема 12.2. Разработка дизайн-концепции и сбор референсов

Теория: Понятие метафоры и визуального языка в проекте. Правила формирования мудбордов.

Практика: Поиск графических референсов, создание концептуального мудборда, выбор шрифтовой пары и цветовой схемы.

Тема 12.3. Эскизирование и прототипирование проекта

Теория: Переход от идеи к форме. Принципы композиционной раскладки элементов итогового проекта на бумаге или в виде черновиков.

Практика: Генерация набросков, отрисовка вариантов эскизов, создание компоновочных схем макета.

Тема 12.4. Создание и визуализация элементов проекта в материале

Теория: Методы контроля качества сложного макета. Соответствие выбранной сетке и правилам визуальной иерархии.

Практика: Самостоятельная чистовая отрисовка всех графических элементов, знаков, иллюстраций или экранов индивидуального проекта в графических программах.

Тема 12.5. Сборка проекта и подготовка к презентации

Теория: Принципы верстки многостраничных слайдов презентации. Подбор мокапов для демонстрации проекта в реальной среде.

Практика: Перенос элементов проекта на мокапы, верстка презентационных материалов, подготовка тезисов речи для выступления.

Тема 12.6. Аттестация по итогам прохождения программы

Теория: Регламент прохождения процедуры защиты проектов, критерии оценки и правила удержания внимания аудитории.

Практика: Публичная защита разработанного индивидуального графического проекта перед группой и преподавателем.

Тема 12.7. Рефлексия

Теория: Коллективное подведение итогов курса. Обсуждение проделанной работы, разбор сильных и слабых сторон итоговых проектов, рекомендации по развитию **навыков**.

Практика: Учебным планом на данную тему практические часы не предусматриваются.

1.5. Учебный план

№ п/п	Название модуля, темы	Кол-во часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего часов	Теоретические занятия	Практические занятия	
Модуль 1. Введение в графический дизайн		12	3	9	
1.1	Знакомство с основными понятиями графического дизайна	4	1	3	
1.2	Основные компоненты графического дизайна	4	1	3	
1.3	Популярные инструменты и программы для графического дизайна	4	1	3	
Модуль 2. Цвет и цветовая гамма		12	4	8	
2.1	Изучение цветовой теории и цветового колеса	4	1	3	
2.2	Раскрытие основных понятий цветовых гамм	4	1	3	
2.3	Создание своей цветовой палитры и её применение в графическом дизайне	4	2	2	
Модуль 3. Типографика		8	2	6	
3.1	Понимание основных понятий типографики и её влияния на	4	1	3	

	визуальное восприятие				
3.2	Понимание основных типов шрифтов	4	1	3	
Модуль 4. Макет и композиция		12	3	9	
4.1	Работа в программе Figma и изучение принципов работы с макетом	4	1	3	
4.2	Создание собственных макетов и раскладка элементов	4	1	3	
4.3	Особенности работы с композицией в графическом дизайне	4	1	3	
Модуль 5. Логотипы и фирменный стиль		10	3	7	
5.1	Понимание важности логотипа и фирменного стиля	2	1	1	
5.2	Создание своих собственных логотипов и фирменного стиля	4	1	3	
5.3	Работа над проектом с использованием различных элементов фирменного стиля	4	1	3	
Модуль 6. Рисунок и растровая графика		10	3	7	
6.1	Изучение рисунка и растровой графики	4	1	3	
6.2	Создание собственных изображений и рисунков для графических проектов	4	1	3	
6.3	Промежуточная Аттестация.	2	1	1	Тестирование, Решение практической задачи
Всего за 1 полугодие		64	17	47	
Модуль 7. Web-дизайн		12	3	9	
7.1	Создание собственного сайта с использованием различных дизайн-элементов	4	1	3	
7.2	Изучение принципов работы с UI/UX дизайном	4	1	3	
7.3	Современные тренды в веб-дизайне	4	1	3	
Модуль 8. Дизайн интерфейсов мобильных приложений		12	3	9	

8.1	Разработка дизайна мобильных приложений	4	1	3	
8.2	Создание интерфейсов и работа со взаимодействием	4	1	3	
8.3	Освоение дизайна UX/UI мобильных приложений	4	1	3	
Модуль 9. Подготовка дизайна к печати и демонстрация		8	2	6	
9.1	Изучение процесса подготовки дизайна к печати и экспорту	4	1	1	
9.2	Демонстрация своих проектов и обсуждение их композиции, типографики, цветовой гаммы	4	1	3	
Модуль 10. Работа в команде		8	2	6	
10.1	Особенности работы в команде/Создание групповых проектов	4	1	3	
10.2	Обсуждение и исправление ошибок в проектах каждого участника	4	1	3	
Модуль 11. Изучение профессии дизайнера		16	4	12	
11.1	Рассмотрение характерных особенностей работы дизайнера	4	1	3	
11.2	Знакомство со специализациями в графическом дизайне	4	1	3	
11.3	Требования и навыки, необходимые в профессии	4	1	3	
11.4	Подготовка к собеседованию и самопрезентация	4	1	3	
Модуль 12. Создание индивидуального проекта		24	8	16	
12.1	Выбор темы и предпроектное исследование	4	1	3	
12.2	Разработка дизайн-концепции и сбор референсов	4	1	3	
12.3	Эскизирование и прототипирование проекта	4	1	3	
12.4	Создание и визуализация элементов проекта в материале	4	1	3	
12.5	Сборка проекта и подготовка к презентации	4	1	3	

12.6	Аттестация по итогам прохождения программы	2	1	1	Защита проектов
12.7	Рефлексия	2	2	0	
Всего за 2 полугодие		80	22	58	
ВСЕГО за год		144	39	105	

1.6. Планируемые результаты

Планируемыми результатами программы "Графический Дизайн" являются:

Предметные результаты:

Знать и понимать:

1. Основные законы композиции, цветоведения (колористики) и светотени.
2. Базовые принципы типографики, правила работы со шрифтами и текстом в дизайне.
3. Особенности растровой и векторной графики, форматы графических файлов и их назначение.
4. Интерфейс, основные инструменты и возможности профильного программного обеспечения (например, Adobe Photoshop, Illustrator / Figma или аналогов).
5. Этапы разработки дизайн-макета: от идеи и эскиза до подготовки итогового продукта.

Уметь:

1. Создавать оригинальные векторные и растровые графические элементы.
2. Разрабатывать базовые элементы фирменного стиля (логотипы, визитки, фирменные бланки).
3. Самостоятельно верстать несложные печатные и цифровые рекламные материалы (плакаты, постеры, баннеры).
4. Проводить базовую обработку и цветовую коррекцию цифровых фотографий.
5. Работать с техническим заданием (брифом) и адаптировать дизайн под требования заказчика или целевой аудитории.

Метапредметные результаты:

- Сформированность навыков самоорганизации, планирования своего времени и рабочего процесса.
- Способность к эффективному сотрудничеству, продуктивной работе в творческом коллективе и микрогруппах.
- Умение критически анализировать, оценивать и структурировать поступающую визуальную и текстовую информацию.
- Бережное отношение к компьютерной технике, оборудованию и инструментам дизайнера.
- Развитие навыков самоконтроля и объективной оценки результатов собственной творческой деятельности.

Личностные результаты:

- Развитие устойчивого интереса к творческой деятельности и мотивации к познанию в сфере визуальных искусств.
- Развитие образного, пространственного и логического мышления, зрительной памяти и внимания.
- Формирование креативности, эстетического вкуса и художественного восприятия окружающего мира.
- Развитие важных личностных качеств: аккуратности, усидчивости, собранности, целеустремленности и трудолюбия.
- Формирование осознанной мотивации к профессиональному самоопределению в креативных индустриях.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1 календарный учебный график

Год обучения	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 полугодие	17	68	2 раза в неделю – 2 часа
2 полугодие	19	76	2 раза в неделю – 2 часа
1 год	36	144	2 раза в неделю – 2 часа

2.2 Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

Для реализации учебных занятий используется следующее оборудование и материалы:

- Ноутбуки, оснащенные выходом в Интернет;
- Интерактивная доска;
- Планшеты;

Информационное обеспечение:

- операционная система Monjaro;
- Интернет-источники;
- поддерживаемые браузеры (для работы LMS): Yandex Browser, Chrome, Chrome Mobile, Firefox, Opera;
- варианты демонстрационных программ, материалы по терминологии ПО;
- инструкции по настройке оборудования;
- учебная и техническая литература
- методические пособия, разрабатываемые преподавателем с учётом конкретных условий;
- техническая библиотека объединения, содержащая справочный материал, учебную и техническую литературу.
- обязательным является инструктаж по технике безопасности и беседы о здоровьесберегающем поведении в процессе работы на компьютере, интенсивной интеллектуальной деятельности.

Кадровое обеспечение:

Для реализации программы привлекаются педагоги, имеющие профильное техническое образование с профессиональной переподготовкой в области педагогики или педагогические работники, прошедшие курсы повышения квалификации по данному направлению.

Требования к образованию и обучению педагога – высшее или среднее профессиональное образование, профиль которого соответствует направленности дополнительной общеразвивающей программы; педагогическое образование и/или курсы переподготовки, соответствующие направленности дополнительной общеразвивающей программы, обладающий достаточными специальными знаниями и навыками по специфике программы. Особые условия допуска к работе – успешное прохождение ежегодных курсов повышения квалификации; прохождение обязательных предварительных и периодических медицинских осмотров; отсутствие ограничений на занятие педагогической деятельностью.

Необходимые умения – осуществлять деятельность по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе; создавать условия для успешного освоения обучающимися программы; устанавливать и использовать на занятиях педагогически обоснованные формы, методы и технологии; готовить обучающихся к участию в конкурсах и мероприятиях технической направленности дополнительного образования; анализировать результаты образовательной деятельности; эффективно взаимодействовать с коллективом.

Необходимые знания – нормативно-правовая база в области образования; техники и приемы общения, вовлечения в деятельность; принципы и приемы представления дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.

2.3. Формы аттестации

Система контроля знаний и умений обучающихся представляется в виде:

Текущий контроль осуществляется после изучения отдельных тем, раздела программы. В практической деятельности результативность оценивается качеством выполнения практических работ, поиску и отбору необходимого материала, умению работать с различными источниками информации. Анализируются положительные и отрицательные стороны работы, корректируются недостатки. Контроль знаний осуществляется с помощью заданий педагога (решение практических задач средствами языка программирования); взаимоконтроля, самоконтроля и др. Они активизируют, стимулируют работу обучающихся, позволяют более полно проявлять полученные знания, умения, навыки.

Промежуточная аттестация осуществляется в конце I полугодия учебного года.

Форма контроля: тестирование, решение практических задач средствами языка программирования.

Аттестация по итогам освоения программы осуществляется в конце учебного года.

Форма контроля: защита проекта.

Проект является одним из видов самостоятельной работы, предусмотренной в ходе обучения по программе. Педагог-наставник оказывает консультационную помощь в выполнении проекта.

Индивидуальный (групповой) проект оценивается формируемой комиссией. Состав комиссии (не менее 3-х человек): педагог-наставник, администрация учебной организации, приветствуется привлечение IT-профессионалов, представителей высших и других учебных заведений.

Компонентами оценки индивидуального (группового) проекта являются (по мере убывания значимости): качество индивидуального проекта, отзыв руководителя проекта, уровень презентации и защиты проекта. Если проект выполнен группой обучающихся, то при оценивании учитывается не только уровень исполнения проекта в целом, но и личный вклад каждого из авторов. Решение принимается коллегиально.

2.4. Оценочные материалы

Промежуточная аттестация

Тестирование и решение практической задачи проводится с обучающимися индивидуально, во время проведения занятия. Примеры заданий для промежуточной аттестации представлены в Приложении 1.

Критерии оценивания промежуточной аттестации представлены в Приложении 2.

Аттестация по итогам освоения программы

Тестирование и решение практической задачи проводится с обучающимися индивидуально, во время проведения занятия. Примеры заданий для промежуточной аттестации представлены в Приложении 3.

Критерии оценивания промежуточной аттестации представлены в Приложении 4.

2.5 Методические материалы

Организация образовательного процесса в данной программе происходит в очной форме обучения, с возможностью применения дистанционных технологий, и групповой форме.

При реализации программы используются различные методы обучения:

- Объяснительно-иллюстративный (предъявление информации различными способами (объяснение, рассказ, беседа, инструктаж, демонстрация, работа с технологическими картами и др.);
- Проблемный (постановка проблемы и самостоятельный поиск её решения обучающимися);
- Репродуктивный (воспроизводство знаний и способов деятельности по аналогу);
- Метод проектов (технология организации образовательных ситуаций, в которых учащийся ставит и решает собственные задачи).

- методы обучения (словесный, наглядный, практический, объяснительно-иллюстративный, интегрированный, метод сравнения, репродуктивный, частично-поисковый, аналитический, дедуктивный, исследовательский, проблемный, игровой, дискуссионный, проектный и др.) и воспитания (убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация, метод положительного примера и др.);

- формы организации образовательного процесса: индивидуальная, индивидуально-групповая и групповая; выбор той или иной формы обосновывается с позиции профиля деятельности (технического).;

- формы организации учебного занятия – беседа, выставка, защита проектов, конкурс, мастер-класс, «мозговой штурм», наблюдение, олимпиада, открытое занятие, практическое занятие, презентация, семинар, соревнование, объяснение материала, моделирование и др.;

- образовательные (педагогические) технологии – технология индивидуализации обучения, технология группового обучения, технология коллективного взаимообучения, технология программированного обучения, технология модульного обучения, технология блочно-модульного обучения, технология дифференцированного обучения, технология разноуровневого обучения, технология развивающего обучения, технология проблемного обучения, технология дистанционного обучения, технология проектной деятельности, технология коллективной творческой деятельности, технология решения изобретательских задач, здоровьесберегающая технология.

2.6 Воспитательные компоненты

Общей целью воспитания в ГБУ ДО ДЮТТ является формирование у обучающихся духовно-нравственных ценностей, способности к осуществлению ответственного выбора собственной индивидуальной образовательной траектории, способности к успешной социализации в обществе.

Достижению поставленной цели воспитания будет способствовать решение следующих основных задач:

- поддерживать и развивать традиции учреждения, коллективные творческие формы деятельности, реализовать воспитательные возможности ключевых дел ГБУ ДО ДЮТТ, формировать у обучающихся чувство солидарности и принадлежности к образовательному учреждению;
- реализовывать воспитательный потенциал общеобразовательных общеразвивающих программ и возможности учебного занятия и других форм образовательных событий;
- развивать социальное партнерство как один из способов достижения эффективности воспитательной деятельности в ГБУ ДО ДЮТТ;
- организовывать работу с семьями обучающихся, их родителями или законными представителями, активно их включать в образовательный процесс, содействовать формированию позиции союзников в решении воспитательных задач;
- использовать в воспитании детей возможности занятий по дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам как источник поддержки и развития интереса к познанию и творчеству;
- содействовать приобретению опыта личностного и профессионального самоопределения на основе личностных проб в совместной деятельности и социальных практиках;
- формировать сознательное отношение обучающихся к своей жизни, здоровью, здоровому образу жизни, а также к жизни и здоровью окружающих людей.
- создавать инновационную среду, формирующую у детей и подростков изобретательское, креативное, критическое мышление через освоение дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ нового поколения в области инженерных и цифровых технологий;
- повышать разнообразие образовательных возможностей при построении индивидуальных образовательных траекторий (маршрутов) обучающихся;
- оптимизировать систему выявления, поддержки и развития способностей и талантов у детей и подростков, направленной на самоопределение и профессиональную ориентацию обучающихся.

Условия воспитания: Воспитательный процесс осуществляется в условиях организации деятельности детского коллектива на основной учебной базе реализации программы в организации дополнительного образования детей в соответствии с нормами и правилами работы организации.

Мероприятия по взаимодействию с родителями: проведение родительских собраний, совместных праздников, мастер-классов и т.д., а также участие родителей в проектной деятельности, в разработке и защите проектов вместе с ребенком.

Примерный перечень мероприятий

Сроки	Название соревнований, конкурсов, мероприятий
Модуль 1. «Воспитывающая среда»	
Сентябрь	«День открытых дверей в научно-техническое творчество»
Декабрь	«Новогодняя IT-лаборатория»
Февраль-март	«ФевроМарт в кубе: конструируем, кодим, поздравляем»
Май	«Фестиваль детских проектов»
Модуль 2. «Учебное Занятие»	
Февраль	«Интеллектуальная игра(дети + родители) «Наука-это мы!»
Модуль 3. «Руководство детским объединением(направлением) и взаимодействие с родителями	
Сентябрь, май	Родительские собрание
Май	«Прием у руководителя»
Модуль 4. «Проектная деятельность»	
Май	«Фестиваль детских проектов»
Модуль 5. «Профориентационная работа и наставничество»	
Сентябрь-май	Дни открытых дверей в СУЗе
Март	«Встреча родителей и обучающихся с представителями ОО»
Модуль 6. «Социальное партнерство и сетевое взаимодействие»	
Ноябрь-май	Участие в Всероссийском профориентационном технологическом конкурсе с международным участием «Инженерные кадры России»
Модуль 7 « Каникулы»	
Ноябрь	« Инженерные каникулы» Онлайн-лагерь в дни школьных каникул
Модуль 8 «Профилактика и безопасность»	
Сентябрь-апрель	« Безопасный «IT-куб» г.Сатка
Сентябрь-май	Проведение инструктажа по безопасности и охране жизни и здоровья

2.7. Информационные ресурсы и литература

Список литературы для педагога:

1. Графический дизайн: Новый взгляд – Э. Луптон – издательство Thames & Hudson, 4-е издание (2023 г.)
2. Adobe Photoshop 2025: Полное руководство – С. Келби – издательство Peachpit Press, 1-е издание (2025 г.)
3. Adobe Illustrator 2024: Руководство для профессионалов – Т. Оливас – издательство Adobe Press, 1-е издание (2024 г.)
4. Типографика: Принципы и практика – Э. Луптон – издательство Princeton Architectural Press, 3-е издание (2024 г.)
5. Дизайн для цифровых медиа: Практическое руководство – Дж. Бингем – издательство Bloomsbury Visual Arts, 1-е издание (2024 г.)

Список литературы для обучающихся:

1. Основы графического дизайна – А. Пирс – издательство Лаборатория знаний, 2-е издание (2024 г.)
2. Canva для начинающих – Л. Уотсон – издательство Packt Publishing, 1-е издание (2024 г.)
3. Photoshop для школьников и студентов – О. Смирнова – издательство ЮниорСофт, 1-е издание (2024 г.)
4. Иллюстрация и векторная графика в Illustrator – М. Джонсон – издательство Leanpub, 1-е издание (2024 г.)
5. Дизайн в социальных сетях: от идеи до публикации – К. Стивенс – издательство Rockport Publishers, 1-е издание (2023 г.)

Электронные ресурсы:

1. Canva – Режим доступа: <https://www.canva.com/> (Дата обращения: 14.08.2025)
2. Figma – Режим доступа: <https://www.figma.com/> (Дата обращения: 14.08.2025)
3. Photopea (онлайн-редактор, аналог Photoshop) – Режим доступа: <https://www.photopea.com/> (Дата обращения: 14.08.2025)
4. Behance (портфолио дизайнеров) – Режим доступа: <https://www.behance.net/> (Дата обращения: 14.08.2025)
5. Adobe Creative Cloud Express – Режим доступа: <https://www.adobe.com/express/> (Дата обращения: 14.08.2025)

Промежуточная аттестация

Тестирование проводится с обучающимися индивидуально, во время проведения занятия.

Перечень вопросов для тестирования:

1. Что такое графический дизайн?

- а) Область искусства, занимающаяся исключительно созданием живописных полотен и скульптур.
- б) Вид художественно-проектной деятельности по созданию гармоничной и эффективной визуально-коммуникативной среды.
- в) Процесс написания программного кода для создания пользовательских интерфейсов.
- г) Деятельность по проектированию интерьеров жилых и общественных зданий.

2. Какие программы (софты) являются основными инструментами для работы в графическом дизайне?

- а) Программы для редактирования видео (Adobe Premiere Pro, DaVinci Resolve).
- б) Среда разработки кода (Visual Studio Code, PyCharm, Eclipse).
- в) Графические редакторы (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, CorelDRAW, Figma).
- г) Офисные пакеты программ (Microsoft Word, Excel, PowerPoint).

3. Какие навыки развиваются при изучении графического дизайна?

- а) Навыки администрирования компьютерных сетей и настройки серверного оборудования.
- б) Креативное и пространственное мышление, чувство композиции и стиля, а также владение графическим софтом.
- в) Навыки скоростного печатания, ведения деловой переписки и бухгалтерского учета.
- г) Умение проектировать сложные архитектурные объекты и рассчитывать их прочность.

4. В чем состоит главная цель графического дизайна?

- а) В самовыражении художника без учета мнения и потребностей зрителя.
- б) В эффективном донесении информации до целевой аудитории с помощью визуальных образов.
- в) В максимальном усложнении визуальных элементов для демонстрации мастерства.
- г) В замене текстовой информации абстрактными изображениями.

5. Какие материалы могут быть созданы с помощью графического дизайна?

- а) Логотипы, фирменные стили, рекламные плакаты, баннеры, буклеты и интерфейсы сайтов/приложений.
- б) Операционные системы, базы данных и серверные приложения.
- в) Архитектурные чертежи, схемы вентиляции и планы водоснабжения зданий.
- г) Литературные произведения, сценарии к фильмам и текстовые статьи.

Практическая задача:

Вашей задачей будет создать дизайн для постера музыкального концерта. Выберите музыкальный жанр (рок, поп, джаз и т.д.) и создайте постер, который будет привлекать внимание целевой аудитории и отражать стиль и атмосферу концерта. Дизайн должен включать информацию о дате, времени, месте и участниках концерта, а также использовать цветовую гамму и композицию, соответствующую выбранному жанру. Вы можете использовать любое программное обеспечение для создания дизайна

Критерии оценивания обучающихся

Описание правил проведения аттестации:

1) Знание теории

По результатам ответов на вопросы определяется уровень теоретической подготовки. Уровень подготовки определяется по количеству набранных баллов.

Без ответа – 0 баллов

Ответ неверный – 1 балл

Ответ частично неверный - 2 балла

Ответ развёрнутый и верный 3 балла

Максимальное количество баллов за ответ 3 балла.

Максимальное количество - 15 баллов

Критерии оценивания:

Высокий уровень: 15-10 баллов;

Средний уровень: 9- 7 баллов;

Низкий уровень: 6-1 баллов.

2) Знание практики

По результатам выполнения практического задания уровень практической подготовки.

Уровень подготовки определяется по количеству набранных баллов. Правильное выполнение задачи 5 баллов, при частичном выполнении от 1-4 баллов. Максимальное количество -5 баллов

Критерии оценивания:

Высокий уровень: 5-4 баллов;

Средний уровень: 3- 2 баллов;

Низкий уровень: 2-1 баллов.

Материалы аттестации по итогам освоения программы

Аттестация по итогам освоения программы проводится в форме защиты выполненных обучающимися дизайн-проектов.

После изучения основ графического дизайна обучающимся предлагается создать законченную работу, отражающую полученные навыки в области работы с растровой и векторной графикой, композицией, цветом и типографикой. *Список предлагаемых тем проектов для выполнения обучающимися согласуется с учебной частью не позднее, чем за 3 месяца до проведения аттестации по итогам освоения программы.*

Обучающиеся самостоятельно определяют направление работы (афиша, логотип, упаковка, иллюстрация, дизайн для соцсетей, постер, рекламный макет и др.) и программу для её выполнения (Photoshop, Illustrator, Figma, Canva и др.).

Допускается работа в группах до 3-х человек с распределением ролей (графический дизайнер, иллюстратор, верстальщик).

После завершения проекта обучающиеся готовят презентацию и устный рассказ, включающие:

- название и цель проекта;
- описание целевой аудитории;
- объяснение дизайнерских решений (цвет, композиция, шрифты);
- демонстрацию готового макета;
- обоснование практической пользы и применимости работы.

Требования к содержанию проектной работы:

- Проект должен решать актуальную задачу или предлагать оригинальное развлекательное решение.
- Приложение должно быть работоспособным и корректно запускаться на мобильном устройстве или эмуляторе.
- Интерфейс должен быть удобным и понятным для пользователя.
- Допускается использование изображений, звуков и других медиа, созданных обучающимся самостоятельно.
- Проект должен соответствовать возрасту обучающихся и этическим нормам.
- После завершения проекта обучающиеся презентуют его и демонстрируют работу приложения в реальном времени.

Итоговый проект оценивается по 100-бальной шкале согласно таблице 5:

Таблица 5

Количество баллов	Уровень освоения
30-35 баллов	высокий
24-29 баллов	средний
0-23 баллов	низкий

Результаты итоговой аттестации оцениваются по критериям согласно таблице 6:

Таблица 6

Максимальный балл	Критерии оценки
0-5 баллов	Актуальность темы
0-5 баллов	Соответствие содержания проекта заявленной теме
0-5 баллов	Техническая сложность
0-5 баллов	Уровень защиты проекта
0-5 баллов	Самостоятельность
0-5 баллов	Креативность и оригинальность
0-5 баллов	Стабильная работа проекта