

АННОТАЦИЯ К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ

Название программы: Программа «Графический дизайн»

Направленность: техническая

Возраст обучающихся: от 12 до 17 лет

Срок реализации программы: 72 часа

Форма обучения: очная

Автор-составитель: Дементьев Егор Глебович, педагог дополнительного образования

Разделы программы: Программа «Графический дизайн» включает в себя следующие учебные разделы :

1. Введение. Техника безопасности.
2. Цифровая живопись. SketchBook.
3. Основы графического дизайна и Figma.
4. Разработка брендбука.
5. Разработка дизайна приложения.
6. Проектная, соревновательная деятельность.
7. Итоговая аттестация.

Основная цель программы: формирование у обучающихся мотивацию к проектной деятельности в сфере графического дизайна, создание условий для развития научно- технического и творческого потенциала личности обучающегося через обучение макетированию, прототипированию, работе с графическими планшетами и ПО для цифровой графики.

Задачи:

обучающие:

- познакомить детей с историей декоративно-прикладного искусства и дизайна, полиграфии;
- познакомить с технологиями в полиграфическом производстве и особенностями профессии дизайнера в этой сфере;
- содействовать формированию умений и навыков проектной и проектно-исследовательской деятельности, научить детей грамотно и творчески подходить к собственной работе над проектом;
- сформировать навыки технических приёмов работы с инструментами для макетирования, раскрыть выразительные возможности различных материалов;
- способствовать развитию образного ассоциативного мышления, конструктивного видения, умения средствами графики и цвета передавать объем, форму, фактуру, взаимосвязь предметов в пространстве;
- обучить использованию прикладного ПО для дизайнерской деятельности;
- сформировать понимание принципов работы с колористикой, типографикой и гармонией;

развивающие:

- развивать общий кругозор;
- развивать художественно-эстетический вкус при составлении композиции и объектов графического дизайна;
- знакомить с формами ведения проектной деятельности;
- развивать творческие способности и логическое мышление;
- создать условия для развития природных задатков и способностей обучающихся, помогающих достичь успеха в техническом творчестве;

- содействовать повышению привлекательности науки, научно-технического творчества для подрастающего поколения;
- развить здоровый интерес к соревновательной (конкурсной) деятельности;
 - развивать навыки совместной работы, умения работать самостоятельно, мобилизуя необходимые ресурсы, правильно оценивая смысл и последствия своих действий;
 - развивать мастерство эффектной презентации готового продукта;
 - развивать креативное мышление и пространственное воображение.

воспитательные:

- формировать общую культуру обучающихся;
- содействовать эффективному взаимодействию обучающихся с окружающими;
- содействовать организации содержательного досуга;
- воспитывать эмоциональную отзывчивость на явления художественной культуры;
- воспитывать аккуратность, прилежание в работе, трудолюбие;
- воспитывать чувство удовлетворения от творческого процесса и результата.

Форма занятий:

- лекционные занятия
- практические занятия
- лабораторные занятия
- Проектные работы.

Краткое содержание:

Программа предполагает освоение базовых компетенций и навыков: работа с графическими планшетами и онлайн-сервисами для графического дизайна. Это формирует у учащихся устойчивые знания и навыки по графическому дизайну, мотивацию к последующему погружению в сферу творчества, развивает логическое мышление, навыки работы с мультимедиа, создаются условия для активного, поискового учения, предоставляются широкие возможности для проектной деятельности.

Программа позволяет приобщить детей и подростков к опыту издательского дела, современным достижениям в области иллюстрации, техническим возможностям полиграфии. Особое внимание уделяется организации проектной деятельности, когда в процессе обучения дети и подростки учатся генерировать оригинальные идеи, ставить перед собой цели и задачи, планировать процесс работы, достигать результата, используя традиционные изобразительные средства и современные компьютерные технологии, применять полученные навыки в различных сферах жизни.

Ожидаемые результаты:

Освоение базовой терминологии, основ растровой и векторной графики. Знание правил композиции, колористики, типографики. Умение работать в ПО Autodesk SketchBook и Figma.