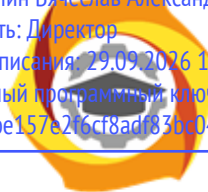


Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Лапин Вячеслав Александрович  
Должность: Директор  
Дата подписания: 29.09.2026 13:21:12  
Уникальный программный ключ:  
df48b51be157e2f6cf8adf83bc04ff59abacacac



ТЕХНИЧЕСКИЙ  
УНИВЕРСИТЕТ  
УГМК



Негосударственное частное образовательное учреждение высшего образования  
«Технический университет УГМК»  
(НЧОУ ВО «ТУ УГМК»)

УТВЕРЖДАЮ  
Директор НЧОУ ВО «ТУ УГМК»  
  
(подпись) В.А. Лапин  
(инициалы, фамилия)  
« 1 » сентября 2022 г.  


## Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая ПРОГРАММА

«Графический дизайн»

(наименование программы)

Направленность: информатика и вычислительная техника

Возраст обучающихся: 13-16 лет

Срок реализации: 8 месяцев

Автор-разработчик:  
Попова Светлана Борисовна

Верхняя Пышма, 2022 год

## Оглавление

|                                                           |    |
|-----------------------------------------------------------|----|
| 1. ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ..... | 3  |
| 1.1. Пояснительная записка .....                          | 3  |
| 1.2. Цель и задачи общеразвивающей программы .....        | 4  |
| 1.3 Содержание общеразвивающей программы .....            | 5  |
| 1.4 Содержание учебного плана.....                        | 7  |
| 1.5 Планируемые результаты .....                          | 10 |
| 1.6 Календарный учебный график .....                      | 12 |
| 2. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ .....            | 15 |
| 2.1 Условия реализации программы .....                    | 15 |
| 2.2 Форма аттестации/контроля и оценочные материалы ..... | 15 |
| 3. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ .....                                | 16 |

# 1. ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

## 1.1. Пояснительная записка

### *Направленность общеобразовательной программы:*

Данная дополнительная образовательная программа имеет техническую направленность, которая заключается в развитии интереса детей младшего подросткового возраста к технологиям взаимодействия с графической информацией и популяризации графического дизайна.

Курс способствует формированию знаний по основам графического дизайна, развитию инструментальной и функциональной грамотности и овладению навыками, связанными с компетенцией взаимодействия с окружающими и собой.

Курс не требует предварительной подготовки, но предусматривает отбор учеников по возрасту. Программа курса составлена с учётом актуальных трендов сферы графического дизайна и задач национального проекта «Образование».

### *Актуальность общеобразовательной программы*

В настоящее время основное образование переживает масштабную цифровую трансформацию под влиянием непрерывного развития информационных технологий. Одним из вызовов образования является сокращение неравенства между пассивными (выполняющими рутинные операции) и активными (ведущими продуктивную и творческую работу) пользователями. В связи с этим в обучении современных школьников должно быть место не только для изучения базового инструментария ПК, но и создания собственного цифрового контента. Чем раньше ученик начнёт овладевать этими навыками, тем больший запас знаний он получит к моменту выбора основного рода деятельности.

Кроме того, сегодня компьютер — это проводник в мир интересных и творческих направлений XXI века. Одно из таких направлений — графический дизайн, — способно ответить на актуальные вызовы и мотивировать школьников создавать собственный творческий продукт.

Первой уникальной особенностью курса «Графический дизайн» является развитие навыков работы с графической информацией через их использование в актуальных направлениях дизайна. По мере обучения каждый ученик попробует себя в роли иллюстратора, ретушёра, 3D-художника, верстальщика, бренд-менеджера и аниматора. Учащиеся узнают, что графические дизайнеры используют ПК не только для выполнения базовых задач (плакаты, буклеты, визитки и др.), но и для разработки комплексных многоуровневых решений (инфографики, фирменных стилей, айдентики и др.). Запрос на последние особенно высок, т. к. в эпоху постоянного роста потребления цифрового контента бренды стремятся не просто к привлечению внимания клиентов, но и к его удержанию и управлению им. Такие умения взаимодействовать с различными видами графической информации и работать над разноплановыми проектами пригодятся ребёнку в будущем, даже если его карьерный путь не будет связан с дизайном.

Вторая уникальная особенность курса заключается в использовании сюжетной линии, отвечающей возрастным особенностям младших подростков.

По сюжету ученик оказывается в творческом сообществе ребят, увлекающихся дизайном. Персонажи разделяют желание подростка найти себя и выделиться среди сверстников и транслируют здоровый способ сделать это: обрести интересное хобби и совершенствоваться в нём. На роль такого «модного» хобби отлично подходит графический дизайн

*Адресат: учащиеся средних школ возраста от 13 до 16 лет включительно.*

*Режим занятий:* Занятия проходят 1 раз в неделю. Дети занимаются в классе с учителем, самостоятельно работая за компьютером (непрерывно — не более 20 минут).

*Объем:* 2 академических часа (1 академический час — 45 минут).

*Форма обучения:*

- Игровая, задачная и проектная.
- Обучение от общего к частному.
- Поощрение вопросов и свободных высказываний по теме.
- Уважение и внимание к каждому ученику.
- Создание мотивационной среды обучения.
- Создание условий для дискуссий и развития мышления учеников при достижении учебных целей вместо простого одностороннего объяснения темы преподавателем.

Основные формы работы — индивидуальная, групповая и фронтальная. Печатные материалы не предусмотрены. Занятия проводятся в группах не больше 15 человек и индивидуально. Язык обучения-русский. Форма обучения- очная.

## **1.2. Цель и задачи общеразвивающей программы**

*Цель:* изучить технологии работы с графической информацией и использовать их в работе с современными областями графического дизайна.

*Задачи:*

- Обучающие
  1. Познакомить с основными направлениями графического дизайна: растровая и векторная иллюстрация, коллажирование, ретушь, 3D-моделирование, инфографика, айдентика и др.
  2. Познакомить с возможностями различных графических редакторов: GIMP, Tinkercad, Inkscape, Scribus, Wick.
  3. Сформировать навык использования графического редактора для решения творческой задачи.
  4. Сформировать навык разработки дизайна по предложенному кейсу.
  5. Сформировать навык использования основных законов колористики, композиции и перспективы в работе над дизайном.
  6. Сформировать навык исследования различных источников информации для погружения в тему перед работой над дизайном.
  7. Сформировать навык разработки собственного дизайна с исследованием и использованием накопленного в конкретной области опыта.
  8. Сформировать навык проектной работы (от постановки цели и задач до презентации результата).
- Развивающие
  1. Формировать и развивать наглядно-образное и критическое мышление.

2. Формировать навык публичных выступлений и презентаций.
3. Развивать память, внимание, воображение и речь.
4. Развивать насмотренность и восприимчивость к эстетике в дизайне.
5. Совершенствовать диалогическую речь: умение слушать собеседника, понимать вопросы, смысл заданий, задавать вопросы, отвечать на них.

- Воспитательные

1. Воспитывать умение сотрудничать со сверстниками и умение подчинять свои интересы определенным правилам.
2. Формировать культуру взаимодействия с чужой работой и авторским правом.

### 1.3 Содержание общеразвивающей программы

#### Учебно-тематический план

| № п/п                       | Наименование раздела/темы                | Количество часов |        |          | Форма аттестации<br>(контроля)               |
|-----------------------------|------------------------------------------|------------------|--------|----------|----------------------------------------------|
|                             |                                          | всего            | теория | практика |                                              |
| Модуль 1. Растровый рисунок |                                          | 8                | 4      | 4        |                                              |
| 1                           | Введение в графический дизайн            | 2                | 1      | 1        | Задания на платформе и в растровом редакторе |
| 2                           | Светотень. Основы работы с цветом        | 2                | 1      | 1        | Задания на платформе и в растровом редакторе |
| 3                           | Основы композиции и перспективы          | 2                | 1      | 1        | Задания на платформе и в растровом редакторе |
| 4                           | Творческий урок. Рисуем космос           | 2                | 1      | 1        | Задания на платформе и в растровом редакторе |
| Модуль 2. Коллажирование    |                                          | 6                | 3      | 3        |                                              |
| 5                           | Введение в коллажирование                | 2                | 1      | 1        | Задания на платформе и в растровом редакторе |
| 6                           | Паттерн — коммерческий коллаж            | 2                | 1      | 1        | Задания на платформе и в растровом редакторе |
| 7                           | Творческий урок. Создаём постер          | 2                | 1      | 1        | Задания на платформе и в растровом редакторе |
| Модуль 3. Ретушь            |                                          | 4                | 2      | 2        |                                              |
| 8                           | Введение в ретушь                        | 2                | 1      | 1        | Задания на платформе и в растровом редакторе |
| 9                           | Творческий урок. Погружаемся в фэнтези   | 2                | 1      | 1        | Задания на платформе и в растровом редакторе |
| Модуль 4. 3D-моделирование  |                                          | 10               | 5      | 5        |                                              |
| 10                          | Введение в 3D-моделирование              | 2                | 1      | 1        | Задания на платформе и в среде Tinkercad     |
| 11                          | Моделирование из основных форм           | 2                | 1      | 1        | Задания на платформе и в среде Tinkercad     |
| 12                          | Моделирование с использованием отверстий | 2                | 1      | 1        | Задания на платформе и в среде Tinkercad     |
| 13                          | Творческий урок. Игровой ландшафт. Ч.1   | 2                | 1      | 1        | Задания на платформе и в среде Tinkercad     |

|                                         |                                          |   |   |   |                                              |
|-----------------------------------------|------------------------------------------|---|---|---|----------------------------------------------|
| 14                                      | Творческий урок. Игровой ландшафт. Ч.2   | 2 | 1 | 1 | Задания на платформе и в среде Tinkercad     |
| <b>Модуль 5. Книжная вёрстка</b>        |                                          | 4 | 2 | 2 |                                              |
| 15                                      | Введение в книжную вёрстку               | 2 | 1 | 1 | Задания на платформе и в редакторе           |
| 16                                      | Творческий урок. Буклет                  | 2 | 1 | 1 | Задания на платформе и в редакторе           |
| <b>Модуль 6. Векторная иллюстрация</b>  |                                          | 4 | 2 | 2 |                                              |
| 17                                      | Введение в векторную иллюстрацию         | 2 | 1 | 1 | Задания на платформе и в векторном редакторе |
| 18                                      | Кривые. Композиция и баланс              | 2 | 1 | 1 | Задания на платформе и в векторном редакторе |
| 19                                      | Творческий урок. Визитка                 | 2 | 1 | 1 | Задания на платформе и в векторном редакторе |
| <b>Модуль 7. Инфографика</b>            |                                          | 4 | 2 | 2 |                                              |
| 20                                      | Введение в инфографику                   | 2 | 1 | 1 | Задания на платформе и в векторном редакторе |
| 21                                      | Творческий урок. А знаете ли вы, что?    | 2 | 1 | 1 | Задания на платформе и в векторном редакторе |
| <b>Модуль 8. Айдентика</b>              |                                          | 4 | 2 | 2 |                                              |
| 22                                      | Введение в айдентику                     | 2 | 1 | 1 | Задания на платформе и в векторном редакторе |
| 23                                      | Творческий урок. Мой ресторан            | 2 | 1 | 1 | Задания на платформе и в векторном редакторе |
| <b>Модуль 9. Персонаж и гуманизация</b> |                                          | 4 | 2 | 2 |                                              |
| 24                                      | Введение в создание персонажей           | 2 | 1 | 1 | Задания на платформе и в векторном редакторе |
| 25                                      | Мимика персонажа                         | 2 | 1 | 1 | Задания на платформе и в векторном редакторе |
| 26                                      | Пропорции и позы                         | 2 | 1 | 1 | Задания на платформе и в векторном редакторе |
| 27                                      | Творческий урок. Герой моего мультфильма | 2 | 1 | 1 | Задания на платформе и в векторном редакторе |
| <b>Модуль 10. Покадровая анимация</b>   |                                          | 4 | 2 | 2 |                                              |
| 28                                      | Введение в создание анимации             | 2 | 1 | 1 | Задания на платформе и в редакторе           |
| 29                                      | Приёмы создания анимации                 | 2 | 1 | 1 | Задания на платформе и в редакторе           |
| 30                                      | Творческий урок                          | 2 | 1 | 1 | Задания на платформе и в редакторе           |
| 31                                      | Творческий урок                          | 2 | 1 | 1 | Задания на платформе и в редакторе           |
| <b>Выпускной</b>                        |                                          | 2 | 1 | 1 |                                              |

|              |           |    |    |    |                                    |
|--------------|-----------|----|----|----|------------------------------------|
| 32           | Выпускной | 2  | 1  | 1  | Задания на платформе и в редакторе |
| Всего часов: |           | 64 | 32 | 32 |                                    |

## 1.4 Содержание учебного плана

### Модуль 1. Растровая иллюстрация (8 часов)

#### 1.1. Введение в графический дизайн

*Теория (1 час):* Понятия «графический дизайн», «рисунок», «набросок». Знакомство с редактором GIMP.

*Практика (1 час):* Выполнение заданий на платформе и в растровом редакторе GIMP по созданию растровых рисунков.

#### 1.2. Светотень. Основы работы с цветом

*Теория (1 час):* Понятия «светотень», «цвет», «контрастные цвета». Знакомство с работой со слоями.

*Практика (1 час):* Выполнение заданий на платформе и в растровом редакторе GIMP по созданию растровых рисунков.

#### 1.3. Основы композиции и перспективы

*Теория (1 час):* Понятия «композиция», «перспектива». Приёмы создания рисунков в GIMP с помощью слоёв.

*Практика (1 час):* Выполнение заданий на платформе и в растровом редакторе GIMP по созданию растровых рисунков.

#### 1.4. Творческий урок. Рисуем космос

*Теория (1 час):* Повторение основ создания растрового рисунка в форме викторины. Фильтры и эффекты в растровом редакторе GIMP. Упрощённый алгоритм работы над проектом.

*Практика (1 час):* Выполнение творческой работы на тему космоса в растровом редакторе GIMP.

### Модуль 2. Коллажирование (6 часов)

#### 2.1. Введение в коллажирование

*Теория (1 час):* Понятие «коллаж». История создания коллажей. Инструменты и приёмы создания коллажей в GIMP.

*Практика (1 час):* Выполнение заданий на платформе и в растровом редакторе GIMP по созданию коллажей.

#### 2.2. Паттерн — коммерческий коллаж

*Теория (1 час):* Понятие «паттерн». Применение паттернов в коммерческих заказах. Инструменты и приёмы создания паттернов в GIMP.

*Практика (1 час):* Выполнение заданий на платформе и в растровом редакторе GIMP по созданию и наложению паттернов.

#### 2.3. Творческий урок. Создаём постер

*Теория (1 час):* Понятие «постер». Актуальные примеры постеров. Приёмы создания постеров в GIMP.

*Практика (1 час):* Выполнение творческой работы по созданию постера в растровом редакторе GIMP.

### Модуль 3. Ретушь (4 часа)

#### 3.1. Введение в ретушь

*Теория (1 час):* Понятие «ретушь». История появления ретуши. Актуальные тренды и приёмы ретуши фотографий в GIMP.

*Практика (1 час):* Выполнение заданий на платформе и в растровом редакторе GIMP по ретуши фотографий.

#### 3.2. Творческий урок. Погружаемся в фэнтези

*Теория (1 час):* Повторение основ ретуши фотографий в форме викторины. Приёмы художественной ретуши в сочетании с коллажированием. Упрощённый алгоритм работы над проектом.

*Практика (1 час):* Выполнение творческой работы по созданию коллажа на тему фэнтези в растровом редакторе GIMP.

#### **Модуль 4. 3D-моделирование (10 часов)**

##### **4.1. Введение в 3D-моделирование**

*Теория (1 час):* Понятия «модель», «3D-модель», «3D-моделирование», виды на 3D-модель. Актуальные сферы применения 3D-моделирования. Обзор возможностей среды Tinkercad.

*Практика (1 час):* Выполнение заданий на платформе и в среде проектирования Tinkercad по созданию 3D-моделей.

##### **4.2. Моделирование из основных форм**

*Теория (1 час):* Понятие «основная форма». Приёмы создания 3D-моделей. Создание 3D-моделей в среде Tinkercad.

*Практика (1 час):* Выполнение заданий на платформе и в среде проектирования Tinkercad по созданию 3D-моделей.

##### **4.3. Моделирование с использованием отверстий**

*Теория (1 час):* Понятие «отверстие». Приёмы создания 3D-моделей. Создание 3D-моделей в среде Tinkercad.

*Практика (1 час):* Выполнение заданий на платформе и в среде проектирования Tinkercad по созданию 3D-моделей.

##### **4.4. Творческий урок. Игровой ландшафт. Ч.1**

*Теория (1 час):* Повторение основ работы с 3D-моделями в форме викторины. Приёмы создания ландшафта в среде Tinkercad. Планирование и начало работы над проектом.

*Практика (1 час):* Выполнение творческой работы по созданию игрового ландшафта в среде проектирования Tinkercad.

##### **4.5. Творческий урок. Игровой ландшафт. Ч.2**

*Теория (1 час):* Приёмы создания ландшафта в среде Tinkercad. Завершение работы над проектом. Презентация проекта.

*Практика (1 час):* Выполнение творческой работы по созданию игрового ландшафта в среде проектирования Tinkercad.

#### **Модуль 5. Книжная вёрстка (4 часа)**

##### **5.1. Введение в книжную вёрстку**

*Теория (1 час):* Понятия «вёрстка», «эргономические требования». Актуальные сферы применения книжной вёрстки. Приёмы оформления разворота. Обзор возможностей редактора Scribus.

*Практика (1 час):* Выполнение заданий на платформе и в редакторе книжной вёрстки Scribus по оформлению разворота.

##### **5.2. Творческий урок. Буклет**

*Теория (1 час):* Повторение основ книжной вёрстки в форме викторины. Приёмы оформления актуальных видов печатной продукции в Scribus.

*Практика (1 час):* Выполнение творческой работы по оформлению тематического буклета в Scribus.

#### **Модуль 6. Векторная иллюстрация (6 часов)**

##### **6.1. Введение в векторную иллюстрацию**

*Теория (1 час):* Понятия «векторное изображение», «кривые». Актуальные сферы применения векторной графики. Приёмы создания векторного изображения. Обзор возможностей редактора Inkscape.

*Практика (1 час):* Выполнение заданий на платформе и в редакторе векторной графики Inkscape по созданию векторных изображений.

##### **6.2. Кривые. Композиции и баланс**

*Теория (1 час):* Понятия «кривые», «композиция», «баланс» в векторном рисунке. Приёмы создания векторного изображения в редакторе Inkscape.

*Практика (1 час):* Выполнение заданий на платформе и в редакторе векторной графики Inkscape по созданию векторных изображений.

### **6.3. Творческий урок. Визитка**

*Теория (1 час):* Повторение основ создания векторных изображений в форме викторины. Планирование и алгоритм работы над собственным проектом.

*Практика (1 час):* Выполнение творческой работы по созданию визитки в векторном редакторе Inkscape.

## **Модуль 7. Инфографика (4 часа)**

### **7.1. Введение в инфографику**

*Теория (1 час):* Понятие «инфографика». Актуальные сферы применения инфографики. Приёмы создания плакатов с инфографикой в редакторе Inkscape.

*Практика (1 час):* Выполнение заданий на платформе и в редакторе векторной графики Inkscape по созданию инфографики.

### **7.2. Творческий урок. А знаете ли вы, что?**

*Теория (1 час):* Повторение основ создания инфографики в форме викторины. Работа над собственным проектом.

*Практика (1 час):* Выполнение творческой работы по созданию инфографики в векторном редакторе Inkscape.

## **Модуль 8. Айдентика (4 часа)**

### **8.1. Введение в айдентiku**

*Теория (1 час):* Понятия «айдентика», «бренд», «фирменный стиль».

Актуальные сферы применения айдентики. Приёмы оформления айдентики бренда в редакторе Inkscape.

*Практика (1 час):* Выполнение заданий на платформе и в редакторе векторной графики Inkscape по созданию айдентики.

### **8.2. Творческий урок. Мой ресторан**

*Теория (1 час):* Повторение основ работы с айдентикой в форме викторины. Работа над собственным проектом.

*Практика (1 час):* Выполнение творческой работы по созданию айдентики ресторана в векторном редакторе Inkscape.

## **Модуль 9. Персонаж и гуманизация (8 часов)**

### **9.1. Введение в создание персонажей**

*Теория (1 час):* Понятия «персонаж», «маскот». Актуальные сферы применения персонажей. Приёмы создания персонажей в редакторе Inkscape.

*Практика (1 час):* Выполнение заданий на платформе и в редакторе векторной графики Inkscape по созданию персонажей.

### **9.2. Мимика персонажа**

*Теория (1 час):* Понятия «мимика», «эмоция», «настроение». Приёмы создания персонажей в редакторе Inkscape.

*Практика (1 час):* Выполнение заданий на платформе и в редакторе векторной графики Inkscape по созданию персонажей.

### **9.3. Пропорции и позы**

*Теория (1 час):* Понятия «позы», «пропорции» (человека). Приёмы создания персонажей в редакторе Inkscape.

*Практика (1 час):* Выполнение заданий на платформе и в редакторе векторной графики Inkscape по созданию персонажей.

### **9.4. Творческий урок. Герой моего мультфильма**

*Теория (1 час):* Повторение пройденного материала в форме викторины. Планирование и работа над проектом.

*Практика (1 час):* Выполнение творческой работы по созданию персонажа в векторном редакторе Inkscape.

## **Модуль 10. Простейшая покадровая анимация (8 часов)**

### **10.1. Введение в анимацию**

*Теория (1 час):* Понятия «анимация», «2D и 3D-анимация». История анимации. Обзор возможностей редактора Wick.

*Практика (1 час):* Выполнение заданий на платформе и в редакторе Wick по созданию 2D-анимации.

### **10.2. Приёмы создания анимации**

*Теория (1 час):* Приёмы создания анимации в редакторе Wick.

*Практика (1 час):* Выполнение заданий на платформе и в редакторе Wick по созданию 2D-анимации.

### **10.3. Творческий урок. Создаём мультфильм. Ч.1**

*Теория (1 час):* Повторение основ создания анимации в форме викторины. Планирование и работа над проектом.

*Практика (1 час):* Выполнение творческой работы по созданию анимации в редакторе Wick.

### **10.4. Творческий урок. Создаём мультфильм. Ч.2**

*Теория (1 час):* Завершение и презентация проекта.

*Практика (1 час):* Выполнение творческой работы по созданию анимации в редакторе Wick.

### **Выпускной (2 часа)**

*Теория (1 час):* Викторина по материалам курса. Командный квиз по графическому дизайну. Презентация проектов.

*Практика (1 час):* Выполнение творческого задания.

## **1.5 Планируемые результаты**

| Планируемый результат                                                                                   | Способ достижения                                                                                                                                                         | Критерий достижения образовательного результата                                                                                                        |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Личностные результаты обучения</b>                                                                   |                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                        |
| Освоение социальной роли учащегося и формирование личностного смысла учения.                            | Демонстрация связи между способностью выполнить интересную задачу и наличием/отсутствием соответствующих знаний.                                                          | За отведённое время ученик пытается справиться с базовой задачей и разнообразить решение собственными деталями.                                        |
| Развитие навыков сотрудничества с взрослыми и сверстниками и умения находить выход из спорных ситуаций. | Представление графического дизайна как сферы, в которой актуальны навыки работы в команде.                                                                                | Ученик не боится просить помощи и сам пытается помогать одноклассникам и учителю.                                                                      |
| Овладение навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире.                             | Обсуждение актуальных направлений и трендов графического дизайна, демонстрирующих необходимость не только овладения предметными навыками, но и умения непрерывно учиться. | Работа над проектом начинается с исследования предложенной темы и изучения теоретической справки на платформе. Вопросы, задаваемые учителю, конкретны. |

|                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                            |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Способность быть частью профессионального сообщества.                                                                                             | Мотивация изучать работы коллег, делиться собственной работой и воспринимать обратную связь по ней в сообществе.                                | Ученик выкладывает работы в профессиональное интернет-сообщество и адекватно воспринимает реакцию сообщества на неё.                                       |
| <b>Метапредметные навыки</b>                                                                                                                      |                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                            |
| Умение выделять интересные для себя направления творчества.<br>Готовность самостоятельно работать в редакторах и разбираться в новом функционале. | При изучении новой темы учитель показывает интересные и перспективные направления, выходящие за рамки темы.                                     | Ученик проявляет интерес к предметной области и пытается дополнять базовые задания собственными идеями.                                                    |
| Умение работать над задачей, осознавая ограничения, связанные с авторским правом.                                                                 | Презентация своих проектов. Учитель и другие ученики дают обратную связь, учитель также даёт советы, каким образом лучше это делать.            | Ученик старается быть понятным аудитории и заинтересовать её выполненной работой.                                                                          |
| <b>Предметные навыки</b>                                                                                                                          |                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                            |
| Знание актуальных направлений графического дизайна и соответствующего программного обеспечения.                                                   | Непрерывное знакомство с графическим дизайном и его трендами, обсуждение реализации тематических заданий в графических редакторах.              | Ученик устойчиво ориентируется в направлениях графического дизайна, преимуществах и недостатках различных редакторов.                                      |
| Знакомство с функционалом различных графических редакторов.                                                                                       | Выполнение учебных проектов в редакторах по плану, предложенному учителем.                                                                      | Ученик умеет подбирать подходящие инструменты редактора для решения поставленной задачи.                                                                   |
| Знание различных форматов графических файлов и их особенностей.                                                                                   | Обсуждение назначений различных графических форматов и демонстрация сохранения результата работы в разных форматах.                             | Ученик умеет сохранить результат работы по предъявленным требованиям.                                                                                      |
| Применение общих законов колористики, композиции и перспективы в работе над дизайном.                                                             | Обсуждение этих законов и демонстрация их использования в учебных проектах.                                                                     | Ученик проявляет устойчивый интерес к эстетике в дизайне и стремится сделать свою работу красиво.                                                          |
| Способность и желание создавать творческие проекты, привлекающие внимание зрителей.                                                               | Представление графического дизайна как сферы, способной управлять вниманием.<br>Обсуждение реальных работ дизайнеров и их влияния на аудиторию. | Ученик проявляет устойчивое желание выполнить оригинальный проект с использованием озвученных учителем приёмов. При презентации проекта ученик акцентирует |

|                                                                     |                                                                                                                     |                                                                                                                              |
|---------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                     |                                                                                                                     | внимание на его особенностях.                                                                                                |
| Умение дорабатывать творческий проект по полученной обратной связи. | Учитель создаёт комфортную атмосферу и организует постоянный взаимовыгодный обмен обратной связью по итогам работы. | Ученик проявляет инициативу и запрашивает обратную связь. По отзывам, которые кажутся ему референтными, дорабатывает проект. |

В течение курса ученики создадут не менее 10 творческих проектов.

## 1.6 Календарный учебный график

Количество учебных недель по программе – 32 недели

Количество учебных дней – 32 дня

Форма занятий интерактивная, включает в себя объяснение, практическую работу, творческое задание, демонстрацию результатов работы, рефлекссию.

| №п/п | Неделя | Форма занятия | Всего часов | Название темы                     | Место проведения  | Форма контроля                               |
|------|--------|---------------|-------------|-----------------------------------|-------------------|----------------------------------------------|
| 1    | 1      | интерактивная | 2           | Введение в графический дизайн     | Аудитория ТУ УГМК | Задания на платформе и в растровом редакторе |
| 2    | 2      | интерактивная | 2           | Светотень. Основы работы с цветом | Аудитория ТУ УГМК | Задания на платформе и в растровом редакторе |
| 3    | 3      | интерактивная | 2           | Основы композиции и перспективы   | Аудитория ТУ УГМК | Задания на платформе и в растровом редакторе |
| 4    | 4      | интерактивная | 2           | Творческий урок. Рисуем космос    | Аудитория ТУ УГМК | Задания на платформе и в растровом редакторе |
| 5    | 5      | интерактивная | 2           | Введение в коллажирование         | Аудитория ТУ УГМК | Задания на платформе и в растровом редакторе |
| 6    | 6      | интерактивная | 2           | Паттерн — коммерческий коллаж     | Аудитория ТУ УГМК | Задания на платформе и в растровом редакторе |
| 7    | 7      | интерактивная | 2           | Творческий урок. Создаём постер   | Аудитория ТУ УГМК | Задания на платформе и в растровом редакторе |

|    |    |               |   |                                          |                      |                                              |
|----|----|---------------|---|------------------------------------------|----------------------|----------------------------------------------|
| 8  | 8  | интерактивная | 2 | Введение в ретушь                        | Аудитория<br>ТУ УГМК | Задания на платформе и в растровом редакторе |
| 9  | 9  | интерактивная | 2 | Творческий урок. Погружаемся в фэнтези   | Аудитория<br>ТУ УГМК | Задания на платформе и в растровом редакторе |
| 10 | 10 | интерактивная | 2 | Введение в 3D-моделирование              | Аудитория<br>ТУ УГМК | Задания на платформе и в среде Tinkercad     |
| 11 | 11 | интерактивная | 2 | Моделирование из основных форм           | Аудитория<br>ТУ УГМК | Задания на платформе и в среде Tinkercad     |
| 12 | 12 | интерактивная | 2 | Моделирование с использованием отверстий | Аудитория<br>ТУ УГМК | Задания на платформе и в среде Tinkercad     |
| 13 | 13 | интерактивная | 2 | Творческий урок. Игровой ландшафт. Ч.1   | Аудитория<br>ТУ УГМК | Задания на платформе и в среде Tinkercad     |
| 14 | 14 | интерактивная | 2 | Творческий урок. Игровой ландшафт. Ч.2   | Аудитория<br>ТУ УГМК | Задания на платформе и в среде Tinkercad     |
| 15 | 15 | интерактивная | 2 | Введение в книжную верстку               | Аудитория<br>ТУ УГМК | Задания на платформе и в редакторе           |
| 16 | 16 | интерактивная | 2 | Творческий урок. Буклет                  | Аудитория<br>ТУ УГМК | Задания на платформе и в редакторе           |
| 17 | 17 | интерактивная | 2 | Введение в векторную иллюстрацию         | Аудитория<br>ТУ УГМК | Задания на платформе и в векторном редакторе |
| 18 | 18 | интерактивная | 2 | Кривые. Композиция и баланс              | Аудитория<br>ТУ УГМК | Задания на платформе и в векторном редакторе |
| 19 | 19 | интерактивная | 2 | Творческий урок. Визитка                 | Аудитория<br>ТУ УГМК | Задания на платформе и в векторном редакторе |
| 20 | 20 | интерактивная | 2 | Введение в инфографику                   | Аудитория<br>ТУ УГМК | Задания на платформе и в векторном редакторе |

|                     |    |               |   |                                          |                      |                                              |
|---------------------|----|---------------|---|------------------------------------------|----------------------|----------------------------------------------|
| 21                  | 21 | интерактивная | 2 | Творческий урок. А знаете ли вы что?     | Аудитория<br>ТУ УГМК | Задания на платформе и в векторном редакторе |
| 22                  | 22 | интерактивная | 2 | Введение в айдентику                     | Аудитория<br>ТУ УГМК | Задания на платформе и в векторном редакторе |
| 23                  | 23 | интерактивная | 2 | Творческий урок. Мой ресторан            | Аудитория<br>ТУ УГМК | Задания на платформе и в векторном редакторе |
| 24                  | 24 | интерактивная | 2 | Введение в создание персонажей           | Аудитория<br>ТУ УГМК | Задания на платформе и в векторном редакторе |
| 25                  | 25 | интерактивная | 2 | Мимика персонажа                         | Аудитория<br>ТУ УГМК | Задания на платформе и в векторном редакторе |
| 26                  | 26 | интерактивная | 2 | Пропорции и позы                         | Аудитория<br>ТУ УГМК | Задания на платформе и в векторном редакторе |
| 27                  | 27 | интерактивная | 2 | Творческий урок. Герой моего мультфильма | Аудитория<br>ТУ УГМК | Задания на платформе и в векторном редакторе |
| 28                  | 28 | интерактивная | 2 | Введение в создание анимации             | Аудитория<br>ТУ УГМК | Задания на платформе и в векторном редакторе |
| 29                  | 29 | интерактивная | 2 | Приёмы создания анимации                 | Аудитория<br>ТУ УГМК | Задания на платформе и в векторном редакторе |
| 30                  | 30 | интерактивная | 2 | Творческий урок                          | Аудитория<br>ТУ УГМК | Задания на платформе и в векторном редакторе |
| 31                  | 31 | интерактивная | 2 | Творческий урок                          | Аудитория<br>ТУ УГМК | Задания на платформе и в векторном редакторе |
| 32                  | 32 | интерактивная | 2 | Выпускной                                | Аудитория<br>ТУ УГМК | Задания на платформе и в браузере            |
| <b>Всего часов:</b> |    |               |   |                                          | <b>64</b>            |                                              |

## 2. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

### 2.1 Условия реализации программы

*Материально-технические условия реализации программы:*

- помещение (предпочтительно изолированное);
- качественное освещение и возможность проветривания;
- санузел поблизости от аудитории;
- 15 рабочих мест: стол, стул, розетка;
- компьютеры на каждое рабочее место;
- проектор;
- Интернет (не менее 15 Мбит/сек);
- магнитно-маркерная доска или флипчарт;
- черный маркер для учителя — 2 штуки;
- цветные маркеры (желательно) — красный, зелёный, синий;
- пульт для переключения слайдов (желательно);
- в конце курса диплом (вручается ученику на выпускном);
- логины и пароли учеников для входа на платформу.

**Кадровое обеспечение:** Педагогическая деятельность осуществляется лицами, имеющими среднее профессиональное или высшее образование (в том числе по направлениям, соответствующим направлению программы) и отвечающим квалификационным требованиям, указанным в квалификационных справочниках, и (или) профессиональных стандартах.

*Учебно-методическое и информационное обеспечение программы:*

- поурочные методические рекомендации к занятиям;
- тематические презентации;
- растровый редактор GIMP 2.8.22.;
- векторный редактор InkScape;
- онлайн-сервис TinkerCad (нужна регистрация);
- редактор книжной вёрстки Scribus;
- онлайн-сервис Wick (регистрация не нужна);
- задания, теория и сообщество для публикации проектов на платформе «Алгоритмика».

### 2.2 Форма аттестации/контроля и оценочные материалы

*Текущий контроль* сформированности результатов освоения программы осуществляется с помощью нескольких инструментов на нескольких уровнях:

- **на каждом занятии:** комплексно по активности на занятии, выполнению обязательного и дополнительных заданий и ведении портфолио в «Зале славы»;
- **в конце каждого модуля:** проведение презентации (по желанию) финальных проектов модуля и их оценка, суммарная оценка достижений на занятиях модуля.

*Для промежуточного контроля* сформированности результатов освоения программы с помощью выполнения заданий на платформе используются следующие механики:

- классический тест (выбор одного или нескольких правильных ответов),
- заполнение пропусков,
- классификация,
- сопоставление,
- сортировка,
- публикуемое на платформе портфолио.

**Оценка результатов, достигаемых на курсе, происходит в течение всего обучения и завершается на выпускном уроке:**

- Преподаватель оценивает выполнение теоретических и практических заданий, а также учитывает успеваемость в течение всего курса.
- Преподаватель оценивает работу ученика над проектом (идея, процесс работы над идеей, публикация результата сообществу, восприятие обратной связи).

**Уровни освоения программы:**

- высокий — все проекты выполнены самостоятельно, ребёнок представлял результаты перед группой и воспринимал обратную связь;
- средний — все проекты выполнены с небольшой поддержкой учителя; ребёнок с помощью учителя представил результат перед группой;
- низкий — выполнено не менее 50% проектов, помощь учителя оказывалась на всех этапах выполнения проекта.

### **3. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

1. Иттен И. Искусство цвета. — М.: Издатель Д. Аронов, 2004. — 96 с.
2. Ли, Стэн. Как рисовать супергероев: эксклюзивное руководство по рисованию / Стэн Ли; [пер. с англ. А. Захарова]. — М.: Издательство «Э», 2016. — 224 с.
3. Иоханнес Иттен. Искусство формы. — М.: Издатель Д. Аронов, 2019. — 136 с.
4. Гордеева Е.С., Свердловская А.М., Сухина А.Г. Основы Дизайна и Графики. — М.: Физтехшкола, 2015. — 129 с.
5. Озерова М. О детском рисовании. — М.: Издательство Студии Артемия Лебедева, 2017. — 320 с.
6. Д. Шервин Креативная мастерская: 80 творческих задач дизайнера / Пер. с англ. С. Силинский. — СПб.: Питер, 2013. — 240 с.: ил.
7. Гордеева Е.С., Свердловская А.М. Основы Дизайна и живописи. — М.: Юниум, 2015. — 146 с.