ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ДЛЯ ОДАРЕННЫХ ДЕТЕЙ «ПОИСК»

РЕКОМЕНДОВАНА
педагогическим советом
Протокол от «24» августа 2020

УТВЕРЖДАЮ
Заведующая филиалом
_____ Т.В. Ларина

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Графический дизайн»

Возраст обучающихся: 13-17 лет
Срок реализации: 5 месяцев

Составители курса:

Смагина Юлия Евгеньевна,
педагог дополнительного образования.

Елисеева Анна Геннадиевна,
зам.заведующего по учебной части

Михайловск,
2020

ОГЛАВЛЕНИЕ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА 3
УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН 9
СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ 11
МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ 16

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дизайн – это одна из главных профессий века цифровой экономики. Все вокруг нас кем-то создано и придумано, все товары и услуги имеют оформителя – того человека, который создает продукт таким, чтобы его купили, чтобы на него хотелось посмотреть, чтобы хотелось приобрести.

Для сайтов и приложений, которыми мы пользуемся, так же важен удобный интерфейс и красивая оболочка, которую разрабатывают дизайнеры интерфейсов.

Все вокруг нас имеет дизайнерскую составляющую – одежда, приложения, техника, автомобили, сайты, презентации – все это кто-то разработал и создал.

Работа дизайнера многогранна и интересна, она имеет множество различных специализаций на любой вкус, но помимо этого – профессия творческая и позволяет взглянуть на мир под другим углом, замечать вещи, которые раньше казались обычными. Она учит смотреть вокруг, анализировать, применять это на практике.

В ходе обучения дети освоят ПО для 2D-иллюстрации, растровый и векторный редакторы. Получат навыки работы с иллюстрацией, обработки фото и создании собственных иллюстрированных материалов. Они получат полезные навыки работы над проектом. В результате создадут собственные иконки и векторные иллюстрации, а также свое портфолио для последующей работы.

Направленность программы

Программа имеет техническую направленность. В первую очередь, содержание программы рассматривается как средство формирования образовательного потенциала, позволяющего развивать наиболее передовые на сегодняшний день технологии — информационные, интегрирующие в себе науку, технологию, инженерное дело.

Актуальность программы

Актуальность данной программы состоит в том, что она развивает навыки в сфере одной из самых актуальных цифровых профессий на данный момент.

Дизайн стал неотъемлемой частью нашей жизни, так как мы привыкли выбирать товары не только по описанию и отзывам, но и по визуальной составляющей.

Дизайнер – человек, который может сделать так, чтобы его услугу или товар купили, чтобы она была востребована. Кроме того, творческая составляющая данной профессии позволяет научиться навыкам репрезентации, позволяя научиться грамотно подавать себя, как специалиста, оформлять свое портфолио таким образом, чтобы оно говорило о навыках человека.

Данная программа дает возможность детям творчески мыслить, находить самостоятельные индивидуальные решения, а полученные умения и навыки применять в жизни. Развитие творческих способностей помогает также в профессиональной ориентации подростков. Данный курс позволяет научиться детям не только находить нестандартные решения и создавать проекты, но и изучать мир вокруг себя, замечать разные детали, которые помогут креативно подойти к решению задач.

Цель программы:

• привлечь обучающихся к творческой деятельности в сфере искусства и медиа.

***Задачи*:**

Образовательные:

• выработать навыки применения творческой деятельности в повседневной жизни, при выполнении индивидуальных проектов;

• познакомить с видами компьютерной графики;

• научить работать с разными графическими редакторами;

• ознакомить учащихся с различными видами дизайна и типами направления в творческой среде;

• сформировать навыки решения типовых задач создания логотипов, интерфейсов и собственных иллюстраций.

Воспитательные

• воспитать мотивацию учащихся к изобретательству, созданию

собственных программных реализаций;

• привить информационную культуру: ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов её распространения, избирательного отношения к полученной информации;

• формировать потребность в самостоятельном приобретении и применении знаний, потребность к постоянному саморазвитию;

• воспитывать социально-значимые качества личности человека: ответственность, коммуникабельность, добросовестность, взаимопомощь, доброжелательность.

Развивающие:

• способствовать развитию творческих способностей учащихся, познавательных интересов, развитию индивидуальности и самореализации;

• развить технологические навыки при подготовке различных иллюстрированных материалов;

• развивать познавательные способности ребенка, память, внимание, пространственное мышление, аккуратность и изобретательность при выполнении учебных проектов;

• формировать творческий подход к поставленной задаче;

• формировать навыки рефлексивной деятельности.

Категория обучающихся

Программа предназначена для детей, проявляющих интерес к сфере дизайна и иллюстрации, стремящимся к саморазвитию, профессиональному самоопределению.

Возраст обучающихся: 13-17 лет.

Наполняемость группы: 8-10 человек.

Условия приема детей

На курсы программы зачисляются все желающие при наличии свободных мест.

Срок реализации программы: 5 месяцев.

Количество часов: 40.

Необходимое оборудование: персональный компьютер / ноутбук с доступом к сети интернет, компьютерная мышь или дигитайзер.

Программное обеспечение: программы Discord, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator.

Структура курса: курс состоит из 3 модулей.

Модуль 1. Растровая графика.

Тема 1. Что такое растровая графика? Знакомство с интерфейсом Adobe Photoshop.

Тема 2. Изучение основных инструментов Photoshop на практике, работа с цветом и текстом. Художественная обработка фото.

Тема 3. Основы колористики и цветосочетания объектов. Создание собственной иллюстрации в Adobe Photoshop. Готовые палитры.

Модуль 2. Векторная графика.

Тема 4. Векторная графика. Знакомство с интерфейсом Adobe Illustrator.

Тема 5. Создание собственного набора иконок в стиле doodle.

Тема 6. Простая иллюстрация. Рисуем одиночный объект.

Тема 7. Многослойный пейзаж в стиле Flat.

Тема 8. Создание собственной многослойной иллюстрации в Adobe Illustrator.

Тема 9. Создание изометрического изображения. Линейная перспектива.

Тема 10. Трансформация объектов. Объемная геометрия.

Тема 11. Графический интерфейс мобильных приложений. Создание простых интерфейсов.

Тема 12. Создание логотипа, использование сетки grid.

Тема 13. Создание инфографики в Adobe Illustrator.

Тема 14. Художественные эффекты в векторной графике Бумажные изображения Paper cut.

Модуль 3. Коммерческая иллюстрация.

Тема 15. Тренды в графическом дизайне. Лендинг сайтов – из чего состоит сайт в глазах оформителя.

Тема 16. Коммерческая иллюстрация, создание портфолио, стоки.

Форма реализации программы — заочная / очная с использованием электронного обучения.

Под электронным образованием понимается реализация образовательных программ с использованием информационно - образовательных ресурсов, информационно-коммуникационных технологий, технических средств, а также информационно-телекоммуникационных сетей, обеспечивающих передачу информационно-образовательных ресурсов и взаимодействие участников образовательного пространства.

Формы организации деятельности обучающихся

При изучении тем программа предусматривает использование фронтальной и индивидуальной формы учебной работы обучающихся:

✓ фронтальная форма - для изучения нового материала, информация подаётся всей группе до 10 человек;

✓ индивидуальная форма - самостоятельная работа учащихся, педагог может направлять процесс в нужную сторону.

Методы обучения

Будут реализованы активные методы обучения такие, как:

- кейс метод;
- информационный рассказ;
- иллюстрация;
- беседа;
- дискуссия;
- мозговой штурм;
- частично-поисковый (эвристический) метод.

По способу организации занятий — словесные, наглядные, практические.

Типы занятий: теоретические, практические, комбинированные.

Режим занятий: занятия будут проходить 2 часа в день, 1 раз в неделю.

Ожидаемые результаты

Основным результатом обучения является сформированные навыки практической деятельности в работе с графическими редакторами и различными техническими средствами для выполнения поставленных задач в области дизайна и иллюстрации.

В результате освоения программы обучающийся должен приобрести следующие знания, умения и навыки:

знать:

✓ правила работы с компьютером и технику безопасности;

✓ назначение и функции используемых информационных технологий;

✓ назначение и основные возможности графических редакторов;

уметь:

✓ пользоваться персональным компьютером и его периферийным оборудование;

✓ следовать требованиям техники безопасности, гигиены, эргономики и ресурсосбережения при работе со средствами информационных и коммуникационных технологий;

✓ работать с графическими редакторами (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator);

✓ формировать цели, ставить задачи для её достижения в ходе решения проблемных ситуаций;

✓ мыслить творчески, придумывать и воплощать в жизнь свои идеи;

обладать навыками:

✓ использования, создания и преобразования различных символьных записей, схем и моделей для решения познавательных и учебных задач в различных предметных областях, исследовательской и проектной деятельности;

✓ коммуникации - сотрудничество и работа в команде, успешное распределение ролей.

Способы определения результативности

Основным критерием освоения программы является самостоятельное выполнение заданий и нестандартный подход к созданию готовых работ. Программа считается успешно освоенной при условии сдачи готовых проектов по всем трем модулям.

Виды контроля: промежуточный, итоговый.

Формы подведения итогов реализации программы

По окончании обучения проводится аттестация в форме публичной защиты проектов. Документальной формой подтверждения итогов аттестации является документ об образовании установленного Центром «Поиск» образца.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
ПРОГРАММЫ «ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН»

№	Наименование кейса, темы	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
	Модуль 1. Растровая графика.	**2**	**4**	**6**
1	Тема 1. Что такое растровая графика? Знакомство с интерфейсом Adobe Photoshop.	1	1	2
2	Тема 2. Изучение основных инструментов Photoshop на практике, работа с цветом и текстом. Художественная обработка фото.		2	2
3	Тема 3. Основы колористики и цветосочетания объектов. Создание собственной иллюстрации в Adobe Photoshop. Готовые палитры.	1	1	2
	Модуль 2. Векторная графика.	**2**	**20**	**22**
4	Тема 4. Векторная графика. Знакомство с интерфейсом Adobe Illustrator.	1	1	2
5	Тема 5. Создание собственного набора иконок в стиле doodle (+ дз)		2	2
6	Тема 6. Простая иллюстрация. Рисуем одиночный объект (+дз).		2	2
7	Тема 7. Многослойный пейзаж в стиле Flat.	1	1	2
8	Тема 8. Создание собственной многослойной иллюстрации в Adobe Illustrator.		6	6
9	Тема 9. Создание изометрического изображения. Линейная перспектива.		4	4
10	Тема 10. Трансформация объектов. Объемная геометрия.		2	2
11	Тема 11. Художественные эффекты в векторной графике Бумажные изображения Paper cut.		2	2
	Модуль 3. Коммерческая иллюстрация.	**6**	**6**	**12**

12	Тема 12. Графический интерфейс мобильных приложений. Создание простых интерфейсов.	1	1	2
13	Тема 13. Создание логотипа, использование сетки grid.		2	2
14	Тема 14. Создание инфографики в Adobe Illustrator.	1	1	2
15	Тема 15. Тренды в графическом дизайне. Лендинг сайтов – из чего состоит сайт в глазах оформителя.	2		2
16	Тема 16. Коммерческая иллюстрация, создание портфолио, стоки.	2	2	4
	ВСЕГО	**10**	**30**	**40**

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ «ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН»

Модуль 1. Растровая графика.

Данный модуль имеет прикладную направленность. В процессе работы по данному модулю учащиеся познакомятся с растровой графикой, интерфейсами прикладных программ, основными хоткеями и средствами для быстрой работы с графической информацией.

Учащиеся должны знать:

- знание пользовательского интерфейса Adobe Photoshop, базовых объектов инструментария, базовых модификаторов;
- основные аспекты работы с графикой в Adobe Photoshop;
- виды и принципы работы с системами наложения слоев и фильтров;

Учащиеся должны уметь:

- работать с растровыми редакторами, использовать базовый инструментарий работы с графикой.
- создавать, редактировать, ретушировать изображения в Adobe Photoshop.

Тема 1. Что такое растровая графика?

Теория. Знакомство с детьми, объяснение плана обучение, знакомство с программами, скачиваем программу Adobe Photoshop с официального сайта, разбираем форматы изображения (png, psd, jpg и тд.).

Практика. изучаем цветовой круг, сочетания цветов. Растровые изображения. Разбираемся с интерфейсом приложения, пробуем инструменты.

Тема 2. Знакомство с интерфейсом Adobe Photoshop.

Практика. Знакомство с дополнительным интерфейсом программы Photoshop, основные понятия, как их применять (используем слои, наложение, инструменты, простейшая терминология).

Создание нового документа, тримминг документа, кисти, как настраивать кисти (прозрачность, нажим), как загрузить и создать свои кисти. Обрабатываем фотографии со стоков.

Тема 3. Основы колористики и цветосочетания объектов.

Теория. Основы колористики (тон, свет, тень, рефлекс, работа в чб, покрас ч\б рисунка в цвет).

Практика. Обработка фото и изображений.

Форма подведения итогов: публичное представление (защита) проекта.

Модуль 2. Векторная графика.

Данный модуль имеет прикладную направленность. В процессе работы по данному модулю учащиеся познакомятся с векторной графикой, интерфейсами прикладных программ, основными хоткеями и средствами для быстрой работы с графической информацией, а также с типами векторного дизайна и сферами применения.

Учащиеся должны знать:

- знание пользовательского интерфейса Adobe Illustrator, базовых объектов инструментария;
- основные аспекты работы с векторами в Adobe Illustrator и похожих редакторах;
- виды и принципы работы с фильтрами и дополнительными инструментами;

Учащиеся должны уметь:

- работать с векторными редакторами, использовать базовый инструментарий работы с линиями.
- создавать векторную графику, логотипы, инфографику, интерфейсы в Adobe Illustrator;
- компоновать проекты по единой тематике и выдерживать стилистику по заданному проекту.

Тема 4. Векторная графика. Знакомство с интерфейсом Adobe Illustrator.

Теория. Скачиваем программу Adobe Illustrator с официального сайта, разбираем форматы изображения векторного формата

Практика. Изучаем интерфейс, пробуем основные инструменты в действии.

Тема 5. Создание собственного набора иконок в стиле doodle.

Практика. Рисуем набор иконок в стилистике doodle.

Тема 6. Простая иллюстрация. Рисуем одиночный объект.

Практика. Применяем знания с прошлого урока для рисования более сложного объекта, учимся вписывать объект в окружение. Рисуем одиночные объекты.

Тема 7. Многослойный пейзаж в стиле Flat.

Теория. Линейная и воздушная перспектива. Как разные планы изображения влияют на глубину восприятия. Изучаем свойства пейзажей.

Практика. Рисуем векторную иллюстрацию-пейзаж в стиле Flat.

Тема 8. Создание собственной многослойной иллюстрации в Adobe Illustrator.

Практика. Изучаем новые свойства инструментов. Работа с фигурами и обработкой контуров. Многослойность в иллюстрации и как она влияет на восприятие работы. Рисуем сложные структурные объекты в Adobe Illustrator, создаем многослойную иллюстрацию.

Тема 9. Создание изометрического изображения. Линейная перспектива.

Практика. Инструменты изометрии, перевод плоского изображения в объем.

Тема 10. Трансформация объектов. Объемная геометрия.

Практика. Создаем объемное изображение из простых объектов.

Тема 11. Художественные эффекты в векторной графике Бумажные изображения Paper cut.

Практика. Изучаем новые свойства инструментов, создаем трендовое изображение.

Форма подведения итогов: публичное представление (защита) проекта.

Модуль 3. Коммерческая иллюстрация.

Данный модуль имеет прикладную направленность. В процессе работы по

данному модулю учащиеся познакомятся с принципами коммерческой иллюстрации, созданием собственного портфолио и основными рабочими инструментами иллюстратора.

Учащиеся должны знать:

- как работать с референсами, грамотно применять их в работе;
- где найти полезную информацию для иллюстратора;
- на каких ресурсах можно выкладывать свое портфолио и брать заказы на выполнение работ;
- как формировать свое портфолио под определенную сферу так, чтобы его рассмотрели.

Учащиеся должны уметь:

- создавать свое портфолио с содержанием графических материалов;
- работать с референсами и применять их на практике.

Тема 12. Графический интерфейс мобильных приложений. Создание простых интерфейсов.

Теория. Как выглядит графика для мобильных устройств? Создание нескольких экранов своего приложения.

Практика. Прорабатываем интерфейс своего приложения на мобильное устройство.

Тема 13. Создание логотипа, использование сетки grid.

Практика. Работаем с сеткой grid, создаем простые логотипы по сетке.

Тема 14. Создание инфографики в Adobe Illustrator.

Теория. Инфографика – самое полезное средство выражения числовой информации. Ее используют на сайтах, в приложениях, в презентациях и многом другом. Научимся делать свою инфографику и поговорим о том, где ее можно применять.

Практика. Создаем несколько типов инфографики.

Тема 15. Тренды в графическом дизайне. Лендинг сайтов – из чего состоит сайт в глазах оформителя.

Теория. О современном сайтостроении. Какие конструкторв сайтов

сейчас популярны. Лендинг на Tilda. Какие типы изображений нужны сайтам от дизайнеров.

Тема 16. Коммерческая иллюстрация, создание портфолио, стоки.

Теория. Коммерческая иллюстрация (современные тренды, какие референсы можно использовать и какие нельзя, где взять идеи). Как должно выглядеть портфолио для работодателя. Сферы дизайна и иллюстрации.

Практика. Продумываем свое портфолио.

Форма подведения итогов: публичное представление (защита) проекта.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Тема модуля	Форма занятий	Приёмы и методы организации образовательного процесса	Дидактический материал. Электронные источники	Техническое оснащение и расходный материал	Форма подведения итогов
Растровая графика	Практическое занятие	Беседа, мозговой штурм, практическая индивидуальная работа, информационный рассказ, разбор работ	• https://www.artstation.com • https://www.adobe.com/ru/creativecloud	• Презентационное оборудование. • Ноутбук. • Компьютерная мышь.	Иллюстрационный проект
Векторная графика	Практическое занятие	Беседа, мозговой штурм, практическая индивидуальная работа, информационный рассказ, разбор работ	• https://www.youtube.com/c/SmirnovSchoolLive	• Презентационное оборудование. • Ноутбук. • Компьютерная мышь.	Иллюстрационный проект
Коммерческая иллюстрация	Практическое занятие	Беседа, мозговой штурм, практическая индивидуальная работа, информационный рассказ, разбор работ	• https://vk.com/digitalpaintingclasses	• Презентационное оборудование. • Ноутбук. • Компьютерная мышь.	Иллюстрационный проект