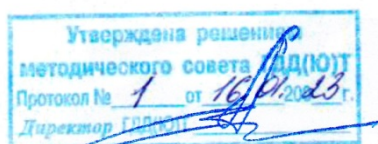




Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
городской Дворец детского и юношеского творчества



УТВЕРЖДАЮ
Директор МАУ ДО ГДЮТ
О.В. Михневич
Приказ от 16.01.2023 г. № 6



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН В РЕКЛАМЕ»

Направленность- художественная
Возраст обучающихся – 10-17 лет
Срок реализации – 4 года

Автор-составитель:
Ченцова Светлана Владимировна,
педагог дополнительного образования

Нижний Тагил
2023 г.

СОДЕРЖАНИЕ

	Стр
2. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ	3
2.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	3
2.2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ	7
2.3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ	8
2.4. СОДЕРЖАНИЕ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ	9
2.4.1. УЧЕБНЫЙ ПЛАН	9
2.4.2. УЧЕБНЫЙ (ТЕМАТИЧЕСКИЙ) ПЛАН	9
3. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ	9
3.1. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК НА УЧЕБНЫЙ ГОД	10
3.2. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	10
3.3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ / КОНТРОЛЯ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ	10
4. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	13
ПРИЛОЖЕНИЕ (рабочие программы модулей)	18

2. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

Комплекс основных характеристик общеразвивающей учебной программы по графическому дизайну для детей включает в себя:

1. Развитие творческого мышления и воображения. Учебная программа должна стимулировать детей к творческой деятельности, развивать их воображение и способность к самовыражению.

2. Освоение базовых навыков работы с графическими программами. Дети должны научиться работать с основными графическими программами, такими как Adobe Photoshop, Illustrator и InDesign.

3. Развитие навыков работы с цветом и композицией. Дети должны научиться работать с цветом и композицией, чтобы создавать гармоничные и эффективные дизайнерские решения.

4. Освоение основных принципов дизайна. Дети должны изучить основные принципы дизайна, такие как баланс, пропорции, ритм, контраст и т.д.

5. Развитие коммуникативных навыков. Учебная программа должна помочь детям научиться эффективно коммуницировать и представлять свои идеи.

6. Развитие навыков работы в команде. Дети должны научиться работать в команде, чтобы создавать коллективные проекты и участвовать в совместных творческих процессах.

7. Развитие критического мышления. Учебная программа должна помочь детям развить критическое мышление и умение анализировать дизайнерские решения.

8. Развитие эстетического восприятия. Дети должны научиться оценивать и анализировать эстетические качества дизайнерских решений.

9. Развитие навыков презентации. Дети должны научиться эффективно представлять свои проекты и идеи перед аудиторией.

10. Развитие навыков самоорганизации и планирования. Учебная программа должна помочь детям научиться планировать свою работу и самостоятельно организовывать свое время.

2.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Актуальность программы. Учебная программа по графическому дизайну для детей актуальна в современном мире, где реклама играет важную роль в продвижении товаров и услуг. Дети сегодня сталкиваются с огромным количеством рекламных материалов, и умение различать качественную и эффективную рекламу от некачественной и недостаточно информативной является важным навыком.

Кроме того, графический дизайн является важным инструментом в сфере маркетинга и рекламы, и умение создавать качественные и привлекательные дизайнерские решения может стать преимуществом при выборе профессии в будущем.

Также, изучение графического дизайна может способствовать развитию творческого мышления, воображения, умению работать в команде и решать задачи, что является важным для общего развития ребенка.

Дополнительная общеразвивающая программа «Графический дизайн в рекламе» имеет **художественную направленность**.

Работая по программе, учащиеся столкнутся с необходимостью проявить настойчивость, терпение, готовности постоянно расширять свой кругозор, свои умения. Подростки не только изучат графический дизайн, но и познакомятся с производством наружной рекламы, попробуют снимать рекламные ролики, изучат разные виды рекламы.

В процессе обучения формируются необходимые навыки техники безопасности, развивается творческое воображение и способность нестандартно трактовать ту или иную тему, формируется умение видеть и создавать необычное, развивается самостоятельность мышления, а также способность обучающихся альтернативно подходить к решению любых проблем, иными словами формируется индивидуальность ребенка. Курс графического дизайна дает ребенку ремесло и определяет будущую профессию.

Программа «Графический дизайн в рекламе» разработана на основании следующих документов:

1. Федеральный Закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

2. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (далее - СанПиН).

3. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022г. № 678-р).

4. [Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам"](#).

5. «Разработка дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ в образовательных организациях» (методические рекомендации). МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ СВЕРДЛОВСКОЙ ОБЛАСТИ. Государственное автономное не-типовое образовательное учреждение Свердловской области «Дворец молодежи» Региональный модельный центр. Екатеринбург 2021г.

Согласно ФЗ № 273 (ст. 12. п.5) образовательные программы самостоятельно разрабатываются и утверждаются организацией, осуществляющей образовательную деятельность, а именно Уставом МАУ ДО ГДДЮТ.

Региональные социально-экономические и социокультурные потребности и проблемы (особенности развития региона, конкретной территории, социальный заказ муниципального образования, потенциал образовательного учреждения);

Одной из особенностей Свердловской области является её многонациональность и многоконфессиональность, что определяет характер уральской толерантности, готовность и способность жить в мире и согласии.

Потребности и проблемы детей и их родителей или законных представителей.

Учебная программа "Графический дизайн в рекламе" помогает закрывать следующие потребности и проблемы детей и их родителей или законных представителей:

1. Развитие творческих способностей и умений в области графического дизайна.
2. Приобретение знаний и навыков в области рекламы и маркетинга.
3. Подготовка к профессиональной деятельности в сфере графического дизайна и рекламы.
4. Развитие коммуникативных навыков и умений взаимодействия с клиентами и заказчиками.
5. Повышение уровня культуры и эстетического восприятия.

Педагогическая целесообразность программы заключается в том, что занятие графическим дизайном является эффективным средством в развитии учащихся. Дизайнер должен обладать множеством навыков: видеть цвет и композицию, находить общий язык с заказчиком и уметь задавать правильные вопросы, ориентироваться в современных тенденциях. Если овладеть этим ремеслом, в будущем, сразу по окончании школы и курса, учащиеся смогут самостоятельно заниматься графическим дизайном, что будет способствовать личностному и профессиональному самоопределению учащихся.

Региональные социально-экономические и социокультурные потребности и проблемы родителей: программа может также вызывать опасения у родителей и законных представителей, связанные с возможным воздействием рекламы на детей и их поведение, а также с вопросами этики и морали в рекламе. Данная учебная программа была разработана с учетом этих вопросов и включала в себя обучение этическим и моральным аспектам рекламы.

Отличительные особенности программы, новизна. **Новизна** данной программы заключается в самом направлении. Графический дизайнер – ремесло, которое идет в ногу со временем и постоянно развивается. В программу включены разнообразные стороны создания эстетичного макета и итогового продукта, что в результате позволяет учащимся поэтапно расширять свой кругозор и развивать гибкость мышления.

Адресат программы. Дополнительная общеразвивающая программа художественной направленности «Графический дизайн в рекламе» предназначена для детей 10-17 лет. Проводится общедоступный набор без предъявления требований к уровню способностей. Обучение ведется с учетом возрастных особенностей учащихся.

Режим занятий:

Продолжительность одного академического часа - 45 мин.

Перерыв между учебными занятиями - 10 минут.

Общее количество часов в неделю - 6 часов.

Занятия проводятся: 2 раза в неделю по 3 часа или 3 раза в неделю по 2 часа.

Объем программы – 864 часов.

Срок освоения программы – 4 года, по 216 часов в год.

Особенности организации образовательного процесса.

Организация образовательного процесса обучающей программы "Графический дизайн в рекламе" включает в себя следующие особенности:

1. Использование современных технологий и программного обеспечения для создания графических дизайнов.

2. Работа с реальными заказчиками и проектами, что позволяет студентам получить опыт работы в реальной ситуации.

3. Индивидуальный подход к каждому ученику, учитывающий его уровень знаний и навыков.

4. Организация практических занятий, на которых студенты могут применять полученные знания и навыки на практике.

5. Регулярная обратная связь со студентами, что позволяет педагогу адаптировать программу к потребностям учеников.

6. Организация мастер-классов и лекций от профессионалов в области графического дизайна и рекламы.

7. Развитие творческого мышления и способности к анализу и критическому мышлению.

8. Обучение основам маркетинга и рекламы, что позволяет студентам создавать эффективные рекламные кампании.

9. Организация выставок и конкурсов, на которых ученики могут продемонстрировать свои работы и получить обратную связь от экспертов в области графического дизайна и рекламы.

Формы реализации: очная форма. Возможна реализация программы с применением дистанционных образовательных технологий.

Уровень:– разноуровневая.

Формы обучения: Очная форма обучения. При реализации программы используются групповые и индивидуальные формы.

- Лекции – изложение преподавателем предметной информации;
- Семинары и коллоквиумы – заранее подготовленные сообщения и выступления в группе и их обсуждение;
- Дискуссии – постановка спорных вопросов, отработка умения отстаивать и аргументировать свою точку зрения;
- Конференции – совещания для обсуждения различных тем и выработки решений;
- Экскурсии, научные экспедиции– поездки с ознакомительными и информационными задачами;
- Туристические походы – выработка спортивных и познавательных навыков, а также оздоровление;
- Обучающие игры – моделирование различных жизненных обстоятельств с обучающей целью.
- Презентация – публичное представление определенной темы или предмета;
- Защита проекта– обоснование и представление проделанной работы;
- Круглый стол – неформальное обсуждение выбранной тематики;
- Мозговой штурм – решение нестандартных задач в коллективе;

Виды занятий:

- Комбинированные – изложение материала, проверка домашнего задания и пройденного материала, закрепление полученных знаний;
- Подача нового материала;
- Повторение и усвоение пройденного материала– контрольные и проверочные работы, анализ полученных результатов;
- Закрепление знаний, умений и навыков– постановка задачи и самостоятельная работа ребенка под руководством педагога;
- Применение полученных знаний и навыков– прикладная работа ребенка, использующего на практике приобретенных знаний.

Формы подведения итогов реализации дополнительной общеразвивающей программы: подготовка портфолио)

2.2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

Цель общеразвивающей программы : способствовать развитию творческих способностей учащихся, их личностному становлению посредством освоения графического дизайна в рекламе.

Задачи общеразвивающей программы:

— *Обучающие:*

обучить основам графического дизайна в наружной, интерьерной рекламе, созданию полиграфической и медийной продукции;
Освоение основных принципов графического дизайна и их применение в рекламе. Изучение программных средств для создания графических изображений и рекламных материалов. Овладение техниками создания эффективных рекламных сообщений.

— *Развивающие:*

научить правильно формулировать вопросы и мысли;
развивать творческие способности, расширить кругозор, фантазию, внимание, память, воображение, развивать терпеливость, способность работать в режиме многозадачности;
развивать чувство гармонии, эстетики и красоты.
развитие творческого мышления и воображения; развитие навыков работы с цветом, формой, композицией и типографикой; развитие умения анализировать и оценивать графические решения в рекламе.

— *Воспитательные:*

воспитывать у детей трудолюбие, терпение, аккуратность, художественный вкус, умение работать в составе команды, уважение к окружающим людям;
содействовать укреплению общих семейных интересов путем привлечения учащихся и их родителей к проведению совместных занятий; Воспитание эстетического вкуса и культуры; Воспитание уважения к интеллектуальной собственности и авторским правам; Воспитание ответственности за создаваемые рекламные материалы и их влияние на общество.

2.3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

— *метапредметные* результаты:

развитое художественное восприятие, умение оценивать произведения разных видов искусства

ориентация в культурном многообразии окружающего мира

участие в дизайн-проектной жизни класса, школы, города и т.д.

продуктивное сотрудничество (общение, взаимодействие, работа в команде)

со сверстниками при выполнении различных дизайнерских проектов

наблюдение за разнообразными явлениями жизни и искусства в учебной и внеурочной деятельности

— *личностные* результаты:

наличие эмоционально-ценностного отношения к искусству

реализация творческого потенциала

способность работать в команде и с заказчиком

позитивная самооценка творческих возможностей

— *предметные* результаты:

развитие художественного вкуса
 устойчивый интерес к дизайнерской деятельности
 общее понятие о значении графического дизайна в мире
 знание основных закономерностей дизайнерской деятельности
 изучение методической последовательности выполнения проектных работ
 развитие и формирование навыков использования методов проектирования в
 практической деятельности в сфере графического дизайна в рекламе на ос-
 нове сочетания теории и практики
 знакомство с аналогами и характерными особенностями проектирования
 графических макетов.

2.4. СОДЕРЖАНИЕ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

2.4.1. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

	Модуль	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	«Первый год обучения».	216	52	164	Участие в выставках, конкурсах, фестивалях, умение воплощать свои творческие идеи в жизнь
2	«Второй год обучения».	216	66	150	
3	«Третий год обучения».	216	72	144	
4	«Четвертый год обучения».	216	72	144	

2.4.2. УЧЕБНЫЙ (ТЕМАТИЧЕСКИЙ) ПЛАН

Содержание программы предусматривает комплекс занятий, распределенных по следующим модулям, рабочие программы которых представлены в приложениях программы (Приложение 1-4):

- 1) Приложение № 1. Рабочая программа модуля «Первый год обучения»
- 2) Приложение № 2. Рабочая программа модуля «Второй год обучения»
- 3) Приложение № 3. Рабочая программа модуля «Третий год обучения»
- 4) Приложение № 4. Рабочая программа модуля «Четвертый год обучения»

3. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ, ВКЛЮЧАЯ ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ

3.1. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК НА УЧЕБНЫЙ ГОД

Календарный учебный график на 2023-2024 учебный год

1. С 15.08.2023-01.09.2023: Набор детей в объединения. Проведение родительских собраний, комплектование учебных групп.
2. Начало учебного года: с 1 сентября 2023 года.
3. Конец учебного года: 31 мая 2024 года
4. Продолжительность учебного года – 36 учебных недель.
5. С 01.06. по 31.08.2024 работа с летними оздоровительными лагерями дневного пребывания (работа кружков, организация досуговых программ). Выезды в ЗОЛ с игровыми программами. Реализация дополнительных общеразвивающих программ (краткосрочных).
6. Сроки продолжительности обучения:

<i>1 полугодие</i>	(с 01.09. по 31.12.2023)
<i>2 полугодие</i>	(с 10.01 по 31.05.2024)
<i>Летний период</i>	(с 01.06. по 31.08.2024)

3.2. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально-технические условия:

- Учебный кабинет.
- Оборудование: ученические парты, ученические стулья, учительский стол, учительский стул
- Ноутбуки и их комплектующие,
- Информационно-раздаточный материал: презентации по основам композиции, цветовых схем, сравнительные таблицы, видеоуроки по ретуши.

Кадровые условия: педагог дополнительного образования, имеющий высшее профессиональное образование в области, соответствующей профилю студии и дополнительное профессиональное образование по направлению "Графический дизайн в рекламе" со стажем практической работы графическим дизайнером.

3.3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ/КОНТРОЛЯ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Мониторинг результатов обучения учащегося по дополнительной общеразвивающей программе «Графический дизайн в рекламе»

Критерии	Показатели	Количество баллов	Метод
----------	------------	-------------------	-------

			ы диагностики
<p>1. Теоретическая подготовка</p> <p>1.1 Теоретические знания по каждому модулю</p>	<p>Соответствие теоретических знаний ребенка программным требованиям</p>	<p>Минимальный уровень – учащийся владеет менее чем ½ объема знаний, предусмотренных программой (1-3 балла)</p> <p>Средний уровень – объем усвоенных знаний составляет более ½ (4-7 баллов)</p> <p>Максимальный уровень – освоен практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период (8-10 баллов)</p>	<p>Наблюдение, опрос, беседа</p>
<p>1.2 Владение специальной терминологией</p>	<p>Осмысленность и правильность использования специальной терминологии</p>	<p>Минимальный уровень – учащийся, как правило, избегает применять специальные термины (1-3 балла)</p> <p>Средний уровень – учащийся сочетает специальную терминологию с бытовой (4-7 баллов)</p> <p>Максимальный уровень – специальные термины употребляет осознанно и в их полном соответствии с содержанием (8-10 баллов)</p>	<p>Опрос</p>
<p>1. Прак тическая подготовка</p> <p>2.1 Практические</p>	<p>Соответствие практических умений и навыков программным</p>	<p>Минимальный уровень – учащийся овладел менее чем ½ предусмотренных умений и навыков (1-3 балла)</p> <p>Средний уровень –</p>	<p>Анализ выполнения текущих и итоговых работ</p>

навыки и умения	требованиям	объем усвоенных навыков и умений составляет более ½ (4-7 баллов) Максимальный уровень – учащийся овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой (8-10 баллов)	
2.2 Владение специальным оборудованием и оснащением	Отсутствие затруднений в использовании и специального оборудования и оснащения	Минимальный уровень – учащийся испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием (1-3 балла) Средний уровень – работает с оборудованием с помощью педагога (4-7 баллов) Максимальный уровень – работает с оборудованием самостоятельно, не испытывая особых затруднений (8-10 баллов)	Анализ выполнения текущих и итоговых работ
2.3 Творческие навыки	Креативность в выполнении практических заданий	Начальный уровень развития креативности – учащийся в состоянии выполнить лишь простейшие практические задания (1-3 балла) Репродуктивный уровень – выполняет задания на основе образца (4-7 баллов) Творческий уровень – выполняет практические задания с элементами творчества (8-10 баллов)	Анализ выполнения текущих и итоговых работ, участие в выставках

4. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Литература для педагога

Нормативные документы:

1. Федеральный Закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее - ФЗ);
2. Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);
3. Приказ Министерства общего и профессионального образования Свердловской области от 30.03.2018 г. № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года».
4. Устав МАУ ДО ГДДЮТ.

Литература, использованная при составлении программы:

1. Глазычев В. Дизайн как он есть: Изд. 2-е, доп. М.: Европа, 2009.
2. Ермолаева Л.П. Основы дизайнерского искусства: декоративная живопись, графика, рисунок фигуры человека. М.: «Издательство Гном и Д», 2011.
3. Основы теории дизайна. СПб.: Питер, 2009.
4. Зрительное восприятие изображений / Под общ. Ред. М.М. Мирошниковой. СПб.: Питер, 2011.
5. Куприна Ю.П. Проектирование в графическом дизайне. Изд-во ТРОО «Бизнес-Наука-Общество», 2013.
6. Куприна Ю.П. Теоретические основы дизайна. Тамбов: Изд. дом ТГУ им. Г.Р. Державина, 2014.
7. Лаврентьев А.Н. История дизайна. М.: Гардарики, 2008
8. Оксфордская иллюстрированная энциклопедия. В 9-ти т. Т. 5. Искусство. // Ред. Норвич Д.Д. М. ИНФРА М.: Весь мир, 2010. (11. Пономоренко С. Пиксель и вектор. Принципы цифровой графики. СПб.: БХВ Петербург, 2012.
9. Устин В.Б. Композиция в дизайне. М.: «Издательство Астрель», 2005.
10. Гуревич П.С. Психология рекламы. М.: «Профессиональный учебник», 2006.
11. Назаров Ю.В. Постсоветский дизайн (1987-2000). Проблемы, тенденции, перспективы, региональные особенности. М.: Союз дизайнеров России, 2007.
12. Мокшанцев Р.И. Психология рекламы. М.: Инфа, 2009.
13. Повелейко Р. Промышленная реклама, графика, упаковка. М.: Новосибирск, 2009.

14. Праздников Г.А. Процесс художественного творчества. М.: Высшая школа, 2007.
15. Смирнов С.Н. Шрифт и шрифтовой плакат М.: ИНФА, 2006.
16. Хиллер Б. Стилль XX века: Пер. с англ. М.: СЛОВО / \$ЪОУО, 2010.
17. Яковлев В.Г. Проблемы художественного творчества. М.: Высшая школа, 2007.

Литература для обучающихся (родителей):

1. Основы теории дизайна. СПб.: Питер, 2009.
2. Зрительное восприятие изображений / Под общ. Ред. М.М. Мирошникова. СПб.: Питер, 2011.
3. Куприна Ю.П. Проектирование в графическом дизайне. Изд-во ТРОО «Бизнес-Наука-Общество», 2013.
4. Ростовцев Н.Н., Ростовцев А.В, Терентьев А.В Развитие творческих способностей на занятиях рисованием. М.: Просвещение , 2007.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА МОДУЛЯ «ПЕРВЫЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ»

1. Планируемые результаты реализации модуля

Предметные результаты:

- развитие художественного вкуса
- устойчивый интерес к дизайнерской деятельности
- общее понятие о значении графического дизайна в мире
- знание основных закономерностей дизайнерской деятельности
- изучение методической последовательности выполнения проектных работ
- развитие и формирование навыков использования методов проектирования в практической деятельности в сфере графического дизайна на основе сочетания теории и практики
- знакомство с аналогами и характерными особенностями проектирования графических объектов

Метапредметные результаты

- развитое художественное восприятие, умение оценивать произведения разных видов искусства
- ориентация в культурном многообразии окружающего мира
- участие в дизайн-проектной жизни класса, школы, города и т.д.
- продуктивное сотрудничество (общение, взаимодействие, работа в команде) со сверстниками при выполнении различных дизайнерских проектов
- наблюдение за разнообразными явлениями жизни и искусства в учебной и внеурочной деятельности

Личностные результаты

- наличие эмоционально-ценностного отношения к искусству
- реализация творческого потенциала
- способность работать в команде
- позитивная самооценка творческих возможностей
- развитие навыков работы в режиме многозадачности

2. Тематическое планирование

№	Наименование темы	Количество часов		
		Общее	Теория	Практика
1.	Вводное занятие.	3	1	2
2.	Виды рекламы и способы распространения.	21	12	9
3.	Системы цветопередачи. Векторные и растровые изображения.	3	2	1
4.	Фирменный стиль. Виды, законы и требования.	18	12	6
5.	Основы композиции.	15	3	12
6.	Работа с цветом.	21	6	15
7.	Наружная реклама. Интерьерная реклама. Полиграфия.	21	9	12
8.	Вывески. Фрезеровка и лазерная резка. Шелкография. Сувенирная продукция.	21	6	15
9.	Ретушь. Фотомонтаж.	33	3	30
10.	Веб-дизайн.	33	3	30
11.	Печать и печатные машины.	15	10	5
12.	Типографика и верстка.	54	15	39
13.	Работа с заказчиком. Разработка полиграфического макета.	54	15	39
14.	Итоговое занятие	6	0	6
Всего:		216	52	164

Содержание модуля

1. Вводное занятие.

Теория. Знакомство. Техника безопасности. Планирование на год, основные темы. Инструктаж по ТБ в кабинете.

Практика. Игры на знакомство.

2. Виды рекламы и способы распространения.

Теория. Виды рекламы и способы распространения. Медийная реклама, немедийная реклама. Местная, региональная, локальная. Коммерческая, некоммерческая. Товарная и нетоварная.

Практика. Игра на распознавание вида рекламы.

3. Системы цветопередачи. Векторные и растровые изображения.

Теория. Цветовая модель — это способ описания цвета с помощью количественных характеристик. Под цветовой моделью обычно подразумевают термин, который обозначает абстрактную модель описания

представления цветов в виде трех- или четырехзначных чисел, называемых цветовыми компонентами (иногда — цветовыми координатами). Цветовая модель используется для описания излучаемого и отраженного цветов. Вместе с методом интерпретации этих данных множество цветов цветовой модели и определяет цветовое пространство.

Практика. Игра на распознавание вида цветовой модели.

4. Фирменный стиль. Виды, законы и требования.

Теория. Фирменный стиль является частью айдентики компании — визуальной составляющей её образа. В основе фирменного стиля лежит создание логотипа, товарного знака, а также корпоративных цветов и шрифтов. Он может включать в себя эмблему или персонаж.

Практика. Логотип.

5. Основы композиции.

Теория. Построение структуры кадра. Ритм. Симметрия и асимметрия.

Практика. Выделение главного. Кадрирование. Целостность и законченность.

6. Работа с цветом.

Теория. Технологии получения цвета. Цветовая композиция. Этапы завершающего производства кадра.

Практика. Разработка макета.

7. Наружная реклама. Интерьерная реклама. Полиграфия.

Теория. Виды наружной, интерьерной рекламы и полиграфии. Носители, требования к макетам.

Практика. Разработка макета. Предпечатная подготовка.

8. Вывески. Фрезеровка и лазерная резка. Шелкография. Сувенирная продукция.

Теория. Виды вывесок, материалы для их изготовления. Требования к макету для фрезеровки и лазерной резки. Требования к макету для шелкографии и сувенирной продукции.

Практика: Разработка макета. Подготовка к передаче в цех.

9. Ретушь. Фотомонтаж.

Теория. Изучение основных инструментов Adobe Photoshop, техника Dodge&Burn, разложение изображения на частоты.

Практика. Работа в программах.

10. Веб-дизайн.

Теория. Виды интернет-рекламы.

Практика. Создание сайта.

11. Печать и печатные машины.

Теория. Офсетная, цифровая, ультрафиолетовая, широкоформатная и интерьерная печать.

Практика. Подготовка макетов к печати.

12. Типографика и верстка.

Теория. Шрифты и их сочетания. Законы верстки.

Практика. Разработка макета.

13. Работа с заказчиком. Разработка полиграфического макета.

Теория. Бриф. Референс. Техническое задание.

Практика. Разработка макета по требованию заказчика.

14. Итоговое занятие.

Практика. Презентация макетов.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА МОДУЛЯ «ВТОРОЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ»

1. Планируемые результаты реализации модуля

Предметные результаты:

- развитие художественного вкуса
- устойчивый интерес к дизайнерской деятельности
- общее понятие о значении графического дизайна в мире
- знание основных закономерностей дизайнерской деятельности
- изучение методической последовательности выполнения проектных работ
- развитие и формирование навыков использования методов проектирования в практической деятельности в сфере графического дизайна на основе сочетания теории и практики
- знакомство с аналогами и характерными особенностями проектирования графических объектов

Метапредметные результаты

- развитое художественное восприятие, умение оценивать произведения разных видов искусства
- ориентация в культурном многообразии окружающего мира
- участие в дизайн-проектной жизни класса, школы, города и т.д.
- продуктивное сотрудничество (общение, взаимодействие, работа в команде) со сверстниками при выполнении различных дизайнерских проектов
- наблюдение за разнообразными явлениями жизни и искусства в учебной и внеурочной деятельности

Личностные результаты

- наличие эмоционально-ценностного отношения к искусству
- реализация творческого потенциала
- способность работать в команде
- позитивная самооценка творческих возможностей
- развитие навыков работы в режиме многозадачности
- способствует личностному и профессиональному самоопределению

2. Тематическое планирование

№	Наименование темы	Количество часов		
		Общее	Теория	Практика
1.	Вводное занятие.	3	2	1
2.	Видеомонтаж.	39	9	30
3.	Анимация.	33	27	6
4.	Законодательство в рекламе.	6	6	0
5.	Работа с заказчиком.	21	9	12
6.	Стоковые материалы.	21	15	6
7.	Отрисовка растрового рисунка в векторный.	18	0	18
8.	Разработка макетов логотипа по техническому заданию заказчика.	36	27	9
9.	Итоговое занятие	9	1	8
Всего:		216	150	66

3. Содержание модуля

1. Вводное занятие.

Теория. Планирование на год, основные темы. Инструктаж по ТБ в кабинете.

Практика. Игра на знакомство.

2. Видеомонтаж.

Теория. Технологическая цепочка и выбор техники. Программы для видеомонтажа.

Практика. Видеомонтаж.

3. Анимация.

Теория. Виды анимации и способы ее получения. Двухмерная анимация. Моушн-дизайн.

Практика. Разработка анимационной заставки.

4. Законодательство в рекламе.

Теория. Правовые аспекты рекламной деятельности.

5. Работа с заказчиком.

Теория. Бриф. Референс. Техническое задание. Правки. Разработка полиграфического макета

Практика. Разработка макета по требованию заказчика.

6. Стоковые материалы.

Теория. Готовые макеты. Правка чужого макета. Юридические аспекты.

Практика: Правка готового макета.

7. Отрисовка растрового рисунка в векторный.

Практика. Отрисовка макетов по фото или изображению плохого качества.

8. Разработка макетов логотипа по техническому заданию заказчика.

6. **Теория.** Макеты логотипов. Техническое задание заказчика.

Практика. Разработка макета логотипа

9. Итоговое занятие.

Практика. Презентация макетов.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА МОДУЛЯ «ТРЕТИЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ»

1. Планируемые результаты реализации модуля

Предметные результаты:

- развитие художественного вкуса
- устойчивый интерес к дизайнерской деятельности
- общее понятие о значении графического дизайна в мире
- знание основных закономерностей дизайнерской деятельности
- изучение методической последовательности выполнения проектных работ

– развитие и формирование навыков использования методов проектирования в практической деятельности в сфере графического дизайна на основе сочетания теории и практики

– знакомство с аналогами и характерными особенностями проектирования графических объектов

Метапредметные результаты

– развитое художественное восприятие, умение оценивать произведения разных видов искусства

– ориентация в культурном многообразии окружающего мира

– участие в дизайн-проектной жизни класса, школы, города и т.д.

– продуктивное сотрудничество (общение, взаимодействие, работа в команде) со сверстниками при выполнении различных дизайнерских проектов

– наблюдение за разнообразными явлениями жизни и искусства в учебной и внеурочной деятельности

Личностные результаты

– наличие эмоционально-ценностного отношения к искусству

– реализация творческого потенциала

– способность работать в команде

– позитивная самооценка творческих возможностей

– развитие навыков работы в режиме многозадачности

– способствовать личностному и профессиональному самоопределению

2. Тематическое планирование

№	Наименование темы	Количество часов		
		Общее	Теория	Практика
1.	Вводное занятие.	3	1	2
2.	Виды рекламы и способы распространения.	21	12	9
3.	Системы цветопередачи. Векторные и растровые изображения.	3	2	1
4.	Брендинг.	18	12	6
5.	Основы композиции.	15	3	12
6.	Цветовые гармонии.	21	6	15
7.	Наружная реклама. Интерьерная реклама. Полиграфия.	21	9	12
8.	Вывески. Фрезеровка и лазерная резка. Шелкография. Сувенирная продукция.	21	6	15
9.	Видеомонтаж.	66	6	60
10.	Анимация.	15	0	15
11.	Типографика и верстка.	54	15	39
12.	Работа с заказчиком. Разработка полиграфического макета.	54	15	39
13.	Итоговое занятие	6	0	6
Всего:		216	52	164

3. Содержание модуля

1. Вводное занятие.

Теория. Планирование на год, основные темы. Инструктаж по ТБ в кабинете.

Практика. Игры на знакомство.

2. Виды рекламы и способы распространения.

Теория. Виды рекламы и способы распространения. Медийная реклама, немедийная реклама. Местная, региональная, локальная. Коммерческая, некоммерческая. Товарная и нетоварная.

Практика. Игра на распознавание вида рекламы.

3. Системы цветопередачи. Векторные и растровые изображения.

Теория. Цветовая модель — это способ описания цвета с помощью количественных характеристик. Под цветовой моделью обычно подразумевают термин, который обозначает абстрактную модель описания представления цветов в виде трех- или четырехзначных чисел, называемых цветовыми компонентами (иногда — цветовыми координатами). Цветовая

модель используется для описания излучаемого и отраженного цветов. Вместе с методом интерпретации этих данных множество цветов цветовой модели и определяет цветовое пространство.

Практика. Игра на распознавание вида цветовой модели.

4. Брендинг.

Теория. Брендинг является частью айдентики компании — визуальной составляющей её образа. В основе фирменного стиля лежит создание логотипа, товарного знака, а также корпоративных цветов и шрифтов. Он может включать в себя эмблему или персонаж.

Практика. Брендинг.

5. Основы композиции.

Теория. Построение структуры кадра. Ритм. Симметрия и асимметрия. Выделение главного. Кадрирование. Целостность и законченность.

Практика. Построение структуры кадра.

6. Цветовые гармонии.

Теория. Технологии получения цвета. Цветовая композиция.

Практика. Разработка макета.

7. Наружная реклама. Интерьерная реклама. Полиграфия.

Теория. Виды наружной, интерьерной рекламы и полиграфии. Носители, требования к макетам.

Практика. Разработка макета. Предпечатная подготовка.

8. Вывески. Фрезеровка и лазерная резка. Шелкография. Сувенирная продукция.

Теория. Виды вывесок, материалы для их изготовления. Требования к макету для фрезеровки и лазерной резки. Требования к макету для шелкографии и сувенирной продукции.

Практика: Разработка макета. Подготовка к передаче в цех.

9. Ретушь. Фотомонтаж.

Теория. Изучение основных инструментов Adobe Photoshop, техника Dodge&Burn, разложение изображения на частоты.

Практика. Работа в программах.

10. Анимация.

Практика. Создание анимационного ролика.

11. Печать и печатные машины.

Теория. Офсетная, цифровая, ультрафиолетовая, широкоформатная и

интерьерная печать.

Практика. Подготовка макетов к печати.

12. Типографика и верстка.

Теория. Шрифты и их сочетания. Законы верстки.

Практика. Разработка макета.

13. Работа с заказчиком. Разработка полиграфического макета.

Теория. Бриф. Референс. Техническое задание.

Практика. Разработка макета по требованию заказчика.

14. Итоговое занятие.

Практика. Презентация макетов.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА МОДУЛЯ «ЧЕТВЕРТЫЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ»

1. Планируемые результаты реализации модуля

Предметные результаты:

- развитие художественного вкуса
- устойчивый интерес к дизайнерской деятельности
- общее понятие о значении графического дизайна в мире
- знание основных закономерностей дизайнерской деятельности
- изучение методической последовательности выполнения проектных работ
- развитие и формирование навыков использования методов проектирования в практической деятельности в сфере графического дизайна на основе сочетания теории и практики
- знакомство с аналогами и характерными особенностями проектирования графических объектов

Метапредметные результаты

- развитое художественное восприятие, умение оценивать произведения разных видов искусства
- ориентация в культурном многообразии окружающего мира
- участие в дизайн-проектной жизни класса, школы, города и т.д.
- продуктивное сотрудничество (общение, взаимодействие, работа в команде) со сверстниками при выполнении различных дизайнерских проектов
- наблюдение за разнообразными явлениями жизни и искусства в учебной и внеурочной деятельности

Личностные результаты

- наличие эмоционально-ценностного отношения к искусству
- реализация творческого потенциала
- способность работать в команде
- позитивная самооценка творческих возможностей
- развитие навыков работы в режиме многозадачности
- способствует личностному и профессиональному самоопределению

2. Тематическое планирование

№	Наименование темы	Количество часов		
		Общее	Теория	Практика
1.	Вводное занятие.	3	2	1
2.	Видеомонтаж.	39	9	39
3.	Разработка шаблона макета для портфолио.	33	3	30
4.	Подбор макетов для портфолио. Сортировка.	6	6	0
5.	Работа с заказчиком.	9	0	30
6.	Разработка макетов для широкоформатной, интерьерной и полиграфической печати.	33	0	33
7.	Отрисовка растрового рисунка в векторный.	18	0	18
8.	Разработка макетов логотипа по техническому заданию заказчика.	36	6	30
9.	Итоговое занятие.	9	0	9
Всего:		216	26	190

3. Содержание модуля

1. Вводное занятие.

Теория. Планирование на год, основные темы. Инструктаж по ТБ в кабинете.

Практика. Игра на знакомство.

2. Видеомонтаж.

Теория. Технологическая цепочка и выбор техники. Программы для видеомонтажа.

Практика. Видеомонтаж.

3. Разработка шаблона макета для портфолио.

Практика. Разработка макета портфолио. Определение стилистики.

4. Подбор макетов для портфолио. Сортировка.

Теория. Подбор макетов для портфолио. Сортировка.

Практика.

5. Работа с заказчиком.

Практика. Разработка полиграфического макета.

Разработка макета по требованию заказчика.

6. Разработка макетов для широкоформатной, интерьерной и полиграфической печати.

Теория.

Практические занятия.

7. Отрисовка растрового рисунка в векторный.

Теория.

Практика. Отрисовка макетов по фото или изображению плохого качества.

8. Разработка макетов логотипа по техническому заданию заказчика.

Теория.

Практические занятия.

9. Итоговое занятие.

Верстка портфолио.