

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Лизунова Дарья Рейновна

Должность: Проректор по «Пермский государственный гуманитарно-педагогический университет»

Дата подписания: 08.12.2025 15:34:18

Уникальный программный ключ:

2df9c6861881908afc45bec7d3c3932fa758d4b545fa3be46a642db74e588dff

Министерство просвещения Российской Федерации

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования

«Пермский государственный гуманитарно-педагогический университет»

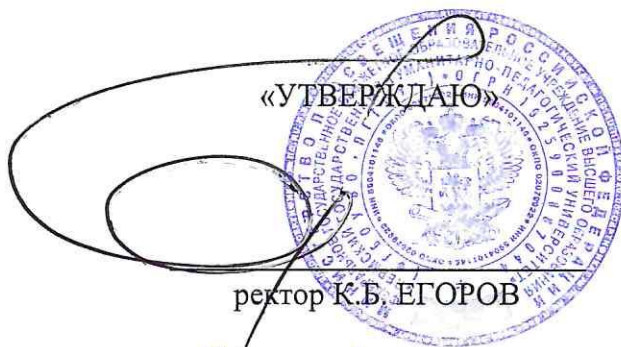
Центр дополнительного образования "Дом научной коллаборации им. А.А.Фридмана"

«СОГЛАСОВАНО»

Директор института дополнительного
образования Н.А.КРАСНОБОРОВА

« 13 » января 2025 г.

«УТВЕРЖДАЮ»



ректор К.Б. ЕГОРОВ

« 13 » января 2025 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ (ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА

«ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН. СТУПЕНЬ 1»

Направление программы – техническое

Возраст обучающихся – 16-18 лет

Объем - 36 часов

г. Пермь

2025

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа разработана в Центре дополнительного образования "Дом научной коллаборации им. А.А.Фридмана" в соответствии с приложением 1.2 к лицензии на ведение образовательной деятельности от 01.07.2016 г. № 2239 "Дополнительное образование детей и взрослых"

Разработчики:

Рудометова Д.А., педагог дополнительного образования Центра дополнительного образования «Дом научной коллаборации им. А.А. Фридмана»

Рецензент: Скорнякова А.Ю., кандидат педагогических наук, доцент кафедры высшей математики и методики обучения математике математического факультета ПГГПУ

Аннотация

Программа «Графический дизайн. Ступень 1» направлена на междисциплинарную проектно-художественную деятельность с интегрированием естественнонаучных, технических, гуманитарных знаний, а также на развитие инженерного и художественного мышления обучающихся. Дополнительная общеобразовательная программа «Графический дизайн. Ступень 1» фокусируется на приобретении обучающимися практических навыков в области определения потребительской ниши товаров, прогнозирования запросов потребителей, создания инновационной продукции, проектирования технологичного изделия.

Актуальность программы обусловлена требованиями общества на воспитание технически грамотных специалистов в области графического дизайна, эффективного развития технических навыков со школьного возраста, передачей сложного технического материала в доступной форме.

Графический дизайн — это средство визуальной коммуникации. Это выражение идей, смыслов и ценностей через образы, изображения, шрифты и т.п. Графический дизайн является одной из самых интересных и популярных современных специализаций.

В рыночных отношениях требуются новые идеи для разработки и создания конкурентоспособной продукции, требуются специалисты в области конструирования и художественного оформления продукции. Программа «Графический дизайн. Ступень 1» является актуальной, так как, изучая способы преобразования форм, обучающиеся приобретают опыт выражения творческой мысли. Программа поможет формированию у обучающихся особого стиля мышления, для которого характерно понимание дизайнерского проектирования как творческого процесса, направленного на понимание основных критериев гармонии вещи, чувства стиля, эстетического отношения к миру вещей, то есть, формированию дизайнерского мышления. Помимо этого, программа позволяет стимулировать интерес и любознательность, развивать способности к решению проблемных ситуаций, умение исследовать проблему, анализировать имеющиеся ресурсы и время, выдвигать идеи, планировать решения и реализовывать их, кроме того, помогает развитию коммуникативных навыков у обучающихся за счет активного взаимодействия в ходе проектной деятельности и соревновательной деятельности.

Отличительной особенностью программы является то, что в нее заложена работа над проектами, где обучающиеся смогут попробовать себя в роли концептуалиста, стилиста, дизайнера, верстальщика. В процессе разработки проекта обучающиеся коллективно обсуждают идеи решения поставленной задачи, далее осуществляют концептуальную проработку, эскизирование, макетирование, моделирование, визуализацию, разработку макета. В процессе обучения делается акцент на разработку макетов для ведения социальных сетей, а также на навыки устной и письменной коммуникации и командной работы.

Дополнительная общеобразовательная программа «Графический дизайн. Ступень 1» перекликается в содержании с материалом программ основного общего образования таких предметных областей «Математика», «Информатика», «Изобразительное искусство», «Русский язык».

Программа «Графический дизайн. Ступень 1» предполагает возможность участия обучающихся в соревнованиях, олимпиадах и конкурсах. Предполагается, что обучающиеся овладевают навыками по работе с векторными и растровыми изображениями.

Логика построения программы обеспечивает прохождение обучающимися всех этапов дизайн-проектирования. Занятия предусматривают интерактивные лекции, лабораторные работы, мастер-классы, деловые игры, тренинги, выполнение самостоятельной работы. Для наглядности используется различный мультимедийный материал — презентации, видеоролики, приложения и пр.

Новизна программы заключается в том, что программа реализуется на основе проектной деятельности, направленной на решение конкретных производственных заданий и задач

предприятий – индустриальных партнеров университета в составе проектных команд.

Программа «**Графический дизайн. Ступень 1**» разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми документами:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 г. №678-р.
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года».
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Постановление Главного государственного санитарного врача от 28.09.2020 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».
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации «О направлении информации» от 18.11.2015 г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)».
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
- «Методические рекомендации Министерства просвещения Российской Федерации от 20.03.2020 по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий».
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 28.08.2015 года № АК – 2563/05 «О методических рекомендациях» (Методические рекомендации по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ).
- Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ».
- Устав ПГГПУ.
- Локальные нормативные акты ПГГПУ.

Категория обучающихся – обучающиеся 10-11 классов, любознательные и целеустремленные, активно использующие гаджеты, имеющие основные навыки рисования и моделирования, интересующиеся компьютерными технологиями.

Наполняемость групп – 10-12 человек

Режим занятий – 3 академических часа в неделю

Форма обучения - очная

1. Цель и задачи образовательной программы

Цель программы: сформировать навыки дизайн-проектирования, умения использования графических редакторов векторной и растровой графики при создании цифровых изображений в командной проектной деятельности.

Задачи программы:

Обучающие:

- объяснить базовые понятия сферы графического дизайна, ключевые особенности методов дизайн-проектирования, дизайн-аналитики, генерации идей;
- сформировать базовые навыки ручного макетирования и прототипирования, дизайн-скетчинга;
- привить навыки проектной деятельности, в том числе использование инструментов планирования;
- обучить приемам работы в редакторах Adobe Photoshop, Lightroom, Figma;
- формировать и совершенствовать навыки работы различными инструментами

Развивающие:

- формировать 4К-компетенции (критическое мышление, креативное мышление, коммуникация, кооперация);
- способствовать расширению словарного запаса;
- способствовать развитию памяти, внимания, технического мышления, изобретательности;
- способствовать формированию интереса к знаниям;
- способствовать формированию умения практического применения полученных знаний;
- сформировать умение формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;
- сформировать умение выступать публично с докладами, презентациями и т.п.

Воспитательные:

- воспитывать аккуратность и дисциплинированность при выполнении работы;
- способствовать формированию положительной мотивации к трудовой деятельности;
- способствовать формированию опыта совместного и индивидуального творчества при выполнении командных заданий;
- воспитывать трудолюбие, уважение к труду;
- формировать чувство коллективизма и взаимопомощи;
- воспитывать чувство патриотизма, гражданственности, гордости за отечественные достижения в графическом дизайне.

2. Прогнозируемые результаты

Личностные результаты:

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий;
- развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;
- развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения преодолевать трудности;
- развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления;
- освоение социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве с другими обучающимися.

Метапредметные результаты:

Регулятивные:

- умение принимать и сохранять учебную задачу;
- умение планировать последовательность шагов алгоритма для достижения цели;
- умение ставить цель (создание творческой работы), планировать достижение этой цели;
- умение осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату;
- способность адекватно воспринимать оценку наставника и других обучающихся;
- умение различать способ и результат действия;
- умение вносить коррективы в действия в случае расхождения результата решения задачи на основе её оценки и учёта характера сделанных ошибок;

- умение в сотрудничестве ставить новые учебные задачи;
- способность проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве;
- умение осваивать способы решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- умение оценивать получающийся творческий продукт и соотносить его с изначальным замыслом, выполнять по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

Познавательные:

- умение осуществлять поиск информации в индивидуальных информационных архивах обучающегося, информационной среде образовательного учреждения, федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;
- умение использовать средства информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач;
- умение ориентироваться в разнообразии способов решения задач;
- умение осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков;
- умение проводить сравнение, классификацию по заданным критериям;
- умение строить логические рассуждения в форме связи простых суждений об объекте;
- умение устанавливать аналогии, причинно-следственные связи;
- умение моделировать, преобразовывать объект из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая);
- умение синтезировать, составлять целое из частей, в том числе самостоятельно достраивать с восполнением недостающих компонентов.

Коммуникативные:

- умение аргументировать свою точку зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;
- умение выслушивать собеседника и вести диалог;
- способность признавать возможность существования различных точек зрения и право каждого иметь свою;
- умение планировать учебное сотрудничество с наставниками, другими обучающимися: определять цели, функции участников, способы взаимодействия;
- умение осуществлять постановку вопросов: инициативное сотрудничество в поиске и сборе информации;
- умение разрешать конфликты: выявление, идентификация проблемы, поиск и оценка альтернативных способов разрешения конфликта, принятие решения и его реализация;
- умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации;
- владение монологической и диалогической формами речи.

Предметные результаты

В результате освоения программы обучающиеся должны **знать:**

- правила безопасности и охраны труда при работе с учебным и лабораторным оборудованием.

уметь:

- описывать технологическое решение с помощью текста, рисунков, графического изображения;
- анализировать возможные технологические решения, определять их достоинства и недостатки в контексте заданной ситуации;
- выявлять и формулировать проблему, требующую технологического решения;
- модифицировать имеющиеся продукты в соответствии с ситуацией/заказом/потребностью/задачей деятельности;
- оценивать коммерческий потенциал продукта и/или технологии;
- проводить оценку и испытание полученного продукта;

- представлять свой проект.
- определять наиболее предпочтительный способ представления графической информации для решения конкретной задачи.
- создавать графические документы и задавать их параметры, сохранять документы в различных форматах, копировать информацию из одного документа в другой;
- находить нужные палитры в окне программ графических редакторов, открывать и скрывать палитры;
- выбирать и использовать основные инструменты графического редактора для создания и обработки простейших изображений.
- применять в работе кривые Безье, работать с заливками и обводками;
- управлять окном просмотра документа, в том числе масштабом просмотра.
- определять наиболее предпочтительные устройства ввода-вывода для представления изображения;
- определять физический размер изображения по заданному размеру в пикселях и разрешению;
- настраивать яркость и контрастность изображения, цветовой баланс изображения, осуществлять цветовую коррекцию;
- изменять размеры изображения, кадрировать изображение, применять различные инструменты выделения, перемещать и изменять границы выделения, преобразовывать выделенную область;
- использовать режим быстрой маски; применять и редактировать маску слоя; сохранять выделенную область в каналах.
- применять различные возможности Adobe Photoshop для восстановления старых или испорченных фотографий.
- оперировать с многослойными изображениями, создавать, редактировать и трансформировать слои;
- использовать инструмент «Текст» для ввода текста, редактировать введённый текст;
- применять возможности программы Adobe Photoshop для создания сложных фотоколлажей.

владеть:

научной терминологией, ключевыми понятиями, методами и приёмами проектирования, конструирования, моделирования, макетирования, прототипирования в области графического дизайна.

Формы организации занятия:

- групповая
- фронтальная беседа.
- индивидуальная.

Формы занятий:

- мастер-классы
- лабораторно-практические работы, в т.ч. эксперименты
- беседы
- решение кейсов
- проектирование

Методы, используемые на занятиях:

- проблемные (методы проблемного изложения)
- исследовательские - обучающиеся сами получают новые знания различными способами, в т.ч. эксперимент;
- практические (упражнения, задачи, с использованием профильного программного обеспечения);

- словесные (рассказ, беседа, инструктаж, чтение справочной литературы, цифровых источников);
- наглядные (демонстрация мультимедийных материалов, презентаций, схем и т.д.);
- эвристические (частично-поисковые) — обучающимся предоставляется большая возможность выбора вариантов;
- иллюстративно-объяснительные.

Оценка качества реализации программы

Качество реализации дополнительной общеобразовательной программы отслеживается при помощи мониторинга результативности образовательной деятельности обучаемого, ориентированного на задачи программы.

Цель мониторинга: проверить и проанализировать сформированность следующих показателей:

1. уровень усвоения теоретического материала и его практическое применение;
2. стремление к самообразованию;
3. способность формулировать и излагать свое мнение;
4. ответственное отношение к выполнению проекта.

Критерии оценивания:

Уровень ниже заданного—практически не прослеживается: освоение теоретического материала, качество выполнения практических заданий, не стремится к самообразованию, не умеет формулировать и излагать свое мнение; не принимает участие в групповом проекте.

Низкий уровень— слабо прослеживается: освоение теоретического материала, качество выполнения практических заданий, стремление к самообразованию, не уверенно формулирует и излагает свое мнение; практически не принимает участие в групповом проекте.

Средний уровень— удовлетворительно (достаточно хорошо) прослеживается: освоение теоретического материала, качество выполнения практических заданий, стремление к самообразованию, хорошо формулирует и излагает свое мнение; принимает участие в групповом проекте.

Высокий уровень— хорошо прослеживается: освоение теоретического материала, качество выполнения практических заданий, стремление к самообразованию, отлично формулирует и излагает свое мнение; активно принимает участие в групповом проекте.

Уровень ниже заданного –0, низкий уровень –1, средний уровень –2, высокий уровень –3.

Итоговой формой реализации программы является презентация группового или индивидуального проекта.

3. Учебно-тематический план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы работы и оценки результата
		Всего	Теория	Практика	
Раздел I. Командная проектная работа		3	3	0	Тестирование
1	Что такое проект. Команда проекта. Результат проекта	3	3	0	
Раздел II. Изучение растрового графического редактора Adobe Photoshop.		15	4	11	Презентация результатов Тестирование Демонстрация решений кейса
2.	ТБ. Введение. Интерфейс программы Adobe Photoshop. Знакомство с рабочей областью Изучение панели инструментов Tools. Знакомство с панелью Опции.	1	1	0	
3.	Использование инструментов выделения (волшебная палочка, прямоугольник, круг, лассо). Работа с инструментом Текст.	2	1	1	

	Текстовый слой. Стилизация текста				
4.	Работа со слоями. Добавление, копирование слоя. Изменение порядка. Стили слоя. Палитра. Колористика. Цветовые модели RGB и CMYK. Знакомство с цветовым кругом Иттена. Гармоничные цвета.	3	1	2	
5.	Кейс “Личный стикерпак”	3	1	2	
6.	Работа с инструментом Кисть. Настройка кисти. Изучение инструментов реставрации и ретуширования изображения: штамп, заплатка	1	0	1	
7.	Работа с заливками. Однородные заливки, градиентные заливки. Изучение группы инструментов: размытие, резкость, искажение.	1	0	1	
8.	Работа с масками. Использование каналов и режима Быстрой маски. Работа с Масками слоя. Создание Маски текста	1	0	1	
9.	Кейс “Сквозной текст”	3	0	3	
Раздел III. Изучение редактора Adobe Lightroom.		3	1	2	Презентация результатов Демонстрация решений кейса
10.	Интерфейс программы Adobe Lightroom. Знакомство с рабочей областью, библиотеками.	1	1	0	
11.	Настройка изображения. Команды автокоррекции: яркость, контраст, цветовой баланс, цветовой тон, насыщенность. Работа с песетами	2	0	2	
Раздел IV. Изучение графического онлайн-редактора Figma		12	3	9	Презентация результатов Тестирование Демонстрация решений кейса
12.	ТБ. Изучение принципа работы векторной графики. Изучение интерфейса графического онлайн-редактора Figma. Знакомство с Главным меню, настройками, Панель инструментов, рабочей областью. Работа с текстом. Знакомство с плагинами для различных задач.	3	1	2	
13.	Работа с кривыми безье; Работа с обтравочными масками; Работа с заливками и контурами;	3	1	2	
14.	Кейс 3. «Социальные сети»	6	1	5	
Раздел V. Итоговая аттестация		3	0	3	
Итоговая аттестация в форме защиты проектов		3	0	3	Публичная защита проекта
Всего:		36	11	25	

4. Календарный учебный график

Наименование компонента программы	Порядковые номера месяцев обучения			Всего часов
	1	2	3	
Раздел I. Командная проектная работа	Л3			3
Раздел II. Изучение растрового графического редактора Adobe Photoshop.	Л4П5	П6		15
Раздел III. Изучение редактора Adobe Lightroom.		Л1П2		3
Раздел IV. Изучение графического онлайн-редактора Figma		Л1П2	Л2П7	12
Защита проектов			П3	3
Итого:	12	12	12	36

5. Содержание тем программы

Раздел I. Командная проектная работа

- **Что такое проект.** Какие бывают проекты. Структура проекта, его жизненный цикл. Потребность и проблема, как источник идеи проекта. Способы генерации идей проекта. Целеполагание по SMART. Поиск решения. Планирование. Реализация замысла. Финализация.
- **Команда проекта.** Роли участников проекта, их зона ответственности за общий результат. Компетенции членов команды, способы коммуникации в команде. Мягкие и жесткие навыки (soft & hard skills), как их развивать. Правила работы в команде.
- **Результат проекта.** Как представлять. Что такое презентация и групповая защита проекта. Кто и по каким критериям будет оценивать результат проекта. Дальнейшая судьба проекта. Защита авторских прав на проект. Самооценка результата проекта. Рефлексия как обязательный элемент подведения итогов проекта.

Раздел II. Изучение растрового графического редактора Adobe Photoshop

- Изучение принципа работы с растровой графикой. Цветовая модель RGB, CMYK;
- Изучение интерфейса графического редактора Adobe Photoshop;
- Знакомство с Главным меню, меню Опций, Панелью инструментов, рабочей областью;
- Настройка рабочего пространства редактора Adobe Photoshop;
- Обучение работе с инструментарием программы Adobe Photoshop, палитрами, настройка рабочей области;
- Изучение принципа работы инструментов выделения;
- Ретушь изображений;
- Работа со слоями, масками, создание коллажей;
- Работа со.

Кейс 1. «Личный стикерпак»

Разработка при помощи освоенных инструментов стикерпака из фотографий для Telegram с дальнейшей выгрузкой.

Кейс 2. «Сквозной текст»

Создание плаката с использованием текста и креативной фотографии.

Раздел III. Изучение редактора Adobe Lightroom

- Изучение интерфейса редактора Adobe Lightroom;
- Знакомство с Главным меню, библиотекой, Панелью инструментов, рабочей областью;
- Работа с цветокоррекцией, яркостью, контрастом.

Раздел IV. Изучение графического онлайн-редактора Figma

Теория:

- Знакомство с техникой безопасности;
- Изучение принципа работы векторной графики;
- Изучение интерфейса графического онлайн-редактора Figma;
- Знакомство с Главным меню, настройками, Панель инструментов, рабочей областью.
- Знакомство с плагинами для различных задач

Практика:

- Обучение работе с инструментарием онлайн-редактора Figma, палитрами, настройка монтажной области;
- Работа с заливками и контурами;
- Работа с кривыми безье;
- Работа с обтравочными масками;
- Работа с текстом.

Кейс 3. «Социальные сети»

Разработка айдентики мероприятия для социальных сетей: аватар, шапка, обложки для товаров/альбомов/видео, оформление меню.

Раздел V. Итоговая аттестация

Итоговая аттестация в форме защиты проектов

Подведение итогов работы. Защита групповых проектов. Рефлексия.

6. Условия реализации программы

Программа реализуется силами кафедр и подразделений университета, обладающими необходимыми и достаточными кадровыми ресурсами

Требования к кадровым ресурсам:

- знание возрастной педагогики и психологии;
- опыт работы с детьми;
- опыт реализации и управления проектами;
- знание современных средств оценивания;
- непрерывность профессионального развития педагога.

Компетенции педагогического работника, реализующего дополнительную общеобразовательную программу:

- навык обеспечивать условия для успешной деятельности, позитивной мотивации, а также самомотивирования обучающихся;
- навык осуществлять самостоятельный поиск и анализ информации с помощью современных информационно-поисковых технологий;
- владение инструментами проектной деятельности;
- умение организовывать и сопровождать учебно-исследовательскую и проектную деятельность обучающихся;
- умение интерпретировать результаты достижений обучающихся;
- базовые навыки работы в графических редакторах (Adobe Photoshop, Adobe Lightroom, Figma);
- базовые навыки эскизирования, макетирования и прототипирования.

Материально-технические условия реализации программы

Аппаратное и техническое обеспечение.

- Рабочее место **обучающегося**: ноутбук: производительность процессора (по тесту PassMark — CPU BenchMark <http://www.cpubenchmark.net/>): не менее 2000 единиц; объём оперативной памяти: не менее 4 Гб; объём накопителя SSD/eMMC: не менее 128 Гб (или соответствующий по характеристикам персональный компьютер с монитором, клавиатурой и

колонками); мышь;

- Рабочее место **педагога-наставника**: ноутбук: процессор Intel Core i5-4590/AMD FX 8350 — аналогичная или более новая модель, графический процессор NVIDIA GeForce GTX 970, AMD Radeon R9 290 — аналогичная или более новая модель, объём оперативной памяти: не менее 4 Гб, видеовыход HDMI 1.4, Display Port 1.2 или более новая модель (или соответствующий по характеристикам персональный компьютер с монитором, клавиатурой и колонками); презентационное оборудование с возможностью подключения к компьютеру — 1 комплект; флипчарт с комплектом листов/маркерная доска, соответствующий набор письменных принадлежностей — 1 шт.; единая сеть Wi-Fi.

Программное обеспечение

№	Наименование	Назначение	Особенности распространения
1.	Adobe Photoshop	Растровый графический редактор	Свободно распространяемая (демо версия)
2.	Adobe Illustrator	Векторный графический редактор	Свободно распространяемая (демо версия)
3.	Figma	Графический онлайн-редактор	Бесплатно

Расходные материалы

- бумага А4 для рисования и распечатки;
- бумага А3 для рисования;
- набор простых карандашей
- линейки, ластики, точилки
- набор чёрных шариковых ручек

7. Оценочные материалы

7.1 Промежуточная аттестация

Промежуточная аттестация – контроль освоения программы: части или всего объема учебного курса. Процедура промежуточной аттестации обеспечивает данные об уровне достижения предметных, метапредметных результатов и динамике личностного развития обучающихся.

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Баллы
1. Теоретическая подготовка обучающихся			
1.1. Теоретические знания (по основным разделам учебно-тематического плана программы)	Соответствие теоретических знаний обучающихся программным требованиям	Минимальный уровень (обучающийся овладел менее чем 1/2 объема знаний, предусмотренных программой)	1
		Средний уровень (объем усвоенных знаний составляет более 1/2);	5
		Максимальный уровень (обучающийся освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период)	10
1.2 Владение	Осмысленность и	Минимальный	1

специальной терминологией	правильность использования специальной терминологии	уровень(обучающийся, как правило, избегает употреблять специальные термины);	
		Средний уровень (обучающийся сочетает специальную терминологию с бытовой);	5
		Максимальный уровень (специальные термины употребляет осознанно в полном соответствии с их содержанием)	10
	Уровень теоретической подготовки	Низкий Средний Высокий	2-6 7-14 15-20
2. Практическая подготовка обучающихся			
2.1.Практические умения и навыки, предусмотренные программой (по основным разделам учебно-тематического плана программы)	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	Минимальный уровень (обучающийся овладел менее чем 1/2 предусмотренных умений и навыков);	1
		Средний уровень (объем освоенных умений и навыков составляет более 1/2);	5
		Максимальный уровень (обучающийся овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период)	10
2.2.Владение специальным оборудованием и оснащением	Отсутствие затруднений в использовании специального оборудования и оснащения	Минимальный уровень умений (обучающийся испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием);	1
		Средний уровень (работает с оборудованием с помощью педагога);	5
		Максимальный уровень (работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей)	10
	Уровень практической подготовки	Низкий Средний Высокий	3-10 11-22 23-30
3. Общеучебные умения и навыки ребенка			
3.1. Учебно-интеллектуальные умения:			
Умение подбирать и анализировать специальную литературу	Самостоятельность в подборе и анализе литературы	Минимальный уровень умений (обучающийся испытывает серьезные затруднения при работе с литературой, нуждается	1

		в постоянной помощи и контроле педагога);	
		Средний уровень (работает с литературой с помощью педагога или родителей);	5
		Максимальный уровень (работает с литературой самостоятельно, не испытывает трудностей).	10
3.1.2. Умение пользоваться компьютерными источниками информации	Самостоятельность в использовании компьютерными источниками информации	Уровни — по аналогии с п.3.1.1.	1 5 10
3.1.3. Умение осуществлять учебно-исследовательскую работу (писать рефераты, проводить самостоятельные учебные исследования)	Самостоятельность в учебно-исследовательской работе	Уровни — по аналогии с п. 3.1.1.	1 5 10
3.2. Учебно- коммуникативные умения:			
3.2. Учебнокоммуникативные умения:	Адекватность восприятия информации, идущей от педагога	Уровни — по аналогии с п.3.1.1	1 5 10
3.2.1. Умение слушать и выступать перед аудиторией	Выступления. Логика в построении доказательств	Уровни — по аналогии с п. 3.1.1	1 5 10
3.3. Учебно-организационные умения и навыки			
3.3.1. Умение организовать свое рабочее (учебное) место	Способность самостоятельно готовить свое рабочее место к деятельности и убирать его за собой	Уровни — по аналогии с п. 3.1.1	1 5 10
3.3.2. Навыки соблюдения в процессе деятельности правил безопасности	Соответствие реальных навыков соблюдения правил Безопасности программным требованиям	Минимальный уровень (обучающийся овладел менее чем 1/2 объема навыков соблюдения правил безопасности, предусмотренных программой); Средний уровень (объем усвоенных навыков составляет более 1/2); 5 Максимальный уровень (обучающийся освоил практически весь объем навыков, предусмотренных программой за конкретный период)	1 5 10
3.3.3. Умение аккуратно выполнять работу	Аккуратность и ответственность в работе		
Вывод	Уровень общеучебных умений и навыков	Низкий Средний Высокий	9-30 31-62 63-90
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	Результат обучения по дополнительной	Низкий Средний	до 46 47-98

	образовательной программе	Высокий	99-140
--	------------------------------	---------	--------

Критерии оценки результативности обучения:

- теоретической подготовки обучающихся: соответствие уровня теоретических знаний программным требованиям; широта кругозора; свобода восприятия теоретической информации; развитость практических навыков работы со специальной литературой, осмысленность и свобода использования специальной терминологии;
- практической подготовки обучающихся: соответствия уровня развития практических умений и навыков программным требованиям; свобода владения специальным оснащением; качество выполнения практического задания; технологичность практической деятельности;
- развития обучающихся: культура организации практической деятельности; культура поведения; творческое отношение к выполнению практического задания; аккуратность и ответственность при работе;
- качество реализации и уровень проработанности проекта реализуемый обучающимися (в соответствии с возрастными особенностями).

7.2 Итоговая аттестация

Итоговый индивидуальный проект целесообразно оценивать по 5-ти балльной системе, используя таблицу:

Критерии	Оценка
Соответствие номинации	
Актуальность	
Значимость	
Новизна	
Оригинальность	
Проработанность проблемы разработчиками	
Реалистичность реализации	
Оформление	
Бюджет проекта, его оптимизация	
Оценка качества защиты	

8. Методические материалы

Процесс обучения по дополнительной общеразвивающей программе предусматривает следующие формы диагностики и аттестации:

- Входная диагностика, проводится перед началом обучения и предназначена для выявления уровня подготовленности обучающихся к усвоению программы.

Формы контроля: устный опрос, наблюдение, практическая работа, творческий проект.

- Итоговая диагностика проводится после завершения всей учебной программы. Для отслеживания результативности реализации образовательной программы возможно использование систем мониторингового сопровождения образовательного процесса, определяющие основные формируемые у обучающихся посредством реализации программы компетентностей.

Методические требования к итоговому проекту:

1. Работа с брифом.

Включает в себя следующее:

- Название проекта/ компании
- Что означает ваше название?
- Подробнее о проекте/компании
- Задача (пожелания заказчика к дизайну)

2. Обязательные элементы для разработки

- логотип (в .svg, Figma)
- палитра (с указанием кодировок в RGB, CMYK)

- используемые шрифты (до 5 начертаний) с указанием, когда они используются
- визитка (в .svg, Figma)
- применение дизайна (мерч компании, наружная реклама или др.)
- визуальное оформление соц. сетей (одной на выбор):
 - - ВК: аватар, шапка, меню, макет поста и истории
 - - Telegram: фото канала, обложка для поста, истории
 - - YouTube, RUTUBE: фото профиля, обложка канала, картинка поверх видео

3. В презентации должно быть отображено:

- Логотип - почему именно такое решение? - как пришли к итоговому варианту? отобразить процесс создания (наброски, вариации и тд)
- Палитра
- применение дизайна (мокапы 2-3 шт) - для чего эти вещи вашему заказчику?
- оформление соц. сетей (минимум одна соц.сеть, полный перечень)

Во время защиты необходимо обосновать ваше дизайн-решение и убедить заказчика, что именно ваша работа ему подходит

Представление итогового проекта происходит в виде презентации.

Как отчет по итоговому проекту формируется папка с материалами (презентация, макеты)

9. Перечень рекомендуемой литературы

Основная (для педагога):

1. Адриан Шонесси. Как стать дизайнером, не продав душу дьяволу. Изд-во Питер, 2023. – 300 с.
2. Жанна Лидтка, Тим Огилви. Думай как дизайнер. Дизайн-мышление для менеджеров. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2023. – 240 с.
3. Кливер Ф. Профессия дизайнер: 10 шагов на пути к успеху: от портфолио до собственного дизайн-агентства: практическое пособие. - Москва: Издательство «Рипол-Классик», 2020. - 225 с.
4. Лепская Н. А. Художник и компьютер: учебное пособие. - Москва: Когито-Центр, 2023. - 172 с.
5. Майкл Джанда. Сожги своё портфолио! То, чему не учат в дизайнерских школах. Изд-во Питер, 2021 – 384 с.
6. Старикова Ю. С. Основы дизайна: учебное пособие. - Москва: А-Приор, 2021. - 112 с.
7. Фил Кливер. Чему вас не научат в дизайн-школе. «Рипол-Классик», 2021. – 224 с.
8. Юшков А.Н. Учебные проекты на материале естественнонаучных дисциплин. Из методического опыта программы «Школьная Лига РОСНАНО».— СПб.: Школьная лига, 2020.8— 106 стр.
9. https://tilda.education/articles-figma#Interfeys_Figma

Дополнительная:

1. Koos Eissen, Roselien Steur. Sketching: Drawing Techniques for Product Designers. – Hardcover, 2020. – 256 с.
2. Kurt Hanks, Larry Belliston. Rapid Viz: A New Method for the Rapid Visualization of Ideas. - Cengage Learning, 2006. – 216 с.
3. Susan Weinschenk. 100 Things Every Designer Needs to Know About People (Voices That Matter). - New Riders, 2021. – 256 с.
4. <http://designet.ru/>.
5. <http://www.ccardesign.ru/>.
6. <https://www.behance.net/>.
7. <http://www.notcot.org/>.
8. <http://mocoloco.com/>.
9. <https://skillbox.ru/media/design/samouchitel-po-figma>

Основная (для обучающихся):

1. Лепская Н.А. Художник и компьютер: учебное пособие. - Москва: Когито-Центр, 2023. - 172 с.

2. Старикова Ю.С. Основы дизайна: учебное пособие. - Москва: А-Приор, 2021. - 112 с.
3. Фил Кливер. Чему вас не научат в дизайн-школе. «Рипол-Классик», 2023. – 224 с.

Дополнительная:

1. Жанна Лидтка, Тим Огилви. Думай как дизайнер. Дизайн-мышление для менеджеров. - М.: Манн, Иванов и Фербер, 2024. – 240 с.
2. Kevin Henry. Drawing for Product Designers (Portfolio Skills: Product Design). - Laurence King, 2023. – 208 с.
3. <http://designet.ru/>.
4. <http://www.cardesign.ru/>.
5. <https://www.behance.net/>.
6. <http://www.notcot.org/>.
7. <http://mocoloco.com/>.
8. <https://bezier.method.ac/>

