

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного
образования «Сфера творчества»

РАССМОТРЕНА И ПРИНЯТА

на Педагогическом совете
МБОУ ДО «Сфера творчества»
Протокол № 6 от 12.08.2024

УТВЕРЖДАЮ

Приказ № 52 от 12.08.2024
директор МБОУ ДО
«Сфера творчества»
И.А. Соловьев



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
художественной направленности

«Юный дизайнер»

(уровень: стартовый)

Возраст обучающихся: 12 - 18 лет

Срок реализации программы: 2 года

Количество учебных часов: 144 часа

Автор – составитель:

Педагог дополнительного образования –
Мурашева Ольга Алексеевна

Точно
2024

№ п\п	Наименование раздела	Стр.
1	Пояснительная записка	3
1.1.	Направленность программы	3
1.2.	Уровень освоения программы	3
1.3.	Актуальность программы	4
1.4.	Отличительные особенности	4
1.5.	Адресат программы	4
1.6.	Объём и срок реализации (освоения) программы	4
1.7.	Цель и задачи программы	4
1.8.	Планируемые результаты	5
1.9.	Организационно-педагогические условия реализации программы	6
2	Учебный план программы	7
3	Учебно-тематический план программы	8
4	Календарный учебный график	11
5	Содержание рабочей программы	11
6	Календарно – тематическое планирование	16
7	Оценочные и методические материалы	18
8	Список использованной литературы	23

1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Юный дизайнер» разработана согласно требованиям следующих нормативных документов:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» с изменениями и дополнениями;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года N 678-р);
- Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разно-уровневые программы)»;
- Письмо Министерства Просвещения России от 31.01.2022 № ДГ-245/06 «О направлении методических рекомендаций по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Областной закон Ленинградской области от 24.02.2014 № 6-03 «Об образовании в Ленинградской области»;
- Устав Муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования «Сфера творчества».

1.1 Направленность программы – техническая.

1.2 Уровень освоения программы – стартовый (общекультурный, ознакомительный).

1.3 Актуальность программы:

Актуальность дополнительной общеобразовательной программы «Юный дизайнер» состоит в том, что она стимулирует познавательную деятельность учащихся в области современного дизайнерского искусства. А также развитие творческих способностей детей на основе проектных технологий, развитие проектного мышления учащихся и, в результате, создание ими уникальных творческих работ. Предлагаемая программа включает в себя углубленное изучение композиции, краткую историю появления и развития дизайна в различных сферах общества, основы дизайна и знакомство с различными его направлениями.

Программа подойдет для общего развития личности ребенка, а также для освоения начальных навыков, которые могут пригодиться в получении таких творческих профессий в будущем, как дизайнер, веб-дизайнер, дизайнер интерфейсов и другие.

1.4 Отличительной особенностью программы является ее узкая целевая направленность. Она предоставляет возможность ознакомиться с современными графическими программами и редакторами как способами реализации авторского творческого проекта. Графические редакторы рассматриваются как средство, с помощью которого дети реализуют свой художественный потенциал и творческие способности.

Программа помогает ученику в процессе обучения попробовать себя в роли графического дизайнера и сделать осознанный выбор дальнейшего творческого развития в области дизайна. Итоговые работы по курсу представляют собой готовый продукт, совмещающий в себе несколько навыков детей: технические, такие как владение инструментами графических редакторов, и художественные, включающие в себя творческие умения, например: способность гармонично подбирать цвета, выстраивать единую композицию, создавать дизайны продуктов.

Итогом освоения программы может стать создание учеником своего собственного рабочего портфолио, который можно будет использовать для поступления в высшие учебные заведения на творческие направления.

1.5 Адресат программы - программа адресована подросткам от 12 до 18 лет. Данная программа сможет способствовать реализации творческих способностей детей в сфере дизайна при помощи современных технологий.

Программа будет интересна и полезна тем, кто проявляет интерес в области графического дизайна, современных компьютерных технологий, а также искусства. Программа дает возможность совместить процессы воспитания личности и изучения в области технологий, применить полученные знания на практике. Применение активных методов обучения, таких как: эвристический метод и метод проектов, обеспечивает не только высокую познавательную активность разновозрастных учащихся, но и стимулирует мотивацию дальнейшего творческого развития.

1.6 Объем и срок реализации программы:

Срок реализации программы составляет 2 года. Занятия проводятся группами учащихся два раза в неделю в пределах установленного учебным планом времени (урок 90 минут), в соответствии с расписанием.

1.7 Цель и задачи дополнительной общеразвивающей программы - создание условий для творческой реализации учащихся и формирования у них компетенций в области графического дизайна и современных компьютерных технологий, способствующее социальной и профессиональной адаптации

личности и ее творческого развития. А также формирование базовых навыков работы в графических редакторах.

Задачи дополнительной общеразвивающей программы.

Обучающие:

- познакомить с основами композиции, цветоведения;
- сформировать навыки анализа художественных произведений, а также продукта дизайнерской деятельности;
- формирование базовых знаний и навыков для создания графического дизайна;
- познакомить учащихся с областью применения графического дизайна в современном мире;
- формирование ИТ компетенций;
- сформировать умение использовать различные графические редакторы.

Развивающие:

- развитие художественного вкуса, трудовой и творческой активности;
- развитие у учащихся критичности и самокритичности;
- развитие образного и логического мышления;
- развивать художественное восприятие, умение оценивать графические материалы;
- развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов школьников;

Воспитательные:

- способствовать дальнейшему профессиональному самоопределению;
- воспитать навыки социальной коммуникации, умение объяснить ход своих мыслей и отстаивать свою точку зрения;
- сформировать устойчивый интерес к визуальным искусствам, творчеству, компьютерным технологиям и графическому дизайну;
- воспитывать дисциплинированность, умение трудиться;
- формировать привычки осознанной трудовой деятельности.

1.8 Планируемые результаты

Предметные результаты:

- развитие художественного вкуса, устойчивый интерес к изобразительному искусству и современному дизайну;
- понимание областей применения графического дизайна в современном мире;
- применение проектных навыков в графическом дизайне;

- развитое образное ассоциативное мышление, умение владеть средствами графики и цвета;
- освоение графических программ и редакторов.

Личностные результаты:

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- наличие эмоционального отношения к искусству, эстетического взгляда на мир в его целостности;
- приобретение начальных навыков социокультурной адаптации в современном мире и позитивная самооценка своих творческих возможностей;
- развитие эстетического сознания через творческую деятельность, а также посредством анализа дизайнерской деятельности профессионалов;
- продуктивное сотрудничество со сверстниками при решении различных творческих задач и работе над совместными проектами;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, взрослыми в процессе образовательной, творческой деятельности.

Метапредметные результаты:

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата;
- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения;
- готовность к логическим действиям: анализ, сравнение, синтез, обобщение;
- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками;

1.9 Организационно-педагогические условия реализации программы

В группу принимаются дети без предварительной подготовки.

Занятия проводятся группами учащихся два раза в неделю в пределах установленного учебным планом времени (урок 90 минут), в соответствии со школьным расписанием.

Общие требования к обстановке в кабинете и материально-техническое обеспечение:

- помещения для занятий должны отвечать санитарно-техническим требованиям, обеспечиваться теплом и электроснабжением в пределах общего режима здания;
- кабинет должен быть оснащен персональными компьютерами и графическими планшетами;
- памятки и рекомендации для работы с учащимися;
- необходим проектор для просмотра презентаций и итоговой защиты проекта;

Формой проведения занятий по программе являются индивидуальная и групповая работа в процессе занятия.

Индивидуальная работа предполагает самостоятельную работу учащегося над проектом, выбор алгоритма работы, подбор референсов по теме работы. Педагог оказывает консультативную помощь. Индивидуальная работа развивает в учащихся способности к самостоятельному и оригинальному творческому мышлению, предполагает личную ответственность за результаты работы, обучает к организации и планированию труда.

Групповая форма работы предполагает работу в командах, что способствует развитию духа сотрудничества, умению слушать другого, эмпатии, конструктивного оппонирования, защиты своей точки зрения, обучает работе в команде, тем самым, подготавливая учащихся к будущей профессиональной деятельности.

Условия набора и формирования групп: принимаются все желающие. Наличие базовых знаний рисунка и владения компьютером и графическим планшетом не необходимы.

2. Учебный план программы :

Первый год обучения					
№ п/п	Название раздела, модуля	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие	1	1	-	Беседа
2.	Теоретические основы графического дизайна	4	3	1	Беседа/ творческая работа
3.	Ознакомление с программой Figma	9	3	6	Беседа/ творческая работа
4.	Основы композиции в дизайне	9	4	5	Беседа/ творческая работа
5.	Цветоведение	9	4	5	Беседа/ творческая работа
6.	Коммуникационный дизайн	15	4	11	Беседа/ творческая работа
7.	Плагины для Figma	8	3	5	Беседа/ творческая работа
8.	Создание презентации по теме	15	4	11	Беседа/ творческая работа
9.	Итоговое занятие. Просмотр работ	2	1	1	Беседа/ итоговая работа
	ИТОГО:	72	27	45	
Второй год обучения					
1.	Вводное занятие	3	2	1	Беседа/ творческая работа
2.	Мудборды и вдохновение дизайнера	6	2	4	Беседа/ творческая работа
3.	Оформление социальных сетей	6	2	4	Беседа/ творческая работа
4.	Виды графики. Создание векторной иллюстрации	16	6	10	Беседа/ творческая работа
5.	Дизайн в рекламе	10	4	6	Беседа/ творческая работа
6.	Фирменный стиль	20	6	14	Беседа/ творческая работа
7.	Портфолио дизайнера	8	2	6	Беседа/ творческая работа
8.	Итоговое занятие. Просмотр работ	3	1	2	Беседа/ итоговая работа
	ИТОГО:	72	25	47	

3. Учебно-тематический план

Первый год обучения.

№	Тема занятия	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	Раздел: Вводное занятие				
1.1.	Тема: Знакомство с режимом работы. Правила техники безопасности и поведения в кабинете. Знакомство с рабочим местом и программой.	1	-	1	Беседа
2.	Раздел: Теоретические основы графического дизайна				
2.1.	Тема: История возникновения и развития дизайна. Современные направления и виды дизайна	2	-	2	Беседа/ Творческая работа
2.2.	Тема: Программы для дизайна	1	1	2	Беседа/ творческая работа
3.	Раздел: Ознакомление с программой Figma				
3.1.	Тема: Интерфейс программы Figma. Основные инструменты и горячие клавиши. Правила сохранения работ в разных форматах	2	4	6	Беседа/ творческая работа
3.2.	Тема: Рабочее пространство Figma	1	2	3	Беседа/ творческая работа
4.	Раздел: Основы композиции в дизайне				
4.1.	Тема: Основы композиции в дизайне.	3	3	6	Беседа/ творческая работа
4.2.	Тема: Креативное мышление. Формирование насмотренности и вкуса.	1	2	3	Беседа/ творческая работа
5.	Раздел: Цветоведение				
5.1.	Тема: Основы работы с цветом. Цветовые круги.	3	3	6	Беседа/ творческая работа
5.2.	Тема: Психология цвета	1	2	3	Беседа/ творческая работа
6.	Раздел: Коммуникационный дизайн				
6.1.	Тема: Понятие коммуникационного дизайна и его виды.	2	2	4	Беседа/ творческая работа
6.2.	Тема: Создание информационных материалов	2	9	11	Беседа/ творческая работа
7.	Раздел: Плагины для Figma				

7.1.	Тема: Что такое плагины для Figma, где их искать и как использовать.	2	2	4	Беседа/ творческая работа
7.2.	Тема: Использование плагинов в проектах.	1	3	4	Творческая работа
8.	Раздел: Создание презентации по теме				
8.1.	Тема: Основные правила создания презентаций.	2	2	4	Беседа/ творческая работа
8.2.	Тема: Выбираем тему для презентации. Выполнение проекта.	1	10	11	Творческая работа
9.	Раздел: Итоговое занятие. Просмотр работ				
9.1	Тема: Оформление работ. Финальный просмотр работ	1	1	2	Беседа/ итоговая работа
	ИТОГО:	26	46	72	

Второй год обучения.

№	Тема занятия	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	Раздел: Вводное занятие				
1.1.	Тема: Знакомство с режимом работы. Правила техники безопасности и поведения в кабинете. Знакомство с рабочим местом и программой.	2	1	3	Беседа
2.	Раздел: Мудборды и вдохновение дизайнера				
2.1.	Тема: Что такое мудборд и где искать вдохновение.	1	3	4	Беседа/ Творческая работа
2.2.	Тема: Собираем идейные доски для проектов.	1	1	2	Творческая работа
3.	Раздел: Оформление социальных сетей				
3.1.	Тема: Основные принципы оформления социальных сетей.	1	3	4	Беседа/ Творческая работа
3.2.	Тема: Анализ социальных сетей для оформления.	1	1	2	Беседа
4.	Раздел: Виды графики. Создание векторной иллюстрации				
4.1.	Тема: Растровая и векторная графики.	3	1	4	Беседа/ Творческая работа
4.2.	Тема: Как создавать векторные иллюстрации в Figma.	2	3	5	Беседа/ Творческая работа
4.3.	Тема: Самостоятельно создаем векторную иллюстрацию.	1	6	7	Творческая работа

5.	Раздел: Дизайн в рекламе				
5.1.	Тема: Кто такой дизайнер рекламы. Виды рекламного дизайна и принципы его создания.	3	1	4	Беседа/ Творческая работа
5.2.	Тема: Самостоятельный анализ рекламных проектов.	1	5	6	Творческая работа
6.	Раздел: Фирменный стиль				
6.1.	Тема: Что такое фирменный стиль.	2	2	4	Беседа/ Творческая работа
6.2.	Тема: Логотип и фирменные цвета.	2	3	5	Беседа/ Творческая работа
6.3.	Тема: Оформление социальных сетей бренда.	1	1	2	Беседа/ Творческая работа
6.4.	Тема: Создаем мокапы.	1	8	9	Творческая работа
7.	Раздел: Портфолио дизайнера				
7.1.	Тема: Как оформить портфолио. Площадки для размещения.	1	1	2	Беседа/ Творческая работа
7.2.	Тема: Оформляем работы в единое портфолио.	1	5	6	Творческая работа
8.	Раздел: Итоговое занятие. Просмотр работ				
8.1.	Тема: Финальный просмотр работ	1	2	3	Беседа/ итоговая работа
	ИТОГО:	25	47	72	

4. Календарный учебный график

Год обучения	№ группы	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель год	Количество учебных часов всего за год	Количество учебных занятий (дней)	Режим занятий
<i>Первый</i>	<i>Графический дизайн</i>	<i>4 сентября</i>	<i>31 мая</i>	<i>36 недель</i>	<i>72</i>	<i>2 раза в неделю</i>	<i>Групповые занятия</i>
<i>Второй</i>	<i>Графический дизайн</i>	<i>4 сентября</i>	<i>31 мая</i>	<i>36 недель</i>	<i>72</i>	<i>2 раза в неделю</i>	<i>Групповые занятия</i>

5. Содержание рабочей программы

Первый год обучения

Раздел 1: «Вводное занятие», 2 часа

Тема 1: Вводное занятие. Знакомство с режимом работы. Правила техники безопасности и поведения в кабинете. Знакомство с рабочим местом и программой. (2 часа)

Теория: Знакомство с режимом работы. Правила техники безопасности и поведения в кабинете. Знакомимся с рабочим местом и изучаем программу.

Практика: Беседа, опрос по теме.

Раздел 2: «Теоретические основы графического дизайна», 4 часа

Тема 1: История возникновения и развития дизайна. Современные направления и виды дизайна. (2 часа)

Теория: Презентация на тему “История возникновения и развития дизайна. Современные направления и виды дизайна”.

Практика: Работа с графическим образцом над ошибками. Индивидуальная работа с обучающимися. Выполнение тестовых заданий.

Тема 2: Программы для дизайна. (2 часа)

Теория: Рассмотрение различных программ, используемых в дизайне.

Практика: Беседа, опрос по теме.

Раздел 3: «Ознакомление с программой Figma», 9 часов

Тема 1: Интерфейс программы Figma. Основные инструменты и горячие клавиши. Правила сохранения работ в разных форматах. (6 часов)

Теория: Рассматриваем программу Figma, ее особенности и недостатки.

Практика: Изучаем интерфейс Figma, основные инструменты работы и горячие клавиши.

Тема 2: Рабочее пространство Figma. (3 часа)

Теория: Что такое рабочее пространство в Figma и из чего оно состоит.

Практика: Изучаем рабочее пространство Figma. Работаем со слоями и страницами.

Раздел 4: «Основы композиции в дизайне», 9 часов

Тема 1: Основы композиции в дизайне. (6 часов)

Теория: Что такое композиция, какие особенности она имеет в дизайне.

Практика: Построение линейно-графических композиций.

Тема 2: Креативное мышление. Формирование насмотренности и вкуса. (3 часа)

Теория: Что такое насмотренность и вкус и как они формируются.

Практика: Фиксируем идеи в общую базу.

Раздел 5: «Цветоведение», 9 часов

Тема 1: Основы работы с цветом. Цветовые круги. (6 часов)

Теория: Теория цвета и правила работы с ним в дизайне. Хроматические и ахроматические цвета. Цветовые круги и их виды.

Практика: Составляем цветовые композиции на разные цветовые сочетания.

Тема 2: Психология цвета. (3 часа)

Теория: Цвет и его значение. Изучаем эмоциональное воздействие цвета на человека.

Практика: Беседа, опрос по теме.

Раздел 6: «Коммуникационный дизайн», 15 часов

Тема 1: Понятие коммуникационного дизайна и его виды. (4 часа)

Теория: Разбираем понятие коммуникационного дизайна и его виды.

Практика: Беседа, опрос по теме.

Тема 2: Создание информационных материалов. (11 часа)

Теория: Виды информационных материалов. Особенности каждого вида и принципы создания.

Практика: Создаем информационный материал на выбор.

Раздел 7: «Плагины для Figma», 8 часов

Тема 1: Что такое плагины для Figma, где их искать и как использовать. (4 часа)

Теория: Что такое плагины для Figma, где их искать и как использовать.

Практика: Работаем с плагинами в Figma.

Тема 2: Использование плагинов в проектах. (4 часа)

Теория: Рассматриваем полезные плагины. Подборка обязательных плагинов для работы дизайнера.

Практика: Дорабатываем информационный материал при помощи плагинов.

Раздел 8: «Создание презентации по теме», 15 часов

Тема 1: Основные правила создания презентаций. (4 часа)

Теория: Основные виды презентаций и правила их создания.

Практика: Беседа, опрос по теме.

Тема 2: Выбираем тему для презентации. Выполнение проекта. (11 часов)

Теория: Учимся составлять план презентации и подбирать материал для оформления.

Практика: Создание презентации на выбранную тему.

Раздел 9: «Итоговое занятие. Просмотр работ», 2 часа

Тема 1: Оформление работ. Финальный просмотр работ. (2 часа)

Теория: Подводим итоги года.

Практика: Финальный просмотр работ. Обсуждение проектов.

Второй год обучения

Раздел 1: «Вводное занятие», 3 часа

Тема 1: Знакомство с режимом работы. Правила техники безопасности и поведения в кабинете. Знакомство с рабочим местом и программой. (3 часа)

Теория: Знакомство с режимом работы. Правила техники безопасности и поведения в кабинете. Знакомимся с учебной программой.

Практика: Беседа, опрос по теме.

Раздел 2: «Мудборды и вдохновение дизайнера», 6 часов

Тема 1: Что такое мудборд и где искать вдохновение. (4 часа)

Теория: Изучаем понятие мудборда и где искать вдохновение.

Практика: Составляем мудборд по теме.

Тема 2: Собираем идейные доски для проектов. (2 часа)

Теория: Определение идеи для доски проекта.

Практика: Работа с интернет ресурсами, поиск подходящих изображений для создания мудборда проекта.

Раздел 3: «Оформление социальных сетей», 6 часов

Тема 1: Основные принципы оформления социальных сетей. (4 часа)

Теория: Социальные сети и их дизайн. Способы оформления личных страниц и бизнес-страниц.

Практика: Поиск лучших идей по оформлению аккаунтов в социальных сетях. Создание мудбордов на тему оформления.

Тема 2: Анализ социальных сетей для оформления. (2 часа)

Теория: Критерии и правила анализа оформления аккаунтов в социальных сетях.

Практика: Поиск аккаунта и его полный анализ для подготовки к оформлению.

Раздел 4: «Виды графики. Создание векторной иллюстрации», 16 часов

Тема 1: Растровая и векторная графика. (4 часа)

Теория: Понятие векторной и растровой графики, их различия. Особенности работы с каждым видом графики, их применение в различных областях.

Практика:

Тема 2: Как создавать векторные иллюстрации в Figma. (5 часов)

Теория: Изучение инструментов и плагинов для создания иллюстраций в Figma.

Практика: Создаем маленькие и простые иконки в Figma.

Тема 3: Делаем свою векторную иллюстрацию. (7 часов)

Теория: Подбор референсов для иллюстрации. Виды композиций в иллюстрациях, выстраивание объектов по выбранной композиции.

Практика: Создание векторной иллюстрации в Figma.

Раздел 5: «Дизайн в рекламе», 10 часа

Тема 1: Кто такой дизайнер рекламы. Виды рекламного дизайна и принципы его создания. (4 час)

Теория: Понятие рекламы. Дизайнер рекламы – кто это и чем занимается. Виды рекламного дизайна и принципы его создания.

Практика: Создание презентации с анализом рекламного дизайна.

Тема 2: Самостоятельный анализ рекламных проектов. (6 часов)

Теория: Что такое рекламные проекты (кампании) и какова роль дизайнера в ней.

Практика: Самостоятельный анализ дизайна в рекламных кампаниях.

Раздел 6: «Фирменный стиль», 20 часов

Тема 1: Что такое фирменный стиль. (4 час)

Теория: Понятие фирменного стиля, особенности его создания, основные функции и элементы.

Практика: Анализируем фирменный стиль различных брендов и компаний.

Тема 2: Логотип и фирменные цвета. (5 часов)

Теория: Рассматриваем логотип и фирменные цвета как элемент фирменного стиля.

Практика: Создаем простой логотип и палитру фирменных цветов.

Тема 3: Оформление социальных сетей бренда. (2 часа)

Теория: Рассматриваем применение фирменного стиля в оформлении социальных сетей.

Практика: Делаем макет оформления странички в социальной сети «ВКонтакте».

Тема 4: Создаем мокапы. (9 часов)

Теория: Понятие «мокап» и основные его функции в дизайне продукта и фирменного стиля.

Практика: Создаем мокапы для оформления фирменного стиля.

Раздел 7: «Портфолио дизайнера», 8 часов

Тема 1: Как оформить портфолио. Площадки для размещения. (2 часа)

Теория: Портфолио дизайнера, его особенности и основные правила оформления.

Практика: Анализируем портфолио дизайнеров на платформе «Behance».

Тема 2: Оформляем работы в единое портфолио. (6 часов)

Теория: Составление плана для портфолио и написание раздела «О себе».

Практика: Оформляем личные работы в единое портфолио.

Раздел 8: «Итоговое занятие. Просмотр работ», 3 часа

Тема 1: Финальный просмотр работ. (3 часа)

Теория: Учимся правильно презентовать себя и свое портфолио.

Практика: Итоговый просмотр.

6. Календарно – тематическое планирование

Календарно - тематический план первого года обучения

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Тип занятия	Форма контроля
1.	Знакомство с режимом работы. Правила техники безопасности и поведения в кабинете. Знакомство с рабочим местом и программой.	1	Групповое занятие	Беседа
2.	История возникновения и развития дизайна. Современные направления и виды дизайна	2	Групповое занятие	Беседа/ Творческая работа
3.	Программы для дизайна	2	Групповое занятие	Беседа/ Творческая работа
4.	Интерфейс программы Figma. Основные инструменты и горячие клавиши. Правила сохранения работ в разных форматах	6	Групповое занятие	Беседа/ Творческая работа
5.	Рабочее пространство Figma	3	Групповое занятие	Беседа/ Творческая работа
6.	Основы композиции в дизайне.	6	Групповое занятие	Беседа/ Творческая работа
7.	Креативное мышление. Формирование насмотренности и вкуса.	3	Групповое занятие	Беседа/ Творческая работа
8.	Основы работы с цветом. Цветовые круги.	6	Групповое занятие	Беседа/ Творческая работа
9.	Психология цвета.	3	Групповое занятие	Беседа/ Творческая работа
10.	Понятие коммуникационного дизайна.	4	Групповое занятие	Творческая работа
11.	Создание информационных материалов.	11	Групповое занятие	Беседа/ Творческая работа
12.	Что такое плагины для Figma, где их искать и как использовать.	4	Групповое занятие	Беседа/ Творческая работа
13.	Использование плагинов в проектах.	4	Групповое занятие	Творческая работа
14.	Основные правила создания презентаций.	4	Групповое занятие	Беседа/ Творческая работа
15.	Выбираем тему для презентации. Выполнение проекта.	11	Групповое занятие	Творческая работа

16.	Оформление работ. Финальный просмотр работ.	2	Групповое занятие	Беседа/ итоговая работа
	Итого	72		

Календарно - тематический план второго года обучения

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Тип занятия	Форма контроля
1.	Знакомство с режимом работы. Правила техники безопасности и поведения в кабинете. Знакомство с рабочим местом и программой.	3	Групповое занятие	Беседа
2.	Что такое мудборд и где искать вдохновение.	4	Групповое занятие	Беседа/ Творческая работа
3.	Собираем идейные доски для проектов.	2	Групповое занятие	Творческая работа
4.	Основные принципы оформления социальных сетей.	4	Групповое занятие	Беседа/ Творческая работа
5.	Анализ социальных сетей для оформления.	2	Групповое занятие	Беседа
6.	Растровая и векторная графики.	4	Групповое занятие	Беседа/ Творческая работа
7.	Как создавать векторные иллюстрации в Figma.	5	Групповое занятие	Беседа/ Творческая работа
8.	Самостоятельно создаем векторную иллюстрацию.	7	Групповое занятие	Творческая работа
9.	Кто такой дизайнер рекламы. Виды рекламного дизайна и принципы его создания.	4	Групповое занятие	Беседа/ Творческая работа
10.	Самостоятельный анализ рекламных проектов.	6	Групповое занятие	Творческая работа
11.	Что такое фирменный стиль.	4	Групповое занятие	Беседа/ творческая работа
12.	Логотип и фирменные цвета.	5	Групповое занятие	Беседа/ Творческая работа
13.	Оформление социальных сетей бренда.	2	Групповое занятие	Беседа/ Творческая работа
14.	Создаем мокапы.	9	Групповое занятие	Творческая работа
15.	Как оформить портфолио. Площадки для размещения.	2	Групповое занятие	Беседа/ Творческая работа
16.	Оформляем работы в единое портфолио.	6	Групповое занятие	Творческая работа.

17.	Финальный просмотр работ.	3	Групповое занятие	Беседа/ итоговая работа
	Итого	72		

7. Оценочные и методические материал

Формы оценки результатов программы

1. Открытые занятия для педагогов.
2. Открытые занятия для родителей.
3. Творческие отчеты школы.
4. Создание итогового портфолио.
5. Защита и выставка итоговых работ.

По программе «Юный дизайнер» осуществляются следующие виды контроля:

- **предварительный** – выявляющий подготовленность группы детей к изобразительной деятельности и уровень владения необходимыми для работы программами;
- **текущий контроль** – систематическая проверка развития навыков изобразительного искусства, навыков, необходимых для работы с дизайном, а также результативности обучения,
- **итоговый контроль** – проверка уровня навыков, полученных в ходе обучения и уровня владения программой.

Критерии эффективности обучения основам компьютерного рисунка:

Для определения эффективности обучения важно, чтобы учащиеся получили следующие навыки:

1. Свободное ориентирование в программе Figma, в графическом редакторе, работа с горячими клавишами.
2. Понимание основ дизайна, композиции и теории цвета.
3. Работа с материалами, необходимыми для дизайна продукта, способность правильно анализировать техническое задание.
4. Понимание основ создания разных видов дизайнерского продукта.

ПРОТОКОЛ РЕЗУЛЬТАТОВ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ, ИТОГОВОЙ АТТЕСТАЦИИ
(Образовательная программа стартового, базового, повышенного уровней)

20___/20___ учебный год

Дополнительная общеобразовательная программа « _____ »

ФИО педагога дополнительного образования _____

№ группы: _____ Дата проведения: _____

Форма проведения контроля _____

Критерии оценки результатов по баллам

Форма оценки результатов: уровень (высокий («5»), средний («4»), низкий («3»)

Члены аттестационной комиссии. _____

(Ф.И.О., должность)

Результаты промежуточной, итоговой аттестации

п/п	Фамилия имя	Критерии и параметры оценки			Сумма баллов	Уровень обученности
		Предметные	Метапредметные	Личностные		
1.						
2.						

Критерии уровня обученности по сумме баллов.

От 10 до 15 баллов — высокий уровень;

от 5 до 10 баллов — средний уровень;

до 5 баллов и менее — низкий уровень.

По результатам промежуточной аттестации

- высокий уровень обучаемости имеют _____ чел. (____%)

- средний уровень обучаемости имеют _____ чел. (____%)

- низкий уровень обучаемости имеют _____ чел. (____%)

- отсутствовало _____ чел.

Подпись педагогов _____

Подписи членов аттестационной
комиссии _____

Первый год обучения

№ п/п	Название раздела	Форма занятий	Методы, приемы	Дидактический материал	Форма проведения итогов
1.	Вводное занятие	Групповое занятие	Индивидуальная работа с программой.	Учебные пособия, презентационные материалы	Беседа
2.	Теоретические основы графического дизайна	Групповое занятие	Индивидуальное выполнение заданий.	Учебные пособия, видеоматериалы, презентационные материалы	Беседа/ творческая работа
3.	Ознакомление с программой Figma	Групповое занятие	Работа с программой. Индивидуальное выполнение заданий.	Учебные пособия, презентационные материалы	Беседа/ творческая работа
4.	Основы композиции в дизайне	Групповое занятие	Работа с программой. Индивидуальное выполнение заданий.	Учебные пособия, презентационные материалы	Беседа/ творческая работа
5.	Цветоведение	Групповое занятие	Работа с программой. Индивидуальное выполнение заданий.	Учебные пособия, презентационные материалы	Беседа/ творческая работа
6.	Коммуникативный дизайн	Групповое занятие	Работа с программой. Индивидуальное выполнение заданий.	Учебные пособия, презентационные материалы	Беседа/ творческая работа
7.	Плагины для Figma	Групповое занятие	Работа с программой. Индивидуальное выполнение заданий.	Учебные пособия, видеоматериалы, презентационные материалы	Беседа/ творческая работа
8.	Создание презентаций по теме	Групповое занятие	Работа с программой. Индивидуальное выполнение заданий.	Учебные пособия, презентационные материалы	Творческая работа
9.	Итоговое занятие.	Групповое занятие	Индивидуальное выполнение заданий. Итоговый просмотр работ.	Учебные пособия, презентационные материалы	Беседа/Итоговая работа

	Просмотр работ				
--	----------------	--	--	--	--

Второй год обучения

№ п/п	Название раздела	Форма занятий	Методы, приемы	Дидактический материал	Форма проведения итогов
1.	Вводное занятие	Групповое занятие	Работа с программой. Индивидуальное выполнение заданий.	Учебные пособия, презентационные материалы	Беседа/ творческая работа
2.	Мудборды и вдохновение дизайнера	Групповое занятие	Работа с программой. Индивидуальное выполнение заданий.	Учебные пособия, презентационные материалы	Беседа/ творческая работа
3.	Оформление социальных сетей	Групповое занятие	Работа с программой. Индивидуальное выполнение заданий.	Учебные пособия, презентационные материалы	Беседа/ творческая работа
4.	Виды графики. Создание векторной иллюстрации	Групповое занятие	Работа с программой. Индивидуальное выполнение заданий.	Учебные пособия, презентационные материалы	Беседа/ творческая работа
5.	Дизайн в рекламе	Групповое занятие	Работа с программой. Индивидуальное выполнение заданий.	Учебные пособия, презентационные материалы	Беседа/ творческая работа
6.	Фирменный стиль	Групповое занятие	Работа с программой. Индивидуальное выполнение заданий.	Учебные пособия, презентационные материалы	Беседа/ творческая работа
7.	Портфолио дизайнера	Групповое занятие	Работа с программой. Индивидуальное выполнение заданий.	Учебные пособия, презентационные материалы	Беседа/ творческая работа
8.	Итоговое занятие. Просмотр работ	Групповое занятие	Индивидуальное выполнение итогового задания.	Учебные пособия, презентационные материалы	Беседа/ итоговая работа

8. Список использованной литературы:

1. Адамс Ш. Словарь цвета для дизайнеров — М.: КоЛибри, 2018. — 272 с.
2. В. Завгородний. Photoshop CS6 на 100%. – СПб.: Питер, 2013.
3. Иоханнес Иттен, Искусство цвета.- Издатель Дмитрий Аронов. – 96 с.
4. Джеймс Гарни, Цвет и свет - Эксмо, 2022. - 224 с.
5. Дэвид Эйри., Логотип и фирменный стиль. Руководство дизайнер — Питер, 2016. — 224 с.
6. Вон Гличка., Векторная графика для дизайнеров — ДМК-Пресс, 2020. — 272 с.
7. Адамс Ш., Стоун Т., Дизайн и цвет. Практикум — КоЛибри, 2022. — 240 с.
8. Майк Монтейро., Дизайн – это работа – МИФ, 2012. – 176 с.
9. Аарон Уолтер., Эмоциональный веб-дизайн – МИФ, 2012. – 144 с.
10. A color matching game. URL: <https://color.method.ac> (тренировка подбора оттенков цветов на глаз)
11. Kolor. URL: <https://kolor.moro.es> (тренировка глазомера на выбор цветов)