



Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования
«Сфера творчества»

РАССМОТРЕНО И ПРИНЯТО
на Педагогическом совете
МБОУ ДО «Сфера творчества»
Протокол № 1 от 19.05.2025



УТВЕРЖДЕНО

Приказ № 30 от 19.05.2025

директор МБОУ ДО

«Сфера творчества»

И.А. Соловьев

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
художественной направленности

«Юный дизайнер (онлайн)»

(уровень: стартовый)

Возраст обучающихся: 12 - 18 лет

Срок реализации программы: 1 года

Количество учебных часов: 72 часа

Автор – составитель:

Педагог дополнительного образования –

Мурашева Ольга Алексеевна

Точно
2025

№ п\п	Наименование раздела	Стр.
1	Пояснительная записка	3
1.1.	Направленность программы	3
1.2.	Уровень освоения программы	3
1.3.	Актуальность программы	3
1.4.	Отличительные особенности	4
1.5.	Адресат программы	5
1.6.	Объём и срок реализации (освоения) программы	5
1.7.	Цель и задачи программы	5
1.8.	Планируемые результаты	6
1.9.	Организационно-педагогические условия реализации программы	7
2	Учебный план программы	9
3	Учебно-тематический план программы	9
4	Календарный учебный график	11
5	Содержание рабочей программы	11
6	Календарно – тематическое планирование	14
7	Оценочные и методические материалы	15
8	Список использованной литературы	19

1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Юный дизайнер (онлайн)» 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 – художественная.

1.2 Уровень освоения программы – стартовый (ознакомительный).

1.3 Актуальность программы:

Актуальность дополнительной общеобразовательной программы «Юный дизайнер» состоит в том, что она стимулирует познавательную

деятельность обучающихся в области современного дизайнерского искусства. Программа также нацелена на развитие творческих способностей детей на основе проектных технологий, развитие проектного мышления обучающихся и, в результате, создание ими уникальных творческих работ. Предлагаемая программа включает в себя изучение основ создания графического дизайна цифровых продуктов.

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.

Согласно концепции дополнительного образования, программой предусмотрен добровольный выбор формы образования. Обучающиеся могут обучаться по данной программе как **офлайн так и онлайн**.

Педагогическая целесообразность. Педагогическая целесообразность программы состоит в том, чтобы сформировать у подрастающего поколения новые компетенции, необходимые в обществе, использующем современные информационные технологии.

Дополнительная общеразвивающая программа «Юный дизайнер» модифицированная, разработана на основе программы ««Основы веб-дизайна на Figma»» ГАНОУ СО «Дворец молодёжи» Центр цифрового образования «IT-куб».

Воспитательный потенциал программы. В рамках реализации программы создается ситуация творческой самореализации для каждого обучающегося. Образовательная программа направлена на развитие мотивации личности обучающегося к познанию информационных технологий.

1.4 Отличительной особенностью программы является ее узкая целевая направленность, а также онлайн формат. 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 обучающимся 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.

Онлайн формат дает обучающимся возможность не быть привязанным ко времени и месту. Также такой формат позволяет в любое время вернуться к предыдущим урокам, чтобы повторить материал, так как весь учебный материал предоставляется в виде видео-ролика.

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

1.5 Адресат программы - программа адресована подросткам, минимальный возраст для зачисления на программу 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: эвристические метод и метод проектов, обеспечивает не только высокую познавательную активность разновозрастных обучающихся, но и стимулирует мотивацию дальнейшего творческого развития.

1.6 Объем и срок реализации программы:

Срок реализации программы составляет 1 год. Занятия проводятся в онлайн формате 2 раза в неделю в пределах установленного учебным планом времени (урок 45 минут), в соответствии с расписанием.

1.7 Цель и задачи дополнительной общеразвивающей программы:

Создание условий для творческой реализации обучающихся 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 обучающихся 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 обучающихся критичности и самокритичности;
- развитие образного и логического мышления;
- развивать художественное восприятие;
- 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;
- 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.

1.9 Организационно-педагогические условия реализации программы

На занятия принимаются дети без предварительной подготовки.

Занятия проводятся онлайн два раза в неделю в пределах установленного учебным планом времени (урок 45 минут), в соответствии с расписанием. Занятия проводятся на базе платформы «Сферум», где выставляются материалы по занятию, а также проходит общение между преподавателем и обучающимися.

Общие требования к материально-техническому обеспечению: для проведения занятий обучающимся необходим компьютер, а также подключение к сети интернет.

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

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

Условия набора: 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, входящий контроль.	1	1	-	Беседа
2.	Векторные и растровые изображения и их особенности	5	2	3	Беседа/ творческая работа
3.	Ознакомление с программой Figma	13	3	10	Беседа/ творческая работа
4.	Основы композиции в дизайне. Цветоведение, текущий контроль.	16	6	10	Беседа/ творческая работа
5.	Ознакомление с программой Krita	13	3	10	Беседа/ творческая работа
6.	Создание дизайна. Аттестация по завершению программы.	24	6	18	Беседа/ творческая работа
	ИТОГО:	72	19	53	

3. Учебно-тематический план

Первый год обучения.

№	Тема занятия	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	Раздел: Вводное занятие, входящий контроль				

1.1.	Тема: Знакомство с профессией «Графический дизайнер». Знакомство с программами для дизайна и необходимыми	1	-	1	Беседа
	интернет-ресурсами. Установка программ и регистрация на сайте Figma.				
2.	Раздел: Векторные и растровые изображения и их особенности				
2.1.	Тема: Особенности растровых изображений и их использование.	1	2	3	Беседа/ Творческая работа
2.2.	Тема: Особенности векторных изображений и их использование.	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.	1	5	6	Беседа/ творческая работа
3.2.	Тема: Создание рабочего пространства и установка плагинов.	2	5	7	Беседа/ творческая работа
4.	Раздел: Основы композиции в дизайне. Цветоведение, текущий контроль.				
4.1.	Тема: Основы композиции в дизайне.	1	2	3	Беседа/ творческая работа
4.2.	Тема: Креативное мышление. Формирование насмотренности и вкуса.	2	2	4	Беседа/ творческая работа
4.3.	Тема: Основы работы с цветом. Цветовые круги.	2	3	5	Беседа/ творческая работа
4.4.	Тема: Психология цвета. Цвет в композиции.	1	3	4	Беседа/ творческая работа
5.	Раздел: Ознакомление с программой Krita				
5.1.	Тема: Интерфейс программы Krita. Основные инструменты и горячие клавиши.	1	3	4	Беседа/ творческая работа
5.2.	Тема: Создание и редактирование растровых изображений.	2	7	9	Беседа/ творческая работа
6.	Раздел: Создание дизайна. Аттестация по завершению программы				

6.1.	Тема: Печатные и цифровые виды дизайна.	1	3	4	Беседа/ творческая работа
6.2.	Тема: Фирменный стиль. Элементы и принципы.	1	3	4	Беседа/ творческая работа
6.3.	Тема: Оформление социальных сетей.	1	3	4	Беседа/ творческая работа
6.4.	Тема: Мокапы. Оформление подачи бренда.	1	3	4	Беседа/ творческая работа
6.5.	Тема: Вдохновение. Как работать с мудбордами?	1	3	4	Беседа/ творческая работа
6.6.	Тема: Правила оформления работы в портфолио. Основные площадки для размещения работ.	1	3	4	Беседа/ творческая работа
ИТОГО:		19	53	72	

4. Календарный учебный график

Год обу- чен- ия	Канику- лы	№ группы	Дата начала обучения по программе	Дата окончани- я обучения по программ- е	Всего учебных недель год	Количес- тво учебных часов всего за год	Количес- тво учебных занятий (дней)	Реж- им заня- тий
Пер- вый	31.12- 8.01. 01.06- 31.08.	Графичес- кий дизайн	4 сентября	31 мая	36 недель	72	2 раза в неделю	Онлайн- занятия

5. Содержание рабочей программы

Первый год обучения

Раздел 1: «Вводное занятие, входящий контроль», 1 час

Тема 1: Знакомство с профессией «Графический дизайнер». Знакомство с программами для дизайна и необходимыми интернет-ресурсами. Установка

программ и регистрация на сайте Figma. Входящий контроль: выявление подготовленности группы обучающихся к деятельности и уровень владения необходимыми для работы программами; (1 час)

Теория: Знакомство с профессией дизайнера. Знакомство с программами.

Практика: Установка программ, регистрация на сайте Figma.

Раздел 2: «Векторные и растровые изображения и их особенности», 5 часов

Тема 1: Особенности растровых изображений и их использование. (3 часа)

Теория: Изучения понятия растровых изображений. Применение растровых изображений в дизайне. Форматы и графические редакторы.

Практика: Визуализация нескольких видов графики путем отбора и соотношения референсов с примерами, представленными в теории. Систематизация референсов в папку на сервисе Pinterest.

Тема 2: Особенности векторных изображений и их использование. (2 часа)

Теория: Изучение понятия векторных изображений. Форматы и графические редакторы, поддерживающие работу с вектором.

Практика: Визуализация нескольких видов графики путем отбора и соотношения референсов с примерами, представленными в теории. Систематизация референсов в папку на сервисе Pinterest.

Раздел 3: «Ознакомление с программой Figma», 13 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: Создание рабочего пространства и установка плагинов. (7 часов)

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

Практика: Изучаем рабочее пространство Figma. Работаем со слоями и страницами. Установка плагинов, их поиск, работа с ними. Топ самых нужных плагинов

Раздел 4: «Основы композиции в дизайне. Цветоведение, текущий контроль», 16 часов

Тема 1: Основы композиции в дизайне. (3 часа)

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

Практика: Построение линейно-графических композиций.

Тема 2: Креативное мышление. Формирование насмотренности и вкуса. (4 часа)

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

Практика: Фиксируем идеи в общую базу.

Тема 3: Основы работы с цветом. Цветовые круги. (5 часа)

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 4: Психология цвета. (4 часа)

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

Практика: Составление палитр по теме. Проверка развития навыков, необходимых для работы с дизайном, а также результативности обучения.

Раздел 5: «Ознакомление с программой Krita», 13 часов

Тема 1: Интерфейс программы Krita. Основные инструменты и горячие клавиши.. (4 часа)

Теория: Рассматриваем программу Krita, ее особенности и недостатки.

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

Тема 2: Создание и редактирование растровых изображений. (9 часа)

Теория: Способы создания и редактирования растровых изображений.

Практика: Создание небольшой растровой иллюстрации.

Раздел 6: «Создание дизайна, аттестация по завершению программы», 24 часа

Тема 1: Печатные и цифровые виды дизайна. (4 часа)

Теория: Рассмотрение видов дизайнерской продукции. Различия между цифровыми и печатными видами.

Практика: Работа с RGB и CMYK.

Тема 2: Фирменный стиль. Элементы и принципы. (4 часа)

Теория: Понятие фирменного стиля и рассмотрение его элементов.

Практика: Создание визуальной библиотеки. Изучение фирменного стиля бренда.

Тема 3: Оформление социальных сетей. (4 часа)

Теория: Рассмотрение специфики оформления социальных сетей на различных платформах.

Практика: Подготовка макетов оформления страницы бренда в социальных сетях.

Тема 4: Мокапы. Оформление подачи бренда. (4 часа)

Теория: Изучение понятия “мокап” и его использование в дизайне продукции.

Практика: Создание мокапов. Оформление продукции бренда.

Тема 5: Вдохновение. Как работать с мудбордами? (4 часа)

Теория: Рассмотрение понятия “мудборд” и его использование в работе дизайнера.

Практика: Создание мудбордов для разных задач.

Тема 6: Правила оформления работы в портфолио. Основные площадки для размещения работ. (4 часа)

Теория: Типы портфолио и правила их оформления. Рассмотрение площадок для размещения портфолио.

Практика: Оформление работ в единое портфолио и их размещение на интернет-ресурсах. Проверка уровня навыков, полученных в ходе обучения и уровня владения программой.

6. Календарно – тематическое планирование

Календарно - тематический план первого года обучения

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Тип занятия	Форма контроля
-------	--------------	--------------	-------------	----------------

1.	Знакомство с профессией «Графический дизайнер». Знакомство с программами для дизайна и необходимыми интернет-ресурсами. Установка программ и регистрация на сайте Figma.	1	Онлайн занятие	Беседа/ Творческая работа
2.	Особенности растровых изображений и их использование.	3	Онлайн занятие	Беседа/ Творческая работа
3.	Особенности векторных изображений и их использование.	2	Онлайн занятие	Беседа/ Творческая работа
4.	Интерфейс программы Figma. Основные инструменты и горячие клавиши. Правила сохранения работ в разных форматах.	6	Онлайн занятие	Беседа/ Творческая работа
5.	Создание рабочего пространства и установка плагин.	7	Онлайн занятие	Беседа/ Творческая работа
6.	Основы композиции в дизайне.	3	Онлайн занятие	Беседа/ Творческая работа
7.	Креативное мышление. Формирование насмотренности и вкуса.	4	Онлайн занятие	Беседа/ Творческая работа
8.	Основы работы с цветом. Цветовые круги.	5	Онлайн занятие	Беседа/ Творческая работа
9.	Психология цвета. Цвет в композиции.	4	Онлайн занятие	Беседа/ Творческая работа
10.	Интерфейс программы Krita. Основные инструменты и горячие клавиши.	4	Онлайн занятие	Творческая работа
11.	Создание и редактирование растровых изображений.	9	Онлайн занятие	Беседа/ Творческая работа
12.	Печатные и цифровые виды дизайна.	4	Онлайн занятие	Беседа/ Творческая работа
13.	Фирменный стиль. Элементы и принципы.	4	Онлайн занятие	Творческая работа
14.	Оформление социальных сетей.	4	Онлайн занятие	Беседа/ Творческая работа
15.	Мокапы. Оформление подачи бренда.	4	Онлайн занятие	Беседа/ итоговая работа
16.	Вдохновение. Как работать с мудбордами?	4	Онлайн занятие	Беседа/ итоговая работа

17.	Правила оформления работы в портфолио. Основные площадки для размещения работ.	4	Онлайн занятие	Беседа/ итоговая работа
	Итого:	72		

7. Оценочные и методические материал

Формы оценки результатов программы

- Творческие отчеты учреждения.
- Создание итогового портфолио.
- Защита итоговых работ.

По программе «Юный дизайнер» осуществляются следующие виды контроля:

- ***входящий*** – выявляющий подготовленность группы детей к деятельности и уровень владения необходимыми для работы программами;
- ***текущий контроль*** – систематическая проверка развития навыков, необходимых для работы с дизайном, а также результативности обучения;
- ***аттестация по завершению реализации программы*** – проверка уровня навыков, полученных в ходе обучения и уровня владения программой.

Критерии эффективности обучения основам компьютерного рисунка:

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

- Свободное ориентирование в программе Figma, в графическом редакторе, работа с горячими клавишами.
- Понимание основ дизайна, композиции и теории цвета.
- Работа с материалами, необходимыми для дизайна продукта, способность правильно анализировать техническое задание.
- 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

КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

<i>Ф.И. ребенка</i>	<i>Умение правильно подбирать инструмент ы работы в программе Figma по инструкции и педагога</i>	<i>Умение правильно создавать простые макеты на различную тематику в графическом редакторе Figma</i>	<i>Умение правильно использовать векторный и растровый графический редактор</i>	<i>Умение правильно выбирать варианты и самостоятельно искать средства /ресурсы для решения задачи и достижения цели при создании и проекта в среде Figma</i>	<i>Умение вносить коррективы в текущую деятельность на основе анализа изменений для получения запланированных характеристик продукта /результата</i>	<i>Умение ребенка моделировать объекты самостоятельно использовать нужные графические инструменты для решения задач проекта</i>

Формы и методы, используемые при изучении основных разделов программы.

Первый год обучения

№ п/ п	Название раздела	Форма занятий	Методы, приемы	Дидактический материал	Форма проведения итогов
1.	Вводное занятие	Онлайн занятие	Индивидуальная работа с программой.	Видео материалы	Беседа/ творческая работа

2.	Векторные и растровые изображения и их особенности	Онлайн занятие	Работа с программой.	Видео материалы	Беседа/ творческая работа
3.	Ознакомление с программой Figma	Онлайн занятие	Работа с программой. Индивидуальное выполнение заданий.	Видео материалы	Беседа/ творческая работа
4.	Основы композиции в дизайне. Цветоведение	Онлайн занятие	Работа с программой. Индивидуальное выполнение заданий.	Видео материалы	Беседа/ творческая работа
5.	Ознакомление с программой Krita	Онлайн занятие	Работа с программой. Индивидуальное выполнение заданий.	Видео материалы	Беседа/ творческая работа
6.	Создание дизайна	Онлайн занятие	Работа с программой. Индивидуальное выполнение заданий.	Видео материалы	Беседа/ творческая работа

8. Список использованной литературы для педагогов:

- Адамс Ш. Словарь цвета для дизайнеров — М.: КоЛибри, 2018. — 272 с.
- В. Завгородний. Photoshop CS6 на 100%. – СПб.: Питер, 2013.
- Иоханнес Иттен, Искусство цвета.- Издатель Дмитрий Аронов. – 96 с.
- Джеймс Гарни, Цвет и свет - Эксмо, 2022. - 224 с.
- Дэвид Эйри., Логотип и фирменный стиль. Руководство дизайнера — Питер, 2016. — 224 с.
- Вон Гличка., Векторная графика для дизайнеров — ДМК-Пресс, 2020. — 272 с.
- Адамс Ш., Стоун Т., Дизайн и цвет. Практикум — КоЛибри, 2022. — 240 с.
- Майк Роуди, Визуальные заметки - МИФ, 2017. - 224 с.
- Майк Монтейро., Дизайн – это работа – МИФ, 2012. – 176 с.
- Аарон Уолтер., Эмоциональный веб-дизайн – МИФ, 2012. – 144 с.
- A color matching game. URL: <https://color.method.ac> (тренировка подбора оттенков цветов на глаз)
- Kolor. URL: <https://kolor.moro.es> (тренировка глазомера на выбор цветов)

Список использованной литературы для обучающихся:

- Горяйнова О., Медведева О., Школа юного дизайнера. - Ростов н/Д.: Феникс, 2005.
- Лаврентьев А.Н. История дизайна. – М.: Гардарики, 2006

Интернет-ресурсы:

- Все о дизайне - статьи - <http://design44.narod.ru/comp3.html>
- Дизайн как стиль жизни - <http://rosdesign.com/>
- Институт доп. проф. обр. - <http://riec.sibsiu.ru/index.php?>
- Книги по дизайну и композиции - <http://mirknig.com>
- Что такое композиция- <http://www.yellow-elephant.ru/design/article/composition/>