

ГОСУДАРСТВЕННОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ ТУЛЬСКОЙ ОБЛАСТИ  
"ТУЛЬСКИЙ ЭКОНОМИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ"

Программа обновлена и рассмотрена  
на заседании Педагогического совета  
Протокол от 26/09 2023 г. № 4

УТВЕРЖДАЮ  
Директор ГПОУ ТО «ТЭК»



А.В. Макарова

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
технической направленности  
«Графический дизайн»

Возраст обучающихся: 7-17 лет

Срок реализации: 1 год

**Автор-разработчик:**

преподаватель

Позднякова Влада Вячеславовна

## **1. Пояснительная записка**

Специалисты в области графического дизайна очень востребованы в наши дни. Во многом это связано с развитием рекламы. Объем заказов на разработку рекламных материалов растет, а лучшие знаки, экслибрисы, плакаты, открытки можно смело назвать произведениями искусства.

Графические работы должны быть яркими, выразительными и запоминающимися. Как же этого добиться? В первую очередь, они должны нести в себе какую-то идею, художественный образ. Создание образа – основная задача дизайнера.

### **Нормативные основания для создания дополнительной общеразвивающей программы**

Данная программа разработана в соответствии с требованиями Федерального закона от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Федерального закона от 24.06.1999 года № 120-ФЗ «Об основах профилактики безнадзорности и правонарушений несовершеннолетних» (в ред. от 04.06.2014 г.), приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 года № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», письма Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 года № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)», закона Тульской области от 30 сентября 2013 года № 1989-ЗТО «Об образовании», соответствует нормам санитарно-эпидемиологических требований к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей СанПин 2.4.4. 3172-14.

Разработчик программы основывался на первостепенных положениях Концепции духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России. Принципы реализации программы соответствуют Конвенции о правах ребенка, а также другим федеральным законам и иным нормативным актам Российской Федерации.

### **Направленность программы – техническая.**

**Актуальность.** Существуют определенные средства выразительности, широко известные приемы, используемые художниками с древнейших времен до наших дней. Вместе с тем, человек постоянно ищет новые возможности, чтобы раскрыть свой внутренний мир, передать чувства, эмоции. Далеко не последнюю роль в этих поисках играют новые технологии, материалы, инструменты.

**Цель программы** - художественно-эстетическое развитие личности учащегося на основе приобретенных им в процессе освоения программы учебного предмета художественно-исполнительских и теоретических знаний,



умений и навыков, а также выявление одаренных детей в области изобразительного искусства и подготовка их к поступлению в образовательные учреждения, реализующие основные профессиональные образовательные программы в области изобразительного искусства.

Компьютер позволяет быстро трансформировать геометрию объекта, подобрать цвет, выполнить сложные графические построения, имитировать различные визуальные эффекты, анимировать изображение. К сожалению, кажущаяся простота компьютерной графики порождает огромное количество безвкусных, безликих, порой откровенно беспомощных «проектов», а возможности тиражирования делают их достоянием масс. Человек, занимающийся художественным проектированием за компьютером, должен помнить, что все законы изобразительного искусства, сложившиеся веками, ни в коем случае не теряют своей значимости в наши дни.

**Основными задачами** данной программы являются:

- развитие индивидуального творческого мышления;
- обучение проектной выразительности;
- освоение комплекса знаний и умений как фундамента будущей деятельности дизайнера, формирование профессиональной ориентации учащихся в области дизайна

**Сроки реализации, режим занятий и возраст обучающихся.**

Данная программа рассчитана на 1 год обучения. Возраст детей, участвующих в реализации программы - 7-18 лет. Наполняемость групп - 12 человек. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 академических часа. В программе «Основы графического дизайна» ставятся задачи композиционного решения листа, правильного построения предметов, выявления объема, грамотного владения тоном. Содержание тем постепенно усложняется с каждым годом обучения.

**Методы и формы реализации программы.**

Для достижения поставленной цели и реализации задач предмета используются следующие методы обучения:

- словесный (мини-лекции, беседы);
- наглядный (показ, наблюдение, демонстрация приемов работы);
- частично-поисковый, исследовательский и практический (моделирование изображения, изготовление изделия, решение творческих задач).

**У учащегося будут сформированы:**

Личностные результаты:

- наличие эмоционально-ценностного отношения к искусству
- реализация творческого потенциала
- способность работать в команде
- позитивная самооценка творческих возможностей.



### **Метапредметные результаты:**

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

Предметные результаты:

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

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

• знакомство с аналогами и характерными особенностями проектирования графических объектов

### **Профессиональные компетенции:**

- способность владеть рисунком и приемами работы с цветом и цветовыми композициями

- способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи

- способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта

- способность придумывать дизайн-концепции, уметь воплотить их средствами графического дизайна

### **Требования к обучающему персоналу.**

Необходимый штат и компетентностные требования:

- опыт работы с детьми и методические основы по воспитанию в детях необходимых качеств;

- основы дизайн-проектирования;

- знание и практический навык работы с компьютерной графикой.

### **Требования к помещениям и оборудованию.**

Для проведения занятий необходим кабинет, оборудованный компьютерами, столами, стульями, общим освещением, классной доской, мультимедийным оборудованием (проектор, экран, аудиоустройства). Компьютеры должны быть объединены в локально-вычислительную сеть и иметь доступ в Интернет.

**Прогнозируемый результат освоения дополнительной  
общеобразовательной общеразвивающей программы  
«Основы графического дизайна»**

В процессе освоения программы у обучающихся формируются:

***Личностные компетенции:***

- готовность и способность к самостоятельному обучению на основе учебно-познавательной мотивации, в том числе готовность к проектированию личного информационного пространства с учётом устойчивых познавательных интересов.

***Метапредметные компетенции:***

- использование средств информационных технологий при решении различных учебно-творческих задач в процессе поиска всевозможного изобразительного материала, выполнение творческих проектов;
- умение планировать и грамотно осуществлять учебные действия, решать различные художественно-творческие задачи;
- умение целесообразно строить самостоятельную творческую деятельность;
- стремление осмысленно изучать и получать новые знания и умения, с достижением оригинальных творческих результатов;
- овладение умением творческого видения с позиции художника, т.е. умением сравнивать, анализировать, выделять главное, обобщать;
- овладение умением вести диалог, распределять функции и роли в процессе выполнения коллективной творческой работы.



## 2. Содержание программы

Обучение представляет собой введение в специальность графический дизайнер.

Владение навыками работы на компьютере лежит в основе выполнения многих учебных заданий, творческих работ и выпускного проекта. Графический дизайн изучается как вид профессиональной деятельности и часть проектной культуры.

### Учебный план

Категория слушателей: школьники 7-17 лет.

Срок обучения – 72 часа, в том числе теоретические занятия – 28 часов, практические занятия – 44 часа.

Форма обучения – теоретические занятия, практические занятия, самостоятельная работа.

### Учебно-тематический план программы дополнительного образования «Основы графического дизайна» (72 часа)

№ п/п	Название разделов, тем	Кол-во часов			Форма оценки
		теория	практика	всего	
<b>1</b>	<b>Введение в программу</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	
1.1	Тема 1. Пропедевтика	2	0	2	Письменный опрос
<b>2</b>	<b>Модуль 1. История дизайна</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	
2.1	Тема 2. Основные понятия графической культуры	2	0	2	Письменный опрос
2.2	Тема 3. История становления зарубежной, советской и русской школы дизайна	2	0	2	Письменный опрос
2.3	Тема 4. Векторная графика (Adobe Illustrator CS5-6) Интерфейсы программ. Инструменты. Кисти. «Горячие клавиши».	0	2	2	Взаимооценка обучающимися работ друг друга
<b>3</b>	<b>Модуль 2. Основы композиции</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>12</b>	
3.1	Тема 5.	8	0	8	Письменный опрос

	Художественное формообразование				
3.2	Тема 6. Основы абстрактной композиции. Работа в графическом редакторе Adobe Photoshop CS5	0	4	4	Взаимооценка обучающимися работ друг друга
<b>4</b>	<b>Основы цветоведения</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	
4.1	Тема 7. Использование законов цветоведения	4	0	4	Письменный опрос
4.2	Тема 8. Растровая графика (Adobe Photoshop CS5-6). Работа с пикселями	0	4	4	Взаимооценка обучающимися работ друг друга
<b>5</b>	<b>Типографика</b>	<b>6</b>	<b>14</b>	<b>20</b>	
5.1	Тема 9. Основные принципы работы со шрифтом	6	0	6	Письменный опрос
5.2	Тема 10. Векторная графика (Adobe Illustrator CS5-6). Шрифтовая композиция	0	6	6	Взаимооценка обучающимися работ друг друга
5.3	Тема 11. Векторная графика (Adobe Illustrator CS5-6). Собственный шрифт	0	8	8	Текущий рефлексивный самоанализ, контроль и самооценка обучающимися выполняемых заданий
<b>6</b>	<b>Проектирование</b>	<b>4</b>	<b>20</b>	<b>24</b>	
6.1	Тема 12. Принципы дизайн- проектирования	4	0	4	Письменный опрос
6.2	Тема 13. Векторная графика (Adobe Illustrator CS5-6). Создание логотипа	0	4	4	Взаимооценка обучающимися работ друг друга

	своего учебного заведения				
6.3	Тема 14. Векторная графика (Adobe Illustrator CS5-6). Фирменный стиль своего учебного заведения	0	4	4	Взаимооценка обучающимися работ друг друга
6.4	Тема 15. Векторная графика (Adobe InDesign CS5-6). Знакомство с интерфейсом программы. Верстка разворота книги, вставка иллюстрации	0	8	8	Публичная защита выполненных индивидуальных творческих проектов
	<b>Итого</b>	<b>28</b>	<b>44</b>	<b>72</b>	



## Содержание дополнительной общеразвивающей программы «Основы графического дизайна» (72 часа)

**Введение в программу (2ч.; теория — 2 часа, практика — 0 часов)**

Занятие 1. Пропедевтика. Введение в курс графического дизайна, сокращенное систематическое изложение предмета в элементарной форме. Пропедевтика предшествует более глубокому детальному изучению предмета и является базовым курсом в профессиональном образовании дизайнеров; отражает взаимосвязи между мышлением дизайнера и рождением объектов проектирования, развивает абстрактно-ассоциативное мышление (теория — 2 часа).

**Модуль 1. История дизайна (6ч.; теория — 4 часа, практика — 2 часа)**

Занятие 2. Основные понятия графической культуры (теория — 2 часа). Анализ исторической составляющей.

Занятие 3. История становления зарубежной, советской и русской школы дизайна (теория — 2 часа). Изучение основных разделов графического дизайна. Продукты графического дизайна.

Занятие 4. Векторная графика (Adobe Illustrator CS5-6). Интерфейсы программ. Инструменты. Кисти. «Горячие клавиши» (практика — 2 часа).

**Модуль 2. Основы композиции (12ч.; теория — 8 часов, практика — 4 часа)**

Занятие 5. Художественное формообразование. Композиция является основополагающей дисциплиной в профессиональной подготовке дизайнера. В процессе обучения основам композиции проводится изучение основных правил работы с композиционным пространством. Изучаются основные законы организации композиции (доминанты, целостности, равновесия, типизации, выразительности и т.д.) и принципы графического дизайна (баланс, контраст, акцент и подчинённость, направление, пропорции, масштаб, повторение и ритм, единство многообразия); изучаются средства выразительности, такие как: симметрия, асимметрия, колорит и др. (теория — 8 часов).

Занятие 6. Основы абстрактной композиции. Работа в графическом редакторе Adobe Photoshop CS5 (практика — 4 часа).

**Модуль 3. Использование законов цветоведения (8ч.; теория — 4 часа, практика — 4 часа)**

Занятие 7. Основы цветоведения, основы колористики. Изучаются основы компьютерной графики, необходимые для работы в области графического дизайна (теория — 4 часа).

Занятие 8. Растровая графика (Adobe Photoshop CS5-6). Работа с пикселями (практика — 2 часа)

**Модуль 4. Типографика (20ч.; теория — 6 часов, практика — 14 часов)**

Занятие 9. Основные принципы работы со шрифтом. Типографика - это искусство создания композиции из шрифта на плоскости листа. На занятиях по типографике рассматриваются основные принципы работы со шрифтом. Классификация шрифтов. Шрифтовые композиции. Правила применения

той или иной гарнитуры в графическом дизайне (теория — 6 часов).

Занятие 10. Векторная графика (Adobe Illustrator CS5-6). Шрифтовая композиция (практика — 6 часов).

Занятие 11. Векторная графика (Adobe Illustrator CS5-6). Собственный шрифт (практика — 8 часов).

**Модуль 5. Проектирование (24ч.; теория — 4 часа, практика — 20 часов)**

Занятие 12. Принципы дизайн-проектирования. Проектирование помогает освоить на практике принципы дизайн-проектирования. На занятиях изучается методическая последовательность выполнения проектных работ. Происходит развитие навыков использования методов проектирования в практической деятельности в сфере графического дизайна на основе сочетания теории и практики (теория — 4 часа).

Занятие 13. Векторная графика (Adobe Illustrator CS5-6). Создание логотипа своего учебного заведения (практика — 4 часа).

Занятие 14. Векторная графика (Adobe Illustrator CS5-6). Фирменный стиль своего учебного заведения (практика — 4 часа).

Занятие 15. Векторная графика (Adobe InDesign CS5-6). Знакомство с интерфейсом программы. Верстка разворота книги, вставка иллюстрации (практика — 8 часов).



**Методическое обеспечение дополнительной общеобразовательной  
общеразвивающей программы «Основы графического дизайна»**

Модуль	Форма проведения занятия	Дидактические средства обучения		
		Учебно-методическая литература, методические пособия	Наглядные пособия	ИКТ, ТСО
<b>Введение в программу</b>	Основные понятия, термины	Куприна Ю.П. Проектирование в графическом дизайне. Изд-во ТРОО «Бизнес-Наука-Общество», 2016	Презентация, раздаточные материалы	Компьютер, интерактивная доска, мультимедиа-проектор
<b>История дизайна</b>	Лекция, итоговая беседа, практическая работа	Куприна Ю.П. Проектирование в графическом дизайне. Изд-во ТРОО «Бизнес-Наука-Общество», 2016	Презентация, раздаточные материалы	Компьютер, интерактивная доска, мультимедиа-проектор
<b>Основы композиции</b>	Лекция, итоговая беседа, практическая работа	Куприна Ю.П. Проектирование в графическом дизайне. Изд-во ТРОО «Бизнес-Наука-Общество», 2016	Презентация, раздаточные материалы	Компьютер, интерактивная доска, мультимедиа-проектор
<b>Использование законов цветоведе-ния</b>	Лекция, итоговая беседа, практическая работа	Куприна Ю.П. Теоретические основы дизайна. Тамбов: Изд. дом ТГУ им. Г.Р. Державина, 2016	Презентация, раздаточные материалы	Компьютер, интерактивная доска, мультимедиа-проектор
<b>Типографика</b>	Лекция, итоговая беседа, практическая работа	Куприна Ю.П. Проектирование в графическом дизайне. Изд-во ТРОО «Бизнес-Наука-Общество», 2016	Презентация, раздаточные материалы	Компьютер, интерактивная доска, мультимедиа-проектор

<b>Проектирование</b>	Лекция, итоговая беседа, практическая работа	Глазычев В. Дизайн как он есть: Изд. 2-е, доп. М.: Европа, 2016	Презентация, раздаточные материалы	Компьютер, интерактивная доска, мультимедиа-проектор
-----------------------	--	---	------------------------------------	--



### **3. Материально-технические условия реализации программы**

Техническое обеспечение:

- Персональный компьютер - рабочее место учителя и учащихся
- Мультимедиа-проектор
- Интерактивная доска
- Принтер (лазерный, цветной, сетевой)
- Сервер
- Комплект сетевого оборудования
- Комплект оборудования для подключения к сети Интернет
- Устройства вывода звуковой информации (наушники, колонки, микрофон)
- Устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами (клавиатура и мышь, джойстик)
- Сканер
- Внешний накопитель информации (или флеш-память)

Программное обеспечение:

- операционная система Windows 7 и выше;
- Adobe Photoshop CS5-6;
- Adobe Illustrator CS5-6;
- Corel DRAW 10 -13;
- Adobe InDesign CS5-6.

**Способы и формы проверки результатов дополнительной  
общеобразовательной общеразвивающей программы  
«Основы графического дизайна»**

Введение в программу. Теория. Письменный опрос.

Модуль 1. История дизайна. Теория+практика. Письменный опрос, взаимооценка обучающимися работ друг друга.

Модуль 2. Основы композиции. Теория+практика. Письменный опрос, взаимооценка обучающимися работ друг друга.

Модуль 3. Использование законов цветоведения. Теория+практика. Письменный опрос, взаимооценка обучающимися работ друг друга.

Модуль 4. Типографика. Теория+практика. Письменный опрос, взаимооценка обучающимися работ друг друга, текущий рефлексивный самоанализ, контроль и самооценка обучающимися выполняемых заданий.

Модуль 5. Проектирование. Теория+практика. Письменный опрос, взаимооценка обучающимися работ друг друга, публичная защита выполненных индивидуальных творческих проектов.



## Планируемые результаты освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Основы графического дизайна»

### **Обучающиеся должны знать:**

одной из важнейших задач курса является помощь в профориентации ученикам старших классов. На курсах слушатель понимает суть предмета «графический дизайн», какова его цель; имеет чёткое представление о специальности «графический дизайнер», овладевает базовыми навыками и теоретическими знаниями в области предмета, что существенно упрощает выбор будущей профессиональной компетенции.

Ученик чётко понимает предмет изучения, цели и задачи специальности и специалиста, а именно, что:

- графический дизайн - это вся визуальная/предметная среда в современном мире
- цель графического дизайна всегда – передача информации
- задача графического дизайнера – совершенствование/создание предметной среды

### **Обучающиеся должны уметь:**

кульминацией обучения является выход на проектирование — предмет профессиональной деятельности дизайнера. Использовать приобретённые знания и умения в практической деятельности и в повседневной жизни: разрабатывать собственные индивидуальные и коллективные проекты

**Общекультурные компетенции:** - способность использовать основы экономических знаний в различных сферах жизнедеятельности - способность использовать основы правовых знаний в различных сферах жизнедеятельности - способность к коммуникации для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия - способность работать в команде, толерантно воспринимая социальные, этнические, конфессиональные и культурные различия - способность к самоорганизации и самообразованию - способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу - готовность действовать в нестандартных ситуациях, нести социальную и этическую ответственность за принятые решения

**Общепрофессиональные компетенции:** - способность владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка - владение основами профессиональной графики, приемами работы с цветом и цветовыми композициями - способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании - способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности - способность

осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий.



**Условия реализации дополнительной общеразвивающей программы «Основы графического дизайна»**

<b>№ п/п</b>	<b>Наименование</b>	<b>Назначение/краткое описание функционала оборудования</b>
<b>1</b>	<b>Учебное (обязательное) оборудование</b>	
1.1	Учебные пособия, раздаточный материал по темам	Предназначены для изучения теоретических основ курса
<b>2</b>	<b>Компьютерное оборудование</b>	
2.1	Кабинет, оборудованный компьютерами, мультимедийным оборудованием (проектор, экран, аудиоустройства). Компьютеры должны быть объединены в локально-вычислительную сеть и иметь доступ в Интернет.	Использование возможностей ИКТ- технологий, работа в кабинете

## **Список использованной литературы для педагога и обучающихся**

1. Адамс Ш. Словарь цвета для дизайнеров / Ш. Адамс. — М.: КоЛибри, 2019. — 272 с.
2. Алексеев А. Г. Дизайн-проектирование. — М.: Юрайт, 2020. — 91 с.
3. Елочкин М.Е. Информационные технологии в профессиональной деятельности дизайнера / М.Е. Елочкин. — М.: Academia, 2019. — 396 с.
4. Кузвесова Н. Л. Графический дизайн: от викторианского стиля до ар-деко. — М.: Юрайт, 2020. — 140 с.
5. Павловская Е. Э. Графический дизайн. Современные концепции. — М.: Юрайт, 2020. — 120 с.
6. Пинк Т. Дизайнерские принты в стиле дудлинг / Т. Пинк. — Мн.: Попурри, 2017. — 288 с.
7. Шокорова Л. В. Дизайн-проектирование: стилизация. — М.: Юрайт, 2020. — 111 с.
8. Шокорова Л. В. Стилизация в дизайне и декоративно-прикладном искусстве. — М.: Юрайт, 2020. — 111 с.