

Департамент образования и науки Курганской области
Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
«Курганский педагогический колледж»

Согласовано на заседании
научно-методического совета
от «24» февраля 2022г.
Протокол № 7

Утверждаю:

Директор ГБПОУ «Курганский
педагогический колледж»

/Бобкова Л.Г./



**Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая)
программа технической направленности**

«Графический дизайнер»

Возраст обучающихся: 15-16 лет

Срок реализации: 2 месяца

Авторы-составители:
Рогов Е.А., преподаватель
колледжа,
Федулова А.А.,
преподаватель колледжа

г. Курган, 2022 г.

Департамент образования и науки Курганской области
Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
«Курганский педагогический колледж»

Согласовано на заседании
научно-методического совета
от «24» февраля 2022г.
Протокол № 7

Утверждаю:
Директор ГБПОУ «Курганский
педагогический колледж»
_____ /Бобкова Л.Г./

**Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая)
программа технической направленности**

«Графический дизайнер»

Возраст обучающихся: 15-16 лет

Срок реализации: 2 месяца

Авторы-составители:
Рогов Е.А., преподаватель
колледжа,
Федулова А.А.,
преподаватель колледжа

г. Курган, 2022 г.

Содержание

1. Комплекс основных характеристик программы.....	5
1.1 Пояснительная записка.....	5
1.2 Цель и задачи программы. Планируемые результаты	7
1.3 Рабочая программа.....	8
2. Комплекс организационно-педагогических условий.....	10
ПРИЛОЖЕНИЕ	

Паспорт программы

Полное название программы	«Графический дизайнер»
Название образовательного учреждения, реализующего дополнительную программу	Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Курганский педагогический колледж»
Адрес образовательного учреждения, реализующего дополнительную программу	Россия, Курганская обл., г. Курган, ул. Карельцева, 32
Авторы-составители программы	Рогов Егор Алексеевич Федулова Анастасия Алексеевна
Образовательная направленность	Техническая
Цель программы	изучение практической части графического дизайна с помощью векторного графического редактора Adobe Illustrator
Задачи программы	<p><i>Обучающие:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - познакомить учащихся с графической информацией и ее обработкой; - обучить умениям работать с векторной графикой; - выработать навыки применения средств графических программ в повседневной жизни, в учебной деятельности, дальнейшем освоении профессий. <p><i>Воспитательные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - формировать общую культуру учащихся; - содействовать эффективному взаимодействию учащихся с окружающими; - воспитывать эмоциональный отклик на произведения художественной культуры; - воспитывать аккуратность, прилежание в работе, трудолюбие; - воспитывать чувство удовлетворения от творческого процесса и результата; <p><i>Развивающие:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - развить глазомер, пространственное и образное мышление, фантазию обучающегося; - формировать художественный вкус и гармонию между формой и содержанием художественного образа; - развивать внимание, логическое, абстрактное и аналитическое мышление и самоанализ; - развивать творческий потенциал обучающегося, его познавательную активность;
Возраст обучающихся	15-16 лет
Срок реализации программы	2 месяца, 16 часов
Год создания программы	2022

1. Комплекс основных характеристик программы

1.1 Пояснительная записка

Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайнер» имеет техническую направленность и ориентирована на формирование представлений у школьников о практической деятельности профессии «Графический дизайнер».

Актуальность программы

В современном мире компьютерная графика все шире используется в самых различных отраслях человеческой деятельности: от рекламы - до космических исследований, от игры - до серьезных научных экспериментов. Все чаще можно услышать словосочетание «компьютерный художник», «компьютерный дизайнер». Возникает необходимость предпрофильной подготовки учащихся, проявляющих интерес к данной теме, с основными приемами изображения в компьютерной графике, а также с наиболее распространенными программами графического дизайна.

Отличительные особенности программы

В результате освоения дополнительной образовательной программы «Графический дизайнер» обучающиеся получают начальные знания о сферах применения различных видов дизайна, будут знать основы компьютерного дизайна, принципы применения законов композиции на практике, инструментальные средства для создания макетов; получают стимул к формированию чувства прекрасного, вкуса и вариативного мышления, способности анализировать результаты своей деятельности и находить нестандартные варианты решения поставленной задачи.

По окончании обучения по дополнительной образовательной программе обучающиеся получают сертификат о прохождении данной программы.

Адресат программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайнер» разработана для обучающихся выпускных классов, в возрасте 15-16 лет, не имеющих специальной подготовки. В процессе реализации программы учитываются индивидуальные особенности каждого обучающегося.

Срок реализации (освоения) программы

Срок реализации (освоения) дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Графический дизайнер» составляет 2 месяца. По окончании обучения по программе «Графический дизайнер» обучающиеся могут поступить на профессию «Графический дизайнер» и обучаться дальше в средних профессиональных образовательных

учреждениях, поэтому программа носит характер предпрофильной подготовки, ориентирует на дальнейший выбор профессии.

Объем программы

Объем дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Графический дизайнер» составляет 16 часов.

Формы обучения, особенности организации образовательного процесса

Занятия по программе проходят в очной форме обучения. В программе используются следующие формы обучения:

- Самостоятельная, индивидуальная работа;
- Групповая работа;
- Презентации;
- Творческая работа в мастерской.

Наличие детей-инвалидов и детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ)

Дополнительная программа рассчитана на детей-инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья. К особенностям реализации программы следует отнести создание специальных условий обучения, а также оснащение рабочих мест специальным техническим оборудованием.

Для лиц с нарушением слуха предусмотрено предъявление материала на зрительно-слуховой основе в презентационном формате с пошаговой иллюстративной инструкцией создания определённого макета. Кроме того, каждое занятие сопровождается раздаточным материалом с напечатанным алгоритмом выполнения действий по созданию продукта. В качестве ассистивного оборудования могут быть применены следующие средства: наушники чрезкожные After Shokz, коммуникативная система «Диалог» в комплекте, индукционная система «Круст» модель ИП-1.

Для лиц с нарушением опорно-двигательного аппарата рабочие места оснащены столами СИ-1, регулируемые по высоте и углу наклона столешницы. Занятие так же строится зрительно-слуховой основе в презентационном формате и сопровождается раздаточным дидактическим материалом. В качестве ассистивного оборудования могут быть применены следующие средства: клавиатуры адаптивные Mee Tion и Clevi K-3, джойстик и роллер Simply Works, кнопки выносные компьютерные Simply Works Switch 125 и Smoothie 125 Blue.

Кроме того, при наличии у обучающихся нарушений зрения все рабочие места могут быть дополнительно оснащены лупами настольными на прищепке LED, светильниками настольными LED TLD-527, портативными видеоувеличителями Ruby.

Уровни сложности содержания программы

Ознакомительный уровень - 16 часов.

1.2 Цель и задачи программы. Планируемые результаты

Цель образовательной программы – изучение практической части графического дизайна с помощью векторного графического редактора Adobe Illustrator.

Задачи:

Обучающие:

- сформировать представление у обучающихся об обработке графической информации;
- обучить основным приемам работы с векторной графикой;
- выработать навыки применения средств графических программ в повседневной жизни, в учебной деятельности, дальнейшем освоении профессий.

Воспитательные:

- формировать общую культуру учащихся;
- содействовать эффективному взаимодействию обучающихся с окружающими;
- формировать эмоциональный отклик на явления художественной культуры;
- воспитывать аккуратность, прилежание в работе, трудолюбие;
- воспитывать чувство удовлетворения от творческого процесса и результата;

Развивающие:

- развить глазомер, пространственное и образное мышление, фантазию обучающегося;
- формировать художественный вкус и гармонию между формой и содержанием художественного образа;
- развивать внимание, логическое, абстрактное и аналитическое мышление и самоанализ;
- развивать творческий потенциал обучающегося, его познавательную активность;

Планируемые результаты:

Личностные:

- развить творческие способности обучающихся путем самореализации при выполнении творческих заданий;
- повысить уровень развития воображения обучающихся, исследовательских навыков и логического мышления;
- сформировать стремление самостоятельно добывать необходимые знания;
- воспитать культуру поведения, общения, труда в коллективе.

Метапредметные:

- способствовать воспитанию эстетического восприятия окружающего мира;

- способствовать воспитанию художественного вкуса;

Предметные:

- сформировать начальный уровень знаний, умений и навыков обучающихся, необходимый для работы с графическими пакетами программ, в том числе Adobe Illustrator.

1.3 Рабочая программа

Учебный план сроком обучения на 2 месяца

№ п/п	Название раздела программы	Количество часов			Формы текущего контроля / итоговой аттестации
		всего	теория	практика	
1	Введение. Графический дизайнер и перспективы. Основы дизайна.	2	2		
2	Изучение Adobe Illustrator. Работа на графических планшетах.	2	1	1	Практический опыт работы с графическим планшетом
3	Разработка фирменного знака.	2		2	Логотип
4	Разработка фирменных носителей.	2		2	Визитка
5	Разработка фирменного календаря.	2		2	Календарь
6	Разработка фирменного рекламного плаката.	2		2	Рекламный плакат
7	Создание книги-кальки.	2	1	1	Книга-калька
8	Создание книги-кальки. Итоговое занятие.	2		2	Зачёт
	Итого	16	4	12	

Содержание программы

Раздел 1. Графический дизайн.

Тема 1. Введение. Графический дизайнер и перспективы. Основы дизайна. (0/2 ч)

Теория: Графический дизайнер и перспективы развития по профессии.

Тема 2. Изучение Adobe Illustrator. Работа на графических планшетах. (1/1ч)

Теория: Изучение графической программы Adobe Illustrator. Интерфейс и основные функции графической программы.

Практика: Работа с графическим планшетом. Выполнение простых рисунков с использованием графического планшета и графических программ.

Тема 3. Разработка фирменного знака. Разработка фирменных носителей. (0/2 ч)

Практика: Основы дизайна: форма, цвет, восприятие. Виды логотипов и основные элементы фирменного стиля. Создание фирменного знака с использованием готовых графических элементов.

Тема 4. Разработка фирменных носителей. (0/2 ч)

Практика: Виды фирменных носителей. Разработка макетов фирменных носителей с опорой на разработанный фирменный знак посредством использования готовых графических элементов.

Тема 5. Разработка фирменного календаря. (0/2 ч)

Практика: Виды календарей, что такое фирменный календарь? Из чего состоит фирменный календарь? Разработка макета фирменного календаря с последующим его оформлением.

Тема 6. Разработка фирменного рекламного плаката. (0/2 ч)

Практика: Виды плакатов, что такое рекламный плакат? Из чего состоит рекламный плакат? Разработка фирменного рекламного плаката.

Тема 7. Создание книги-кальки. (1/1 ч)

Теория: Что такое книга-калька? Примеры работ.

Практика: Разработка собственной книги кальки посредством использования шаблона.

Тема 8. Создание книги-кальки. (0/2 ч)

Практика: Разработка собственной книги-кальки посредством использования шаблона.

Тематическое планирование

№ п\п	Название раздела программы	Кол-во часов	Тема занятия	Форма занятия	Форма текущего контроля / итоговой аттестации
1	Графический дизайн.	2	Введение. Графический дизайнер и перспективы. Основы дизайна.	Очная	
2	Графический дизайн.	2	Изучение АІ. Работа на графических планшетах.	Очная	Практический опыт работы с графическим планшетом
3	Графический дизайн.	2	Разработка фирменного знака. Разработка фирменных носителей.	Очная	Логотип
4	Графический дизайн.	2	Разработка фирменных носителей.	Очная	Визитка
5	Графический дизайн.	2	Разработка фирменного календаря.	Очная	Календарь
6	Графический дизайн.	2	Разработка фирменного	Очная	Рекламный плакат

	дизайн.		рекламного плаката.		
7	Графический дизайн.	2	Создание книги-кальки.	Очная	Книга-калька
8	Графический дизайн.	2	Создание книги-кальки.	Очная	Зачёт

2. Комплекс организационно-педагогических условий

Календарный учебный график

№	Год обучения	Объем учебных часов	Всего учебных недель	Режим работы	Количество учебных дней
1	2 месяца	16	8	1 раз в неделю по 2 часа	8

№ п/п	Перечень видов учебной деятельности	Последовательность и распределение по периодам обучения							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Введение. Графический дизайнер и перспективы. Основы дизайна.	*							
2	Изучение А1. Работа на графических планшетах.		*						
3	Разработка фирменного знака. Разработка фирменных носителей.			*					
4	Разработка фирменных носителей.				*				
5	Разработка фирменного календаря.					*			
6	Разработка фирменного рекламного плаката.						*		
7	Создание книги-кальки.							*	
8	Создание книги-кальки.								*

Формы текущего контроля / итоговой аттестации

Текущий контроль: по окончании каждого учебного занятия готовая выполненная практическая работа. Итоговая аттестация: зачёт.

Материально-техническое обеспечение

Занятия проводятся в специально выделенном для этих целей помещении, полностью соответствующем всем нормам санитарно-гигиенических требований.

Реализация программы предполагает наличие

Учебного кабинета	Информатики
Лаборатории	Лаборатория информатики и информационно-коммуникационных технологий
Мастерской	Мастерская технологии и оборудования полиграфического производства

Оборудование

№	Наименования объектов и средств материально-технического обеспечения	Примечание
	Кабинет Информатики	
1	Рабочие места по количеству обучающихся	К
2	Рабочее место преподавателя	1
I	Технические средства оборудования	
1	Персональные компьютеры, объединенные в локальную сеть с выходом в сеть Интернет	К
2	Интерактивная доска	Д
3	Принтер	Д
4	Веб-камера	Д
5	Колонки, наушники	Д
6	Графические планшеты	К
II	Программное обеспечение	
1	Операционные системы Windows	К
2	Файловый менеджер	К
3	Офисный пакет Microsoft Office	К
4	Векторный и растровый графические редакторы (Adobe Illustrator Adobe Photoshop)	К
5	Антивирусные программы	К

Условные обозначения

Д – демонстрационный экземпляр

К – полный комплект

Информационное обеспечение

В процессе обучения используются тематические презентации, информация из ресурсов сети Интернет. Программное обеспечение Adobe Illustrator, Adobe Photoshop.

Кадровое обеспечение

Для реализации ДООП «Графический дизайнер» требуется педагог, обладающий профессиональными знаниями в области компьютерных технологий и компьютерной графики, имеющий практические навыки в сфере организации интерактивной деятельности обучающихся.

Методические материалы

- Календарный учебный график по программе.
- Учебные пособия, электронные учебники, электронные презентации.
- Методические разработки занятий.

Результаты освоения дополнительной образовательной программы «Графический дизайнер»

Результатом освоения ДООП «Графический дизайнер» является достижение поставленной цели и выполнение задач обучающимися по окончании обучения.

Список литературы

1. Дж. Крейг, И. Скала / Шрифт и дизайн. Современная типографика / Пер. с англ. А. Литвинова, Л. Родионовой. – Санкт-Петербург.: Питер, 2016. – 176 с.
2. Сокольникова, Н.М. / История дизайна: учебник для студ. учреждений сред. проф. образования / Н.М. Сокольникова, Е.В. Сокольникова – 3-е изд., стер. – Москва.: Издательский центр Академия, 2020 – 240 с.
3. Сокольникова, Н.М. / Основы дизайна и композиции: учеб. Для студ. Учреждений сред. Проф. Образования / Н.М. Сокольникова. – Москва.: Издательский центр Академия, 2019 – 160 с.
4. Иттен, И. Искусство цвета / Пер. с нем. Л Монаховой. – 12-е изд.. – Москва.: Издатель Дмитрий Аронов, 2018. – 96 с.
5. Тозик В.Т. / Компьютерная графика и дизайн: учеб. Для студ. Учреждений сред. Проф. Образования / В.Т, Тозик, Л.М. Корпан. – 9-у изд., стер. – М.: Издательский центр Академия, 2019. – 208 с.
6. Гилл М. / Гармония цвета: Пастельные тона / М. Гилл; Пер. с англ. О. Максименко. – Москва.: ООО Издательство Астрель: ООО Издательство АСТ, 2005. – 144 с
7. Павел Косенко. / Живая Цифра - Визуальное восприятие, Колористика, Растровая графика, 2013 г. – 213 с. 2.
8. Жвалевский А. / Компьютерная графика: Photoshop CS3, CorelDRAW X3, Illustrator CS3 / А. Жвалевский, И. Гурская, Ю. Гурский. СПб.: – Издательский дом «Питер», 2008. – 392 с.
9. Качесова Л.В. / Шрифт [Электронный ресурс]: учебное пособие: [для студентов, обучающихся по направлению "Дизайн", профиль "Графический дизайн"] / Л.В. Качесова; Министерство образования Российской Федерации, Курганский государственный университет. - Электрон. текстовые дан. (тип файла: pdf; размер: 4,08 Мб). - Курган: Издательство Курганского государственного университета, 2013. - 149, [1] с.: рис., табл. - Библиогр.: с. 142.
10. Курушин В. Д. / Графический дизайн и реклама. / В.Д. Курушин - М.: ДМК Пресс, 2008.
11. Аббасов И.Б. / Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS6 [Электронный ресурс]: Учеб. пособие. / И.Б. Аббасов - М.: ДМК Пресс, 2009.
12. Буковецкая О.А. / Дизайн текста: шрифт, эффекты, цвет [Электронный ресурс] / О.А. Буковецкая - 2-е изд., испр. - М.: ДМК Пресс, 2006
13. Коэн С. / Секреты компьютерной верстки в InDesign для Windows и Macintosh [Электронный ресурс] / Сэнди Коан; Пер. с англ. Готлиб О. В., Татарина А. Ю. - М.: ДМК Пресс – 697 с.: ил. 2010.

14. Ломов С.П., Аманжолов С.А. Цветоведение. - Учебн. пособие для вузов, по спец. "Изобразит. искусство", "Декоративно-прикладное искусство" и "Дизайн" изд. - М.: ВЛАДОС, 2014.

Электронные ресурсы

15. История появления полиграфии. – URL: <https://laticka.com/news/kak-rodilas-tipografiya>

16. Забытая техника полиграфии: краткая история ведущих связей. – URL: https://studme.org/359786/tehnika/vzaimnye_svyazi_izd..

17. История станков в типографии. – URL: <https://compuart.ru/article/24297>

18. Восприятие и эмоциональное значение цвета. – URL: http://rosdesign.com/design_materials2

19. Айдентика бренда. – URL: <https://www.dirmagazina.ru>

20. Эйри, Д. Логотип и фирменный стиль. – URL: https://royallib.com/book/eyri_devid/

21. Эйри, Д. Логотип и фирменный стиль. – URL: https://royallib.com/book/eyri_devid/logotip_i

22. Виды компьютерной графики. – URL: <http://www.studfiles.ru/preview/3539326/>

Приложение