

**Автономная некоммерческая организация  
дополнительного профессионального образования  
«АКАДЕМИЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ»**

**ПРИНЯТО**  
на заседании Педагогического совета  
(протокол № 2 от 4 октября 2022г.)

**УТВЕРЖДЕНО**  
ПРИКАЗОМ РЕКТОРА ОТ 6.10.2022Г.  
№ 36/2

**Дополнительная общеразвивающая программа**

**«Графический дизайн»**

Срок освоения: 1 год  
Возраст обучающихся: 15-18 лет

Разработчик программы: Макаренко И.В.,  
педагог дополнительного образования

Внутренняя экспертиза проведена. Программа рекомендована к рассмотрению на Педагогическом совете организации.

Петрова О.Е., директор Учебного центра вычислительной техники

Кочнева И.В., заместитель директора по УМР

«3» октября 2022г.

## 1. Пояснительная записка

### 1.1. Основные характеристики дополнительной общеразвивающей программы

Дополнительная общеразвивающая программа «Графический дизайн» (далее – программа) имеет *техническую направленность* и ориентирована на развитие интереса детей к инженерно-техническим и информационным технологиям, повышению уровня технической грамотности в области инженерных профессий.

*Адресат программы:* школьники в возрасте 15-18 лет, желающие освоить инструменты графического дизайна и уметь их применять при реализации своих творческих идей. Программа составлена с учетом возрастных особенностей учащихся, исходный уровень владения компьютером значения не имеет. Прием на обучение осуществляется по желанию учащегося и/или его законного представителя.

*Актуальность программы* в том, что в соответствии с государственной программой «Развития образования» тематика программы отвечает потребностям современного общества. Поощряя творчество, развивая визуальную грамотность, воспитывая критическое мышление, поощряя сотрудничество и готовясь к цифровому веку, образование в области графического дизайна вооружает молодые умы необходимыми навыками, применимыми в различных сферах жизни. Предоставляя детям возможность стать эффективными коммуникаторами и инновационными решениями проблем. Образование в области графического дизайна прокладывает путь для будущего поколения, которое хорошо владеет визуальными способностями и хорошо оснащено для процветания в нашем все более в визуальном мире.

Программа призвана содействовать профессиональному самоопределению учащихся, реализации индивидуального потенциала, достижению сбалансированности между профессиональными интересами учащегося, его психофизическими особенностями и потребностями рынка труда.

*Отличительная особенность программы* заключается в ее практической направленности и приближенности к реальным запросам экономики будущего, которой требуются качественно подготовленные специалисты в области прототипирования, конструирования и 3D-моделирования. Программа направлена на подготовку глубоко профориентированных абитуриентов, которые смогут сразу после диплома выполнять прикладные профессиональные задачи.

Программа носит профориентационный характер и построена с учетом отсутствия требований к первоначальному уровню знаний учащихся.

*Уровень освоения программы:* общекультурный. Программа направлена на формирование общей культуры учащихся в области информационных технологий и удовлетворяет индивидуальные потребности в интеллектуальном развитии.

*Объем и срок освоения программы:* 108 учебных часов, 1 год.

*Цели программы* – формирование навыков алгоритмического и творческого мышления, целостного представления о глобальном информационном пространстве и принципах получения информации, конструкторских и исследовательских навыков активного творчества с использованием современных технологий.

Достижение поставленных целей осуществляется путем решения следующих *задач:*  
*обучающие:*

формирование базовых теоретических понятий и знаний основ написания программ;

знакомство с этапами и основными подходами разработки программного обеспечения, с технологиями программирования и классическими алгоритмами для различных структур данных;

обучение правилам использования стандартных элементов интерфейса программных продуктов, работающих под Windows, синтаксическим конструкциям различных языков программирования, научить приемам ведения проектной деятельности при разработке программного обеспечения.

– *развивающие:*

- развивать навыки «мозгового штурма», устного счета, творческого инициативного мышления и способности систематизировать информацию;
- развивать логическое и пространственное мышление;

– *воспитательные:*

- воспитывать силу воли и настойчивости при выполнении поставленных задач;
- обучать работе в команде, стрессоустойчивости при организации защиты проекта;
- развивать инициативность, самостоятельность, системный подход в решении задачи;
- способствовать самоопределению учащегося в профессиональной сфере.

По завершении обучения учащийся должен достигнуть следующие *результаты:*

– *метапредметные:*

проявление интереса и положительную мотивацию к изучению информационных технологий;

самостоятельная работа с источниками информации, обобщение и систематизация полученной информации, интегрирование ее в личный опыт;

совершенствование навыков работы с дополнительной литературой, использования различных Интернет-ресурсов;

выдвижение версий решения проблемы, осознание конечного результата, выбор средства достижения цели из предложенных или их самостоятельный поиск;

составление (индивидуально или в группе) плана решения проблемы;

самостоятельно осознание причин своего успеха или неуспеха и находить способы выхода из ситуации неуспеха;

умение оценить степень успешности своей индивидуальной образовательной деятельности;

самостоятельная организация учебного взаимодействия в группе (определение общих целей, договор друг с другом и т. д.);

умение критично относиться к своему мнению, с достоинством признавать ошибочность своего мнения (если оно таково) и корректировать его;

умение взглянуть на ситуацию с иной позиции и договариваться с людьми иных позиций.

– *личностные:*

быть мотивированным на учебную деятельность;

воспитание самоконтроля и концентрации, умение правильно распорядиться отведенным временем;

проявление независимости и критичности мышления, воли и настойчивости в достижении цели, творческий подход к решению поставленных задач.

– *предметные:*

В результате изучения программы обучающийся должен

*знать:*

понятие растровой и векторной графики, форматы графических файлов;

создание в документе векторных объектов с помощью линий, геометрических фигур, обработка контуров, технология создания сложных контуров;

основные приемы работы в Adobe PhotoShop: изменение размеров изображения, понятия разрешения изображения, кадрирование изображения различными способами;

элементы векторной графики: создание и редактирование контуров, фигур, выделение с помощью контуров, обводка и заливка контура, векторная маска;  
термины и понятия науки типографики, особенности шрифтов оформления;  
особенности работы с различными типами графических файлов;  
правила и особенности верстки различных публикаций;  
этапы подготовки публикации к печати;

уметь:

создавать и редактировать векторные и растровые графические изображения, что необходимо для выполнения макетов обложек книг, визиток, фирменных бланков, создания логотипов, открыток, макетов печатей, рекламных блоков, плакатов и пр.;

использовать приемы работы с векторной графикой при создании плакатов, книжных иллюстраций

отрегулировать и исправить дефекты изображения

размещать текстовую и графическую информацию в соответствии с особенностями издания

использовать стили для ускорения и повышения качества верстки

выполнять верстку «по образцу» в точном соответствии с исходным макетом

создать макет издания для передачи в типографию.

## **1.2. Организационно-педагогические условия реализации программы**

*Язык реализации:* русский.

*Форма обучения:* очная.

*Особенности реализации образовательного процесса:*

- *форма реализации образовательной программы:* традиционная с использованием дистанционных технологий;
- *условия набора:* на обучение принимаются все желающие указанной возрастной группы;
- *условия формирования групп:* учащиеся должны быть примерно одного возраста;
- *количество учащихся в группе:* не более 12 человек, что обусловлено возрастными ограничениями по режиму обучения и оснащению рабочих мест;
- *организационная форма обучения:* групповая;
- *формы проведения занятий:* аудиторные (теоретическая и практическая части), онлайн-урок (в период применения дистанционных образовательных технологий);
- *формы организации деятельности учащихся:* фронтальная (объяснение, показ, мастер-класс) и индивидуальная (отработка отдельных навыков).

*Материально-техническое оснащение* программы – рабочее место каждого учащегося оснащено современными техническими средствами с установленным программным обеспечением, объединенным в локальную сеть и имеющим выход в интернет. Программа обеспечена электронными учебно-методическими материалами для учащихся.

*Кадровое обеспечение* – для проведения занятий требуется только педагог дополнительного образования, имеющий профессиональное образование, соответствующее дополнительным общеразвивающим программам.

## 2. Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля/ аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Графический дизайн в Adobe PhotoShop	24	10	14	практическая работа
2	Допечатная подготовка иллюстраций в Adobe Illustrator	30	10	20	зачет
3	Основы компьютерной верстки в Adobe InDesign	24	10	14	зачет
4	Индивидуальное проектирование: "Разработка и допечатная подготовка дизайн-макета"	24	6	18	защита проекта
5	Основы моделирования в Autodesk AutoCad	6	2	4	педагогическое наблюдение
	Итого:	108	38	70	

## 3. Календарный учебный график реализации программы «Графический дизайн» на 2022/2023 учебный год

Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
сентябрь	май	36	36	108	1 раз в неделю по 3 академических часа (1 ак. час – 45 минут)

Продолжительность использования компьютерной техники соответствуют требованиям санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Календарное планирование годового учебного процесса осуществляется с учетом дат начала занятий и каникулярного периода и реализуется в течение всего учебного года путем последовательного изложения тем в соответствии с Учебным планом.

## 4. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

*С Рабочей программой можно ознакомиться по месту проведения занятий*

### 5. Методические и оценочные материалы

#### 5.1. Методические материалы

Методические материалы программы включают в себя:

- *Методы обучения по источнику передачи и восприятия информации:*
  - словесный: беседа, лекция;
  - наглядный: дидактические и наглядные материал;
  - практический: показ;
- *Методы обучения по характеру деятельности:*
  - объяснительно-иллюстративный (показ, лекция, видеоролик.);
  - репродуктивный (воспроизведение, действие по алгоритму);
  - проектный метод (разработка проектов, создание творческих работ);
  - метод игры (игры дидактические, развивающие, деловые).
- *Активные и интерактивные методы.*
- *Образовательные технологии:*
  - *Педагогические технологии:* индивидуального и группового обучения;
  - *Здоровьесберегающие технологии:*
    - физминутки, зарядки для глаз;
    - смена видов деятельности;
    - дружественная психологическая атмосфера учебного занятия;
    - обучение грамотной заботе о своем здоровье и формированию культуры здоровья учащихся, мотивации их к ведению здорового образа жизни, предупреждению вредных привычек.
- *Формы учебных занятий:*
  - *по особенностям коммуникативного взаимодействия:* лекция, практикум, конкурс, защита;
  - *по дидактической цели:* вводное занятие, занятие по углублению знаний, практическое занятие, занятие по систематизации и обобщению знаний, по контролю знаний, умений и навыков, комбинированные формы занятий.
- *Дидактические материалы:* презентация, видеоролик, рабочая тетрадь, инструкция, задание, пример выполнения задания.

#### 5.2. Оценочные материалы

Для отслеживания результативности освоения образовательной программы проводятся:

- текущий контроль;
- промежуточная аттестация по некоторым разделам.

Текущий контроль успеваемости и качества подготовки учащихся включает фронтальную и индивидуальные формы контроля, проводимые в виде практических и самостоятельных работ, устных опросов, тестирований и педагогических наблюдений.

Обязательные виды текущего контроля в рамках раздела и промежуточной аттестации по некоторым разделам определены календарно-тематическим планом программы, дополнительные – иницируются педагогом с учетом фактического уровня освоения отдельной темы и/или раздела и фиксируются в календарно-тематическом плане рабочей программы конкретной группы.

Критерии оценивания по всем видам текущего контроля, кроме педагогического наблюдения, и промежуточной аттестации основываются на следующих правилах:

<b>Процент выполнения заданий контроля</b>	<b>Уровень освоения</b>
>80%	отличный
от 60% до 80% включительно	хороший
от 30% до 60% включительно	удовлетворительный
<30%	неудовлетворительный

Критерии оценивания посредством педагогического наблюдения основываются на следующих правилах:

<b>Факт выполнения в соответствии с индивидуальными особенностями учащегося</b>	<b>Результат освоения</b>
выполнил	зачтено
не выполнил	не зачтено

Оценка результативности обучения по разделам, где не определена промежуточная аттестация, производится по результатам текущего контроля, а при отсутствии таковых – по результатам педагогического наблюдения.

Общая оценка результативности обучения по программе базируется на освоении отдельных разделов не ниже удовлетворительного уровня.

В пунктах 5.2.1-5.2.4 представлены примеры заданий для проведения текущего контроля и промежуточных аттестаций по некоторым разделам программы.

*5.2.1 Задание для промежуточной аттестации по разделу 1 «Графический дизайн в Adobe PhotoShop»*

Создать коллаж из исходный материалов. Использовать маски, цветовой баланс, различные режимы наложения, настраиваемый ластик, фильтры.



*5.2.2 Задание для промежуточной аттестации по разделу 2 «Допечатная подготовка иллюстраций в Adobe Illustrator»*



Создать рекламный флаер по образцу:



5.2.3 Задание для промежуточной аттестации  
по разделу 3 «Основы компьютерной верстки в Adobe InDesign»

1. Создать документ с размерами: 415 px \* 670 px
2. Поля установить:

корешковое	внешнее	нижнее	верхнее
22 мм	20 мм	23 мм	16 мм
3. Вставьте обложку. Создайте титульный лист по образцу.
4. Поместите весь текст. Проверьте на ошибки набора
5. Создайте стиль TextItalic основанный на стиле Text. Он должен отличаться от стиля Text начертанием и отступом слева. Оформите им курсивный текст
6. Создайте стиль для первого заголовка.
7. Создайте стиль для подписи
8. Создайте стиль для Главы и для названия главы. Сделайте так, чтобы глава всегда начиналась с новой страницы. У стиля Заголовок главы рассчитайте отступ снизу.
9. Следите за приводностью строк.
10. Создайте шаблон без нумерации страниц и еще один шаблон с нумерацией
11. Для одного из шаблонов создайте колонцифры внизу с выравниванием по краям страницы. Нумерация будет начинаться с бстраницы.
12. В верхнем колонтитуле установите:

- a. слева поставьте переменную и настройте ее так чтобы отображался номер текущей главы. Для этого зайдите в меню Type/Text Variables/Define из списка Type выберите Running Header. Из списка Style выберите стиль Glava
- b. точно так же оформите справа колонтитул, там должно быть название главы.
- c. сбоку вертикально укажите имя автора.

13.Отредактируйте концевые строки.

14.Сохраните работу.

5.2.4 Задание для индивидуального проектирования  
на тему «Разработка и допечатная подготовка дизайн-макета»

### Постановка задачи:

- Создайте печатное издание в соответствии с правилами оформления полиграфической продукции.

### Требования к выполнению работы:

#### Общие требования:

1. Вам необходимо подготовить печатное издание (журнал, рекламный проспект или брошюру) на любую, интересующую Вас тему. Исключаются следующие темы: насилие, секс, наркотики, скринхэды, убийство и т.п.
2. Для создания публикации используйте программу **InDesign**.
3. Для создания обложки (4 страницы для журнала и 3 для брошюры) и рекламных листов необходимо использовать 2 графических редактора – один для работы с растровой графикой - **Adobe Photoshop**, второй - векторный редактор **Adobe Illustrator**.
4. Издание должно иметь качественное художественное дизайнерское креативное оформление, верстка – соответствовать требованиям полиграфии.
5. Наиболее интересные листы публикации можно представить в печатном виде.

#### На «3»:

1. Разработанное издание может быть основано на существующем прототипе.
2. Формат издания должен быть А4 или А5. Объем не менее 8 страниц формата А4 или 16 страниц А5.
3. Тексты подберите самостоятельно (можно использовать собственные сочинения, а также готовые печатные тексты, использовать Internet и другие источники). При использовании чужих текстов и изображений на последней странице нужно указать источники.
4. Подготовьте иллюстрации (при желании можно использовать собственные рисунки). Для достижения приемлемого качества иллюстрации должны быть обработаны редактором растровой графики и сохранены с параметрами, достаточными для качественной распечатки.
5. Проверьте текст, исправьте орфографические и грамматические ошибки.
6. Поместите тексты в публикацию, исправьте полиграфические ошибки.
7. Продумайте, какие типы заголовков и способы верстки иллюстраций и других элементов будут в Вашем издании. Расположение заголовков, иллюстраций, выделенных абзацев должно соответствовать правилам верстки. Оформление всего издания должно быть однотипным.
8. Публикация не должна содержать более трех основных цветов и двух-трех шрифтов. Допускается применение большего количества декоративных шрифтов для оформления заголовков в соответствии с темами журнала.
9. Создайте и примените необходимые стили: для основного и дополнительного текста, заголовков, подписуточных подписей.
10. Разместите в издании иллюстрации в соответствии с разработанным макетом.
11. Создайте не менее одной страницы-шаблона.
12. Разместите на мастер-шаблоне колонтитулы (оформление и выравнивание выберите самостоятельно).
13. Создайте первую страницу обложки в любом графическом редакторе (растровом или векторном). При этом допускается использование готовых фрагментов изображений. Обложка обязательно должна содержать название и номер журнала.

- Средствами графического редактора создайте страницу рекламы в журнале на любую тему, не идущую вразрез с темой Вашего издания или отдельный рекламный лист.

#### На «4»:

- Разрабатываемое издание не должно иметь прототипа.
- Разработайте не менее двух страниц-шаблонов для оформления разделов издания.
- Издание должно содержать собственные элементы оформления иллюстративного характера.
- Обеспечьте приводность вёрстки (для повышения оценки рассчитайте необходимые отбивки)".
- Создайте и оформите оглавление.
- Доработайте первую и создайте последнюю страницы обложки, используйте возможности графического редактора **Adobe Photoshop** или **Adobe Illustrator**.
- Последняя страница должна иметь единое оформление с первой (естественно, с меньшим количеством информации).
- При создании изображений для обложки необходимо использовать, технологию создания коллажа, Коллаж должен содержать 3-4 изображения непрямоугольной формы, использовать эффекты слоев, фильтры, слой-маски, корректирующие слои.

#### На «5»:

- Объем издания должен быть не менее 10 страниц формата А4 или 20 страниц формата А5.
- Для правильного размещения объектов создайте модульную сетку (вручную или с использованием автоматических средств).
- Издание должно иметь преимущественно свое оформление (максимум собственных рисованных элементов и минимум заимствованных фрагментов изображений).
- Подберите и используйте шрифты, максимально соответствующие характеру Вашего издания. При этом не забывайте об удобочитаемости и возрасте, на который рассчитано Ваше издание.
- Не все иллюстрации в издании должны быть прямоугольной формы. Используйте различные варианты обтекания, совместного размещения графики и текста, обтравочные контуры. При этом не должен нарушаться общий стиль оформления издания.
- Для журнала создайте внутренние (вторую и третью) страницу обложки.
- Обложка должна содержать собственные рисованные элементы, коллажи, минимум готовых изображений.
- Для брошюры создайте титульный лист и концевой титульный лист.
- Можно по желанию, создать публикацию **oblojka.indd**, в которую Вы поместите все созданные страницы обложки. При этом обратите внимание, что обложки не должны содержать белых полей, как основные страницы издания.
- Издание должно содержать минимум выходных сведений: главный редактор, фотографии, компьютерная верстка, дизайн обложки, адрес редакции, телефон, e-mail.

### 5.3. Оценка удовлетворенности образовательным процессом

#### 5.3.1. Анкета для учащихся дополнительной общеразвивающей программы «Графический дизайн»

№	Вопросы	да	нет	не всегда
1	Я иду на занятия с радостью			
2	К педагогу можно обратиться за советом и помощью в трудной ситуации			
3	На занятиях я могу всегда свободно высказать своё мнение			

4	Учебные материалы, используемые на занятиях, интересны и полезны			
5	Учебные кабинеты Академии имеют хорошее техническое оснащение			
6	В Академии создаются условия, чтобы учиться было комфортно			
7	В Академии я испытываю уважительное отношение со стороны педагогов			
8	На занятиях педагог обращается ко мне по имени			
9	Академия для меня - безопасное место, где я комфортно чувствую себя			
10	Моя успеваемость в школе повысилась благодаря занятиям в Академии			
11	Я уверен в своих знаниях по изучаемому в Академии предмету			
12	Я мог бы рекомендовать занятия в Академии своим знакомым			
13	Преподаватель замечает мои успехи и хвалит			
14	Я горжусь тем, что обучаюсь в Академии			

*5.3.2. Анкета для родителей учащихся  
дополнительной общеразвивающей программы  
«Графический дизайн»*

№	Критерий качества образования	Полностью удовлетворён	Затрудняюсь ответить	Не удовлетворён
1	Удовлетворены ли Вы качеством образовательных услуг?			
2	Удовлетворены ли Вы компетентностью педагогов Академии?			
3	Оцените доброжелательность и вежливость педагогов			

4	Считаете ли Вы, что образовательный процесс в Академии ориентирован на развитие личности ребенка?			
5	Оцените качество взаимодействия с администрацией Академии			
6	Удовлетворены ли Вы материально-техническим обеспечением Академии?			
7	Готовы ли Вы рекомендовать Академию друзьям и знакомым?			

### 6. Литература и учебные пособия

1. Использование эффектов в Photoshop. Елена Динман
2. Интерактивный учебник Adobe Photoshop Автор: Ирина Никулина
3. Adobe Photoshop CC. Официальный учебный курс Авторы: Эндрю Фолкнер, Конрад Чавез
4. Adobe Illustrator CC 2022. Мастер-класс Евгении Тучкевич автор: Евгения Тучкевич
5. Illustrator CS5 Digital Classroom, авторы: Jennifer Smith и др.
6. Самоучитель Adobe InDesign CS4, автор: Инара Агапова
7. Скрипты в InDesign. Руководство для умных дизайнеров и ленивых верстальщиков, Михаил Борисов