

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Бокситогорский центр дополнительного образования»

ПРИНЯТА
Педагогическим советом
Протокол от «26» 03.2024 № 4

УТВЕРЖДЕНА
Приказом МБОУ ДО «БЦДО»
от «26» 03.2024 № 31

Дополнительная общеразвивающая программа
технической направленности
«Графический дизайнер»

Срок реализации программы: 1 год
Возраст обучающихся, на который рассчитана данная программа – 10-15 лет

Разработчик программы:
Кувылдин Ян Русланович,
педагог дополнительного образования
Ксенофонтова Наталья Николаевна,
методист

г. Бокситогорск
2024 год

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Наименование	Графический дизайнер
Тип	Модифицированная
Направленность	Техническая
Срок реализации	1 год
Возраст обучающихся	10-15 лет
Дата разработки программы	2024
<i>Изменения, вносимые в программу</i>	
Дата	Вносимые изменения

РЕЗУЛЬТАТИВНОСТЬ ПРОГРАММЫ

№ п/п	Дата	Наименование мероприятия	Результат

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа «Графический дизайнер» разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами:

- Федеральным законом от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года № 678-р;
- Письмом Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Минобрнауки РФ от 18 ноября 2015 г. №09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;
- Приоритетным проектом «Доступное дополнительное образование для детей», утвержденным президиумом Совета при Президенте РФ (протокол №11 от 30.11.2016 года);
- Распоряжением комитета общего и профессионального образования Ленинградской области №1863-р от 25.07.2017 года «Об утверждении регионального приоритетный проект «Доступное дополнительное образование детей в Ленинградской области»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Национальным проектом «Образование», утвержденным решением Президиума Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам 24.12.2018 г.
- Федеральным и региональным проектами «Успех каждого ребенка»;
- Уставом МБОУ ДО «БЦДО»
- Распоряжением Правительства РФ «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года» № 996-р от 29.05.2015 г.;
- Положением о правилах приема, порядке и основаниях перевода, отчисления и восстановления учащихся муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования «Бокситогорский центр дополнительного образования», утвержденным приказом МБОУ ДО «БЦДО» №82 от 31.08.2023;
- Положением о формах, периодичности и порядке текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации учащихся в муниципальном бюджетном образовательном учреждении дополнительного образования «Бокситогорский центр дополнительного образования, утвержденным приказом МБОУ ДО «БЦДО» №81 от 27.05.2020;
- СП 2.4.3648-20 №28 от 28.09.2020 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- СанПиН 1.2.3685-21 №2 от 28.01.2021 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
- СП 2.2 3670-20 №40 от 02.12.2020 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям труда».

Направленность

Направленность дополнительной общеразвивающей программы «Графический дизайнер» - техническая.

Уровень общеразвивающей программы

Содержание и материал дополнительной общеобразовательной программы «Графический дизайнер» соответствуют ознакомительному (стартовому) уровню, который предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы.

Дополнительная общеразвивающая программа «Графический дизайнер» является модифицированной. При её разработке были использованы программа технической направленности Ефимов Кирилл Николаевич, педагог дополнительного образования МБОУДО ЦРТДиЮ «Созвездие» г. Калуги.

Актуальность

Работа с компьютерной графикой – одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера. Оно входит в обновлённый список приоритетных направлений, которые необходимо развивать в дополнительном образовании.

Изучение основ дизайна является важной частью технологического образования школьников. Без компьютерной графики не обходится ни одна современная мультимедийная программа.

Дополнительная общеразвивающая программа «Графический дизайнер» помогает дополнить основные общеобразовательные программы по технологии, истории и изобразительному искусству. Это соответствует одной из задач Концепции развития дополнительного образования до 2030 года — использовать возможности дополнительного образования при освоении основных общеобразовательных программ для улучшения образовательных результатов детей.

Педагогическая целесообразность

В процессе обучения учащиеся получают навыки работы на компьютере, опыт практической деятельности по созданию информационных объектов, полезных для человека и общества, способы планирования и организации созидательной деятельности на компьютере, умения использовать компьютерную технику для работы с информацией

Работа с графическими редакторами, онлайн-сервисами для графического дизайна и брендбуками позволяет детям получить прочные знания и навыки в области графического дизайна, а также мотивирует к дальнейшему погружению в сферу творчества. Кроме того, программа развивает логическое мышление, навыки работы с мультимедиа и создаёт условия для активного, поискового обучения. Обучающиеся также имеют широкие возможности для проектной деятельности.

Профориентационная направленность программы является её неотъемлемой частью, поскольку позволяет обучающимся попробовать свои силы в освоении профессиональных компетенций. При помощи графических редакторов создаются всевозможные: плакаты, постеры, верстаются флайеры и листовки, создаются визитки и всевозможные компоненты фирменного стиля. На любом предприятии время от времени

возникает необходимость в подаче рекламных объявлений в газеты и журналы или просто в выпуске рекламной листовки или буклета.

Программа разработана с учётом индивидуальных особенностей каждого обучающегося. Это позволяет каждому выбрать наиболее интересный объект работы, соответствующий его уровню освоения изучаемого предмета.

При проведении занятий педагог опирается на современные техники, методики и рекомендации. Программа сочетает практическую и теоретическую направленность, стимулирует творческий поиск, научный подход и внедрение новых оригинальных методов обучения.

Отличительные особенности программы

Особенностями данной программы являются широкие возрастные рамки (10–15 лет) при одинаковом тематическом содержании. Определяющим фактором в данном случае становится дифференцированный, адекватный возрасту деятельностный, личностно-ориентированный подход, подбор текстового материала и организация учебного процесса. Кроме того, программа не дублирует общеобразовательные программы в области информатики. Ее задачи иные - развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов учащихся; воспитание правильных моделей деятельности в областях применения компьютерной графики; профессиональная ориентация.

Цель программы

Развитие творческих способностей обучающихся через освоение навыков работы с графическими редакторами при создании цифровых изображений.

Задачи:

Обучающие:

- способствовать расширению представления о многообразии видов графического дизайна и современных направлениях в дизайн-проектной деятельности;
- познакомить обучающихся с миром профессий в области графического дизайна, таких как скульптор, декоратор, художник по костюмам, швея и стилист;
- познакомить с различными информационно-коммуникационными технологиями и программами;
- научить замечать и выделять основные средства выразительности в изделиях, а также понимать, к какому стилю они относятся;
- способствовать формированию навыков работы в графическом дизайне;
- способствовать развитию проектного мышления обучающихся;
- научить планированию: умению чётко определять цель, описывать основные шаги для её достижения и концентрироваться на цели в течение всего процесса работы;
- способствовать формированию навыков сбора и обработки информации, а также материалов: обучающиеся должны уметь выбирать подходящую информацию и правильно её использовать;
- способствовать развитию навыков анализа, креативности и критического мышления.

Развивающие:

- помочь обучающимся раскрыть свой творческий потенциал;
- способствовать развитию творческого мышления, фантазии и воображения;

- способствовать формированию навыков критического мышления и обработки информации.

Воспитательные:

- способствовать формированию у детей потребности в продолжении занятий графическим дизайном.
- способствовать воспитанию таких качеств, как трудолюбие, дисциплинированность, самостоятельность и ответственность (целеустремлённость, требовательность к себе).
- способствовать развитию коммуникативных навыков: умение работать в команде, доброжелательность, уважительное отношение друг к другу и к старшим.

Соотношение групп УУД с группами планируемых результатов и задачами программы

Универсальные учебные действия	Планируемые результаты	Задачи программы
<i>Личностные</i> - регулярно содержать свое рабочее место и оборудование в порядке; - умение самостоятельно и творчески реализовывать собственные замыслы; мотивировать себя к исследованию и созданию проектов.	<i>Личностные</i> - получают возможность реализовать свой творческий потенциал при создании собственных проектов. - сформируют культуру дизайн-проектного мышления. - научатся адекватно воспринимать оценку своих работ окружающими.	<i>Воспитательные</i> - способствовать формированию у детей потребности в продолжении занятий графическим дизайном. - способствовать воспитанию таких качеств, как трудолюбие, дисциплинированность, самостоятельность и ответственность (целеустремлённость, требовательность к себе). - способствовать развитию коммуникативных навыков: умение работать в команде, доброжелательность, уважительное отношение друг к другу и к старшим.
<i>Регулятивные</i> - способность к постановке задачи и оценке необходимых ресурсов для ее решения; - работать по предложенной инструкции; определять и формировать цель деятельности на занятии с помощью педагога.	<i>Метапредметные</i> - научатся искать информацию, используя литературу и средства массовой информации. - получают опыт в самостоятельном определении целей и постановке новых задач в своей познавательной деятельности.	<i>Развивающие</i> - помочь обучающимся раскрыть свой творческий потенциал; - способствовать развитию творческого мышления, фантазии и воображения; - способствовать формированию навыков критического мышления и обработки информации.
<i>Познавательные</i> - добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя	- приобретут компетентность в области использования информационно-коммуникационных	

самостоятельно добытую информацию, а также информацию, полученную на занятии; перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы группы сравнивать и перерабатывать предметы и их образы.	технологий.	
<i>Коммуникативные</i> - организовывать взаимодействие в группе (распределять роли, договариваться друг с другом и т.д.) - способность работать в команде; - умение слушать и понимать речь других; умение донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в проектах.		
	<i>Предметные</i> - получают представление о профессиях, связанных с дизайном. - освоят работу с графическими редакторами и другими ИКТ-технологиями. - научатся правильно и последовательно выполнять различные техники и проектные работы. узнают об особенностях художественно-выразительных средств, материалов и техник, используемых в графическом дизайне.	<i>Обучающие</i> - способствовать расширению представления о многообразии видов графического дизайна и современных направлениях в дизайн-проектной деятельности; - познакомить обучающихся с миром профессий в области графического дизайна, таких как скульптор, декоратор, художник по костюмам, швея и стилист; - познакомить с различными информационно-коммуникационными технологиями и программами; - научить замечать и выделять основные средства выразительности в изделиях, а также понимать, к какому стилю они относятся;

		- способствовать формированию навыков работы в графическом дизайне; - способствовать развитию проектного мышления обучающихся; - научить планированию: уметь чётко определять цель, описывать основные шаги для её достижения и концентрироваться на цели в течение всего процесса работы; - способствовать формированию навыков сбора и обработки информации, а также материалов: обучающиеся должны уметь выбирать подходящую информацию и правильно её использовать; - способствовать развитию навыков анализа, креативности и критического мышления.
--	--	--

Адресат

Возраст учащихся, на который рассчитана данная программа – 10-15 лет.

Минимальный возраст детей для зачисления на обучение – 10 лет.

Приём детей осуществляется на основании Положения о правилах приема, порядке и основаниях перевода, отчисления и восстановления учащихся муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования «Бокситогорский центр дополнительного образования».

Наполняемость группы – 15 человек.

Особенности состава обучающихся: неоднородный (смешанный); постоянный.

II. ОРГАНИЗАЦИОННО - ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Срок реализации программы: 1 год

Количество учебных часов по программе: 70 час.

Форма обучения: очная

Форма проведения занятий: аудиторные

Форма организации деятельности: индивидуальная, индивидуально-групповая, групповая.

Формы аудиторных занятий:

– по особенностям коммуникативного взаимодействия педагога и детей: лекция, практикум и т.д.;

– по дидактической цели: вводное занятие, практическое занятие, занятие по систематизации и обобщению знаний, по контролю знаний, комбинированные формы занятий.

Методы, применяемые при реализации программы:

- объяснительно-иллюстративный метод;
- метод проблемного изложения;
- исследовательский метод.

При обучении по данной программе используются следующие технологии:

- Информационно – коммуникационная технология;
- Проектная технология;
- Технология проблемного обучения;

III. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Ожидаемые **предметные** результаты:

Обучающие должны знать:

- о профессиях, связанных с дизайном.
- особенности художественно-выразительных средств, материалов и техник, используемых в графическом дизайне.

Обучающие должны уметь:

- работать с графическими редакторами и другими ИКТ-технологиями;
- правильно и последовательно выполнять различные техники и проектные работы.

Ожидаемые **метапредметные** результаты:

К концу обучения, обучающие могут:

- искать и подбирать информацию, использовать литературу и средства массовой информации;
- самостоятельно определять цели, ставить новые задачи в своей познавательной деятельности;
- овладеть компетентностью в области использования информационно-коммуникационных технологий.

Ожидаемые **личностные** результаты:

К концу обучения, обучающие могут и должны:

- получать возможность реализовать свой творческий потенциал при создании собственных проектов;
- сформировать культуру дизайн-проектного мышления;
- научиться адекватно воспринимать оценку своих работ окружающими.

IV. СИСТЕМА ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Система оценки результатов освоения программы состоит из текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации учащихся.

Текущий контроль учащихся проводится с целью установления фактического уровня теоретических знаний и практических умений и навыков по темам (разделам) дополнительной общеразвивающей программы.

Текущий контроль успеваемости учащихся осуществляется педагогом по каждой изученной теме.

Достиженные учащимися умения и навыки заносятся в диагностическую карту.

Текущий контроль проводится в следующих формах: творческие работы, практические работы, тестирование, опросы.

Промежуточная аттестация учащихся проводится с целью повышения ответственности педагогов и учащихся за результаты образовательного процесса, за объективную оценку усвоения учащимися дополнительных общеразвивающих программ каждого года обучения; за степень усвоения учащимися дополнительной общеразвивающей программы в рамках учебного года.

Промежуточная аттестация проводится как оценка результатов обучения за определённый промежуток учебного времени – учебный год.

Промежуточная аттестация учащихся осуществляется администрацией Учреждения.

Промежуточная аттестация учащихся включает в себя проверку теоретических знаний и практических умений и навыков.

Промежуточная аттестация учащихся проводится в следующих формах: просмотры выполненных творческих работ, их защита и анализ.

Учащимся, полностью освоившим дополнительную общеразвивающую программу и успешно прошедшим промежуточную аттестацию выдается свидетельство о дополнительном образовании.

Учащимся, не прошедшим промежуточную аттестацию или получившим неудовлетворительные результаты выдаётся справка об обучении или о периоде обучения.

Критерии оценки уровня теоретической подготовки:

- высокий уровень – учащийся освоил практически весь объём знаний 100-80%, предусмотренных программой за конкретный период; специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием;
- средний уровень – у учащегося объём усвоенных знаний составляет 70-50%; сочетает специальную терминологию с бытовой;
- низкий уровень – учащийся овладел менее чем 50% объёма знаний, предусмотренных программой; ребёнок, как правило, избегает употреблять специальные термины;
- программу не освоил - учащийся овладел менее чем 20% объёма знаний, предусмотренных программой.

Критерии оценки уровня практической подготовки:

- высокий уровень – учащийся овладел на 100-80% умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период; работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей; выполняет практические задания с элементами творчества;
- средний уровень – у учащегося объём усвоенных умений и навыков составляет 70-50%; работает с оборудованием с помощью педагога; в основном, выполняет задания на основе образца;
- низкий уровень - ребёнок овладел менее чем 50% предусмотренных умений и навыков, испытывает серьёзные затруднения при работе с оборудованием; в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога;

- программу не освоил - учащийся овладел менее чем 20% предусмотренных программой объёма умений и навыков.

V. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

Тема занятия	Общее количество часов			Формы аттестации/контроля
	Общее кол-во часов	Теория	практика	
Введение в графический дизайн	4	4	0	Опрос, тест.
Графические программы	42	20	22	Опрос, тест, практическая работа
Создание брендбука	22	10	12	Опрос, тест, практическая работа
Промежуточная аттестация	2	0	2	Творческая работа
Всего часов	70	34	36	

VI. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Введение в графический дизайн (4 часа)

Теория:

Знакомство с программой. Предмет, изучаемый в курсе, его уникальность. Что такое графический дизайн? Как он возник? Что такое графика? Выразительные и стилистические средства графики. Виды графики и графической техники. Техники гравюры: ксилография, линогравюра, офорт, литография. Книжная графика. Монотипия. Задачи графического дизайна. Инструменты графического дизайна. Направления графического дизайна. Основы графического дизайна. Основные понятия дизайна, компьютерной графики: цвет, размер, форма, текстура, размещение и шрифт. Составные компоненты дизайна. Дизайн на основе компонентов. Композиция в дизайне. Сущность понятия «композиция». Сущность понятия «гармония». Сущность понятия «формальность». Формальная композиция. Компоненты - основной инструмент разработчика при работе с проектами.

2. Графические программы (42 часа)

Теория:

Adobe Photoshop

Введение в растровую графику. Знакомство с интерфейсом программы. Инструменты. Работа со слоями и масками. Фоторетушь. Корректирующий слой. Родительский контроль. Работа с цветом и формами. Работа с контуром и кистями. Работа с текстом. Заголовочный текст. Блочный текст. Дополнительные функции, применяемые при работе с текстом. Текст-маска. Плакат. Коллаж. Этикетка. Работа с мокапами. Работа с шаблонами текста.

Adobe Illustrator

Знакомство с интерфейсом программы. Введение в векторную графику. Основные настройки рабочей области. Работа с цветом и формами. Градиент. Трассировка

изображений. Создание бесшовных паттернов. Работа с контуром и кистями. Работа с текстом. Эффекты и графические стили. Иллюстрации для печатных изданий. Предпечатная подготовка. Работа с текстом. Работа в 3D. Широкоформатный дизайн.

Практика:

Adobe Photoshop

Создание изображения: перекрашивание объекта с нанесением текстуры. Создание изображения: изменение цвета объекта с корректирующим слоем. Создание многослойного изображения. Создание изображения: инициалы, иллюстрация или фотография. Обработка фотографий. Разработка дизайна афиши. Создание ресайзов афиши. Карточки для маркетплейсов. Создание превью для видео.

Adobe Illustrator

Создание бесшовных паттернов. Трассировка татуировки. Композиция букета цветов с использованием форм и цвета. Обработка фотографий. Создание своего шрифта, на примере одного слова. Создание рисунка с разными видами кистей. Создание логотипов и иконок. Создание паттернов.

3. Создание брендбука (22 часа)

Теория:

Что такое брендбук и зачем он нужен? Виды брендбуков. Что входит в брендбук?

Правила создания брендбука для дизайнеров. Этапы разработки брендбука.

Практика:

Создание собственного брендбука.

4. Промежуточная аттестация (2 часа)

VII. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

№ п/п	Раздел, тема	Форма занятия	Методы, технологии	Дидактический материал и ТСО	Формы подведения итогов
1	Введение в графический дизайн	Вводное	Словесный, наглядный	Просмотр примеров графической работы и брендбуков, презентации, видео	Тест, опрос
2	Графические программы	Комбинированное	Наглядный, репродуктивный	Просмотр видео, презентации, раздаточный материал	Тест, опрос, практическая работа
3	Создание брендбука	Комбинированное	Наглядный, словесный, частично-поисковый, практический, репродуктивный	Просмотр видео, презентации	Тест, опрос, практическая работа

	Промежуточная аттестация	Контрольное	Практический, репродуктивный	Раздаточный материал	Творческая работа
--	--------------------------	-------------	------------------------------	----------------------	-------------------

VIII. МАТЕРИАЛЬНО – ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Помещение для занятий – компьютерный класс - 43.6 м2 (Стол для учителя двухтумбовый - 1, шкаф широкий полуоткрытый – 3, стол компьютерный – 8, стол (для принтера) – 1, 25 стульев, 4 больших стола)

Технические средства обучения:

- Графическая машина – 8 шт;
- Ноутбук – 4 шт.
- Мультимедийный проектор – 1 шт.

Программное обеспечение:

- программа Adobe Photoshop;
- программа Adobe Illustrator.

Учебно-методический материал:

Литература для педагога и учащихся, конспекты занятий, материалы по промежуточной аттестации, текущий контроль по проверке результативности по разделам программы (Приложение № 1), диагностические карты. (Приложение № 2), календарный учебный график. (Приложение № 3).

IX. ВОСПИТАТЕЛЬНАЯ РАБОТА

Цель: Формирование у обучающихся навыков социализации в современном мире.

Воспитательная работа включает в себя следующие направления:

- Нравственное воспитание.
- Гражданско-патриотическое воспитание.

Задачи:

- воспитание доброжелательного отношения, уважения прав сверстников и умения сотрудничать с ними;
- воспитание чувства любви, гордости за свою Родину.

Ожидаемые результаты:

- сформируется у обучающегося умение общаться со сверстниками в повседневной жизни.
- сформируется чувство любви и гордости за свою Родину.

Формы проведения воспитательных мероприятий: участие в конкурсах, фестивалях, беседы, игры, викторины, интерактивы.

Методы воспитательного воздействия: убеждение, поощрение, требование, личный пример.

Перечень проводимых мероприятий для обучающихся в воспитательные мероприятия в объединении

№ п/п	Мероприятие	Дата
1	Онлайн-игра «Гордые символы нашей державы».	Ноябрь

№ п/п	Мероприятие	Дата
2	Интерактив «Традиции нашей семьи»	Апрель
3	Участие в конкурсах и фестивалях по направлению	В течение года

X. ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Литература для педагога и обучающихся:

1. Адамс Ш. Словарь цвета для дизайнеров / Ш. Адамс. — М.: КоЛибри, 2018. — Ахремко В.А. Сам себе дизайнер интерьера. Иллюстрированное пошаговое руководство / В.А. Ахремко. — М.: Эксмо, 2018. — 96 с.
2. Боун Э. Дизайнер интерьера / Э. Боун. — М.: Махаон, 2018. — 288 с.
3. Васильева В. А. Ландшафтный дизайн малого сада. — М.: Юрайт, 2020. — 185 с.
4. Алексеев А. Г. Дизайн-проектирование. — М.: Юрайт, 2020. — 91 с.
5. Владимир Гузненков, Павел Журбенко, Autodesk Inventor 2012. Трёхмерное моделирование деталей и создание чертежей, ISBN 978-5-94074-873-1; 2012.
6. Голованов В.П. Методика и технология работы педагога дополнительного образования: учеб. пособие для студ. учреждений сред.проф. образования. — М.: Владос, 2021. — 239 с.
7. Леонид Левковец, Autodesk Inventor. Базовый курс на примерах. БХВ- Петербург, ISBN 978-5-9775-0179-8; 2008.
8. Елочкин М.Е. Информационные технологии в профессиональной деятельности дизайнера / М.Е. Елочкин. — М.: Academia, 2016. — 396 с.
9. Ермилова Д. Ю. Дизайн-проектирование костюма. — М.: Юрайт, 2020. — 177 с
10. Като Т. Шьем текстильных кукол. Основы моделирования и дизайна / Т. Като. — М.: Контэнт, 2015. — 112 с.
11. Нартя В. И., Суиндилов Е. Т. Основы конструирования объектов дизайна. Учебное пособие. — М.: Инфра-Инженерия, 2019. — 264 с.
12. 12. Том Трембли, Autodesk Inventor 2013 и Inventor LT 2013. Официальный учебный курс, ISBN 978-5-94074-846-5, 978-1-118-24479-1; 2012.

Электронные образовательные ресурсы:

1. Основы графического дизайна для начинающих. элементы, принципы, программы и примеры – [Электронный ресурс] <https://www.youtube.com/watch?v=CS3W2IYIKgY>
2. Обучение работе в Illustrator с нуля. Интенсив для дизайнеров с нуля- [Электронный ресурс]- <https://www.youtube.com/watch?v=Oq8PgLXVzf4>
3. Графический дизайнер: основы профессии [Электронный ресурс]- <https://www.youtube.com/watch?v=tZS4ZJk81Y8>

**Материалы для проведения текущего контроля
учащихся по дополнительной общеразвивающей программе
«Графический дизайнер»**

1. Раздел: Введение в графический дизайн

Теория

- 1) Может ли композиция состоять всего из одного объекта?
 - а) Да
 - б) Нет
- 2) Какие четыре понятия лежат в основе композиции?
 - а) Перспектива, контур, цвет и расположение
 - б) Направление, взаимодействие, наклон и размеры
 - в) Баланс, композиционный центр, ритм и контраст
- 3) На листе белой бумаги изображены два объекта одинаковых размеров: тёмный и светлый. Какой из них привлечёт внимание первым?
 - а) Тёмный
 - б) Светлый
- 4) На белом листе изображены два круга: чёрный и красный. Какой притянет больше внимания?
 - а) Красный
 - б) Чёрный
- 5) На листе изображено два объекта: один в нижней его части, а другой в верхней. Какой из них воспринимается как более лёгкий?
 - а) Тот, который расположен в верхней части листа
 - б) Тот, который расположен в нижней части листа
 - в) Зависит от размера
- 6) Всегда ли композиционный центр находится в центре листа или экрана?
 - а) Нет
 - б) Да
- 7) Контраст может быть только по цвету, или существуют другие виды контраста?
 - а) Только по цвету
 - б) Только по цвету и форме
 - в) Контраст может быть по цвету, тону и форме
- 8) Можно ли в дизайне нарушать правила?
 - а) Можно
 - б) Нельзя

2. Раздел: Графические программы

Теория:

- 1) Одной из основных функций графического редактора является:
 - а) ввод изображений;
 - б) хранение кода изображения;
 - в) создание изображений;
 - г) просмотр и вывод содержимого видеопамати.
- 2) Элементарным объектом, используемым в растровом графическом редакторе, является:
 - а) точка экрана (пиксель);
 - б) прямоугольник;
 - в) круг;
 - г) палитра цветов;
 - д) символ.
- 3) Деформация изображения при изменении размера рисунка - один из недостатков:
 - а) векторной графики;
 - б) растровой графики.
- 4) Примитивами в графическом редакторе называют:
 - а) простейшие фигуры, рисуемые с помощью специальных инструментов графического редактора;
 - б) операции, выполняемые над файлами, содержащими изображения, созданные в графическом редакторе;
 - в) среду графического редактора;
 - г) режим работы графического редактора.
- 5) Кнопки панели инструментов, палитра, рабочее поле, меню образуют:
 - а) полный набор графических примитивов графического редактора;
 - б) среду графического редактора;
 - в) перечень режимов работы графического редактора;
 - г) набор команд, которыми можно воспользоваться при работе с графическим редактором.
- 6) Наименьшим элементом поверхности экрана, для которого могут быть заданы адрес, цвет и интенсивность, является:
 - а) точка;
 - б) зерно люминофора;
 - в) пиксель;
 - г) растр.
- 7) Графика с представлением изображения в виде совокупностей точек называется:
 - а) фрактальной;
 - б) растровой;
 - в) векторной;
 - г) прямолинейной.

Практика:

Создание дизайна афиши по теме заданной педагогом.

3. Раздел: Создание брендбука

Практика:

Создание собственного брендбука.

Диагностическая карта (текущий контроль)

№ п/п	ФИО обучающегося	Введение в графический дизайн	Графические программы	Создание брендбука
1				
2				
3				
4				
...				
14				
15				

-  Высокий уровень
-  Средний уровень
-  Низкий уровень
-  Программу не освоил