

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДЕТСКАЯ ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ШКОЛА ГОРОДА КЕМЕРОВО»

«Графический дизайн: искусство в цифре»

дополнительная общеразвивающая образовательная программа

в области изобразительного искусства

для учащихся старше 14 лет

Рассмотрена
методическим советом

Протокол № _____
от _____ 2026 года

Принята
педагогическим советом

Протокол № _____
от _____ 2026 года

«УТВЕРЖДАЮ»
Директор

Приказ № _____
от _____ 2026 года

Рассмотрена
методическим советом

Протокол № _____
от _____ года

Принята
педагогическим советом

Протокол № _____
от _____ года

«УТВЕРЖДАЮ»
Директор

Приказ № _____
от _____ года

Составитель – Ошуркова Дарья Владимировна,
Преподаватель первой квалификационной категории
МАУДО «ДХШ г. Кемерово».

Структура программы учебного предмета

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

- характеристика учебного предмета, его место и роль в образовательном процессе;
- срок реализации учебного предмета;
- объем учебного времени, предусмотренный учебным планом образовательного учреждения на реализацию учебного предмета;
- сведения о затратах учебного времени и графике промежуточной аттестации;
- форма проведения учебных аудиторных занятий;
- цель и задачи учебного предмета;
- обоснование структуры программы учебного предмета;
- методы обучения;
- описание материально-технических условий реализации учебного предмета.

2. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

- годовые требования;
- учебно-тематический план;
- содержание разделов и тем.

3. ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

4. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ, СИСТЕМА ОЦЕНОК

- аттестация: цели, виды, форма, содержание;
- критерии оценки.

5. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

- методические рекомендации преподавателям;
- рекомендации по организации самостоятельной работы обучающихся.

6. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И СРЕДСТВА ОБУЧЕНИЯ

- список методической литературы;
- список учебной литературы;
- средства обучения.

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая образовательная программа в области изобразительного искусства **«Графический дизайн: искусство в цифре»** разработана на основе учебного предмета «Графический дизайн», который имеет художественную направленность и создает условия, обеспечивающие развитие творческих способностей обучающихся с учетом их возможностей и мотивации, позволяет формировать те навыки, которые, возможно, были заложены с рождения, но никак не развивались в повседневной жизни.

Данная программа рассчитана на обучающихся 12-60 лет, имеющих базовую подготовку в области современной вычислительной техники для создания дизайн-проектов, и состоит из одного года обучения. Учитывая возрастные отличия учащихся, уровень подготовки, программа предполагает использование разных форм проведения занятий: просмотр тематических презентаций и наглядных пособий, просмотр видео-уроков и пример работ других авторов.

Графический дизайн (от англ. design – замысел, проект, чертеж, рисунок) представляет собой специфическую область художественно-проектной деятельности, которая направлена на создание визуальных сообщений, распространяемых с помощью средств массовой коммуникации.

Графический дизайн, как и другие стороны жизни подвержен движению времени и сегодня охватывает практически все сферы жизни общества. Сегодня он используется в рекламе, издательской деятельности и печати, кино, телевидении, компьютерной и электронной технике, сфере «PR» (связи с общественностью), других областях массовой информации. Средствами графического дизайна создаются визуальные сообщения самой разной сложности и назначения – *от краткого рекламного объявления до многостраничного печатного издания, от дорожного указателя и вывески магазина до огромного светового информационного табло*. Для этого используются традиционные средства печати, компьютерная техника и другие современные электронные средства отображения информации. Дизайнер-график – специалист, связанный с миром информации, владеющий методами художественного и «информационного проектирования».

Объекты проектирования дизайнера-графика – *листовки, информационные проспекты, упаковка, печатная и интернет-реклама, логотипы и фирменные стили, плакаты, буклеты, визитные карточки, журналы, газеты, книги, интерфейсы компьютерных игр, инфографика и т.п.*

Кроме визуального образа, текста, пространства, данный вид дизайна осваивает такие реальности, как движение, время, интерактивность и оперирует все более разнообразными средствами экономических, маркетинговых и культурных коммуникаций. Среди познавательных процессов графический дизайн воздействует *на ощущения, восприятия, мышления, внимание, память, воображение* человека. Велико значение графического дизайна в процессе обучения уч-ся, в развитии у них пространственного воображения, проектного и логического мышления. Можно отметить воспитательную функцию дизайна, его социально-культурную и социально-политическую роль в жизни общества.

Программа курса «Графический дизайн: искусство в цифре» включает задания по проектированию элементов книг, открыток, социальных плакатов, афиш, открыток, визуальных коммуникаций, шрифтов и шрифтовой графики. Поиск образов, стилеобразующих, цвета для данных объектов проектирования строится на анализе лучших спектаклей, балетов, художественных фильмов, книг, традиционных промыслов, фольклора, социальных проблем общества и т.д. Учебная программа данного курса актуальна, т. к. обращается к важным аспектам жизни при проектировании объектов. Изучая способы преобразования форм, учащиеся приобретают опыт выражения творческой мысли. Программа позволяет сформировать эстетическую культуру учащегося – совокупность знаний о ее сохранении, передаче, преобразовании и использовании в науке, производстве, архитектуре и других сферах жизни общества.

Графический дизайн становится все более востребованной профессией, объединяющей в работе со сложным, многоуровневым предметом визуальной реальности принципы и методы различных профессиональных дисциплин. В учебной программе по графическому дизайну предусматривается прочная связь между профессиональными и учебными интересами уч-ся благодаря темам в

структуре курса, проектным заданиям, анализу дизайн-проектов студентов кафедры «Дизайн», участием в творческих выставках-конкурсах регионального, международного и всероссийского уровня и мастер-классах.

Графический дизайн тесно связан с компьютерными технологиями. Именно компьютер в наше время стал играть огромную роль в воспитании, формировании, образовании. В век новых технологий другим становится и современный, человек. На занятиях по данному курсу компьютер используется не только в целях выполнения проектного задания в графических программах, но и для сбора теоретического материала, анализа аналогичных объектов. Таким образом, графический дизайн – это современный инструмент, обеспечивающий комплексный подход к формированию личности в условиях информационного общества.

Последовательность формирования образа в проектировании: *осознание идеи, понимание механизма формирования идеи, техническое осуществление идеи (графическое изображение)* соответствует процессу создания визуального образа в процессе обучения композиции. В процессе обучения графическому дизайну учащимся легче понять формирование идеи через «расчленение» процесса, а затем как следствие «синтеза» действий в совокупности. «Современный дизайнер-график – это специалист творческой профессии, который не только владеет методами «информационного проектирования», но и является истинным художником, смело использующим средства изобразительного искусства в своей работе».

Курс «Графический дизайн: искусство в цифре» опирается на изобразительные дисциплины, позволяющих успешно выполнять проектные учебные задания и осмыслить роль комплексного подхода в формировании материально-художественной культуры.

Для реализации поставленных задач необходимо в процессе обучения графическому дизайну создать творческую атмосферу преподавания и использовать современные технические средства и методы. Качество изучаемого материала должно быть *актуальным, интересным, понятным, практически ориентированным, конкретным*. Нужно учитывать и то, что отрасль «Графический

дизайн» очень молодая и находится в состоянии развития в постоянно меняющемся мире. Отсюда не могут оставаться неизменными подходы к его преподаванию. Меняется со временем и сущность графического дизайна, поэтому должны меняться и подходы к его изучению.

Срок реализации учебного предмета

При освоении программы «Графический дизайн: искусство в цифре» продолжительность учебных занятий в коммерческом классе составляет 33 недели.

Объем учебного времени, предусмотренный учебным планом образовательного учреждения на реализацию учебного предмета

Общий объем максимальной учебной нагрузки (трудоемкость в часах) учебного предмета «Графический дизайн» со сроком обучения 1 год составляет 198 аудиторных часов.

Сведения о затратах учебного времени и графике промежуточной аттестации

Вид учебной работы, аттестации, учебной нагрузки	Затраты учебного времени, график промежуточной аттестации		Всего часов
	1	2	
Аудиторные занятия	96	102	198
Максимальная учебная нагрузка	96	102	198
Вид промежуточной и итоговой аттестации	зачёт	зачёт	

Форма проведения учебных занятий

Учебные занятия по программе «Графический дизайн: искусство в цифре» проводятся в форме *аудиторных занятий и консультаций*.

Аудиторные занятия проводятся по схеме:

Вводная беседа, включающая:

- изучение понятий терминов графического дизайна и процессов проектирования;
- анализ свойств, идеи, образов дизайна объекта проектирования на примере работ ведущих рекламных агентств, выдающихся дизайнеров, курсовых и дипломных проектах студентов.

Постановка проектной задачи включает обозначение:

- объекта проектирования;
- требований к данному объекту проектирования;
- последовательности осуществления проектной деятельности;
- материалов, сроков, компьютерных программ.

Практическая работа:

- последовательное выполнение проектного задания и решения проектной задачи;
- обсуждение и подведение итогов.

Необходимое требование к аудиторным занятиям – наглядность (презентации, репродукции, макеты, видео и т. п.). Лекции служат теоретической базой для практических аудиторных занятий, способствуют более осмысленному выполнению заданий.

Практические занятия по курсу связаны с проектированием и использованием графических компьютерных программ для реализации замысла. Работа над практическими заданиями ведется в аудитории. Исключением становятся подготовка обучающимися эскизов в домашних условиях. Последовательность выполнения проектного задания и решения проектной задачи контролируется и консультируется преподавателем.

Виды самостоятельной работы по графическому дизайну: работа над эскизами, наблюдения окружающей действительности и сбор материала по теме практического задания, завершение работы, упражнения на развитие мышления, посещение учреждений культуры (выставок, галерей, музеев, мастер-классов и т.

д.), участие в творческих мероприятиях, конкурсах и культурно-просветительской деятельности ДХШ г. Кемерово.

Консультации проводятся с целью подготовки обучающихся к промежуточной и итоговой оценке, просмотрам, творческим конкурсам и другим мероприятиям. Консультации могут проводиться рассредоточено или в счет резерва учебного времени.

Промежуточный контроль осуществляется в форме оценки проектных разработок по каждому разделу, где проверяется уровень теоретической и практической подготовки.

Итоговый контроль осуществляется в форме оценки всей совокупности выполненных проектных разработок и итогового проекта, где проверяется уровень развития визуально-художественного мышления, теоретическая и практическая подготовка.

Занятия по учебному предмету и проведение консультаций осуществляется в форме мелкогрупповых занятий численностью от 4 до 13 человек.

Объем учебных занятий в неделю по курсу «Графический дизайн: искусство в цифре» общеразвивающей общеобразовательной программы со сроком обучения 1 год составляет:

- *аудиторные занятия* – по 6 часов в неделю;

Цель и задачи учебного предмета

Целью настоящего курса является знакомство со спецификой и основными понятиями графического дизайна как самобытного вида проектной деятельности.

Основные задачи курса:

- освоение теоретических основ графического дизайна;
- формирование практических умений дизайн-проектирования;
- развитие проектного мышления и художественно-творческих способностей учащихся;
- подготовка к поступлению в высшие и средние специальные учебные заведения по профилю «Дизайн»;

- начальная профессиональная подготовка к дизайнерской деятельности;
- самостоятельный выбор данного курса для развития творческого мышления и способности к креативной реализации проекта.

Обоснование структуры программы

Обоснованием структуры программы являются ФГТ к дополнительной общеразвивающей программе в области изобразительного искусства, отражающие все аспекты работы преподавателя с учеником.

Программа по графическому дизайну содержит следующие разделы:

- сведения о затратах учебного времени, предусмотренного на освоение учебного предмета;
- распределение учебного материала по годам обучения;
- описание дидактических единиц учебного предмета;
- требования к уровню подготовки обучающихся;
- формы и методы контроля, система оценок;
- методическое обеспечение учебного процесса.

В соответствии с данными направлениями строится основной раздел программы «Содержание учебного предмета».

Методы обучения

В организации учебного процесса на графическом дизайне используется организационная классификация методов обучения, предложенная Ю. К. Бабанским, основанная на 3 компонентах образовательной деятельности – организация, стимулирование и контроль.

Для достижения поставленной цели и реализации задач предмета используются 3 группы методов обучения:

а) методы организации и осуществления учебно-познавательной деятельности: словесные (рассказ, лекция, семинар, беседа), наглядные (иллюстрация, демонстрация и др.), практические (упражнения, эскизы, дизайн-проекты и др.), репродуктивные и проблемно-поисковые (от частного к общему, от

общего к частному), методы самостоятельной работы и работы под руководством преподавателя;

б) методы стимулирования и мотивации учебно-познавательной деятельности: методы стимулирования и мотивации интереса к учению (используется весь арсенал методов организации и осуществления учебной деятельности с целью психологической настройки, побуждения к учению), методы стимулирования и мотивации долга и ответственности в учении;

в) методы контроля и самоконтроля за эффективностью учебно-познавательной деятельности: методы устного контроля и самоконтроля, методы практического (дизайн-проектирование) контроля и самоконтроля.

Данная группа методов соответствует современному пониманию процесса обучения в школе и в рамках общеразвивающей программы являются наиболее продуктивными при реализации поставленных целей и задач учебного предмета. Обучение рассматривается как многогранный педагогический процесс.

Описание материально-технических условий реализации учебного предмета

Каждый обучающийся обеспечивается доступом к библиотечным фондам и фондам аудио и видеозаписей слайдовых презентаций и других мультимедийных подборок наглядного материала, собранных в методическом фонде, библиотеке, компьютерном классе ДХШ. Во время самостоятельной работы обучающиеся могут пользоваться интернетом с целью изучения дополнительного материала по учебным проектным заданиям.

Библиотечный фонд укомплектовывается печатными и электронными изданиями основной и дополнительной учебной и учебно-методической литературой по графическому дизайну, изобразительному искусству, истории мировой культуры, истории дизайна, художественными альбомами и журналами по тематике разделов программы.

Учебный кабинет по графическому дизайну должен быть оснащен компьютерами, планшетами, сканером, принтером. Компьютеры должны быть подключены к сетевому обеспечению, что позволит преподавателю

контролировать и консультировать выполнение практических заданий. *Графические программы Photoshop, CorelDRAW, являются основными при реализации дизайн-проектов.* Версии графических программ обновляются соответственно времени. Необходимо иметь выход в интернет и оборудование, предназначенное для демонстрации слайдов, образцов и приемов работы.

2. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Годовые требования

Программа учебного курса «Графический дизайн: искусство в цифре» составлена с учетом федеральных государственных требований к дополнительной общеразвивающей общеобразовательной программе в области изобразительного искусства, а также принципов наглядности, последовательности, доступности. Содержание программы учебного курса «Графический дизайн: искусство в цифре» построено с учетом возрастных особенностей учащихся и с учетом особенностей их объёмно-пространственного мышления. ДООП реализуются за рамками нормативного поля федеральных государственных образовательных стандартов, в связи с этим, перечень учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей) не должен включать в себя, прежде всего, учебные предметы, курсы, дисциплины (модули) примерных основных общеобразовательных программ, как обязательного гарантированного государством уровня образования, а также программ профессионального образования и профессионального обучения. В рабочих программах ДООП может быть использовано содержание лишь отдельных тем примерных основных образовательных программ, необходимых для освоения содержания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.

Содержание образовательной программы должно учитывать, что на обучение по общеразвивающим программам принимаются обучающиеся в течение всего календарного года без проведения индивидуального отбора (в отличие от предпрофессиональных программ). Следовательно, необходимо обеспечить возможность занятий по программе всем обучающимся независимо от способностей и уровня общего развития. В связи с этим, дополнительная

общеразвивающая программа по учебному курсу «Графический дизайн: искусство в цифре» должна быть ориентирована на разные уровни сложности («стартовый (ознакомительный)», «базовый», «продвинутый») и позволять успешно выполнять практические учебные задания по графическому дизайну, осмыслить роль комплексного подхода в формировании материально-художественной культуры.

Для успешного освоения программы по графическому дизайну учащиеся должны владеть основами компьютерной графики, освоить инструментарий графических программ: *Photoshop, CorelDRAW* и др.

Основные отличительные особенности курса «Графический дизайн: искусство в цифре»:

- практическая направленность курса: *теоретические вопросы являются базовыми для выполнения проектных заданий;*
- междисциплинарный характер курса: *использование знаний и умений, приобретенных при изучении компьютерной графики;*
- ориентация на развитие проектного мышления и подготовку к самостоятельной творческой дизайнерской деятельности;
- развитие художественного вкуса с опорой на интуитивное отношение к творческому процессу;
- является курсом по выбору.

Курс «Графический дизайн: искусство в цифре» предусматривает изучение: структуры и области применения графического дизайна; художественных средств графического дизайна; шрифта как носителя семантической и эстетической информации; носителей шрифтовой культуры: книг, плакатов и т.д.; видов рекламной графики; этапов проектирования; авторских проектов ведущих дизайнеров и т.д.

Курс по графическому дизайну включает следующие разделы:

1. Особенности графического дизайна;
2. Художественные средства графического дизайна;
3. Шрифтовая графика;

4. Графический фэшн-дизайн;
5. Носители шрифтовой культуры;
6. Графическая реклама;
7. Дизайн упаковки;
8. SMM-дизайн.

Количество часов по каждому разделу и году обучения отражено в учебно-тематическом плане.

В структуре курса выделяются темы:

Раздел 1. ОСОБЕННОСТИ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА:

- 1.1. Структура и область применения графического дизайна;
- 1.2. Визуализация идеи в графическом дизайне. Логотип по брифу;
- 1.3. Эскибрис.

Раздел 2. ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ СРЕДСТВА ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА:

- 2.1. Стилизация и трансформация животного;
- 2.2. Стилизованные формы в объектах графического дизайна;

Раздел 3. ШРИФТОВАЯ ГРАФИКА:

- 3.1. Классификация шрифтов;
- 3.2. Виды шрифтовой композиции;
- 3.3. Компьютерные технологии создания шрифтовой графики;
- 3.4. Шрифтовые композиции в объектах графического дизайна.

Раздел 4. ГРАФИЧЕСКИЙ ФЭШН-ДИЗАЙН

- 4.1. Теоретические основы фэшн-дизайна;
- 4.2. Графическое изображение в проектировании костюма. Виды эскизов;
- 4.3. Художественно-графическое решение фэшн-иллюстраций.

Раздел 5. НОСИТЕЛИ ШРИФТОВОЙ КУЛЬТУРЫ:

- 5.1. Книга и книжный дизайн:
 - 5.1.1 Изобразительная структура книги;
 - 5.1.2. Художественно-графическое решение элементов книги;
 - 5.1.3. Художественно-графическое решение иллюстраций;
 - 5.1.4. Стилизовое единство изображения и текста.

Раздел 6. ГРАФИЧЕСКАЯ РЕКЛАМА:

6.1. Основные виды графической рекламы;

6.2. Особенности структуры, композиции и иллюстрации в печатной рекламе;

6.3. Художественно-графическое решение серии открыток;

6.4 Иллюстрация в печатной рекламе.

Раздел 7. ДИЗАЙН УПАКОВКИ:

7.1. Особенности проектирования и конструирования упаковки;

7.2. Художественно-графическое решение упаковки;

7.3. Стилизовое единство изображения и текста на упаковке.

Раздел 8. SMM-ДИЗАЙН:

8.1. Дизайн социальных сетей: основные элементы и принципы. Особенности вёрстки;

8.2. Проектирование и макетирование сообщества в социальной сети ВКонтакте.

Графический дизайн объемом 198 часов изучается в течение 1 года: 1 полугодие – 16 недель – 96 часов (ауд.); 2 полугодие – 17 недель – 102 часа (ауд.).

Итого: 198 часов, 33 недели.

I полугодие

№	Раздел, тема	Вид учебного занятия	Формат	Общий объём времени (в часах)	
				Макс. уч. нагрузка	Аудит. занятия
1.1	РАЗДЕЛ 1. ОСОБЕННОСТИ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА. Структура и область применения графического дизайна.	урок	Cdr	3 часа	3 часа
1.2	Визуализация идеи в графическом дизайне. Логотип по брифу	урок	Cdr	9 часов	9 часов
1.3	Экслибрис	урок	Cdr	9 часов	9 часов
2.1	РАЗДЕЛ 2. ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ СРЕДСТВА ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА. Стилизация и трансформация животного	урок	Cdr	12 часов	12 часов
2.2	Стилизованные формы в объектах графического дизайна	урок	Cdr	9 часов	9 часов
3.1	РАЗДЕЛ 3. ШРИФТОВАЯ ГРАФИКА. Классификация шрифтов	урок	Cdr	3 часа	3 часа
3.2	Виды шрифтовой композиции	урок	Cdr	9 часов	9 часов
3.3	Компьютерные технологии создания шрифтовой графики	урок	Cdr, Psd	9 часов	9 часов
3.4	Шрифтовые композиции в объектах графического дизайна	урок	Cdr, Psd	9 часов	9 часов
4.1	РАЗДЕЛ 4. ГРАФИЧЕСКИЙ ФЭШН-ДИЗАЙН. Теоретические основы фэшн-дизайна	урок	Cdr, Psd	3 часа	3 часа
4.2	Графическое изображение в проектировании костюма. Виды эскизов	урок	Cdr, Psd	9 часов	9 часов
4.3	Художественно-графическое решение фэшн-иллюстраций	урок	Cdr, Psd	12 часов	12 часов

Итого в одном классе: 16 недель, 96 часов

II полугодие

№	Раздел, тема	Вид учебного занятия	Формат	Общий объём времени (в часах)	
				Макс. уч. нагрузка	Аудит. занятия
5.1	РАЗДЕЛ 5. НОСИТЕЛИ ШРИФТОВОЙ КУЛЬТУРЫ.				
5.1.1	Книга и книжный дизайн. Изобразительная структура книги.	урок	Cdr	3 часа	3 часа
5.1.2	Художественно-графическое решение элементов книги	урок	Cdr	12 часов	12 часов
5.1.3	Художественно-графическое решение иллюстраций	урок	Cdr	12 часов	12 часов
5.1.4	Стилевое единство изображения и текста	урок	Cdr	6 часов	6 часов
6.1	РАЗДЕЛ 6. ГРАФИЧЕСКАЯ РЕКЛАМА.				
6.1	Основные виды графической рекламы	урок	Cdr	3 часа	3 часа
6.2	Особенности структуры, композиции и иллюстрации в печатной рекламе	урок	Cdr	9 часов	9 часов
6.3	Художественно-графическое решение серии открыток	урок	Cdr	9 часов	9 часов
6.4	Иллюстрация в печатной рекламе	урок	Cdr	15 часов	15 часов
7.1	РАЗДЕЛ 7. ДИЗАЙН УПАКОВКИ.				
7.1	Особенности проектирования и конструирования упаковки	урок	Cdr, Psd	3 часа	3 часа
7.2	Художественно-графическое решение упаковки	урок	Cdr, Psd	12 часов	12 часов
7.3	Стилевое единство изображения и текста на упаковке	урок	Cdr, Psd	6 часов	6 часов
8.1	РАЗДЕЛ 8. SMM-ДИЗАЙН.				
8.1	Дизайн социальных сетей: основные элементы и принципы. Особенности вёрстки	урок	Cdr, Psd	3 часа	3 часа
8.2	Проектирование и макетирование сообщества в социальной сети ВКонтакте	урок	Cdr, Psd	9 часов	9 часов

Итого в одном классе: 17 недель, 102 часа

Всего за год: 33 недели, 198 часов

І ПОЛУГОДИЕ

РАЗДЕЛ 1. ОСОБЕННОСТИ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА.

Основные понятия: *графический дизайн, объект, идея, проект, проектирование, художественные средства, графическая символика, стилизация, трансформация, комбинаторика, фирменный стиль, шрифтовая графика и т.д.*

Цель – *дать представление об основных видах дизайна и сформировать представление о специфике графического дизайна.*

1.1. Структура и область применения графического дизайна.

Цель – *изучить структуру и области применения данного вида дизайна.*

История становления дизайна. Термин «дизайн». Термин design (анг.) – в переводе означает проектировать, конструировать. Основные виды современного дизайнерского творчества. Графический дизайн в полиграфии. Графическая реклама: *плакаты, буклеты, листовки, афиши и т.д.* Визуальная информация: *указатели, таблички, пиктограммы, карты, схемы.* Фирменный стиль и его графические компоненты. Упаковка. Суперграфика. Проектная графика. Компьютерная графика (Приложение 1, рисунок 1.1).

Практическое задание. Проектирование знака: *выбор темы; выбор способа, раскрывающего идею в рисунке знака; завершение работы по выбранной теме.*

1.2. Визуализация идеи в графическом дизайне. Логотип по брифу.

Цель – *отметить необходимость в развитии проектного мышления для успешной реализации в дизайне.* Визуализация в графическом дизайне – *метод, выражающий идею дизайнера-графика в виде изображения (рисунков и фотографий, графиков, диаграмм, структурных схем, таблиц, карт и т. д.).* Дизайн-визуализацию можно условно разделить на четыре составляющие: *схематичное изображение, двумерная визуализация, трехмерная визуализация и анимированная визуализация.* Применение художественных и дизайнерских приемов (сочетание цвета, фактуры, текстуры и т.д.) в создании различных видов

визуализации. Применение *брифа* – инструкции для исполнителя, написанная заказчиком. Формулировка главной идеи, подбор визуальных ассоциаций и стилевого решения (словесный, комбинированный, ассоциативный знак) на основе заданной организации, целевой аудитории. Использование векторных программных пакетов (Adobe Photoshop, Corel Draw и др.) (Приложение 1, рисунок 1.2).

Практическое задание. Проектирование знака по пре: *выбор темы; выбор способа, раскрывающего идею в рисунке знака; завершение работы по выбранной теме.*

1.3. Экслибрис

Цель – создание экслибриса на основе знания правил, приемов и средств, применимых для проектирования декоративного символа.

Термин «экслибрис». *Экслибрис* (от латинского «ex libris» – из книг) – это художественно оформленный книжный знак, ярлык, удостоверяющий принадлежность книги владельцу, библиотеке, книжному магазину. История развития экслибриса: от декоративной пышности барокко и капризной асимметрии рококо, изящной ясности классицизма – к сюжетной составляющей с абстрактными образами. Виды экслибриса. *Гербовый экслибрис. Вензелевый экслибрис. Сюжетный экслибрис. Шрифтовой экслибрис.* Принцип эмблемы (замкнутой композиции), условность и обобщенность рисунка, символика всех элементов. Внедрение ключевого элемента – латинское выражение «**Ex Libris**» (из книг) или его русский аналог, соединенный с именем или инициалами владельца (Приложение 1, рисунок 1.3).

Практическое задание. Проектирование экслибриса: *выбор конкретного владельца библиотеки (реального человека, историческую личность или организацию); анализ его интересов, сферы деятельности и особенностей книг. выбор способа, раскрывающего идею графического символизма в экслибрисе; завершение работы по выбранной теме.*

РАЗДЕЛ 2. Художественные средства графического дизайна.

Цель – сформировать устойчивые знания правил, приемов и средств, необходимых при проектировании художественных образов и объектов в графическом дизайне.

2.1. Стилизация и трансформация животного.

Цель – освоение приемов, позволяющих создавать выразительные образы в графическом дизайне.

Особенности стилизации и трансформации животного в иллюстрациях книг, мультфильмах, паттернах, дизайне одежды и т.д. *Стилизация и трансформация* – приемы визуальной организации образного выражения. Стилизация по существующему признаку. Стилизация по привнесенному свойству. Упрощение, нарастающая декоративность, совмещение упрощения и нарастающей декоративности (Приложение 1, рисунок 2.1).

Практическое задание. Стилизация и трансформация животного: выбор животного; изучение его характера, отличительных особенностей; определение графическим приемом. В эскизах рассмотреть несколько вариантов стилизации и трансформации выбранного животного.

2.2. Стилизованные формы в объектах графического дизайна.

Цель – научиться использовать стилизованные формы в объектах графического дизайна.

Прикладной характер стилизации и трансформации. Объекты графического дизайна, включающие в себя образы, выполненные данными приемами: обложки блокнотов, тетрадей, альбомов; плоские упаковки, объемные упаковки, этикетки; иллюстрации в журналах и книгах; принты на футболках и т.д. Модульная сетка. Использование принципа комбинаторики на основе разных композиционных схем (Приложение 1, рисунок 2.2).

Практическое задание. Проектирование объектов графического дизайна на основе стилизованной формы: выбор объекта графического дизайна (обложка

альбома, обложка блокнота, расписание, упаковка, принт для футболки и т.д.), разработка эскизов-схем на основе стилизованной формы, использование данной разработки в оформлении выбранного объекта.

РАЗДЕЛ 3. ШРИФТОВАЯ ГРАФИКА.

Основные понятия: *стилистика, классификация шрифтов, шрифтовая гарнитура, графема, графические признаки шрифта, тайп-дизайн, цифровые шрифты, стандарты, форматы, типографика, модульная сетка и т. д.*

3.1. Классификация шрифтов.

Цель – сформировать представление о шрифте как средстве оформления издательской продукции.

Гарнитура. Начертание. Классификация шрифтов: *нормативные, утилитарно-художественные и художественно-декоративные шрифты* (Приложение 1, рисунок 3.1).

Практическое задание. Упражнение на сочетание 3-х шрифтовых пар на выбранную тему из отобранных гарнитур и шрифтовых семей; завершение проекта.

3.2. Виды шрифтовой композиции.

Цель – познакомить с различными видами шрифтовых композиций, используемых в графическом дизайне.

Образно-шрифтовая символика букв и слов. Виды шрифтовой композиции: *симметричная, ассиметричная, блочная, флаговая, фигурная*. Структурная и пластическая шрифтовая композиция (Приложение 1, рисунок 3.2).

Практическое задание. Образно-шрифтовая композиция; завершение проекта.

3.3. Компьютерные технологии создания шрифтовой графики.

Цель – научить проектированию шрифта и шрифтовых композиций при помощи компьютерных технологий.

Принцип формообразования и стилистики шрифтовой графики. Художественный стиль и его воплощение в шрифтовой графике. Несколько стандартов цифровых шрифтов. Форматы: PostScript Type 1, PostScript Type 3, TrueType. Типографика. Тайп-дизайн. Компьютерные технологии создания шрифта, шрифтовых композиций и шрифтовой графики (Приложение 1, рисунок 3.3).

Практическое задание. Шрифтовая графика: выбор (слова, словосочетания, цитаты, слогана и т.д.), определение объекта проектирования в котором можно использовать данную шрифтовую графику, выполнить эскизы.

3.4. Шрифтовые композиции в объектах графического дизайна.

Цель – показать роль шрифтовой графики в определении художественного облика печатного материала.

Гармоничное сочетание рисунка шрифта с другими элементами оформления: иллюстрациями, орнаментом и т. д. Шрифтовая графика в рекламном дизайне (Приложение 1, рисунок 3.4).

Практическое задание. Шрифтовая графика: завершение работы по выбранной теме, внедрение композиции в объект проектирования (используются компьютерные технологии).

РАЗДЕЛ 4. ГРАФИЧЕСКИЙ ФЭШН-ДИЗАЙН.

Основные понятия: фэшн-дизайн, мода, стиль, тенденции, тренд, ансамбль, коллекция, фор-эскиз, и т. д.

4.1. Теоретические основы фэшн-дизайна.

Цель – сформировать теоретическую базу в области истории, теории и методологии фэшн-дизайна для их последующего применения в проектно-художественной деятельности.

Функции дизайна, основные тенденции его развития на современном этапе. Структурная модель дизайна. Дизайн как процесс и результат проектной деятельности. Основные этапы проектирования. Анализ проблемной ситуации и формирование цели проектирования. *Фэшн-дизайн* как новое направление в дизайне, распространяющийся на все сферы деятельности, порождаемые модой: *дизайн костюма, журналы мод, обложки журналов, фэшн-иллюстрации, фэшн-альбомы и др.* Основные понятия и терминология: *фэшн-дизайн, мода, стиль, тенденции, тренд, ансамбль, коллекция.* Функции костюма и моды. *Костюм* как объект дизайна моды. Задачи и цели дизайна современного костюма. Костюм как вид коммуникации и информации (Приложение 1, рисунок 4.1).

Практическое задание. Произвести поиск и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания: формулирование художественной концепции; создание мудборда.

4.2. Графическое изображение в проектировании костюма. Виды эскизов.

Цель – сформировать у обучающихся теоретические знания и практические навыки в области графического изображения костюма; научить различать, классифицировать и выполнять основные виды эскизов в зависимости от этапа проектирования.

Графика как вид изобразительного искусства. Выразительные средства графики – контурная линия, пятно, фон листа. Основные виды и средства графики. *Линейная графика. Пятновая графика. Комбинированная графика. Фор-эскиз. Творческий эскиз. Рекламно-графический эскиз.* Особенности разработки фор-эскиза. Фиксация первоначальных представлений автора о форме костюма. Главное в фор-эскизе – образность. Особенности стилизации фигуры для фор-

эскиза. Особенности разработки творческого эскиза. Особенности стилизации фигуры для творческого эскиза (Приложение 1, рисунок 4.2).

Практическое задание. Разработать фор-эскиз и творческий эскиз для одного костюмного изделия, применяя основные виды и средства графики; *завершение работы.*

4.3. Художественно-графическое решение фэшн-иллюстраций.

Цель – *приобрести практические навыки в художественном проектировании и графической интерпретации модных образов.*

Рекламно-графический эскиз. Особенности разработки рекламно-графического эскиза. Фэшн-иллюстрация, фэшн-альбом, рекламная журнальная страница, плакат и др. Особенности стилизации фигуры для рекламной графики. Фиксация конструкции формы, общего цветового решения, а также манеры ношения аксессуаров – головного убора, шарфа, обуви, перчаток, сумки и др.; общей композиции; фона. Законы гармонизации: *пропорции, ритм, центр композиции, цветовые гармонии* и др. (Приложение 1, рисунок 4.3).

Практическое задание. Разработка оригинальных фэшн-иллюстраций с использованием выразительных средств изображения: *выбор способа, раскрывающего идею в фэшн-иллюстрации; создание эскизов, завершение работы по выбранной теме.*

II ПОЛУГОДИЕ

РАЗДЕЛ 5. НОСИТЕЛИ ШРИФТОВОЙ КУЛЬТУРЫ.

Основные понятия: *структура книги, обложка, суперобложка, титульный лист, заставки, буквицы, иллюстрация, жанр, стиль, макет и т. д.*

5.1. Книга и книжный дизайн.

Цель – на примере самого первого носителя шрифтовой культуры – книги, показать прикладной характер шрифта и его согласованности с изобразительными элементами книги.

5.1.1. Изобразительная структура книги.

Цель – через творчество известных художников-иллюстраторов и дизайнеров-графиков изучить структуру книги и элементы книжного дизайна.

Основные носители шрифтовой культуры. Книга. Изобразительная структура книги. Художник-иллюстратор и художник-дизайнер. Жанр и стиль словесного материала. Стилиевое единство изображения и текста (Приложение 1, рисунок 5.1.1).

Практическое задание. Дизайн-проект обложки книги: выбор произведения, анализ словесного материала, работа над эскизами.

5.1.2. Художественно-графическое решение элементов книги.

Цель – приобрести теоретические знания и практические навыки по формированию художественного образа для обложки книги.

Композиционное построение элементов книжного дизайна. Книжные шрифты. Оформление книги. Органическая связь оформления и содержания. Особенности внутреннего и внешнего оформления. Анализ аналогичных объектов (Приложение 1, рисунок 5.1.2).

Практическое задание. Дизайн-проект обложки книги: работа над художественно-графическим решением обложки книги (образ, стиль, композиция, цвет).

5.1.3. Художественно-графическое решение иллюстраций.

Цель – приобрести теоретические знания и практические навыки по формированию художественного образа в иллюстрациях книги.

Композиционное построение элементов книжного дизайна. Оформление книги. Органическая связь оформления и содержания. Иллюстрации: *научно-познавательные, документальные, художественные*. Виды книжной иллюстрации: *фронтиспис, заставки и концовки, полосные и полуполосные, разворотные, оборочные, виньеточные, буквица*. Анализ аналогичных объектов (Приложение 1, рисунок 5.1.3).

Практическое задание. Дизайн-проект иллюстраций для книги: *работа над художественно-графическим решением иллюстраций для книги (образ, стиль, композиция, цвет)*.

5.1.4. Стилиевое единство изображения и текста.

Цель – *приобрести практические навыки проектирования элемента книги*.

Стиль – общность образной системы, средств художественной выразительности, творческих приемов, обусловленная единством содержания (Приложение 1, рисунок 5.1.4).

Практическое задание. Дизайн-проект обложки и внутренней составляющей книги по выбранной теме: *работа над общностью образной системы*.

РАЗДЕЛ 6. ГРАФИЧЕСКАЯ РЕКЛАМА.

Основные понятия: *реклама, плакат, открытка, средства выразительности, иллюстрация, жанр, стиль, макет и т. д.*

Цель – *познакомить с особенностями проектирования графической рекламы*.

6.1. Основные виды графической рекламы.

Цель – *изучить основные требования к социальному плакату и приобрести практические навыки по их использованию в проекте*.

Социальный плакат. Символика цвета и символика понятий, явлений, идей. Средства выразительности в социальном плакате. Ясность содержания, лаконизм текста. Условность в цвете и рисунке. Гротеск, преувеличение, аллегория (Приложение 1, рисунок 6.1).

Практическое задание. Плакат: анализ плакатов и социальных проблем современного общества, выбор актуальной темы (охрана окружающей среды, здоровый образ жизни, наркотики и т. п.), работа над эскизами проекта.

6.2. Особенности структуры, композиции и иллюстрации в печатной рекламе.

Цель – приобрести практические навыки по использованию средств выразительности в плакате для усиления образа.

Образ, композиция, цвет, шрифт в плакате по выбранной теме. Последовательность ведения работы над плакатом (Приложение 1, рисунок 6.2).

Практическое задание. Плакат: художественно-графическое решение плаката на выбранную тему, разработка для него слогана. Завершение проекта.

6.3. Художественно-графическое решение серии открыток.

Цель – приобретение практических навыков по использованию средств выразительности в открытке для усиления образа.

Содержание: Открытка как особый вид почтовой карточки для открытого письма (без конверта). Виды открыток по назначению: *поздравительная, видовая, агитационная, корпоративная, рекламная, узкотематическая, историко-событийные, репродукционные*. Виды открыток по форме: *карточка, со сгибом, с вложением, трансформер, поп-ап, музыкальная, скрапбукинг*. Образ, композиция, цвет, шрифт в серии открыток на выбранную тему. Последовательность ведения работы над серией открыток (Приложение 1, рисунок 6.3).

Практическое задание. Серия открыток: работа над эскизами проекта; художественно-графическое решение открыток на выбранную тему; выдержка стилового единства изображения и текста.

6.4. Иллюстрация в печатной рекламе.

Цель – приобрести умения по сохранению общности образной системы и творческих приемов в рекламном плакате.

Слоган. Стилизовое единство изображения и слогана в рекламном плакате (Приложение 1, рисунок 6.4).

Практическое задание. Плакат: внедрение слогана в плакат по выбранной теме, работа над общностью образной системы и согласованностью элементов.

РАЗДЕЛ 7. ДИЗАЙН УПАКОВКИ

Основные понятия: реклама, этикетка, упаковка, макет, конструкция, стилизовое единство, стандарт и т. д.

Цель – знакомство с особенностями проектирования дизайна упаковки и её составляющих.

7.1. Особенности проектирования и конструирования упаковки.

Цель – знакомство с особенностями проектирования и конструирования дизайна упаковки.

Становление и развитие отечественной полиграфической упаковки. Особенности объекта проектирования: упаковка – это изделие, предназначенное для размещения, защиты, перемещения, доставки, хранения, транспортирования и демонстрации продукции, используемое производителем, пользователем, потребителем, переработчиком, сборщиком или иным посредником. *Макет.* Вид и тип упаковки. Классификация производственной упаковки. *Функции упаковки:* материально-конструктивный; коммуникативно-информационный; художественно-образный (рекламный) (Приложение 1, рисунок 7.1).

Практическое задание. Проектирование упаковки: конструктивное и функциональное решение упаковки для выбранного товара, разработка для неё макета.

7.2. Художественно-графическое решение упаковки.

Цель – *приобретение теоретических знаний и практических навыков по формированию художественного образа в дизайне упаковки.*

Технологии упаковок. Информационные и графические элементы упаковки: фирменный знак, изображения продукта, награды продукта, сюжетные изображения (рисунки или фото), различные символы, фон и фактура, название продукта, марка, информация о производителе, информация о свойствах продукта и т. д. Художественно-образное формообразование в дизайне упаковки (Приложение 1, рисунок 7.2).

Практическое задание. Проектирование упаковки: художественно-графическое решение упаковки по выбранной продукции, работа над общностью образной системы и согласованностью элементов.

7.3. Стилиевое единство изображения и текста на упаковке.

Цель – *приобрести практические навыки проектирования этикетки.*
Стиль – общность образной системы, средств художественной выразительности, творческих приемов, обусловленная единством содержания. *Маркировка* – информация в виде знаков, надписей, пиктограмм, символов, наносимая на упаковку, и/или сопроводительные документы для обеспечения идентификации, информирования потребителей. Виды маркировки: производственная, торговая. *Функции маркировки:* информационная, идентифицирующая, эмоционально-мотивационная (Приложение 1, рисунок 7.3).

Практическое задание. Проектирование этикетки: выдержка стилиевого единства изображения и текста. Завершение проекта.

РАЗДЕЛ 8. SMM-ДИЗАЙН

Основные понятия: *реклама, smt-дизайн, макет, визуальный стиль, оформления профиля, дизайн постов, стилиевое единство, навигация, иконки и т. д.*

Цель – *знакомство с особенностями создания контента в социальных сетях.*

8.1. Дизайн социальных сетей: основные элементы и принципы. Особенности вёрстки.

Цель – изучение основных терминов и классификации в SMM-дизайне.

Содержание: Термин «SMM-дизайн». SMM-дизайн – это визуальная коммуникация в социальных медиа для привлечения внимания целевой аудитории и формирования узнаваемого стиля. Брендинг. Основные элементы визуального оформления: *макет, аватар, шапка (обложка) профиля, живая обложка, меню, виджеты, дизайн постов, обложки товаров и услуг, навигация, иконки*. Основные инструменты при дизайн-проектировании сообщества (Приложение 1, рисунок 8.1).

Практическое задание. Дизайн сообщества ВКонтакте: *анализ актуальных вариантов на популярных платформах: Behance, Dribbble, работа над выбором темы и эскизами проекта.*

8.2. Проектирование и макетирование сообщества в социальной сети ВКонтакте.

Цель – приобретение практических навыков при дизайн-проектировании сообщества в социальной сети ВКонтакте

Содержание: Требование к размерам и форматам. Создание дизайн-макета и основных элементов визуального оформления сообщества. Подбор шрифтов и иконок (Приложение 1, рисунок 8.2).

Практическое задание. Дизайн-проектирование сообщества в социальной сети ВКонтакте: *художественно-графическое решение элементов, выдержка стилового единства изображения и текста. Завершение проекта.*

3. ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

В результате освоения учебного курса «Графический дизайн: искусство в цифре» учащиеся должны знать:

- структуру, области применения и специфику графического дизайна;
- правила, приемы и художественные средства графического дизайна;

- виды графической символики;
- графические признаки основных групп шрифтов, элементы шрифта и надписи;
- основные носители шрифтовой культуры;
- разновидности графической рекламы;
- конструктивные и функциональные задачи объектов графического дизайна;
- значение визуальной информации в жизнедеятельности человека;
- процесс формирования художественно-графического образа в графическом дизайне.

Должны уметь:

- владеть основами шрифтовой графики;
- разрабатывать изобразительную символику;
- читать визуальную информацию;
- проектировать графическую рекламу;
- выявлять актуальные темы, отражающие социальные проблемы общества и культурные достижения;
- использовать приемы и выразительные средства графического дизайна в объектах проектирования;
- последовательно вести работу по созданию дизайн-проекта;
- сохранять общность образной системы в дизайн-проекте;
- учитывать специфику проектируемого объекта.

4. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ, СИСТЕМА ОЦЕНОК

Аттестация: цели, виды, форма, содержание

Проверка и оценка знаний, умений и навыков учащихся является важным структурным компонентом процесса обучения графическому дизайну и в соответствии с принципами систематичности, последовательности и прочности обучения осуществляется в течение всего периода обучения. Именно через

контроль осуществляется проверочная, воспитательная и корректирующая функции. Видами контроля по учебному курсу «Графический дизайн: искусство в цифре» являются текущая и промежуточная аттестации. Текущая аттестация успеваемости необходимо выявлять, как решаются основные задачи обучения, т. е. в какой мере учащиеся овладевают знаниями, умениями и навыками, мировоззренческими и нравственно-эстетическими идеями, а также способами творческой деятельности. Этим обуславливаются различные виды проверки и оценки знаний.

Основными из них являются:

а) ***текущая проверка и оценка знаний*** в ходе повседневных учебных занятий (проводится с целью контроля качества освоения конкретной темы или раздела по учебному предмету);

б) ***годовая оценка знаний***, т. е. оценка успеваемости учащихся за год (проводятся в форме творческого просмотра работ обучающихся);

Промежуточная аттестация. Промежуточная аттестация по учебному курсу «Графический дизайн: искусство в цифре» проводится в форме зачёта с выставлением оценок в журнал. Зачёты в рамках промежуточной аттестации проводятся в конце учебных полугодий в счет аудиторного времени, предусмотренного на учебный предмет.

По окончании учебного года по учебному курсу «Графический дизайн: искусство в цифре» в качестве формы **итоговой аттестации** применяется зачет с выставлением оценки, которая будет отражена в сертификате об окончании годового учебного курса.

Критерии оценок

Критерии оценки качества подготовки обучающегося по учебному курсу «Графический дизайн: искусство в цифре» должны позволить оценить:

- уровень освоения материала, предусмотренного учебной программой;
- умения использовать теоретические знания при выполнении практических задач, предусмотренных программой по графическому дизайну;
- обоснованность использования графических программ и инструментов;

- качество идеи и художественно-графического решения объекта проектирования;
- учет специфики проектируемого объекта.
- По результатам текущей и промежуточной аттестации выставляются оценки: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

-

Качественные характеристики, которые закладываются в оценку:

оценка 5 «отлично» предполагает:

- самостоятельность выхода на идею и ее оригинальность;
- соблюдение последовательности ведения работы над проектом под руководством преподавателя;
- умелое использование выразительных особенностей применяемого графического материала, программы, инструмента;
- использование приемов и выразительных средств с учетом специфики объекта проектирования и сохранением стилового единства;
- умение самостоятельно анализировать и исправлять ошибки;
- высокое качество художественно-графического решения объекта проектирования.

Оценка 4 «хорошо» допускает:

- выход на идею с участием преподавателя и недостаточно творческий подход к замыслу;
- соблюдение последовательности ведения работы над проектом под руководством преподавателя;
- умелое использование выразительных особенностей применяемого графического материала, программы, инструмента;
- использование приемов и выразительных средств с учетом специфики объекта проектирования и незначительное нарушение стилового единства;
- умение самостоятельно анализировать и исправлять ошибки;

- хорошее качество художественно-графического решения объекта проектирования.

Оценка 3 «удовлетворительно» предполагает:

- выход на идею с активным участием преподавателя и отсутствие творческих замыслов;
- нарушение последовательности ведения работы над проектом;
- использование выразительных особенностей применяемого графического материала, программы, инструмента с активным участием преподавателя;
- неумение самостоятельно использовать приемы и выразительные средства графического дизайна с учетом специфики объекта проектирования и грубое нарушение стилового единства;
- неумение самостоятельно анализировать и исправлять ошибки;
- низкое качество художественно-графического решения объекта проектирования.

5. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

Методические рекомендации преподавателям

Освоение программы учебного курса «Графический дизайн: искусство в цифре» проходит в форме практических занятий на основе анализа аналогичных объектов проектирования в сочетании с изучением теоретических основ и специфики графического дизайна. На начальном этапе изучения новой темы должно преобладать подробное изложение цели, задач и содержания.

Выполнение каждого задания необходимо сопровождать демонстрацией лучших образцов аналогичного задания (*проектирование знаков, художественной интерпретации букв, шрифтовой графики, элементов книжного дизайна, художественно-графического решения открыток, проектов афиш и социальных плакатов и т. д.*) из методического фонда ДХШ, просмотром и анализом работ

ведущих дизайнеров, студентов, уч-ся художественной школы, рекламных агентств, полиграфических предприятий и т. п.

Для успешного восприятия содержания учебной программы необходимо использовать разнообразные учебно-методические материалы: учебники; учебные пособия; презентации тематических заданий по графическому дизайну (слайды, видео фрагменты); учебно-методические разработки для преподавателей по обучению дизайн-проектированию (*рекомендации, пособия, указания*); учебно-методические разработки (*рекомендации, пособия*) к практическим занятиям для обучающихся графическому дизайну; учебно-методические пособия для самостоятельной работы обучающихся; варианты и методические материалы по выполнению контрольных и самостоятельных работ.

Рекомендуемые учебно-методические материалы: технические и электронные средства обучения – электронные учебники и учебные пособия по обучению дизайн-проектированию, обучающие компьютерные программы, видеофильмы.

Справочные и дополнительные материалы: нормативные материалы, справочники, словари, глоссарий (*список терминов по графическому дизайну и их определение*), альбомы, каталоги, профессиональные журналы («Графический дизайн», «Publish», «Eye Magazine» и т. п.), дипломные и курсовые проекты студентов кафедры графического дизайна, ссылки в интернете на источники информации, сборники научных статей по итогам научных конференций и т.д. Такой практико-ориентированный комплекс учебных и учебно-методических пособий, позволит преподавателю обеспечить эффективное руководство учебным процессом.

Приоритетная роль отводится показу преподавателем приемов и порядка ведения работы. Одним из действенных и результативных методов в освоении графического дизайна, несомненно, является проведение преподавателем мастер-классов, которые дают возможность обучающимся увидеть результат, к которому нужно стремиться; постичь секреты мастерства.

Каждое проектное задание предполагает решение определенных учебно-творческих задач, которые сообщаются преподавателем перед началом выполнения задания. Поэтому степень законченности рисунка будет определяться степенью решения поставленных задач.

Дифференцированный подход в работе преподавателя предполагает наличие в методическом обеспечении дополнительной литературы, наглядных пособий и упражнений по каждой теме занятия с учетом возрастных особенностей, степени усвоенных ранее знаний, умений и навыков в области изобразительного искусства, композиции и компьютерной графики. Приобретение учащимися практических умений и навыков проектирования на основе теоретических знаний по графическому дизайну.

Рекомендации по организации самостоятельной работы обучающихся:

- самостоятельное задание может включать: *сбор материала и выполнение эскизов по теме, анализ аналогичных объектов проектирования, посещение музеев, выставок и т. д.;*
- задания по самостоятельной работе должны быть привязаны к практическим (аудиторным) заданиям и обеспечивать их качественное решение;
- самостоятельные задания должны быть посильными и нетрудоемкими по времени;
- задания сопровождаются периодическим анализом с участием самих обучающихся с целью развития у них аналитических способностей, умения развивать творческий замысел и видеть ошибки;
- учащиеся должны осознавать необходимость самостоятельной работы для развития творческого и научного потенциала, самостоятельности в последовательности ведения работы и выборе правильных решений, индивидуальности, активной жизненной позиции и т. д.;
- регулярность выполнения самостоятельных работ должна контролироваться педагогом и влиять на итоговую оценку обучающегося.

6. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И СРЕДСТВ ОБУЧЕНИЯ

Список методической литературы:

1. Гермогенова, Л.Ю. Эффективная реклама в России: практика и рекомендации – Москва: РусПартнерЛТД, – 1994. – 252 с. – Текст: непосредственный.
2. Глазычев, В. Л. Очерки по теории и практике на Западе / В. Л. Глазычев. – Москва: Европа, 2006. – 320 с. – Текст: непосредственный.
3. Голубева, О. Л. Основы композиции: учебное пособие – 2-е изд. – Москва: Свагор и К, 2008. – 143 с. – Текст: непосредственный.
4. Долгоматов, В. Традиции крестьянского дизайна / В. Долгоматов // Декоративное искусство СССР. – 1979. – № 9. – С. 39-42 – Текст: непосредственный.
5. Иттен, И. Искусство формы. – Москва: Д. Адронов. – 2006. – 136 с. – Текст: непосредственный.
6. Калмыкова, З. И. Продуктивное мышление как основа обучаемости. – Москва: Педагогика. – 1981. – Текст: непосредственный.
7. Киселева, Т. В. Дизайн изделий: учебная программа / Т. В. Киселева. – Благовещенск: Изд-во гос. пед. ун-та, 1999. – 24 с. – Текст: непосредственный.
8. Кузин, В. С. Программа «Основы дизайна» – Москва: Дрофа. – 2002 г. – Текст: непосредственный.
9. Макарова, О. В. Инновационно-экспериментальная программа «Проектная деятельность как средство развития творческих способностей учащихся» учителя технологии и ИЗО / О. В. Макарова. – [Б. м.], 2002. – Текст: непосредственный.
10. Малиновская, Л.П. Вопросы формирования дизайнерского мышления на уроках изобразительного искусства в начальных классах / Л.В. Малиновская. – Москва, 1994. – 180 с. – Текст: непосредственный.
11. Пономарев, Я. А. Исследование творческого потенциала человека / Я. А. Пономарев // Психологический журнал. – 1991. – Т. 12, № 1. – С. 3–12. – Текст: непосредственный.

12. Реклама: теория и практика: перевод с английского / Сэндидж Ч. Г., Фрайбургер В., Ротцолл К. – Москва: Прогресс, 1989. – 630 с. – Текст: непосредственный.
13. Рунге, В.Ф. Основы теории и методологии дизайна: учебное пособие / В. Ф. Рунге, В. В. Сеньковский. – Москва: МЗ-Пресс, 2001. – 252 с. – Текст: непосредственный.
14. Сокольникова, Н.М. Изобразительное искусство и методика его преподавания в начальной школе / Н. М. Сокольникова – Москва: Академия, 2002. – 365 с. – Текст: непосредственный.
15. Тоотс В.К., Современный шрифт. – Москва: Книга, 1966. – 272 с. – Текст: непосредственный.
16. Устин, В. Б. Композиция в дизайне: учебное пособие / В. Б. Устин. – Москва: АСТ: Астрель, 2007. – 239 с. – Текст: непосредственный.
17. Черневич, Е. В. Язык графического дизайна: материалы и методы художественного конструирования / Е. В. Черневич – Москва: 1975. – 138 с. – Текст: непосредственный.
18. Чижиков, В. В. Дизайн и культура: [монография] / В. В. Чижиков. – Москва: МГУКИ, 2006. – 361 с. – Текст: непосредственный.
19. Яцюк, О. Г. Основы графического дизайна на базе компьютерных технологий / О. Г. Яцюк. – Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2004. – 240 с. – Текст: непосредственный.
20. Мелкова, С. В. Фэшн-дизайн в структуре современного дизайна // Культура и искусство. – 2020. – № 3. – С. 1-12. – URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=32432 (дата обращения: 28.08.2026). – Текст: электронный.

Список учебной литературы:

1. Арнхейм, Р. Искусство и визуальное восприятие: сокр. пер. с англ. / Р. Арнхейм; общ. ред. и вступ. ст. В. П. Шестакова; пер. В. Н. Самохина. – Москва: Прогресс, 1974. – 392 с.: ил. – Текст: непосредственный.

2. Аронов, В. Р. Теоретические концепции зарубежного дизайна / В. Р. Аронов. – Москва: ВНИИТЭ, 1992. – 122 с. – Текст: непосредственный.
3. Бидерманн, Г. Энциклопедия символов: перевод с немецкого / Г. Бидерманн; общая редакция и предисловие И. С. Свенцицкой. – Москва: Республика, 1996. – 335 с.: ил. – Текст: непосредственный.
4. Лесняк, В. Графический дизайн: основы профессии / В. Лесняк. – Москва: IndexMarket, 2011. – 415 с. – Текст: непосредственный.
5. Нестеренко, О. И. Краткая энциклопедия дизайна / О. И. Нестеренко. – Москва: Молодая гвардия, 1994. – 336 с. – Текст: непосредственный.
6. Ньюарк, К. Что такое графический дизайн? / К. Ньюарк. – Москва: Астрель, 2005. – 255 с. – Текст: непосредственный.
7. Русский графический дизайн. 1880–1917 / М. Аникст, Н. Бабурина, Е. Черневич. – Москва: Внешсигма, 1997. – 160 с.: ил. – Текст: непосредственный.
8. Смирнов, С. И. Шрифт и шрифтовой плакат / С. И. Смирнов. – Москва: Плакат, 1977. – 144 с.: ил. – Текст: непосредственный.
9. Сокольников, Ю. Товарные знаки: энциклопедическое издание / Ю. Сокольников. – [Б. м.]: Мангазея: Тигра, 1996. – 304 с.: ил. – Текст: непосредственный.
10. Соловьев, С. А. Шрифт и декоративное оформление: учебное пособие / С. А. Соловьев. – Москва: Высшая школа, 1993. – 159 с.: ил. – Текст: непосредственный.
11. Тимофеев, Г. С. Графический дизайн / Г. С. Тимофеев, Е. В. Тимофеева. – Ростов-на-Дону: Феникс, 2002. – 320 с. – Текст: непосредственный.
12. Туэмлоу, Э. Графический дизайн: фирменный стиль / Э. Туэмлоу; перевод с английского. – Москва: Астрель: АСТ, 2006. – 242 с. – Текст: непосредственный.
13. Фоли, Д. Энциклопедия знаков и символов / Д. Фоли; перевод с английского. – 2-е изд. – Москва: Вече, 1997. – 512 с.: ил. – Текст: непосредственный.

14. Холмянский, Л. М. Дизайн: книга для учащихся / Л. М. Холмянский, А. С. Щипанов. – Москва: Просвещение, 1985. – 240 с.: ил. – Текст: непосредственный.

15. Цыганкова, Э. Г. У истоков дизайна: (машины и стили) / Э. Г. Цыганкова. – Москва: Наука, 1977. – 112 с. – Текст: непосредственный.

Средства обучения

1. *Материальные:* учебные аудитории, специально оборудованные магнитной доской и плазменной панелью, техническими средствами, сканером, принтером, персональными компьютерами (с графическими программами) и планшетами.

2. *Наглядно-плоскостные:* наглядные методические пособия, плакаты, фонд работ учеников 4 классов ДХШ города Кемерово, дипломные и курсовые проекты студентов кафедры графического дизайна КемГИК, настенные иллюстрации.

3. *Демонстрационные:* демонстрационные модели – макеты открыток, упаковок, книг, календарей, журналов (*выполненные уч-ся 4 классов ДХШ города Кемерово, ведущими дизайнерами, студентами кафедры КемГИК и уч-ся ДХШ города Кемерово*).

4. *Электронные образовательные ресурсы:* мультимедийные универсальные энциклопедии, сетевые образовательные ресурсы, слайд-презентации студенческих дизайн-проектов кафедры дизайна КемГИК (*руководитель проектов - И.В. Пашкова, доцент кафедры*), слайд-презентации по темам учебного предмета «Графический дизайн» для 4 классов художественной школы («Структура дизайна, особенности и области применения», «Стилизация и трансформация», «Искусство шрифта» и т.д. *Автор: Д.В. Ошуркова, преподаватель ДХШ города Кемерово*).

5. *Аудиовизуальные:* слайд-фильмы, видеофильмы, учебные кинофильмы, аудиозаписи по темам учебного предмета.

Образцы заданий из методического фонда ДХШ.

Раздел 1. Особенности графического дизайна



Рисунок 1.1. – Структура и область применения графического дизайна.

Создание логотипа

Автор: Раскошная Виктория. Преподаватель: Ошуркова Д.В.

Автор: Полудницына Софья. Преподаватель: Соловьёва Я.В.



Рисунок 1.2. – Визуализация идеи в графическом дизайне. Логотип по брифу.

Авторы: Матющенко Диана, Волкова Анастасия. Преподаватель: Ошуркова Д.В.



Рисунок 1.3. – Эклибрис. Иллюстрация взята с Pinterest

Раздел 2. Художественные средства графического дизайна

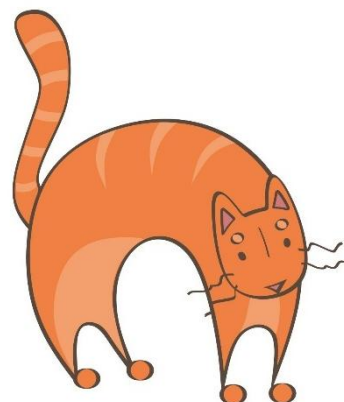


Рисунок 2.1. – Стилизация и трансформация животного.

Авторы: Ламанова Татьяна, Раскошная Виктория. Преподаватель: Ошуркова Д.В.



Рисунок 2.2. – Стилизованные формы в объектах графического дизайна.
Авторы: Шири Кристина, Раскошная Виктория. Преподаватель: Ошуркова Д.В.

Раздел 3. Шрифтовая графика



Рисунок 3.1. – Классификация шрифтов.

Авторы: Раскошная Виктория, Морозова Виктория. Преподаватель: Ошуркова Д.В.



Рисунок 3.2. – Виды шрифтовой композиции.



Рисунок 3.3., 3.4. – Шрифтовые композиции в объектах графического дизайна.

Иллюстрации взяты с Pinterest

Раздел 4. Графический фэшн-дизайн

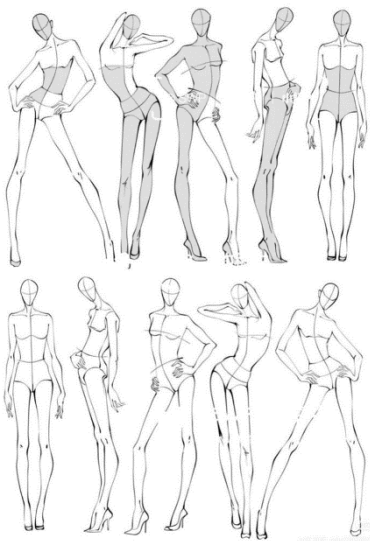
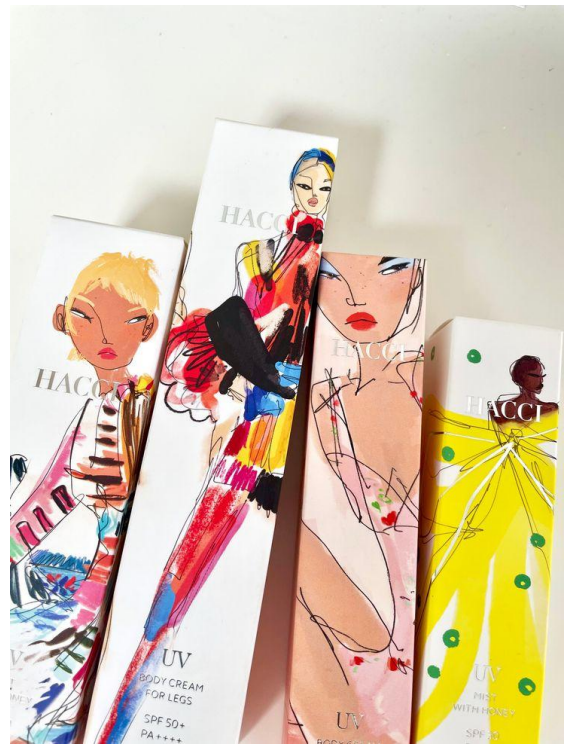


Рисунок 4.1. – Теоретические основы фэшн-дизайна

Авторы: Фэшн-иллюстрация на обложке ноябрьского выпуска «Vogue. Taiwan»; Серия фэшн-иллюстраций для солнцезащитного крема «Hacci», Anjelica Roselyn.

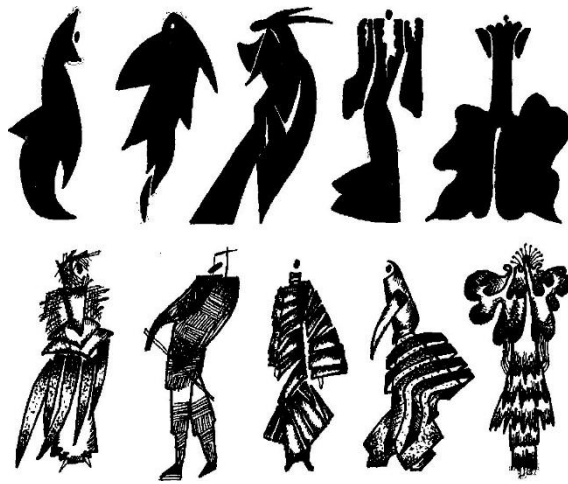


Рисунок 4.2. – Графическое изображение в проектировании костюма. Виды эскизов.

Иллюстрация пятновой и линейной графики взята с Pinterest.

Автор: Н.А. Малявка, студентка 4 курса ФГБОУ ВО «Кемеровский государственный институт культуры». Эскизы различных видов коллекции одежды «Королевский цветок».

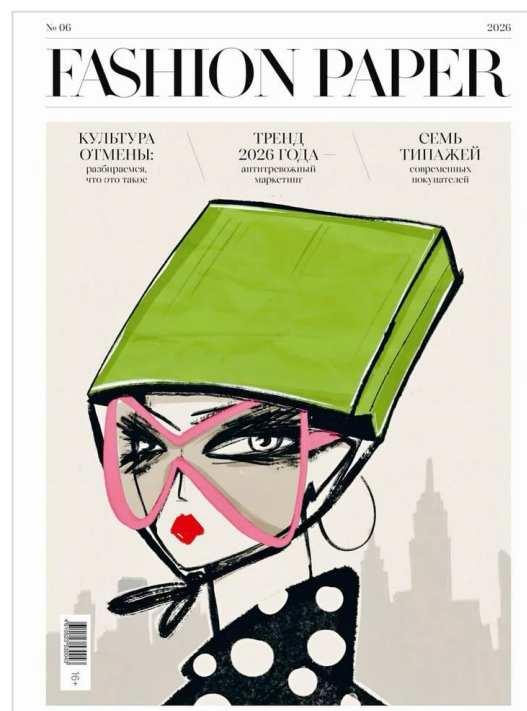
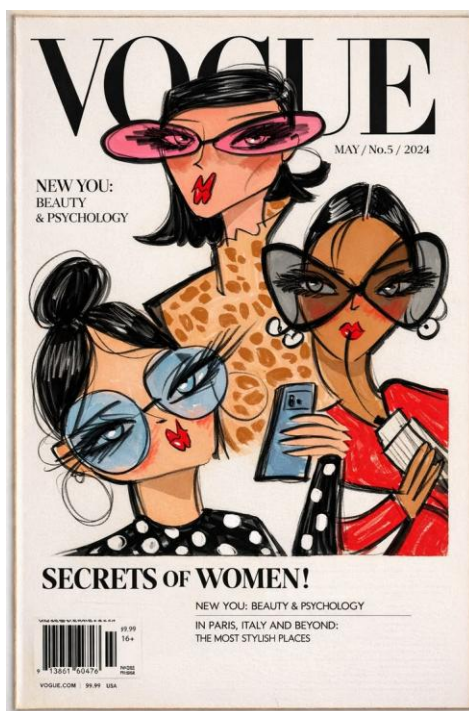


Рисунок 4.3. – Художественно-графическое решение фэшн-иллюстраций.

Автор: Соловьёва Екатерина, художник и фэшн-иллюстратор.

Иллюстрации взяты с Pinterest

Раздел 5. Носители шрифтовой культуры.

5.1. Книга и книжный дизайн

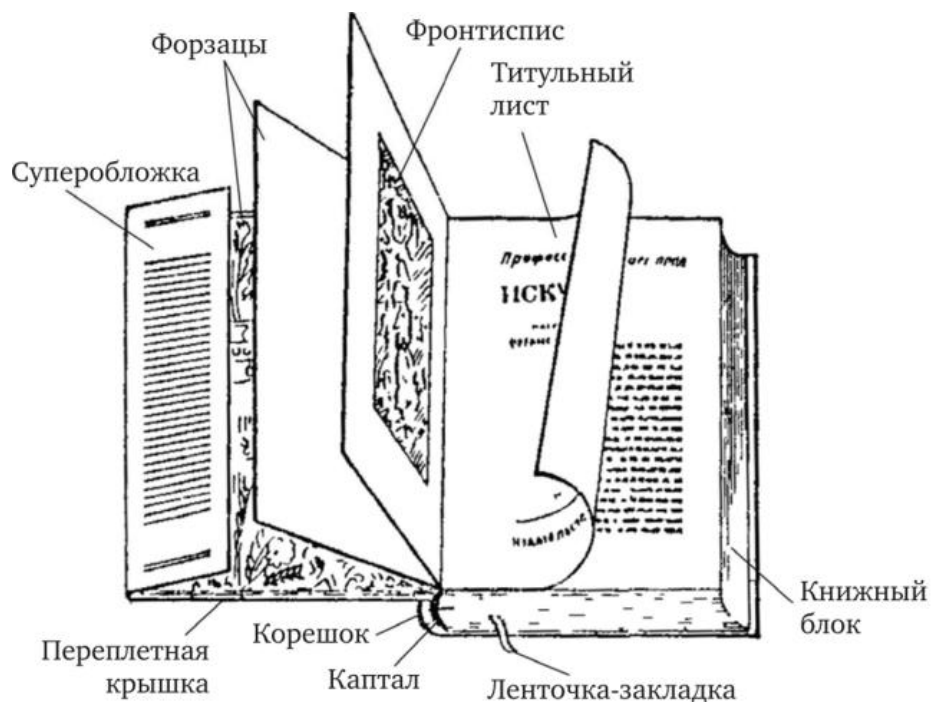


Рисунок 5.1.1. – Изобразительная структура книги.

Иллюстрация взята с интернет-источника



Рисунок 5.1.2. – Художественно-графическое решение элементов книги.

Иллюстрация взята с интернет-источника

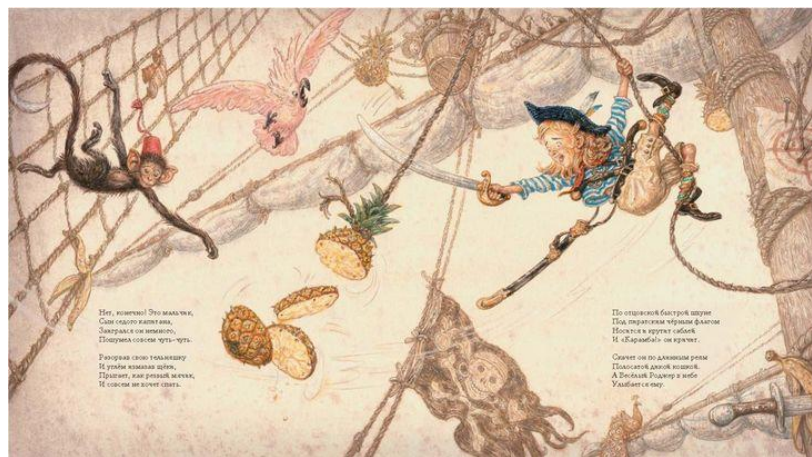


Рисунок 5.1.3. – Художественно-графическое решение иллюстраций.

Иллюстрации взяты с интернет-источника.

Авторы: «Ромео и Джульетта», Владислав Ерко
«Корабельная для маленького пирата», Антон Ломаев;
«Ночь перед Рождеством», Люся Варламова



Рисунок 5.1.4. – Стилизовое единство изображения и текста.

Авторы: Дягилева Анастасия, Кобец Арина. Преподаватель: Ошуркова Д. В.

Раздел 6. Графическая реклама



Рисунок 6.1. — Основные виды графической рекламы.

Авторы: Логачева Алиса, Фалевич Игорь. Преподаватель: Ошуркова Д. В.

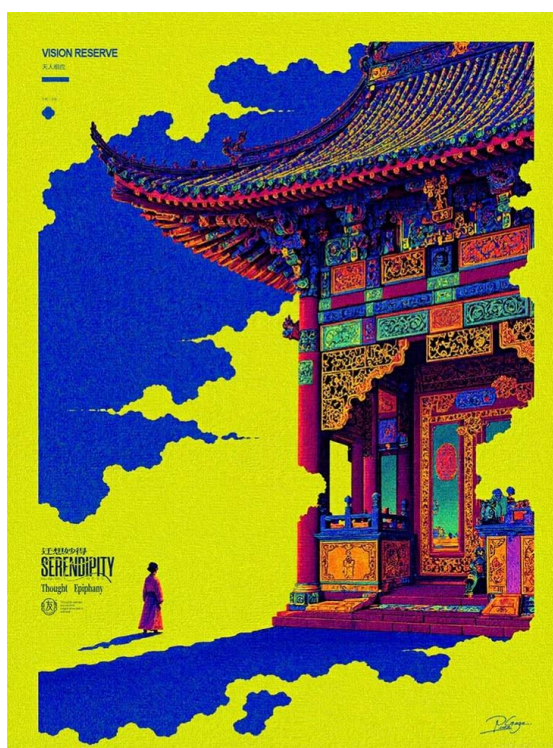


Рисунок 6.2. — Особенности структуры, композиции и иллюстрации в печатной рекламе.

Иллюстрации взяты с Pinterest

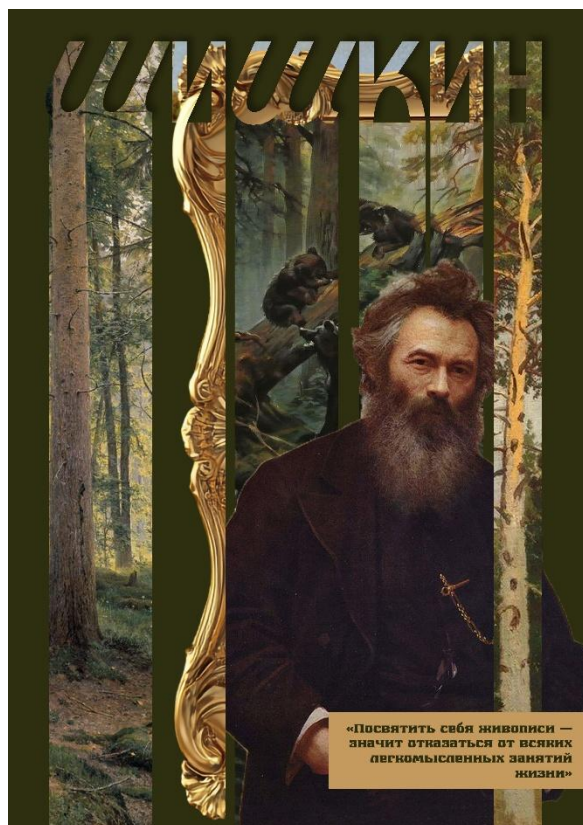


Рисунок 6.3. – Художественно-графическое решение серии открыток.

Автор: Циммерман Анастасия. Преподаватель: Ошуркова Д. В.



Рисунок 6.4. – Иллюстрация в печатной рекламе.

Иллюстрации взяты с Pinterest

Раздел 7. Дизайн упаковки

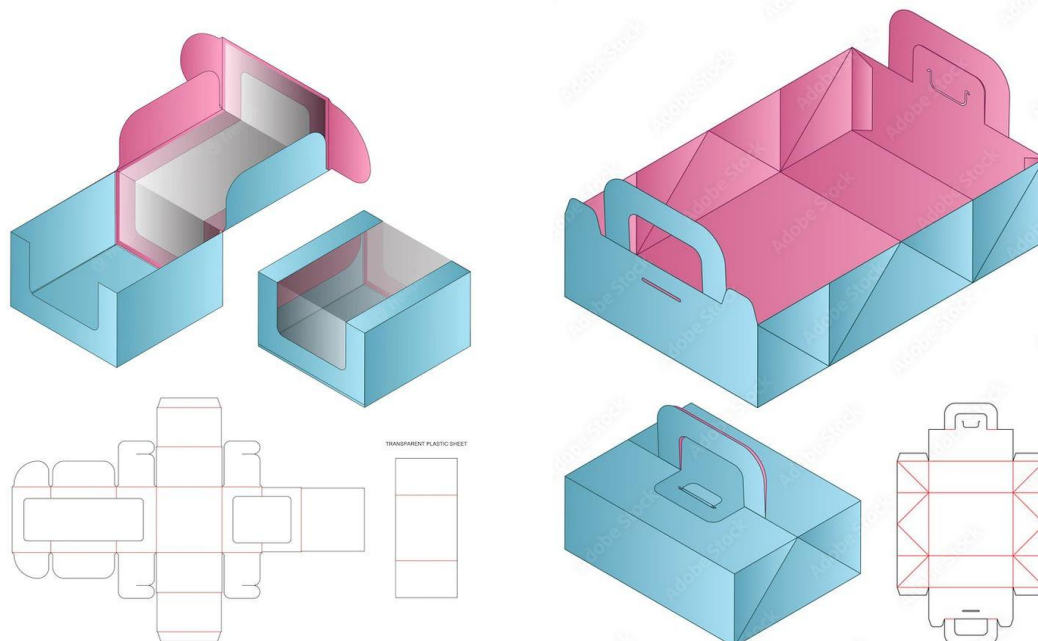


Рисунок 7.1. – Особенности проектирования и конструирования упаковки.

Иллюстрации взяты с интернет-источника.



Рисунок 7.2. – Художественно-графическое решение упаковки.

Иллюстрации взяты с интернет-источника.



Рисунок 7.3. – Стилизовое единство изображения и текста на упаковке.

Автор: Смирнова Виктория. Преподаватель: Ошуркова Д. В.

Раздел 8. SMM-дизайн

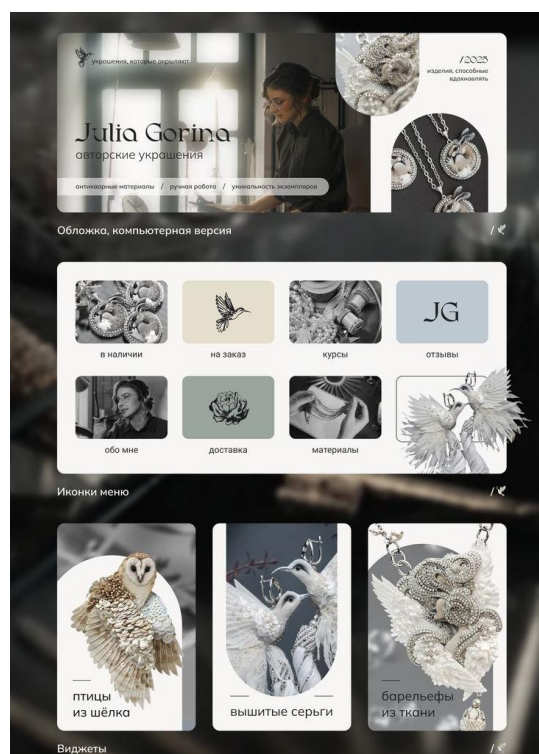


Рисунок 8.1. – Дизайн социальных сетей: основные элементы и принципы.

Особенности вёрстки. Иллюстрации взяты с Pinterest.

Автор: Олеся Шипунова

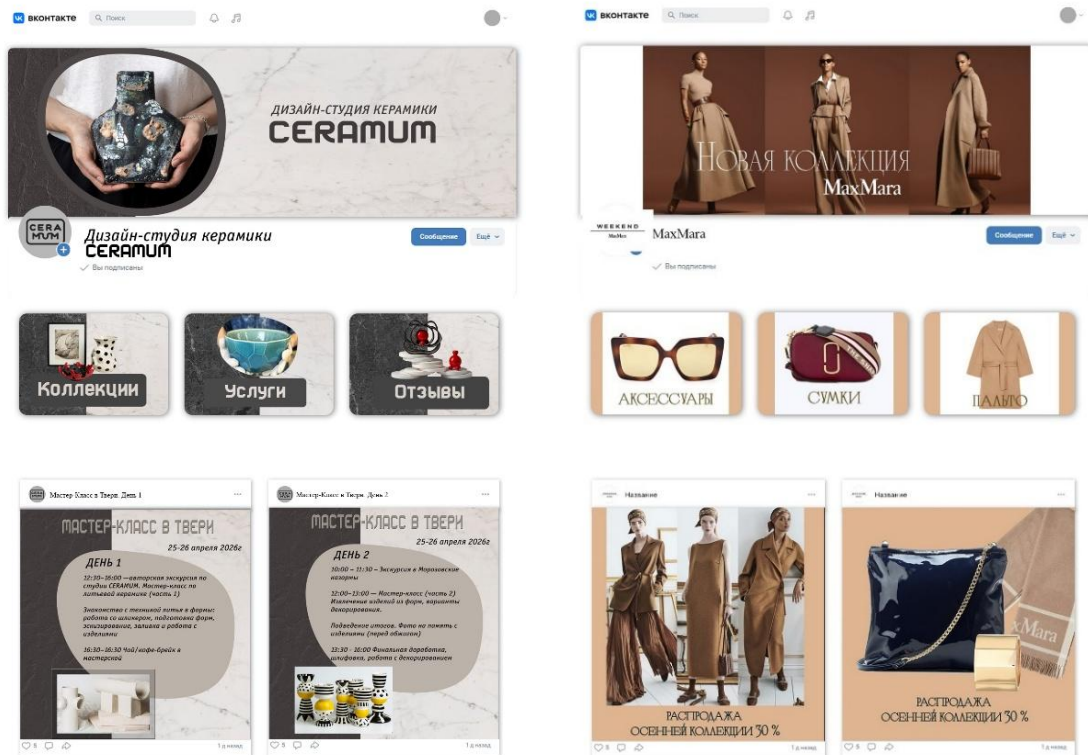


Рисунок 8.2. – Проектирование и макетирование сообщества в социальной сети ВКонтакте.
 Авторы: Ламанова Татьяна, Медведева Нина. Преподаватель: Ошуркова Д. В.