

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА МУРМАНСКА
«ДЕТСКАЯ ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ШКОЛА» (МБУДО ДХШ)

ПРИНЯТО
Педагогическим советом
МБУДО ДХШ
Протокол от 29.05.2026 № 4

УТВЕРЖДЕНО
Приказом МБУДО ДХШ
от 01.06.2026 № 43/р
Директор Д.В. Пастер

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
В ОБЛАСТИ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА
«ОСНОВЫ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА»**

Направленность: художественная
Уровень программы: базовый
Возраст: 14-18 лет
Срок реализации: 1 год

Разработчик:
Куликова Евгения Васильевна,
преподаватель высшей категории
МБУДО ДХШ

г. Мурманск

СТРУКТУРА ПРОГРАММЫ

- I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА
- II. ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ УЧАЩИХСЯ
- III. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ
- IV. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ
- V. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

ПРИЛОЖЕНИЯ

- 1. Учебный план
- 2. Календарный график

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Характеристика программы, место и роль в образовательном процессе

Программа «Основы графического дизайна» разработана на основе и с учетом Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», Постановления Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», Постановления Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания», Приказа Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых», локальными актами Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования города Мурманска «Детская художественная школа», а также многолетнего педагогического опыта в области изобразительного искусства в ДХШ.

Программа «Основы графического дизайна» имеет *художественную направленность*. Программный материал предусматривает *базовый уровень* обучения.

Учебный предмет «Основы графического дизайна» в детской художественной школе дает возможность расширить и дополнить образование детей в области изобразительного искусства и направлен на приобретение учащимися знаний, умений и навыков по выполнению графических проектов различными способами компьютерных технологий, овладение способами применения их в дальнейшем в практической и творческой деятельности.

Программа является комплексной, сочетает в себе элементы таких предметов как цветоведение, рисунок, композиция, шрифт, типографика, компьютерная графика.

Графический дизайн – это область художественного творчества, требующая от исполнителя целого комплекса художественных знаний и навыков, а также – знания ряда компьютерных программ, технологии производства конечного продукта и условий его использования.

Компьютерная графика является универсальным средством при изучении академических законов дизайнерского искусства, так как может использоваться и как вспомогательное средство исполнения замысла художника, и как самостоятельная часть проектирования. Освоение программы формирует теоретические и практические знания, которые применяются при изучении большинства направлений современного дизайна.

Знания, полученные при освоении учебного предмета «Основы графического дизайна», могут стать фундаментом для дальнейшего освоения компьютерных программ в области видеомонтажа, трехмерного моделирования и анимации.

Практика показывает, что одним из важнейших вопросов современного гуманитарного знания становится культура подачи графического изображения как часть общей информационной культуры. Освоение программы учебного предмета «Основы графического дизайна» основано на изучении компьютерных технологий путем исполнения творческих заданий с применением полученных навыков, что способствует развитию таких качеств личности как интуиция, образное мышление, а также развитию способностей к проектированию.

Для успешного решения проектных задач учащемуся необходимо освоить все основные закономерности формальной композиции и уметь пользоваться этими средствами

для сознательного подхода к дизайнерскому творчеству. Полученные знания в результате освоения программы «Основы графического дизайна» не исключают развитие интуитивно-образного отношения к самому творческому процессу. Активная творческая работа учащихся заключается в выполнении заданий по каждой изучаемой теме как в аудитории, так и самостоятельно.

В целом программа способствует эстетическому воспитанию учащихся, формированию художественного вкуса, эмоциональной отзывчивости на прекрасное. Программа обеспечивает развитие творческих способностей подростков и формирование устойчивого интереса к творческой деятельности.

Программа «Основы графического дизайна» направлена на художественное образование и воспитание подрастающего поколения, тем самым, обеспечивая формирование культурно-образованной части общества, заинтересованной аудитории зрителей.

В основе педагогических принципов подачи учебного материала программы лежит принцип от простого к сложному.

Актуальность программы заключается в том, что программа составлена в соответствии с современными объективными условиями существования образовательных учреждений дополнительного образования детей, реализующих дополнительные общеразвивающие программы. Актуальность программы заключается:

- в её общедоступности, т. к. программа предусмотрена для детей с различным уровнем творческих способностей и возможностей;
- в необходимости расширения горизонтов изучения дисциплин, связанных с изобразительной деятельностью для учащихся, планирующих дальнейшее обучение в сфере дизайна и возможности получения знаний в области графического дизайна, понимания его специфики, области применения и ранней профессиональной ориентации;
- в востребованности у молодежи, так как ориентирует их на приобретение актуальных знаний, умений и навыков.

Цель и задачи программы

Целью программы «Основы графического дизайна» является развитие значимых для образования, социализации, самореализации интеллектуальных и художественно-творческих способностей детей на основе практической деятельности в области графического дизайна и изобразительной деятельности.

Задачами программы являются:

- формирование устойчивого интереса к творческой деятельности, знакомство учащихся с первичными знаниями о специфике работы в области графического дизайна, развитие интереса к дизайнерскому творчеству;
- изучение выразительных возможностей графических средств;
- формирование компьютерной грамотности учащихся и навыков эффективной организации индивидуального информационного пространства;
- изучение основных закономерностей и правил композиции и умение применять их в практической работе;
- развитие способностей и возможностей к художественно-исполнительской и проектной деятельности;
- развитие способностей и возможностей учащихся динамично управлять содержанием изображения, его формой, размерами и цветом, добиваясь наибольшей выразительности; осмысление языка графического дизайна, его особенностей и условностей;
- ориентация в возможностях дизайнерских программ и выработка удобных и эффективных способов создания цифровых композиций и их подготовки к публикации;
- формирование необходимых практических навыков работы в компьютерной графике как одного из видов графического дизайна;

- развитие творческой индивидуальности, воспитание у учащихся высоких эстетических критериев;
- эффективное применение информационных образовательных ресурсов в учебной деятельности, в том числе, самообразовании;
- создание условий для творческой самореализации личности.

Адресат

Программа предназначена для учащихся, планирующих поступление в СУЗы, ВУЗы на отделения «Дизайн» и «Графический дизайн».

Программа даёт возможность получения знаний в области графического дизайна, понимания его специфики, области применения и раннюю профессиональную ориентацию.

Рекомендуемый возраст детей, обучающихся по данной программе — 14–17 лет.

Условия приема

Приём учащихся на программу «Основы графического дизайна» осуществляется по результатам индивидуального отбора поступающих в форме творческих испытаний.

Наполняемость групп и форма обучения

Учебные занятия проводятся в форме аудиторных занятий. Занятия по учебному предмету «Основы графического дизайна» рекомендуется осуществлять в форме мелкогрупповых занятий численностью от 4 до 10 человек. Мелкогрупповая форма занятий позволяет преподавателю построить процесс обучения в соответствии с принципами дифференцированного и индивидуального подходов.

Мелкогрупповая форма занятий позволяет преподавателю построить процесс обучения в соответствии с принципами:

- связи теории и практики;
- наглядности;
- применения дифференцированного и индивидуального подходов;
- доступности и последовательности;
- учета возрастных особенностей;
- вариативности содержания, многообразия тем;
- творчества педагога и активности учащихся.

Форма обучения – очная.

Режим занятий по программе

Реализация программы «Основы графического дизайна» осуществляется следующим образом:

недельная нагрузка составляет 8 часов по учебному предмету:

- «Основы графического дизайна».

Занятия проходят два раза в неделю. Рекомендуемая продолжительность занятия (академического часа) – 40 минут.

Продолжительность занятий (академического часа) с использованием компьютерной техники в день устанавливается на основании Постановления Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания».

Число и продолжительность занятий в день с использованием компьютерной техники – 2 занятия по 40 минут.

Занятия проходят 2 раза в неделю по 4 часа (академический час - 40 минут).

Режим занятий, в соответствии с утверждённым расписанием на начало учебного года.

Объем и срок реализации программы

При реализации программы «Основы графического дизайна» со сроком обучения 1 год, продолжительность учебных занятий составляет 34 недели в год.

Общая трудоемкость программы «Основы графического дизайна» составляет 272 аудиторных часа.

В связи с большой загруженностью учащихся в общеобразовательной организации самостоятельная работа программой предусмотрена минимально. Самостоятельные занятия, предполагают выполнение индивидуальной творческой работы учащегося при подготовке к выставкам в образовательной организации, а также для участия в городских, региональных, всероссийских и международных выставках.

Сведения о затратах учебного времени, графике промежуточной и итоговой аттестации

Срок освоения образовательной программы «Основы графического дизайна» составляет один год.

Предметы	Нагрузка в неделю	Годы обучения		Всего академических часов
		1-й год		
		1	2	
Основы графического дизайна				
Всего аудиторные занятия в часах:	8	126	146	272
Самостоятельная работа в часах:		4	4	8
Максимальная учебная нагрузка:		130	150	280

Занятия подразделяются на аудиторные занятия и самостоятельную работу. Рекомендуемая недельная нагрузка в часах:

аудиторные занятия:

- 8 часов в неделю;

самостоятельная работа (внеаудиторная нагрузка):

- 8 часов в год.

II. ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ УЧАЩИХСЯ

В процессе обучения выпускники должны сформировать комплекс знаний, умений и навыков, приобретение которых обеспечивает программа «Основы графического дизайна»:

- **знания:**

- терминологии дизайнерского искусства;
- видов компьютерной графики: растровой, векторной;
- основных понятий компьютерной графики: разрешение экрана, принтер, изображения; цвет в компьютерной графике и цветовые модели и другие;

- основ рисунка, условности изобразительного языка, способов графических изображений, графических материалов для рисунка;
- основных закономерностей и правил композиции и умение применять их в практической работе;
- основ и законов цветоведения;
- особенностей, достоинств и недостатков векторной графики;
- методов кодирования цветов в компьютерной графике – цветовых моделей;
- способов хранения изображений в файлах векторного формата;
- методов сжатия графических файлов;
- назначения и функций векторных графических программ;
- применения инструментария векторных программы в определенном алгоритме;
- цифровых устройств ввода-вывода изображения;
- особенностей, достоинств и недостатков растровой графики;
- способов хранения изображений в файлах растрового формата;
- назначения и функций растровых графических программ;
- инструментария растровой программы и операций с изображениями;
- многообразных программных средств компьютерной графики;
- современных технологий создания компьютерного изображения в растровых и векторных графических программах, подготовки их к печати;

- умения:

- различать форматы графических файлов и понимать целесообразность их использования при работе с различными графическими программами;
- применять полученные знания о выразительных средствах композиции — в композиционных работах;
- создавать художественный образ на основе решения технических и творческих задач;
- составлять грамотную композицию с выразительным и оригинальным композиционным решением;
- обрабатывать графическую информацию с помощью векторных программ;
- работать с текстом в векторной программе;
- использовать главные инструменты векторных программ, а именно:
 - создавать рисунки из примитивов (линий, прямоугольников, окружностей и т. д.);
 - выполнять основные операции над объектами (удаление, перемещение, масштабирование, вращение и т.д.);
 - формировать собственные цветовые оттенки в различных цветовых моделях;
 - создавать однородные, градиентные и узорные заливки;
 - работать с контурами объектов и их цветом;
 - создавать рисунки из кривых;
 - получать объемные изображения;
- формировать собственные цветовые оттенки в различных цветовых моделях;
- обрабатывать графическую информацию с помощью растровых программ;
- работать с текстом в растровой программе;
- применять в изображении различные эффекты;
- создавать собственные изображения, используя инструменты рисования;
- работать с цветом, создавать градиентные, однородные и узорные заливки;
- выделять фрагменты изображения с использованием различных инструментов;
- перемещать, дублировать и вращать выделенные области;
- сохранять выделенные области для последующего использования;
- выполнять индивидуальные творческие задания средствами компьютерной графики;

- навыки:

- настройки интерфейса, навигации и масштабирования показа изображения;

- использования методов упорядочивания и объединения объектов в векторных программах;
- работы с инструментами рисования, создания новых кистей и узоров, настройки прозрачности изображения в векторных программах;
- применения различных графических эффектов (объем, перетекание, фигурная подрезка и т. д.) в векторных программах;
- создания надписей, заголовков, размещения текста вдоль кривой;
- настройки интерфейса, навигации и масштабирования показа изображения в растровом редакторе Adobe Photoshop;
- работы с инструментами рисования, создания новых кистей и узоров, настройки прозрачности изображения и режимов смешивания в растровом редакторе;
- работы с инструментами выделения областей в изображении и создания коллажей;
- работы со слоями и управления слоями;
- выполнения тоновой и цветовой коррекции и ретуширования фотографий;
- компоновки текста и изображения;
- владения техническими приемами работы в компьютерной графике;
- проектной деятельности, создания, редактирования, оформления, сохранения, передачи информационных объектов различного типа с помощью современных программных средств;
- работы с графическими редакторами;
- выполнения обмена графическими данными между различными программами;
- компоновки элементов композиции в формате и создания выразительного цветового решения средствами компьютерной графики.

Формы аттестации и оценочные материалы

Программа предусматривает текущий, промежуточный контроль и итоговую аттестацию.

Контроль знаний, умений и навыков учащихся обеспечивает оперативное управление учебным процессом и выполняет обучающую, проверочную, воспитательную и корректирующую функции.

Текущий контроль успеваемости учащихся проводится в рамках аудиторного времени, предусмотренного на учебный предмет.

Текущий контроль успеваемости учащихся направлен на поддержание учебной дисциплины, на повышение уровня освоения текущего учебного материала; имеет воспитательные цели и учитывает индивидуальные психологические особенности учащихся.

Текущий контроль проводится в виде проверки самостоятельной работы учащегося, обсуждения технических элементов работы, методов достижения композиционной целостности для создания наиболее выразительного художественного образа в дизайнерской композиции; выставления оценок и пр.

На основании результатов текущего контроля выводятся полугодовые и годовые оценки.

Промежуточный контроль успеваемости учащихся проводится на завершающих полугодие учебных занятиях в рамках аудиторного времени, предусмотренного на учебный предмет в виде творческого просмотра по окончании первого полугодия. Преподаватель имеет возможность по своему усмотрению проводить промежуточные просмотры по разделам программы. Оценки ученикам могут выставляться и по окончании четверти. Промежуточная аттестация проводится в форме творческого просмотра.

Форма промежуточной аттестации:

зачет — творческий просмотр (проводится в рамках аудиторного времени).

Итоговая аттестация проводится в конце года по окончании обучения в форме творческого просмотра работ и итоговой работы.

Форма итоговой аттестации:

экзамен — творческий просмотр (проводится за рамками аудиторного времени).

Тематика итоговых заданий в конце учебного года может быть связана с планом учебно-творческой работы, конкурсно-выставочной деятельностью образовательной организации и др.

Итоговая работа предполагает создание проекта, созданного средствами компьютерной графики, с соблюдением всех условий и правил графического дизайна. Итоговый проект демонстрирует умения реализовывать свои замыслы, творческий подход в выборе решения, умение работать в дизайнерских программах, готовить проект к печати.

Тему итоговой работы каждый учащийся выбирает сам, учитывая свои возможности реализовать выбранную идею в графическом дизайнерском проекте.

Требования к содержанию итоговой аттестации учащихся определяются образовательной организацией самостоятельно.

Во время коллективного обсуждения проектных работ и при их оценке преподавателю необходимо ориентироваться на следующие *критерии*:

1. Формально-образное выражение содержательной сущности прорабатываемой темы, художественное отображение ее качественной специфики в композиции.
2. Соответствие вида композиционной организации характеру решаемой учебной задачи.
3. Стилистическое единство (гармоничность) формообразования композиционных элементов.
4. Соблюдение количественной меры (минимум средств — максимум выразительности) в применении формально-композиционных и художественно-образных средств для решения конкретно поставленной задачи.
5. Самостоятельность композиционного решения и целостность его внутренней структуры.
6. Тщательная проработка и художественная культура графического исполнения композиционного произведения.
7. Методическая последовательность работы над заданием.

III. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Содержание программы «Основы графического дизайна» разработано с учетом возрастных особенностей детей, включает теоретическую и практическую части, при этом теоретическая часть тесно связана с практической.

Рекомендуемые формы проведения занятий: лекции, беседы, демонстрация, самостоятельная практическая работа, выполнение упражнений и итоговых работ. Большая часть учебного времени выделяется на практические упражнения.

Основным видом занятий программы «Основы графического дизайна» является практикум, содержание которого направлено на применение теоретических знаний в учебном и творческом опыте.

Теоретическая часть предполагает изучение обучающимися теоретических основ компьютерной графики и дизайна, при этом формой обучения являются лекции с элементами беседы и демонстрацией учебного материала.

Программа предполагает также изучение основ графического дизайна через выполнение большого количества несложных упражнений, выполняемых средствами компьютерной графики. Задания носят творческий характер и рассчитаны на индивидуальные темпы выполнения.

Предложенные в содержании программы разделы имеют общую методическую структуру подачи учебного материала: объяснение, мастер-класс, выполнение учащимися

упражнений, закрепление знаний в процессе выполнения творческих заданий в различных техниках.

Задания адаптированы и доступны для учащихся 14-17 лет, учитывают возрастные и психологические особенности данного возраста.

Формирование у учащихся умений и навыков происходит постепенно: от изучения простого материала – к более сложному, от упражнений – к творческим заданиям.

Содержание программы представлено в учебно-тематическом плане.

Учебно-тематический план отражает последовательность изучения разделов и тем программы с указанием распределения учебных часов.

Учебно-тематический план

ОСНОВЫ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА

№ п/п	Перечень разделов, тем, заданий	Задачи	Кол-во аудит. часов	Теория	Практика	Формы контроля
1	2	3	4	5	6	7
1.	Краткий обзор графических программ и их возможностей	Программы: Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign, Quark Express, Coral Draw	4	2	2	наблюдение
2. Физическая природа цвета			8	2	6	
2.1	1. Физическая природа цвета и специфика его передачи. Статическая и динамическая композиция. 2. Векторная графика. Цвет в цифровом пространстве. Основные цветовые модели, их сходства и различия	Цвет и свет. Специфика передачи цвета на мониторе, сканере, принтере, в типографской печати RGB и CMYK, Lab, HSB		2		наблюдение
2.2	Статическая и динамическая композиция	Задание: создание эскиза на тему: «Абстрактная композиция». Графические материалы: карандаш, линер			2	наблюдение
2.3	Векторная графика. Знакомство с программой Adobe Illustrator, ее инструментами	Задание: создание абстрактных композиций (статика-динамика) с помощью инструментов			2	наблюдение

		подменю Tools. Использование разных композиционных схем для создания максимально простых или же - наиболее детализированных композиций				
3.	Точка, линия, пятно. Векторные форматы. Кривые Безье		8	2	6	
3.1	Векторные форматы	Методы сжатия графических данных. Сохранение изображения в стандартных и в собственных форматах графических программ. Параметры графических файлов. Векторные Форматы EPS, DCS, PDF		2		наблюдение
3.2	Точка, линия, пятно	Задание: создание абстрактных композиций, с использованием графических изобразительных средств (точка, линия, пятно). Графические материалы: линер, карандаш, гелевая ручка			2	наблюдение
3.3	Кривые Безье. Ручная трассировка простых контуров (буквы, цифры)	Задание: знакомство с инструментами рисования pen tool, трассировка простейших и комплексных контуров			4	наблюдение
4.	Плоскостная форма		4	2	2	
4.1	Средство	Простейшие формы		2		наблюдение

	выражения художественного образа – пятно	пятна: квадрат, треугольник, круг, амeboобразная форма и связанные с ними ассоциации. Символика. Восприятие точки, линии, пятна на плоскости				
4.2	Отрисовка простого геометричного логотипа инструментами AI Логотип CHANEL	Задание: знакомство с интерфейсом программы, работа с палитрами: Pathfinder, Align, Guides, Color, Stroke, Transform			2	наблюдение
5.	Изобразительная плоскость		8	2	6	
5.1	Восприятие пятна по форме и цвету	Роль оптических иллюзий в восприятии картинной плоскости		2		наблюдение
5.2	Восприятие пятна по форме и цвету	Задание: создание серии быстрых зарисовок, силуэтов животных и растений (одной линией). Графические материалы: маркеры, цветные карандаши			2	наблюдение
5.3	Отрисовка сложного логотипа Лого Pepsi	Задание: знакомство с интерфейсом программы, работа с палитрами: Mesh, Align, Guides, Color Guide			4	зачет
6.	Орнамент и паттерн. Понятия, виды и особенности		8	2	6	
6.1	Орнамент и паттерн	Что такое орнамент и паттерн и как они используются в дизайне?		2		наблюдение
6.2	Орнамент и паттерн	Задание: создание растительного, геометрического или др. орнамента на основе пленэрных зарисовок. Графические материалы: маркеры, цветные карандаши, линеры			2	наблюдение
6.3	Орнамент и	Знакомство с			4	зачет

	паттерн	интерфейсом программы, работа с палитрами: Pathfinder, Align, Guides, Transform, Move, Scale, Reflect. Задание: Перевод пленэрных зарисовок и набросков в векторный формат, и создание на их основе паттерна и орнамента (в полосе, круге, квадрате с использованием оберточной бумаги)				
7.	Буква как биоинженерная конструкция и как эстетический объект		12	4	8	
7.1	Буква как биоинженерная конструкция	Различные методы письма и рисования букв, характер буквы в зависимости от выбранного материала и способа изображения		4		наблюдение
7.2	Каллиграфия и леттеринг	Задание: рисование и написание букв различными графическими инструментами (тушь, перо, плоское перо, кисть, альтернативные и необычные инструменты-линейка, ватные палочки и др.) с использованием, техники коллажа и набрызга			4	наблюдение
7.3	Каллиграфия и леттеринг	Задание: оцифровка полученных изображений, перевод в векторный формат (трассировка), доработка до выразительной композиции (2-3-цвета)			4	наблюдение
8.	Шрифт в работе дизайнера		12	4	8	
8.1	Значение шрифта в	История шрифта.		4		наблюдение

	работе дизайнера	Роль оптических иллюзий в построении шрифта. Классификация шрифтов				
8.2	Буквица	Задание: разработка декоративного инициала (буквицы) в выбранной цветовой гамме. Графические материалы на выбор			4	наблюдение
8.3	Подменю Туре, инструменты палитры Т	Задание: 1. абстрактная композиция из букв – движение (разработка композиции исходя из характера выбранного шрифта и характера буквы). 2. композиция – слово wind-sun-rain. Главное условие задания: достижение понимания смысла слова без знания языка. Допускается использование оцифрованных ручных шрифтов			4	зачет
9.	Шрифт и законы композиции		8	2	6	
9.1	Основные характеристики шрифта	Основные характеристики шрифта. История развития шрифтовой графики. Особенности восприятия текста в наборе		2		наблюдение
9.2	Шрифтовая композиция	Задание: создание эскиза шрифтовой композиции на тему: «Название месяца». Графические материалы на выбор			2	наблюдение
9.3	Текст: инструменты, виды, правила набора текстового блока, флаговый набор	Знакомство с подменю Туре, инструменты палитр Character, Paragraph, T, Type on a Path Tool, Area Type Tool,			4	зачет

		Area Type Options. Задание: создание шрифтовой композиции на тему: «Название месяца» с обязательным элементом – включением календарной сетки с использованием одного шрифта (возможно в разных начертаниях). Главное условие задания: построение композиции исходя из выразительных свойств выбранного шрифта или на основе абстрактных пятен текста				
10.	Композиция текста в листе. Верстка		8	2	6	
10.1	Сетка. Композиция текста в листе, в сочетании текста и картинок	Основы современного алфавита и письма. Роли заголовка и иллюстрации, цветовое акцентирование		2		наблюдение
10.2	Структура листа плаката или рекламной страницы	Задание: создание эскиза каталога или рекламной страницы. Графические материалы: карандаш, линер			2	наблюдение
10.3	Верстка	Архитектура страницы – верстка. Опорные линии, линейки, особенности и примеры верстки. Выставление направляющих, Задание: верстка раскладушки – каталога рисунка. Работа с двусторонним макетом			4	зачет
11	Упрощение, обобщение и силуэт		8	2	6	
11.1	Характер векторного рисунка	Особенности работы с графическим		2		наблюдение

		планшетом. Единство двух подходов — рисование живой линии и построение объекта по точкам				
11.2	Упрощение, обобщение и силуэтность изображаемого	Быстрые наброски людей, приемы стилизации. Графические материалы: карандаш, линер			2	наблюдение
11.3	Рисование на графическом планшете в векторной программе	Задание: изображение стилизованного лица человека в векторном формате			4	наблюдение
12.	Событийный плакат		12	4	8	
12.1	Особенности композиции, стилизация, локальность и метафоричность	Стиль и типографическая композиция плаката: общие закономерности		4		наблюдение
12.2	Создание событийного плаката	Задание: создание эскиза театральной афиши. Компоновка текстовых блоков и графической части в заданном формате. Графические материалы на выбор			2	наблюдение
12.3	Создание событийного плаката	Задание: разработка театральной афиши (на детское литературное произведение), формат: А2. Главное условие задания: метафоричность изображения, достижение максимальной выразительности минимальными средствами			6	зачет
13.	Социальный плакат		8	2	6	
13.1	Основные темы, приемы, выразительность композиции	Работа над проектом: идея — эскиз, создание макета, выбор		2		наблюдение

		изображений				
13.2	Создание социального плаката	Задание: создание эскиза социального плаката. Компоновка текстовых блоков и графической части в заданном формате. Графические материалы на выбор			2	наблюдение
13.3	Создание социального плаката	Задание: разработка социального плаката. Формат: А2. Тема на выбор			4	зачет
14.	Логотип и фирменный знак		8	2	6	
14.1	Логотип. Понятие, история и современные тенденции. Логотип и фирменный знак	Особенности и локальность знаков, стилизация объектов		2		наблюдение
14.2	Стилизация и упрощение	Задание: 1. зарисовки животных и птиц с их стилизацией, упрощение или декоративность решения (15-20 минут); 2. быстрые наброски животных и птиц (15-30 секунд)			2	наблюдение
14.3	Стилизация и упрощение. Работа в векторном редакторе	Задание: перевод наработанного материала в векторный формат, доработка образа ручной трассировкой			4	наблюдение
15.	Разработка логотипа для конкретного предприятия		8	2	6	
15.1	Основные составляющие логотипа и принципы его разработки	Способы разработки логотипа: выделение одной буквы, слияние букв, помещение внутрь геометрической фигуры, ассоциативный знак		2		наблюдение
15.2	Разработка логотипа	Задание: создание эскизов, зарисовок логотипа. Графические материалы: карандаш, линер			2	наблюдение
15.3	Разработка	Задание: разработка			4	зачет

	логотипа	логотипа на основе имени (шрифтовой), на основе набросков (зарисовок) и ранее подготовленного шрифтового материала				
16.	Логотип и фирменный стиль		16	4	12	
16.1	Основные составляющие фирменного стиля. Брендбук	Основные элементы фирменного стиля. Брендбук. Что это такое? Основные принципы создания		4		наблюдение
16.2	Грамотная визуализация	Эскизирование, определение фирменных цветов. Графические материалы на выбор			2	наблюдение
16.3	Разработка основных элементов фирменного стиля	Задание: разработка основных элементов фирменного стиля: - определение фирменных цветов; - фирменный блок (визитка, кубарик, фирменный бланк, конверт); - оформление рекламной продукции (флаер, билет, плакат, сувенирная продукция)			10	зачет
17.	Подготовка готового файла		8	4	4	
17.1	Предпечатная подготовка и подготовка файлов на стоки	Предпечатная подготовка и подготовка файлов на стоки		4		наблюдение
17.2	Предпечатная подготовка и подготовка файлов на стоки	Задания: 1. подготовка плаката для печати 2. подготовка паттерна или картинки для интернета (выгрузка на стоки)			4	наблюдение
18.	Подведение итогов работы в векторной программе. Тест	Просмотр работ, обсуждение результатов. Краткий теоретический тест на знание	4	2	2	тест

		программы				
19.	Растровая графика		4	2	2	
19.1	Цветовые модели	Цветовые модели CMYK, RGB, Lab, HSB, их сходство и различия. Основные возможности программы по преобразованию и созданию изображений		2		наблюдение
19.2	Знакомство с программой Adobe Photoshop, с основными инструментами программы	Задание: знакомство с интерфейсом программы			2	наблюдение
20.	Обработка растрового изображения		4	2	2	
20.1	Основы обработки растрового изображения	Основные форматы растровых файлов: tiff, png, gif, jpeg, eps, области их применения		2		наблюдение
20.2	Сканирование – фото – обработка – хранение – печать	Задание: сканирование и сохранение фотографий			2	наблюдение
21.	Цветокоррекция		12	6	6	
21.1	Цветовая коррекция изображений	Цветокоррекция по числам. Редактирование по каналам, канал цветного изображения как чёрно-белого. Основные принципы работы с инструментом Curves. Принцип: круче кривая – сильнее контраст		6		наблюдение
21.2	Редактирование фотографий. Предварительный анализ изображения	Задание: редактирование различных по характеру фото. Анализ фотографии и ее редактирование. Знакомство с инструментами подменю Adjustments (Levels, Hue-Saturation, Color			6	наблюдение

		Balance и т.д.)				
22.	Тоновая коррекция		12	6	6	
22.1	Тоновая коррекция в Adobe Photoshop	Тоновая коррекция в Adobe Photoshop. Диапазон яркостей, гистограмма – график распределения пикселей по градациям яркости		6		наблюдение
22.2	Редактирование фотографий. Наведение резкости. Дополнительные возможности при слиянии каналов, манипуляции с нежелательным цветом	Задание: редактирование сложных объектов, редактирование кожи лица, наведение резкости без нежелательных артефактов. Работа с инструментами группы Blur, Sharpen; Unsharp masking, Gaussian Blur			6	зачет
23.	Фотоколлаж		12	4	8	
23.1	Фотоколлаж, определение, принципы создания	Фотоколлаж, определение, принципы создания		4		наблюдение
23.2	Проектирование двойной открытки к празднику (тема на выбор)	Задание: монтаж выбранных фрагментов в заданном формате. Определение доминанты в композиции. Аппликация. Графические материалы: линеры, карандаши			2	наблюдение
23.3	Проектирование двойной открытки к празднику (тема на выбор)	Задание: проектирование многослойной открытки из винтажных фото и сканированных фонов. Проектирование внутренней части открытки в векторе. Работа с палитрами. Палитры: Layers, Blend mode, Channels, Clone			6	зачет

		Stamp				
24.	Плакат		16	4	12	
24.1	Плакат, созданный инструментами Photoshop	Обзор плакатов, собранных в растре, особенности цветопередачи и детализации		4		наблюдение
24.2	Проектирование плаката	Ручное рисование шрифтовой части. Графические материалы: маркеры, линеры, карандаши			4	наблюдение
24.3	Проектирование плаката	Задание: проектирование плаката на свободную тему с использованием техники коллажирования. Сканирование и последующая обработка нарисованного			8	зачет
25.	Фильтры и эффекты Photoshop		12	6	6	
25.1	Применение фильтров в растровом редакторе Adobe Photoshop	Галерея фильтров. Общие свойства фильтров. Фильтры стилизации, художественные фильтры, искажающие, фильтры растривания и резкости		6		наблюдение
25.2	Эксперименты с фотографией. Галерея фильтров Filter gallery, Liquefy	Задания: 1. чёрно-белое изображение с цветным элементом; 2. раскрашивание чёрно-белой фотографии; 3. раскладка фото по градиенту; 4. фильтры передачи движения, мозаика; 5. создание из фото «миниатюры»			6	наблюдение
26.	Рисование на графическом планшете		8	2	6	
26.1	Сюжетная иллюстрация	От наброска — к готовому продукту. Основные принципы поэтапного создания цельной сюжетной		2		наблюдение

		многофигурной иллюстрации в фотошопе				
26.2	Создание цельной сюжетной иллюстрации	Задание: создание серии набросков к задуманной иллюстрации. Графические материалы на выбор			2	наблюдение
26.3	Создание цельной сюжетной иллюстрации	Задание: повторение контура готовой иллюстрации с целью изучения механики действия пера и привыкания к нему			4	зачет
27.	Иллюстрация в графическом дизайне		8	2	6	
27.1	Иллюстрация в графическом дизайне	Иллюстрация в графическом дизайне (журнальная, рекламная). Где заканчивается иллюстрация и начинается дизайн		2		наблюдение
27.2	Иллюстрация в графическом дизайне	Задание: Эскизирование, фотоколлаж (аппликация). Графические материалы: карандаш, линер			2	наблюдение
27.3	Рисование на графическом планшете	Задание: рисование-обводка по фото или предварительно собранному фотоколлажу. Создание четкого контурного изображения (самодостаточный контур) дополненное простыми фактурами и локальными заливками			4	зачет
28.	Портфолио иллюстратора		16	4	12	
28.1	Портфолио иллюстратора	Портфолио иллюстратора. Структурированные и последовательные шаги на пути формирования		4		наблюдение

		собственного стиля				
28.2	Создание многоцветного персонажа	Задание: создание серии эскизов многоцветного персонажа. Графические материалы на выбор			4	наблюдение
28.3	Создание многоцветного персонажа	Задание: врисовывание персонажа в фотографию, создание многоцветного персонажа (персонажей) как дополнение к реальности фотографии, с учетом условий освещения фото и цветовой гармонии			8	зачет
29.	Разработка персонажа		16	4	12	
29.1	Методы разработки. Морфологический анализ. Визуализация. Презентация	Основные принципы поэтапной разработки персонажа, от наброска к полноцветному варианту		4		наблюдение
29.2	Разработка персонажа	Задание: быстрые наброски (30 секунд) для поиска выразительного силуэта и образа. Карандашный эскиз, рисование человека с намеренно утрированными пропорциями и стилизацией			2	наблюдение
29.3	Итоговая работа	Задание: разработка персонажа по словесному портрету. Четкое контурное решение, подбор цвета			10	зачет
30.	Подведение итогов работы в растровом редакторе. Тест	Просмотр работ, обсуждение результатов. Краткий теоретический тест на знание программы	4	2	2	тест

ИТОГО:	272			
--------	-----	--	--	--

*Годовые требования.
Содержание разделов и тем выполняемых работ*

Раздел 1.

Краткий обзор графических программ и их возможностей.

Программы: Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign, Quark Express, Coral Draw.

Задачи: обзор векторных и растровых редакторов, рассмотрение достоинств и недостатков, сходства и различия.

Раздел 2.

Физическая природа цвета.

Программа: Adobe Illustrator.

Материалы: графические материалы – карандаш, линер.

Задачи: знакомство с программой и ее инструментами, создание статических и динамических композиций.

Раздел 3.

Точка, линия, пятно. Векторные форматы. Кривые Безье.

Программа: Adobe Illustrator.

Материалы: графические материалы – карандаш, линер.

Задачи: знакомство с инструментом «перо». Ручная трассировка простых контуров (буквы, цифры).

Раздел 4.

Плоскостная форма.

Программа: Adobe Illustrator.

Материалы: графические материалы – карандаш, линер.

Задачи: знакомство с интерфейсом программы, работа с палитрами: Pathfinder, Align, Guides, Color, Stroke, Transform.

Раздел 5.

Изобразительная плоскость.

Программа: Adobe Illustrator.

Материалы: маркеры, цветные карандаши.

Задачи: изучение возможностей программы, работа с палитрами Mesh, Align, Guides, Color Guide, силуэтное изображение, рисование одной линией.

Раздел 6.

Орнамент и паттерн. Понятие, виды и особенности.

Программа: Adobe Illustrator.

Материалы: графические материалы – карандаш, линер.

Задачи: рассмотрение понятий, видов и особенностей орнаментов и паттернов. Создание орнамента и паттернов на основе пленэрных зарисовок.

Раздел 7.

Буква как биоинженерная конструкция и как эстетический объект.

Программа: Adobe Illustrator.

Материалы: тушь, перо, плоское перо, кисть альтернативные и необычные инструменты.

Задачи: изучение различных методов письма и рисования букв, знакомство с интерфейсом программы.

Раздел 8.

Шрифт в работе дизайнера.

Программа: Adobe Illustrator.

Материалы: графические материалы – карандаш, линер.

Задачи: знакомство с инструментом «текст», разработка декоративного инициала (буквицы).

Раздел 9.

Шрифт и законы композиции.

Программа: Adobe Illustrator.

Материалы: графические материалы – карандаш, линер.

Задачи: работа с инструментами палитр Character, Paragraph, T, Type on a Path Tool, Area Type Tool, Area Type Options, создание шрифтовой композиции.

Раздел 10.

Композиция текста в листе. Верстка

Программа: Adobe Illustrator.

Материалы: графические материалы – карандаш, линер.

Задачи: изучение работы с опорными линиями, линейками. Особенности и примеры верстки, создание эскиза, а затем каталога-раскладушки.

Раздел 11.

Упрощение, обобщение и силуэт.

Программа: Adobe Illustrator.

Материалы: графические материалы – карандаш, линер.

Задачи: рассмотрение особенностей работы с графическим планшетом, изучение характера векторного рисунка, рисования стилизованного лица.

Раздел 12.

Событийный плакат.

Программа: Adobe Illustrator.

Материалы: графические материалы – карандаш, линер.

Задачи: изучение особенностей композиции театральной афиши, разработка событийного плаката.

Раздел 13.

Социальный плакат.

Программа: Adobe Illustrator.

Материалы: графические материалы – карандаш, линер.

Задачи: изучение основных тем, приемов и особенностей композиции социального плаката, разработка социального плаката.

Раздел 14.

Логотип и фирменный знак.

Материалы: графические материалы – карандаш, линер.

Программа: Adobe Illustrator.

Задачи: изучение особенностей и локальности знаков, стилизация объектов. Перевод быстрых зарисовок животных в векторный формат.

Раздел 15.

Разработка логотипа для конкретного предприятия.

Программа: Adobe Illustrator.

Материалы: графические материалы – карандаш, линер.

Задачи: изучение основных способов разработки логотипа, разработка логотипа.

Раздел 16.

Логотип и фирменный стиль.

Программа: Adobe Illustrator.

Материалы: графические материалы – карандаш, линер.

Задачи: изучение основных составляющих фирменного стиля, понятие «Брендбук», разработка основных элементов фирменного стиля.

Раздел 17.

Подготовка готового файла.

Программа: Adobe Illustrator.

Задачи: изучение особенностей предпечатной подготовки и подготовки файлов на стоки.

Подготовка плаката для печати и паттерна или изображения для загрузки на стоки.

Раздел 18.

Подведение итогов работы в векторной программе.

Программа: Adobe Illustrator.

Задачи: просмотр работ, обсуждение результатов. Краткий теоретический тест на знание

программы.

Раздел 19.

Растровая графика.

Программа: Adobe Photoshop.

Задачи: изучение цветовых моделей CMYK, RGB, Lab, HSB, их сходство и различия. Знакомство с интерфейсом и основными возможностями программы.

Раздел 20.

Обработка растрового изображения.

Программа: Adobe Photoshop.

Задачи: изучение основных форматов растровых файлов, сканирование и сохранение изображения на компьютере.

Раздел 21.

Цветокоррекция.

Программа: Adobe Photoshop.

Задачи: изучение проведения предварительного анализа изображения, цветокоррекции по числам, редактирование по каналам. Работа с инструментами подменю Adjustments (Levels, Hue-Saturation, Color Balance и т.д.).

Раздел 22.

Тоновая коррекция.

Программа: Adobe Photoshop.

Задачи: изучение редактирования сложных объектов (кожи лица, наведение резкости без нежелательных артефактов). Работа с инструментами группы Blur, Sharpen; - Unsharp masking, Gaussian Blur.

Раздел 23.

Фотоколлаж.

Программа: Adobe Photoshop.

Материалы: клей, бумага, фотографии, линеры, маркеры и т.д.

Задачи: проектирование многослойной открытки с использованием винтажных фото и сканированных фонов. Работа с палитрами: Layers, Blend mode, Channels, Clone Stamp.

Раздел 24.

Плакат.

Программа: Adobe Photoshop.

Материалы: любые графические материалы.

Задачи: анализ плакатов, собранных в растре, особенности цветопередачи и детализации. Проектирование плаката с использованием техники коллажирования.

Раздел 25.

Фильтры и эффекты Photoshop.

Программа: Adobe Photoshop.

Задачи: изучение способов применения фильтров в растровом редакторе Adobe Photoshop. Рассмотрение общих свойств фильтров. Работа с галереей фильтров.

Раздел 26.

Рисование на графическом планшете.

Программа: Adobe Photoshop.

Материалы: любые графические материалы.

Задачи: изучение механики действия пера, повторение контура готовой иллюстрации.

Раздел 27.

Иллюстрация в графическом дизайне.

Программа: Adobe Photoshop

Материалы: любые графические материалы

Задачи: изучение способов создания четкого самодостаточного контура, дополненного простыми фактурами и локальными заливками.

Раздел 28.

Портфолио иллюстратора.

Программа: Adobe Photoshop.

Материалы: любые графические материалы.

Задачи: изучение способов создания многоцветного персонажа, с учетом условий освещения фото и цветовой гармонии.

Раздел 29.

Разработка персонажа.

Программа: Adobe Photoshop.

Материалы: любые графические материалы.

Задачи: изучение основных приемов и принципов разработки персонажей. Поиск выразительного силуэта и образа. Разработка персонажа по словесному портрету.

Раздел 30.

Подведение итогов работы в растровом редакторе.

Программа: Adobe Photoshop.

Задачи: просмотр работ, обсуждение результатов. Краткий теоретический тест на знание программы.

IV. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

С целью достижения планируемых результатов освоения данной образовательной программы школа соблюдает основные требования к материально-техническим, учебно-методическим, кадровым и иным условиям ее реализации.

Материально-технические и информационные условия реализации программы

Материально-техническая база школы соответствует санитарным и противопожарным нормам и нормам охраны труда. В школе соблюдаются установленные сроки текущего ремонта. В школе созданы условия для содержания, своевременного использования и ремонта компьютерной техники.

Необходимый для реализации программы перечень материально-технического обеспечения соответствует профилю программы и включает в себя:

- персональные компьютеры с программным обеспечением, оснащенные выходом в Интернет, - по одному на каждое учебное место;

- центральный компьютер (сервер) с более высокими техническими характеристиками, содержащий на жестких дисках все изучаемое программное обеспечение;

- графические планшеты;
- принтер цветной;
- сканер;
- наборы съемных носителей информации.

Для реализации программы необходимо дидактическое обеспечение:

а). наглядные пособия, образцы работ, сделанные учащимися;

б). видео-аудио пособия;

в). иллюстрации произведений живописи, графики и декоративно-прикладного искусства;

г). схемы, технологические карты;

д). индивидуальные карточки.

Занятия по программе «Основы графического дизайна» проводятся в учебной аудитории, специально оборудованном компьютерном классе, оснащенном учебной мебелью (столами, стульями, шкафами, стеллажами и т.д.). Учебная аудитория оформлена наглядными пособиями.

Каждый учащийся обеспечивается доступом к ПК, подключенным к сети Интернет,

сканеру, графическим планшетами, а также – библиотечным фондам и фондам аудио и видеозаписей школьной библиотеки.

Занятия по программе «Основы графического дизайна» предполагают наличие Инструкции по технике безопасности и разработанные Правила поведения в компьютерном классе для учащихся.

Преподаватель проходит специальный инструктаж по технике безопасности в начале каждого учебного года.

Учебно-методическое обеспечение учебного процесса

Библиотечный фонд укомплектовывается печатными, электронными изданиями основной и дополнительной учебной и учебно-методической литературой по специфике предмета, в объеме, соответствующем требованиям программы.

Основное учебное время программы отводится для выполнения учащимися творческих заданий. Весь учебный материал преподаватель обязан преподносить учащимся в доступной форме, наглядно иллюстрируя его. Обучение проходит наиболее плодотворно при чередовании теоретических и практических знаний, мастер-классов, индивидуальной работе с каждым учеником.

Задания направлены на формирование базовых знаний в освоении графических редакторов, их возможностей. Программа знакомит учащихся с различными материалами и техниками, что способствует стимулированию интереса и творческой активности учащихся.

Учебный материал, предлагаемый программой, нацелен на формирование системы знаний у учеников о законах художественно-композиционного творчества в области дизайна и практического развития чувства композиции, что необходимо для формирования проектного мышления и овладения методическими принципами художественно-образного формообразования.

Методика проведения учебной и самостоятельной работы над заданиями должна предусматривать следующие основные этапы:

1. Объяснение теоретического материала по теме задания, установление связей с предыдущими темами и параллельными предметами (при их наличии), выяснение роли, места и значения данной темы в формировании способностей, навыков и умений.

2. Постановка методической цели, формулировка конкретной учебной задачи и содержания предстоящей работы, а также определение условий, требований, ограничений и критериев оценки конечного результата.

3. Коллективное или индивидуальное проведение анализа наиболее существенных вопросов, связанных с содержанием прорабатываемой темы, и определение оптимальных направлений, методов и средств решения поставленных задач.

4. Краткое описание материалов анализа, включающее содержание предполагаемого решения, основные художественно-образные характеристики и композиционно-выразительные средства практического воплощения творческого замысла.

5. Коллективное обсуждение материалов отчета, корректировка предлагаемого решения и средств его реализации.

6. Эскизная проработка предлагаемого решения, его обсуждение и утверждение педагогом.

7. Окончательная доработка и чистовое исполнение в электронном виде.

8. Просмотр выполненных работ, их коллективное обсуждение и обоснование выставленной оценки.

Интерес учащихся к образовательному процессу поддерживается творческими и культурно-просветительскими мероприятиями, такими как: проведение школьных конкурсов; участие в муниципальных, региональных, всероссийских и международных конкурсах; организация посещений учащимися учреждений культуры (выставочных залов, музеев, других творческих площадок) и мн. др.

Методическая работа школы направлена на развитие творческого потенциала педагога и совершенствование образовательного процесса (в том числе образовательных программ, образовательных технологий, форм и методов обучения).

Методическая и культурно-просветительская деятельность осуществляется в соответствии с годовым планом работы учреждения, который утверждается ежегодно приказом директора на новый учебный год.

Методы обучения

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

- словесный метод (лекция с элементами беседы – объяснение теоретических основ компьютерной графики и дизайна);
- наглядный метод (демонстрация приемов работы в компьютерной графике и дизайне, всевозможных изображений, репродукций, схем, проектов);
- практический метод (приобретение навыков работы в дизайнерских программах и исполнение в электронном виде композиционной темы, проекта);
- эмоциональный метод (подбор ассоциаций, образов, художественные впечатления).

Предложенные методы работы являются наиболее продуктивными при реализации поставленных целей и задач программы и основаны на проверенных методиках и сложившихся традициях изобразительного творчества.

Средства обучения

● **материальные:** учебные аудитории, специально оборудованные наглядными пособиями, мебелью, специальным оборудованием - учебные приборы и техника (ПК, графические планшеты);

● **наглядно-плоскостные:** наглядные методические пособия, карты, схемы, плакаты, настенные иллюстрации, фонд работ учащихся, магнитные доски;

● **демонстрационные:** демонстрационные модели, макеты, стенды, модели;

● **печатные** (учебники и учебные пособия, книги для чтения, раздаточный материал);

● **электронные образовательные ресурсы:** мультимедийные учебники, мультимедийные универсальные энциклопедии, сетевые образовательные ресурсы;

● **аудиовизуальные:** слайд-фильмы, видео-аудио пособия, видеофильмы, учебные кинофильмы, аудио-записи.

Критерии оценок

По результатам текущей, промежуточной и итоговой аттестации выставляются оценки: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно».

5 (отлично) - учащийся самостоятельно выполняет все задачи на высоком качественном уровне, его работа отличается самостоятельностью композиционного и цветового решения, правильным техническим исполнением, творческим подходом, оригинальностью идеи.

4 (хорошо) - учащийся справляется с поставленными перед ним задачами, но прибегает к помощи преподавателя. Работа выполнена, но есть незначительные ошибки.

3 (удовлетворительно) - учащийся выполняет задачи, но делает грубые ошибки (по невнимательности или нерадивости), работа выполнена со значительными нарушениями основных закономерностей и правил композиции, технически неправильно. Для завершения работы необходима постоянная помощь преподавателя.

По окончании освоения программы «Основы графического дизайна» выдается документ об окончании обучения, форма которого разрабатывается школой самостоятельно.

Фонд оценочных средств

Фонды оценочных средств создаются для текущего контроля успеваемости, промежуточной и итоговой аттестации учащихся.

При помощи фонда оценочных средств осуществляется контроль и управление процессом освоения учащимися необходимых знаний, умений и навыков, накопления практического опыта и выявления уровня приобретенных компетенций по соответствующей учебной программе.

Фонды оценочных средств разрабатываются по каждому конкретному предмету.

Школа располагает фондом оценочных средств, который представляет собой перечень контрольно-измерительных материалов, типовых заданий для практических занятий, контрольных работ, зачетов, экзаменов, тестов, а так же, иных форм контроля, позволяющих оценить степень обученности и качество знаний учащихся.

Кадровое обеспечение учебного процесса

Реализация программы «Основы графического дизайна» обеспечивается педагогическими работниками, имеющими среднее или высшее профессиональное образование, соответствующее профилю преподаваемого учебного предмета.

V. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Методическая литература

1. В. Устин. Композиция в дизайне. – М.: АСТ, 2006.
2. А. Хёрдбет. Сетка. Модульная система конструирования и производства газет, журналов и книг. – М.: Книга, 1984.
3. О. Голубева. Основы композиции. – М.: Изобразительное искусство, 2008.
4. Э. Кимберли. Геометрия дизайна. Пропорции и композиция. –СПб.: Питер, 2011.
5. Ю.А. Герчук. История графики и искусства книги. Учебное пособие для студентов ВУЗов. – М.: Аспект-Пресс, 2000.

Учебная литература

1. А. Королькова. Живая типографика. – М.: IndexMarket, 2007.
2. А. Хёрдбет. Сетка. Модульная система конструирования и производства газет, журналов и книг. – М.: Книга, 1984.
3. Б.Е. Ефимов. Вехи Победы: Великая Отечественная Война в плакатах и рисунках. – М.: Голден-Би, 2004.
4. В. Ляхов. Оформление советской книги: Суперобложка, переплет. Обложка, форзац. – М., 1966.
5. Й. Мюллер-Брокманн. Модульные системы в графическом дизайне. Пособие для графиков, типографов и оформителей выставок. – М.: Издательство Студии Артемия Лебедева, 2014.
6. И. Розенсон. Основы теории дизайна. — СПб.: Питер, 2006.
7. Л. Проненко. Каллиграфия для всех. – М., 1989.
8. М. Гика. Эстетика пропорций в природе и искусстве. – М.: ИАА, 1936.
9. М.В. Большаков, Г.В. Гречиго, А.Г. Шицгал. Книжный шрифт. – М.: Книга, 1964.
9. Н. Большаков. Декор и орнамент в книге. – М., 1990.
10. Н. Дмитриева. Изображение и слово. – М., 1962.

11. Н. Ратковски. Профессия — иллюстратор. Учимся мыслить творчески. — М.: МИФ, 2014.
12. Н. Ратковски. Разреши себе творить. — М.: МИФ, 2014.
13. Наглядная агитация: В помощь художнику оформителю и организатору наглядной агитации. — М.: Плакат, 1984.
14. О. Снарский. Шрифт в наглядной агитации. — М., 1978.
15. П. Рэнд. Дизайн. Форма и хаос. — М.: Издательство Студии Артемия Лебедева, 2013.
16. Р. Бринхерст. Основы стиля в типографике. — М.: Издатель Д. Аронов, 2006.
17. Р. Паркер. Как сделать красиво на бумаге. — М.: Символ-Плюс, 2008
19. С. Смирнов. Шрифт в наглядной агитации. — М., 1987.
20. Советский зрелищный плакат: 1917-1972 гг. — М., 1990.
21. Советский рекламный плакат и рекламная графика: 1933 – 1973 гг. — М., 1977.
22. Т. Саттон, Б. Вилен. Полное руководство по созданию цветовых комбинаций. — М.: АСТ, 2004.
23. Х. Райн. Графический дизайн. — М.: АСТ, 2008.
24. Школа изобразительного искусства: В 10 вып. Вып. 8. — М.: Изд-во Академия художеств СССР, 1960.
25. Э. Туэмлоу. Графический дизайн: фирменный стиль. — М.: АСТ, 2014
26. Э. Туэмлоу. Графический дизайн. Фирменный стиль, новейшие технологии и креативные идеи. — М.: АСТ, 2007.
27. Э.М. Глинтерник. Реклама в России XVIII – первой половины XX века. — СПб.: Аврора, 2007.
28. Ю. Герчук. Об искусстве шрифта: Работы московских художников. — М., 1977.
29. Ю. Урманцев. Симметрия природы и природа симметрии. — М., 1974.
30. Я. Франк. Муза и чудовище. Как организовать творческий труд. - М.: МИФ, 2015.
31. Я. Франк. Тайные знания коммерческих иллюстраторов. — М.: Издательство Студии Артемия Лебедева, 2012.
32. Я. Черников, Н. Соболев. Построение шрифтов. — М., 1957.
33. Я. Чихольд. Новая типографика: руководство для современного дизайнера. — М.: ИЗДАЛ, 2011.
34. Я. Чихольд. Облик книги: избранные статьи о книжном оформлении. — М.: ИЗДАЛ, 2009.
35. Я. Чихольд. Образцы шрифтов. — М.: ИЗДАЛ, 2012.
36. Я.А. Тугенхольд. Плакат на Западе. Из истории западноевропейского, русского и советского искусства. — М., 1987.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН
по дополнительной общеразвивающей программе
в области изобразительного искусства
«Основы графического дизайна»
(срок обучения – 1 год)

№ п/п	Наименование предмета	Количество уроков в неделю	Промежуточная аттестация (по пол-м)*	Итоговая аттестация
1.	Основы графического дизайна	8	1	2
ВСЕГО:		8		

ПРИМЕЧАНИЕ

1. Программа рассчитана на учащихся 14-18 лет.
2. Количественный состав групп от 4 до 10 человек.
3. Реализация дополнительной общеразвивающей программы в области изобразительного искусства «Основы графического дизайна» осуществляется следующим образом:
 - недельная нагрузка составляет 8 часов по предмету: основы графического дизайна (8 часов). Рекомендуемая продолжительность урока – 40 минут;
 - продолжительность учебных занятий составляет 34 недели в год;
 - срок реализации программы «Основы графического дизайна» - один год.

* Указываются полугодия за весь период обучения, в которых проводится аттестация обучающихся.
Номера полугодий обозначают полный цикл обучения – 2 полугодия за 1 год.

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Срок реализации программы 1 год. Продолжительность учебного года с 01 сентября по 31 мая составляет 39 недель, продолжительность учебных занятий – 34 недели. В учебном году предусматриваются осенние, зимние, весенние каникулы общим объемом 4 недели.

1 полугодие			2 полугодие			Промежут. аттестация	Итоговая аттестация
Учебный период		Каникулы	Учебный период		Каникулы		
с 01.09.2025 по 30.10.2025*	с 09.11.2025 по 29.12.2025*	с 31.10.2025 по 08.11.2025* <i>- осенние каникулы</i> 30.12.2025 по 10.01.2026* <i>- зимние каникулы</i>	с 11.01.2026 по 24.03.2026*	с 01.04.2026 по 31.05.2026*	с 25.03.2026 по 31.03.2026* <i>- весенние каникулы</i> с 01.06.2026 по 31.08.2026* <i>- летние каникулы</i>	с 18.05.2026 по 30.05.2026*	с 17.05.2026 по 22.05.2026*

*Даты могут варьироваться

Годовой график учебного процесса утверждается ежегодно приказом директора и размещается на официальном сайте в сети интернет учреждения и на информационных стендах учреждения.