

Государственное профессиональное образовательное учреждение
Ярославской области
Ярославский градостроительный колледж

СОГЛАСОВАНО:
учебно-методической комиссией
детского технопарка «Кванториум»
Протокол № 10
От «27» 05 2024г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА

«Графический дизайн»

Введено в действие с 2 сентября 2024 г.

Номер экземпляра: _____	Возраст обучающихся: 12-18 лет
	Срок реализации: 36-40 недель
Место хранения: _____	Направленность: техническая
	Модуль: вводный
	Объём часов: 72 часа

г. Ярославль, 2024 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Графический дизайн»**

Организация – разработчик: ГПОУ ЯО Ярославский градостроительный колледж,
структурное подразделение – детский технопарк «Кванториум»

Автор разработки:

Парфёнова Мария Юрьевна – педагог дополнительного образования,

Исаева Светлана Николаевна – зам. руководителя структурного подразделения -
детский технопарк «Кванториум»,

Иванова Елена Валериевна – методист структурного подразделения – детский
технопарк «Кванториум»,

Погосова Юлия Владимировна – методист структурного подразделения - детский
технопарк «Кванториум».

Реестр рассылки

№ учтенного экземпляра	Подразделение	Количество копий
1.	Структурное подразделение детский технопарк «Кванториум»	1
2.	Педагог дополнительного образования	1
Размещено	Сайт колледжа/ Дополнительное образование/Кванториум Портал ПФДО	

ОГЛАВЛЕНИЕ

	Стр.
1. Пояснительная записка	
1.1 Нормативно-правовые основы разработки программы	4
1.2 Направленность программы	5
1.3 Цель и задачи программы	5
1.4 Актуальность, новизна и значимость программы	5
1.5 Отличительные особенности программы	6
1.6 Категория обучающихся	6
1.7 Условия и сроки реализации программы	6
1.8 Примерный календарный учебный график	7
1.9 Планируемые результаты и способы отслеживания образовательных результатов	7
2. Учебно-тематический план	9
3. Содержание программы	10
4. Организационно-педагогические условия реализации программы	
4.1 Методическое обеспечение программы	12
4.2 Материально-техническое обеспечение программы	13
4.3 Кадровое обеспечение программы	13
4.4 Организация воспитательной работы и реализация мероприятий	13
5. Список литературы и иных источников	16
6. Приложения	18

1. Пояснительная записка

1.1. Нормативно-правовые основы разработки программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн» (далее - программа) разработана с учетом:

- Федерального закона от 29.12.12 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федерального закона от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
- Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 "Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей";
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 №996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»
- Постановления Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 364820 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи";
- Постановление правительства ЯО № 527-п 17.07.2018 (в редакции постановления Правительства области от 15.04.2022 г. № 285-п) Концепция персонифицированного дополнительного образования детей в Ярославской области;
- Приказа департамента образования ЯО от 07.08.2018 № 19-п «Об утверждении правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей»;
- Устава государственного профессионального образовательного учреждения Ярославской области Ярославского градостроительного колледжа;
- Положения о реализации дополнительных общеобразовательных программ в ГПОУ ЯО Ярославском градостроительном колледже;
- Рабочей программы воспитания детского технопарка «Кванториум» на 2024-2025 учебный год.

1.2. Направленность программы

Программа «Графический дизайн» относится к программам технической направленности.

1.3. Цель и задачи программы

Цель – знакомство с деятельностью графического дизайнера, формирование представления о графическом дизайне, дизайн-проектировании, дизайн-мышлении через выполнение практико-ориентированных заданий.

Задачи

Обучающие

- познакомить с понятиями: графический дизайн, дизайн-проектирование, дизайн мышление, командная работа;
- создать условия для понимания взаимосвязи этапов дизайн-проектирования, принципов дизайн-мышления и особенностей командной работы;
- познакомить с разработкой концепции проекта;
- сформировать навыки фиксации своих идей графическим способом;
- сформировать базовые навыки работы с растровой и векторной графикой;
- познакомить с графическими средствами в соответствии с тематикой проекта.

Развивающие

- способствовать развитию навыка поиска графической и текстовой информации;
- создать условия для формирования объемно-пространственного мышления;
- создать условия для развития эмпатии;
- способствовать развитию навыка генерации идей;
- способствовать развитию критического и аналитического мышления.

Воспитательные

- способствовать пониманию своих интересов и эмоций;
- формировать уважительное отношение к работе другого человека;
- способствовать пониманию важности преодоления трудностей;
- формировать готовность прийти на помощь другой команде;
- способствовать осознанному выбору дальнейшей траектории обучения в детском технопарке.

1.4. Актуальность, новизна и значимость программы

Графический дизайн – это искусство и практика планирования и проектирования идей, и опытов с помощью текстов и изображений. Графический дизайн охватывает

широкий спектр областей, включая создание логотипов, упаковки, веб-дизайн, рекламу и многое другое. Графический дизайн заключается в визуальном оформлении различных объектов и материалов. Ключевой задачей является понимание потребностей аудитории, даже если они еще не сформированы. Важным подходом в графическом дизайне является дизайн-мышление – методология, позволяющая находить решения, ориентируясь на нужды и запросы людей.

Программа направлена на развитие у обучающихся компетенций в области дизайн-проектирования, в том числе soft, hard и self: работа в команде, навыки тайм-менеджмента, устной и письменной коммуникации, поиск тем для самообучения, поиска информации и ее структурирования, навыки объемно-пространственного и креативного мышления, анализ потребительского рынка и анализ нужд потребителей, работа с растровыми и векторными редакторами, презентации своей идеи.

Новизна программы заключается в том, что она объединяет в себе несколько направлений графического дизайна, это расширяет образовательный потенциал ребенка и поддерживает постоянный уровень заинтересованности и желания получать знания. Программа полностью соответствует личностно-ориентированной модели обучения и предоставляет широкие возможности для выявления, учёта и развития творческого потенциала каждого ребенка, вкуса, проявления его индивидуальности, инициативы, формирования духовного мира, этики общения, навыка работы в творческом объединении.

1.5 Отличительные особенности программы

К отличительным особенностям программы относятся: знакомство с деятельностью через практику, высокая степень вариативности работ, большое внимание уделяется этапу генерации идей, ориентир на запрос и понимание пользователем создаваемого предмета.

1.6 Категория обучающихся

Программа разработана для работы с обучающимися от 12 до 18 лет (5-11 классы). К занятиям допускаются дети без специального отбора.

Программа не адаптирована для обучающихся с ОВЗ.

1.7 Условия и сроки реализации программы

Наполняемость группы не менее 8 и не более 14 человек.

Форма обучения – очная, с использованием дистанционных технологий, ИКТ.

Режим занятий:

- при очной форме обучения: 1 раз в неделю по 2 академических часа (по 35 минут) с 10-минутным перерывом;

- при использовании дистанционных технологий продолжительность занятия 35 минут на Интернет-платформах.

Объем учебной нагрузки в год – 72 часа, в неделю – 2 часа. Продолжительность учебного года – 36 недель.

Занятия проводятся в кабинете Промдизайнквантума, оборудованном согласно санитарно-эпидемиологическим требованиям.

Форма занятий – индивидуальная, групповая, по подгруппам, в парах.

Форма аттестации – промежуточная, с применением различных видов контроля.

1.8 Примерный календарный учебный график

В Приложении 1 представлен календарный учебный график для заполнения педагогами дополнительного образования.

1.9. Планируемые результаты и способы отслеживания образовательных результатов

Предметные результаты

- имеет представление о графическом дизайне, дизайн-проектировании и дизайн-мышлении, командной работе;
- понимает взаимосвязь этапов дизайн-проектирования, принципов дизайн-мышления и особенностей командной работы;
- понимает этапы разработки концепции;
- умеет фиксировать свои идеи графическим способом;
- владеет базовыми навыками работы с растровой и векторной графикой;
- умеет выбирать графические средства в соответствии с тематикой проекта.

Личностные результаты

- осознает смысл учения и понимает личную ответственность за будущий результат;
- понимает свои сильные и слабые стороны, а также то, чем ему хотелось бы заниматься;
- способен формулировать свои потребности в знаниях и навыках;
- понимает важность вклада каждого участника команды и ценит его.

Метапредметные результаты

Познавательные (системное и критическое мышление)

- способен осуществлять поиск, критический анализ информации, применять системный подход для решения поставленных задач;
- анализирует задачу, выделяя ее базовые составляющие;
- осуществляет поиск информации для решения поставленной задачи по различным типам запросов;
- рассматривает и предлагает возможные варианты решения поставленной задачи, оценивая их достоинства и недостатки;
- выполняет задачи в зоне своей ответственности в соответствии с запланированными результатами, при необходимости корректирует способы решения задач;
- представляет результаты работы, предлагает возможности их использования и/или совершенствования.

Коммуникативные (командная работа и лидерство)

- способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовать свою роль в команде;
- анализирует возможные последствия личных действий в социальном взаимодействии и командной работе, и строит продуктивное взаимодействие с учетом этого;
- осуществляет обмен информацией, знаниями и опытом с членами команды;
- соблюдает нормы и установленные правила командной работы, несет личную ответственность за результат.

Регулятивные (самоорганизация и саморазвитие)

- способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию выполнения своей задачи;
- использует инструменты и методы управления временем при выполнении конкретных задач, проектов, при достижении поставленных целей;
- оценивает свои ресурсы и их пределы (личностные, ситуативные, временные), целесообразно их использует.

Способы отслеживания образовательных результатов:

- промежуточная аттестация по окончанию модуля;
- промежуточные презентации работ внутри группы по итогу каждого кейса;
- участие в соревнованиях различного уровня.

2. Учебно-тематический план программы «Промышленный дизайн»

№	Раздел и темы	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Знакомство	2	2	4	
2	Основы графического дизайна и композиции	4	6	10	Контрольное задание.
3	Типографика	4	8	12	Контрольное задание. Презентация работы.
4	Информационный дизайн	4	10	14	Контрольное задание. Презентация работы.
5	Фирменный стиль	6	12	18	Контрольное задание. Презентация работы.
6	Упаковка	4	10	14	Контрольное задание. Презентация работы.
	Итого	24	48	72	

3. Содержание программы

Тема 1. Знакомство

Теория

Графический дизайн. Этапы дизайн-проектирования. Обзор программы и форм контроля. Инструктаж по технике безопасности при работе на ПК и оборудовании. Противопожарная безопасность. Понятие ассоциативной карты и его применение.

Практика

Диалог о графическом дизайне. Диспут с игровыми элементами «Этапы дизайн-проектирования». Техника безопасности. Составление ассоциативной карты про себя, свои интересы и стремления. Иллюстрирование ассоциативной карты.

Тема 2. Основы графического дизайна и композиции

Теория

Основы дизайна и композиции. Формы компоновки (линейно-ленточная, центрическая, плоскостная, объемная, комбинированная). Средства композиции в графическом дизайне.

Практика

Рассуждение на тему применения композиционных приемов в разных сферах графического дизайна. Создание эскиза своей композиции. Перевод изображения в электронный вид. Знакомство с векторной и растровой графикой и интерфейсами программ. Презентация работы. Рефлексия.

Тема 3. Типографика

Теория

Шрифт и виды шрифтов. Особенности строения букв и их составные части. Закономерности шрифта. Стилизация шрифта. Специфические особенности текста. Ритмическая взаимосвязь.

Практика

Беседа о видах шрифтов их особенностях и составных частей, стилизации. Стилизация шрифта. Создание буквы-образа (животное, растение, человек). Перевод изображения в электронный вид. Презентация работы. Рефлексия.

Тема 4. Информационный дизайн

Теория

Основы информационного дизайна и полиграфического производства. Основы цветовоспроизведения. Виды полиграфической продукции и носителей информационного дизайна. Композиционное чувство меры. Печатные технологии в полиграфии.

Практика

Беседа о применении продуктов информационного дизайна в современном мире, о плюсах и минусах. Создание эскиза плаката или афиши. Перевод изображения в электронный вид в программах векторной и растровой графики. Подготовка макета к печати. Просмотр. Рефлексия.

Тема 5. Фирменный стиль

Теория

Понятие, цель и задачи фирменного стиля. Основные компоненты и константы фирменного стиля. Товарный знак и логотип. Комплект документов бренда (брендбук, гайдлайн, логобук). Оформление элементов деловой документации

Практика

Беседа о применении фирменного стиля, разбор логотипов известных брендов. Эскизирование логотипа, отрисовка в программе векторной графики. Разработка правил использования логотипа и стилеобразующих элементов. Создание визитки, пакета или блокнота с элементами фирменного стиля. Подготовка презентации. Защита работы. Рефлексия.

Тема 6. Упаковка

Теория

Дизайн упаковки. Стили в дизайне упаковки. Разновидности и формообразование упаковки. Конструирование упаковки. Визуальное оформление бренда в упаковке: цвета, шрифты, логотип, графика. Необходимые маркировки.

Практика

Беседа о видах упаковок и их применении. Предпроектные исследования при разработке упаковки. Шаблоны. Разработка развертки упаковки. Визуальное оформление и дпечатная подготовка. Печать и сборка упаковки. Просмотр. Рефлексия.

4. Организационно - педагогические условия программы

4.1. Методическое обеспечение программы

Методы обучения и воспитания:

Методы обучения: словесный, наглядный практический, объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый, исследовательский проблемный, игровой, дискуссионный.

Методы воспитания: убеждение, поощрение, стимулирование, мотивация.

Формы организации образовательного процесса: групповая, парная и индивидуальная.

Формы организации учебного занятия: беседа, творческая мастерская, защита проектов, игра, мастер-класс, наблюдение, эксперимент.

Педагогические технологии: технология группового обучения, технология индивидуального обучения, технология дифференцированного обучения, технология проблемного обучения, технология исследовательской деятельности, кейс-технология.

Основным методом организации учебной деятельности по программе является метод кейсов. Кейс – описание проблемной ситуации понятной и близкой обучающимся, решение которой требует всестороннего изучения, поиска дополнительной информации и моделирования ситуации или объекта, с выбором наиболее подходящего. Кейс-метод позволяет подготовить детей к решению практических задач современного общества. Кейс использует погружение в проблему как способ осознания активного участия в ситуации: у кейса есть главный герой, на место которого ставит себя команда и решает проблему от его лица. Акцент при обучении делается не на овладение готовым знанием, а на его выработку. Кейс-метод позволяет совершенствовать универсальные навыки (soft-компетенции), которые оказываются крайне необходимы в реальном рабочем процессе.

Оценка образовательных результатов по итогам освоения программы проводится в форме промежуточной аттестации. Основная форма аттестации – презентация прототипа или макета.

Дидактические материалы (Приложение 3)

Кейс «Графический дизайн»

- Пример композиции из геометрических фигур

Кейс «Типографика»

- Шаблон для Примеры стилизации буквы

Кейс «Информационный дизайн»

- Изображения примера

Кейс «Фирменный стиль»

- Пример оформления бренда

Для отслеживания результатов освоения программы обучающимися педагогом используется:

- метод наблюдения. Педагогическое наблюдение позволяет определить уровень включенности ребенка в творческий процесс, его взаимодействие со всеми участниками этого процесса;

- метод экспертизы результатов творческой деятельности, связанной с просмотром и оценкой работ обучающихся (форма с критериями для оценки работ по итогам кейса представлена в Приложении 3).

4.2. Материально-техническое обеспечение программы

Оборудование необходимое для реализации программы: набор маркеров для скетча, маты для резки, канцелярские ножи, МФУ А3, графические станции, интерактивная панель, графические планшеты.

Инструменты и материалы необходимые для реализации программы: картон и бумага разной плотности, цветные и чернографитные карандаши, ластик, клей ПВА, ножницы, скотч, краски (акварель и акрил), шариковые ручки,

Перечень программного обеспечения указан в Приложении 2.

4.3. Кадровое обеспечение программы

Программу реализуют педагоги дополнительного образования.

4.4. Организация воспитательной работы и реализация мероприятий

Задачи воспитания определены с учетом интеллектуально-когнитивной, эмоционально-оценочной, деятельностно-практической составляющих развития личности:

- усвоение знаний, норм, духовно-нравственных ценностей, традиций, которые выработало российское общество (социально значимых знаний);
- формирование и развитие позитивных личностных отношений к этим нормам, ценностям, традициям (их освоение, принятие);
- приобретение социально значимых знаний, формирование отношения к традиционным базовым российским ценностям.

На занятиях применяются следующие методы воспитания:

- убеждения;
- стимулирования;
- мотивации;
- организации деятельности и общения;
- контроля и самоконтроля.

Профориентационные методы и формы:

- профессиональное просвещение;
- беседы;
- игры, викторины;
- просмотр видеосюжетов;
- экскурсии на предприятия.

Мероприятия, указанные в календарном плане по воспитательной работе, проводятся педагогом дополнительного образования в рамках учебных занятий по данной программе.

Педагоги-организаторы проводят мероприятия согласно годовому плану по воспитательной работе со всеми обучающимися детского технопарка «Кванториум».

КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

№п/п	Наименование мероприятия	Срок проведения	Ответственный
Профессионально-ориентирующее воспитание			
1.	Биржа проектов	сентябрь	педагоги-организаторы
2.	День инженера	октябрь	педагоги-организаторы
Социализация и духовно-нравственное воспитание			
3.	День рождения Кванториума – Нам 5 лет!	ноябрь	педагоги-организаторы
4.	Квиз, посвящённый дню космонавтики «Просто Космос»	апрель	педагоги-организаторы
5.	«КвантКонцерт»	май	педагоги-организаторы
Гражданско-патриотическое и правовое воспитание			
6.	Всероссийская акция, посвященная Дню Победы	май	педагоги-организаторы, педагоги дополнительного образования
Эколого-валеологическое воспитание			

7.	«Это Я» - составление иллюстрированной ассоциативной карты про себя / знакомство.	сентябрь	педагоги дополнительного образования
8.	«Скетчинг». Развитие критического и креативного мышления, концентрации внимания, формирование насмотренности. В финале - просмотр.	Сентябрь - май	педагоги дополнительного образования

5. Список литературы и источников

- Годин А. М. Брендинг: учебное пособие [Текст] / А. М. Годин. - Москва: Дашков и К, 2012. – 184 с.
- Джанда М. Сожги свое портфолио! То, чему не учат в дизайнерских школах. – СПб.: Питер, 2019. – 384 с.: ил.
- Дизайн привычных вещей / Дон Норман; пер. с англ. Анастасии Семиной. – [2-е изд, обн. И доп.] — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018. — 384 с.: ил.
- Дизайн-мышление в бизнесе: от разработки новых продуктов до проектирования бизнес-моделей / Тим Браун; пер. с англ. Владимира Хозинского. – 4-е изд. – М.: Манн, Иванови Фербер, 2019. – 256 с.
- Устин В. Б. Учебник дизайна. Композиция, методика, практика / В. Б. Устин – Москва: АСТ, 2009. – 256 с.
- Старикова Ю. С. Основы дизайна: учебное пособие / Ю. С. Старикова Москва: А-Приор, 2011. – 112 с
- Семенов, И.Н. Тенденции психологии развития мышления, рефлексии и познавательной активности [Текст] /И.Н. Семенов. - М.: МОДЭК, 2000.
- Шишова Т.Л. Не стучите молотком по пианино. Беседы с детским психиатром Козловской Г.В. – Рязань: Зёрна-Слово, 2016, - 368

**Календарный учебный график
на 2024-2025 уч.год**

Квантум
Программа
Объем по учебно-тематическому плану 72 ч
Педагог

Группы
Дата начала занятий
Модуль

Вид учебной деятельности / период	1 полугодие				2 полугодие					
	Сентябрь	Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь	Февраль	Март	Апрель	Май	Июнь
	Тема (количество часов)	Тема (количество тво часов)	Тема (количество тво часов)	Тема (количество тво часов)	Тема (количество тво часов)	Тема (количество тво часов)	Тема (количество тво часов)	Тема (количество тво часов)	Тема (количество тво часов)	Тема (количество тво часов)
Аудиторные занятия										
Очные занятия с применением дистанционных технологий										
Заочные занятия с применением дистанционных технологий										
Самостоятельная работа обучающегося										
Контроль входной/промежуточный/итоговый										
Промежуточная аттестация										

Подпись

Перечень программного обеспечения:

CorelDRAW / Adobe Illustrator

Adobe Photoshop

Figma

Microsoft Word

Microsoft *PowerPoint*

Кейс «Графический дизайн и композиция»

Задание: самостоятельно построить композицию из геометрических фигур

Дидактические материалы

Пример композиции из геометрических фигур



Кейс «Типографика»

Задание: стилизация шрифта, создание буквы-образа (животное, растение, человек и др.)

Примеры стилизации буквы



Кейс «Информационный дизайн»

Задание: создание плаката или афиши

Изображения примера



Кейс «Фирменный стиль»

Задание: разработка логотипа, правил по его использованию и носителя с элементами фирменного стиля



