

ЧАСТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

«ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ШКОЛА-СТУДИЯ «ОРНАМЕНТ»

140007, Московская область, г. Люберцы, ул. Льва Толстого, д. 1/32, пом. 3
ИНН 5027271494, ОГРН 1145000005541
Официальный сайт: www.ornament.ru

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН

ПРОСТОЙ ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Владелец: Дрожжин Никита Михайлович

Должность: Генеральный директор

Документ: DOC-2026-0008

Сериал: 59bf2e2684bc7dad5c0f5d93636f18a8

УТВЕРЖДАЮ

Генеральный директор

ЧУДО «Художественная школа-студия «Орнамент»

_____/ Дрожжин Н. М.
«14» августа 2026 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«ОСНОВЫ ДИЗАЙНА И КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ»**

Направленность: художественная

Возраст обучающихся: от 12 лет

Срок реализации: 3 года

Объём программы: 324 учебных часа

Форма обучения: очная

Особенность реализации: выполнение практических работ на личных ноутбуках обучающихся

Содержание

1. Пояснительная записка
2. Цель и задачи программы
3. Планируемые результаты освоения программы
4. Организация образовательного процесса
5. Особенности использования личных ноутбуков обучающихся
6. Учебный план
7. Календарный учебный график
8. Содержание программы
9. Формы контроля и аттестации
10. Критерии оценивания
11. Методическое обеспечение программы
12. Материально-технические условия реализации программы
13. Кадровые условия
14. Список литературы и электронных образовательных ресурсов

1. Пояснительная записка

1.1. Общая характеристика программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Основы дизайна и компьютерной графики» имеет художественную направленность и предназначена для обучающихся в возрасте от 12 лет, проявляющих интерес к графическому дизайну, композиции, типографике, цифровой иллюстрации и компьютерной графике.

Компьютерная графика является универсальным средством изучения художественных и композиционных закономерностей дизайнерского искусства. Она может использоваться как вспомогательное средство реализации замысла художника, так и в качестве самостоятельного инструмента художественного проектирования.

Освоение программы обеспечивает получение обучающимися теоретических знаний и практических навыков, которые могут применяться при дальнейшем изучении различных направлений современного дизайна.

Для успешного решения проектных задач обучающемуся необходимо освоить основные закономерности формальной композиции и научиться осознанно применять графические средства в дизайнерском творчестве. При этом изучение теоретических и технических основ дизайна не исключает развития интуитивно-образного отношения к творческому процессу.

Активная творческая деятельность обучающихся предусматривает выполнение заданий по каждой изучаемой теме в рамках учебных занятий, а также самостоятельную доработку отдельных проектов по рекомендации преподавателя.

Основным видом учебной деятельности является практикум, направленный на применение теоретических знаний в учебном и творческом опыте.

1.2. Нормативные основания

Программа разработана с учётом:

1. Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Действующего порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам.
3. Действующих санитарно-эпидемиологических требований к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи, а также гигиенических требований к организации работы с электронными средствами обучения.
4. Устава, лицензии и локальных нормативных актов ЧУДО «Художественная школа-студия «Орнамент».

1.3. Актуальность программы

Актуальность программы обусловлена развитием цифровых технологий и востребованностью навыков визуальной коммуникации, компьютерной графики, типографики и проектной деятельности.

Современный графический дизайнер должен владеть не только программными инструментами, но и законами композиции, цветоведения, стилизации, типографики, визуальной иерархии и подготовки графических материалов к публикации и печати.

Программа сочетает художественную и технологическую подготовку. Обучающиеся знакомятся с основами графического дизайна и выполняют практические задания средствами векторной и растровой графики.

Особенностью реализации программы является использование обучающимися личных ноутбуков. Такой формат позволяет:

- работать в привычной для обучающегося программной среде;
- сохранять индивидуальные настройки и рабочие материалы;
- продолжать работу над проектами вне учебного занятия;
- формировать навыки самостоятельной организации цифрового рабочего пространства;
- создавать персональное электронное портфолио;
- осваивать правила безопасной, ответственной и правомерной работы с цифровыми материалами.

При этом применение личных ноутбуков не освобождает образовательную организацию от обязанности обеспечить безопасные условия обучения и возможность освоения программы в полном объёме.

1.4. Отличительные особенности программы

Программа построена на последовательном переходе:

- от изучения формы, стилизации и основ композиции;
- к освоению инструментов векторной и растровой графики;
- к разработке самостоятельных проектов графического дизайна;
- к созданию комплексного фирменного стиля и подготовке макетов к печати.

Темы располагаются в порядке постепенного усложнения — от простейших упражнений до комплексных дизайнерских проектов.

Программа предусматривает выполнение большого количества практических заданий средствами компьютерной графики. Задания носят творческий характер и могут выполняться в индивидуальном темпе с учётом уровня подготовки и технических возможностей обучающихся.

Названия практических заданий внутри утверждённых тем могут уточняться преподавателем без изменения целей, содержания разделов и общего количества учебных часов.

1.5. Адресат программы

Программа предназначена для обучающихся в возрасте от 12 лет.

При комплектовании групп учитываются:

- возраст обучающихся;
- уровень владения компьютером;
- опыт изобразительной деятельности;
- художественные интересы;
- индивидуальный темп работы;
- технические характеристики используемого ноутбука;
- установленные версии программного обеспечения.

Специальная предварительная художественная подготовка не является обязательной, если иное не установлено правилами приёма образовательной организации.

1.6. Срок и объём реализации

Срок реализации программы — 3 года.

Общий объём программы — 324 учебных часа:

Год обучения	Количество часов в год	Недельная нагрузка
1-й год	108	3 часа
2-й год	108	3 часа
3-й год	108	3 часа
Всего	324	—

1.7. Форма обучения и виды занятий

Форма обучения — очная.

Основная форма организации образовательного процесса — групповое учебное занятие.

В рамках программы могут использоваться:

- беседа;
- объяснение;
- демонстрация;
- практикум;
- упражнение;
- творческая мастерская;
- проектная работа;

- индивидуальная консультация;
- коллективное обсуждение;
- просмотр учебных и творческих работ;
- презентация и защита проекта;
- посещение выставок, музеев и культурных мероприятий;
- участие в конкурсах и выставочных проектах.

Использование ноутбуков, программного обеспечения и цифровых учебных материалов на очном занятии само по себе не означает реализации программы исключительно с применением дистанционных образовательных технологий.

1.8. Режим занятий

Учебная нагрузка составляет 3 учебных часа в неделю.

Продолжительность учебного часа, перерывов, отдельных этапов занятия и непрерывного использования экрана определяется расписанием, локальными нормативными актами образовательной организации и действующими санитарными требованиями с учётом возраста обучающихся.

Работа за экраном обязательно чередуется с:

- объяснением преподавателя;
- обсуждением художественных примеров;
- выполнением эскизов на бумаге;
- анализом композиции;
- упражнениями для снятия зрительного и мышечного напряжения;
- коллективным просмотром;
- устной презентацией и рефлексией.

Непрерывная работа за экраном в течение всего занятия не допускается.

2. Цель и задачи программы

2.1. Цель программы

Развитие интеллектуальных, художественно-творческих и проектных способностей обучающихся средствами графического дизайна и компьютерной графики, создание условий для их социализации, самореализации и профессиональной ориентации.

2.2. Задачи программы

Обучающие задачи

1. Познакомить обучающихся с основными понятиями графического дизайна и компьютерной графики.
2. Сформировать представление о растровой и векторной графике.
3. Изучить выразительные возможности графических средств.
4. Освоить основы формальной композиции, стилизации, цветоведения и типографики.
5. Сформировать практические навыки работы в программах векторной и растровой графики.

6. Научить создавать цифровые композиции, графические знаки, плакаты, буклеты и элементы фирменного стиля.
7. Научить подготавливать графические материалы к публикации и печати.
8. Сформировать навыки организации файлов, рабочих папок и индивидуального цифрового пространства.

Развивающие задачи

1. Развивать интерес к дизайнерскому творчеству.
2. Развивать композиционное, образное, пространственное и проектное мышление.
3. Развивать способности к художественно-исполнительской и проектной деятельности.
4. Развивать умение управлять содержанием изображения, его формой, размерами и цветом.
5. Развивать самостоятельность, инициативу и способность к поиску оригинального композиционного решения.
6. Развивать навыки анализа, самооценки и аргументированного обсуждения дизайнерских работ.

Воспитательные задачи

1. Воспитывать ответственное отношение к учебному и творческому труду.
2. Формировать уважение к авторскому труду, произведениям искусства и культурному наследию.
3. Формировать культуру безопасного и правомерного использования цифровых технологий.
4. Воспитывать аккуратность при работе с личным и школьным имуществом.
5. Формировать навыки конструктивного взаимодействия, взаимоуважения и корректного обсуждения творческих работ.
6. Формировать ответственное отношение к использованию изображений, шрифтов, программного обеспечения и иных объектов интеллектуальной собственности.

3. Планируемые результаты освоения программы

3.1. Результаты первого года обучения

По окончании первого года обучающийся будет:

знать:

- основные понятия графического дизайна и компьютерной графики;
- различия между растровой и векторной графикой;
- основные принципы стилизации геометрических, растительных и животных форм;
- базовые понятия типографики;
- основные типы шрифтов;
- назначение основных инструментов программы CorelDRAW;
- правила безопасной работы с ноутбуком и периферийными устройствами;
- основные правила организации и хранения цифровых файлов;

уметь:

- выполнять стилизацию геометрических, растительных и животных форм;

- создавать знаковые и орнаментальные композиции;
- выполнять простые шрифтовые композиции;
- создавать и сохранять документы;
- рисовать и редактировать векторные объекты;
- применять заливку, градиент, прозрачность, тень и другие эффекты;
- переводить растровое изображение в векторное;
- выполнять простейшее редактирование растровых изображений;
- готовить и сохранять рабочие файлы в требуемом формате.

3.2. Результаты второго года обучения

По окончании второго года обучающийся будет:

знать:

- назначение основных элементов интерфейса Adobe Photoshop;
- принципы создания коллажа;
- основы цветокоррекции и ретуши;
- назначение фильтров;
- основы создания GIF-анимации;
- особенности художественного языка плаката;
- различия между знаком, пиктограммой, эмблемой и товарным знаком;
- основные виды буклетов и принципы их построения;

уметь:

- использовать инструменты выделения, рисования, ретуши и цветокоррекции;
- работать со слоями и масками;
- создавать цифровой коллаж;
- выполнять ретушь изображения;
- создавать простую GIF-анимацию;
- разрабатывать плакат, афишу, пиктограмму, эмблему и товарный знак;
- выполнять верстку буклета;
- подбирать и правомерно использовать исходные изображения и шрифты;
- представлять работу и объяснять принятое художественное решение.

3.3. Результаты третьего года обучения

По окончании третьего года обучающийся будет:

знать:

- назначение основных инструментов Adobe Illustrator;
- понятие и состав фирменного стиля;
- требования к деловой документации;
- требования к сувенирно-подарочной продукции;
- основные этапы разработки фирменного стиля;

- основы допечатной подготовки макетов;

уметь:

- анализировать особенности предприятия или организации;
- определять целевую аудиторию проекта;
- формировать графический образ предприятия;
- разрабатывать элементы деловой документации;
- создавать дизайн сувенирной продукции;
- разрабатывать фирменный знак, фирменный блок и слоган;
- создавать комплексный проект фирменного стиля;
- выполнять базовую допечатную подготовку;
- оформлять итоговый проект и представлять его на просмотре;
- формировать электронное портфолио.

3.4. Итоговые результаты

В результате освоения программы обучающийся приобретает:

- знания основ композиции, стилизации, цвета и типографики;
- умения применять инструменты растровой и векторной графики;
- навыки разработки графических проектов;
- опыт самостоятельной творческой и проектной деятельности;
- навыки организации цифрового рабочего пространства;
- навыки безопасного использования личного ноутбука;
- опыт публичного представления и обсуждения творческой работы;
- представление о возможностях дальнейшего образования и профессиональной деятельности в области дизайна.

4. Организация образовательного процесса

Содержание программы распределено по следующим направлениям:

- техника безопасности при работе с ноутбуком и электронными средствами обучения;
- компьютерная графика как область графического дизайна;
- основы композиции в графическом дизайне;
- средства гармонизации графической формы;
- теоретические основы компьютерной графики;
- программные средства компьютерной графики;
- цвет в композиции и компьютерной графике;
- основы графического дизайна и проектирования;
- основы типографики;
- организация и хранение цифровых материалов;
- подготовка проектов к публикации и печати.

Учебные задания выполняются поэтапно:

1. получение и обсуждение задания;
2. анализ аналогов;
3. определение проектной задачи;
4. выполнение предварительных эскизов;
5. выбор композиционного решения;
6. выполнение работы средствами компьютерной графики;
7. промежуточное обсуждение;
8. корректировка;
9. сохранение итогового файла;
10. презентация и просмотр работы.

Самостоятельная работа может включать:

- сбор визуального материала;
- поиск и анализ аналогов;
- выполнение эскизов;
- доработку проекта;
- подготовку презентации;
- формирование электронного портфолио;
- посещение выставок, музеев, галерей;
- участие в творческих конкурсах и мероприятиях.

Самостоятельная работа с экраном должна организовываться с учётом возраста обучающегося, его состояния здоровья и действующих гигиенических требований.

5. Особенности использования личных ноутбуков обучающихся

5.1. Общие положения

Практические задания по программе выполняются обучающимися на личных ноутбуках, предоставляемых обучающимися либо их родителями (законными представителями) для использования в период занятий.

Личный ноутбук остаётся собственностью обучающегося или его родителей (законных представителей) и не передаётся в собственность либо постоянное пользование образовательной организации.

Условие об использовании личного ноутбука, требования к его характеристикам, программному обеспечению и дополнительным расходам должны быть доведены до сведения обучающихся и родителей до заключения договора об образовании.

Ответственность сторон за сохранность личного имущества определяется законодательством Российской Федерации и договором об образовании. Настоящая программа не устанавливает отказа образовательной организации от ответственности в случаях, предусмотренных законодательством.

5.2. Требования к технической готовности ноутбука

До начала обучения преподаватель доводит до обучающихся и родителей:

- перечень необходимого программного обеспечения;
- поддерживаемые операционные системы;
- требования к объёму оперативной памяти и свободному месту на накопителе;
- требования к экрану, разъёмам и зарядному устройству;
- перечень допустимых версий программ;
- требования к форматам учебных файлов;
- порядок передачи и резервного копирования работ.

Конкретные минимальные технические характеристики утверждаются образовательной организацией отдельным информационным листом и могут актуализироваться до начала очередного учебного года без изменения учебного плана и содержания программы.

Ноутбук должен:

1. находиться в технически исправном состоянии;
2. включаться и обеспечивать работу необходимых программ;
3. иметь исправную клавиатуру, тачпад или компьютерную мышь;
4. иметь достаточный объём свободного места для учебных файлов;
5. иметь установленную и обновлённую систему защиты от вредоносного программного обеспечения — в случаях, когда это предусмотрено используемой операционной системой;
6. использовать исправное штатное или совместимое зарядное устройство заводского изготовления;
7. не иметь видимых повреждений корпуса, аккумулятора, вилки, кабеля и блока питания;
8. обеспечивать сохранение файлов в форматах, предусмотренных заданиями преподавателя.

5.3. Программное обеспечение

На личных ноутбуках используется только правомерно установленное программное обеспечение.

В рамках действующего содержания программы предусмотрено освоение:

- CorelDRAW;
- Adobe Photoshop;
- Adobe Illustrator.

Допускается использование законно распространяемых версий указанных программ, а также педагогически эквивалентных программных средств, если они обеспечивают выполнение соответствующего задания и такое использование заранее согласовано с преподавателем.

Не допускаются:

- использование нелегального программного обеспечения;
- установка программ из непроверенных источников;
- отключение обязательных средств защиты устройства без обоснованной необходимости;
- использование чужих учётных записей и незаконно полученных ключей активации;
- установка программ преподавателем без согласия владельца устройства или его законного представителя.

Образовательная организация до начала обучения информирует родителей о том, кем и на каких условиях обеспечивается программное обеспечение. Непредусмотренные договором обязательные дополнительные платежи не допускаются.

5.4. Подготовка ноутбука к занятию

Обучающийся обязан:

1. приносить ноутбук к началу занятия в исправном состоянии;
2. по возможности обеспечивать достаточный уровень заряда аккумулятора;
3. иметь при себе исправное зарядное устройство;
4. заранее установить и проверить необходимое программное обеспечение;
5. создать отдельную папку для учебных работ;
6. сохранять резервные копии значимых проектов;
7. соблюдать установленную преподавателем систему наименования файлов;
8. не оставлять ноутбук без присмотра;
9. использовать ноутбук исключительно для выполнения учебных задач во время занятия;
10. соблюдать инструкции преподавателя и правила безопасной работы.

Родители (законные представители) несовершеннолетнего обучающегося обеспечивают транспортировку устройства, его техническое обслуживание, законность установки программного обеспечения и сохранность личных данных, если иное не предусмотрено договором.

5.5. Безопасность при работе

На занятиях запрещается:

- использовать повреждённые зарядные устройства и кабели;
- самостоятельно разбирать или ремонтировать ноутбук;
- размещать напитки и иные жидкости рядом с устройством;
- прокладывать провода через проходы;
- подключать оборудование к электрической сети без разрешения преподавателя;
- обмениваться неизвестными исполняемыми файлами;
- изменять настройки чужого устройства;
- подключать неизвестные внешние носители;
- использовать ноутбук для игр, переписки и просмотра материалов, не относящихся к занятию;
- фотографировать и распространять персональные данные других участников без соответствующего основания;
- публиковать чужие учебные работы без согласия автора.

Перед началом работы преподаватель проводит инструктаж. Проведение инструктажа фиксируется в порядке, установленном образовательной организацией.

Преподаватель организует размещение ноутбуков и кабелей таким образом, чтобы исключить риск падения устройств, повреждения оборудования и травмирования участников образовательного процесса.

5.6. Защита информации и персональных данных

Для учебной работы рекомендуется создать отдельную локальную учётную запись или отдельную рабочую папку.

Преподаватель не должен получать доступ к личной переписке, фотографиям, паролям и иным данным, не связанным с реализацией программы.

Передача учебных файлов осуществляется способом, определённым образовательной организацией. При использовании облачных сервисов, электронной почты и иных интернет-ресурсов должны соблюдаться требования законодательства о персональных данных и локальных нормативных актов организации.

В учебных проектах не допускается размещение персональных данных, изображений несовершеннолетних и иных охраняемых законом сведений без надлежащего основания и необходимых согласий.

5.7. Авторское право и цифровая этика

Обучающиеся используют:

- собственные изображения и иллюстрации;
- материалы, предоставленные преподавателем;
- материалы, правомерно размещённые в открытом доступе;
- ресурсы, допускающие образовательное или иное соответствующее лицензии использование.

При использовании чужих материалов обучающийся указывает источник в случаях, предусмотренных заданием и условиями использования материала.

Не допускаются плагиат, присвоение чужого проекта, удаление сведений об авторе, незаконное использование шрифтов, фотографий, иллюстраций и иных объектов интеллектуальной собственности.

5.8. Неисправность или временное отсутствие ноутбука

Техническая неисправность личного ноутбука сама по себе не является основанием для выставления неудовлетворительной оценки за учебное занятие.

При временной неисправности преподаватель организует эквивалентную форму работы:

- выполнение эскизной части задания на бумаге;
- анализ аналогов;
- составление композиционной схемы;
- разработку цветового и шрифтового решения;
- работу с теоретическим материалом;
- работу в паре без подмены индивидуального результата;
- выполнение задания на резервном устройстве при его наличии;
- перенос технического этапа выполнения работы на согласованный срок.

При длительной неисправности вопрос об условиях дальнейшего освоения программы решается образовательной организацией совместно с обучающимся и родителями. Организация должна обеспечить возможность освоения программы в полном объёме и не допускать дискриминации обучающихся по имущественному признаку.

6. Учебный план

6.1. Первый год обучения

№	Тема	Всего часов	Теория	Практика
1	Вводная беседа. Организация работы. Техника безопасности. Понятия графического дизайна и компьютерной графики	1	1	0
2	Стилизация геометрической формы	12	1	11
3	Стилизация растительной формы	12	1	11
4	Стилизация животной формы	12	1	11
5	Шрифты	18	1	17
6	Интерфейс векторной программы CorelDRAW, панель инструментов	3	0	3
7	Инструменты рисования, редактирования, трассировка	9	0	9
8	Градиент, заливка сетки	10	0	10
9	Прозрачность, тень, эффекты	9	0	9
10	Редактирование растровых изображений	9	0	9
11	Работа со шрифтами в CorelDRAW, типографика	13	0	13
	Всего	108	5	103

6.2. Второй год обучения

№	Тема	Всего часов	Теория	Практика
1	Вводная беседа. Организация работы. Техника безопасности	1	1	0

№	Тема	Всего часов	Теория	Практика
2	Интерфейс программы Adobe Photoshop	1	0	1
3	Коллаж	9	0	9
4	Инструменты рисования в Adobe Photoshop: перо и кисть	9	0	9
5	Цветокоррекция	9	0	9
6	Ретушь	9	0	9
7	Фильтры	9	0	9
8	Создание GIF-анимации	9	0	9
9	Плакат, особенности языка плаката. Социальный плакат, афиша	13	1	12
10	Знак. Пиктограмма. Эмблема	13	1	12
11	Товарный знак	13	1	12
12	Дизайн буклета	13	1	12
	Всего	108	5	103

6.3. Третий год обучения

№	Тема	Всего часов	Теория	Практика
1	Вводная беседа. Организация работы. Техника безопасности	1	1	0

№	Тема	Всего часов	Теория	Практика
2	Интерфейс программы Adobe Illustrator	1	0	1
3	Особенности предприятия, организации, формирование графического образа. Фирменный стиль	1	1	0
4	Деловая документация	25	0	25
5	Сувенирно-подарочная продукция	24	0	24
6	Итоговое задание: создание фирменного стиля предприятия	50	0	50
7	Допечатная подготовка макетов	6	1	5
	Всего	108	3	105

7. Календарный учебный график

Показатель	1-й год	2-й год	3-й год
Продолжительность учебного года	36 недель	36 недель	36 недель
Недельная нагрузка	3 часа	3 часа	3 часа
Годовой объём	108 часов	108 часов	108 часов
Форма промежуточного контроля	Просмотр	Просмотр	—
Форма итоговой аттестации	—	—	Просмотр и защита итогового проекта

Конкретные даты начала и окончания учебного года, каникул, контрольных мероприятий и итоговой аттестации устанавливаются ежегодным календарным учебным графиком ЧУДО «Художественная школа-студия «Орнамент».

8. Содержание программы

8.1. Первый год обучения

Тема 1. Вводная беседа. Организация работы. Техника безопасности. Понятия графического дизайна и компьютерной графики

Организация работы. Правила безопасного использования личного ноутбука, зарядного устройства, компьютерной мыши, внешних носителей и электрической сети. Организация рабочей папки. Требования к сохранению и резервному копированию файлов.

Дизайн как специфический род проектной деятельности. Виды дизайна. Графический дизайн как область дизайна. Растровая и векторная графика. Цветовые модели.

Тема 2. Стилизация геометрической формы

Понятие формы в дизайне. Основные особенности геометрической формы. Применение к заданной форме приёмов преобразования.

Тема 3. Стилизация растительной формы

Выбор растения. Преобразование силуэта растения. Превращение изображения в знак. Геометризация растительной формы. Декорирование внутреннего графического пространства растения. Создание раппорта. Создание орнамента.

Тема 4. Стилизация животной формы

Стилизация животных. Выявление силуэтных характеристик. Геометризация формы. Сглаживание формы. Декорирование формы.

Тема 5. Шрифты

Основные понятия: «шрифт», «гарнитура», «кегель» и другие. Изучение основных типов шрифтов. Отрисовка образцов. Основы построения шрифта. Создание композиции в заданной гарнитуре. Шрифтовой логотип. Разработка шрифтового логотипа с использованием собственных инициалов.

Правомерное использование шрифтов. Понятие лицензии на шрифт.

Тема 6. Интерфейс векторной программы CorelDRAW, панель инструментов

Интерфейс векторной программы CorelDRAW. Создание файла. Сохранение файла. Работа с простыми фигурами. Копирование, порядок расположения, выравнивание, группировка объектов.

Тема 7. Инструменты рисования, редактирования, трассировка

Инструменты «Свободная форма», «Кривая Безье», «Форма». Трассировка. Перевод растрового изображения в векторное путём трассировки с последующим редактированием.

Тема 8. Градиент, заливка сетки

Однородная и фонтанная заливки, инструмент «Пипетка». Заливка сетки. Копирование натюрморта. Передача объёма предметов с использованием градиента. Создание собственного объёмного изображения.

Тема 9. Прозрачность, тень, эффекты

Интерактивные инструменты и эффекты: перетекание, искажение, выдавливание, тень, прозрачность.

Тема 10. Редактирование растровых изображений

Работа с растровыми изображениями в CorelDRAW. Коррекция изображения. Кадрирование.

Тема 11. Работа со шрифтами в CorelDRAW, типографика

Работа со шрифтами в CorelDRAW. Различные способы написания и размещения текста. Редактирование текста. Понятие «типографика». Создание нескольких типографических композиций.

Промежуточный просмотр выполненных работ.

8.2. Второй год обучения

Тема 1. Вводная беседа. Организация работы. Техника безопасности

Организация работы. Повторение правил безопасного использования личного ноутбука. Проверка структуры учебных папок, доступности программ и свободного места для файлов. Правила работы с изображениями, полученными из сети Интернет. Авторское право и указание источников.

Тема 2. Интерфейс программы Adobe Photoshop

Элементы интерфейса программы: главное меню, панель управления, строка состояния, панель инструментов и плавающие палитры. Команды главного меню. Основные группы инструментов и их назначение.

Тема 3. Коллаж

Инструменты выделения. Создание коллажа из нескольких растровых изображений. Инструмент «Текст». Добавление текста. Сохранение исходного редактируемого файла и экспорт итогового изображения.

Тема 4. Инструменты рисования в Adobe Photoshop: перо и кисть

Рисование инструментом «Перо». Палитра Brushes и настройка параметров, определяющих форму кисти.

Тема 5. Цветокоррекция

Работа с вкладкой «Изображение». Режимы, коррекция, размер, вращение изображения. Работа с масками в слоях.

Тема 6. Ретушь

Ретушь растрового изображения. Инструменты «Заплата», «Штамп». Ретушь старой фотографии. Этические аспекты изменения фотографического изображения.

Тема 7. Фильтры

Галерея фильтров Adobe Photoshop. Размытие. Осознанное применение эффектов в соответствии с художественной задачей.

Тема 8. Создание GIF-анимации

Создание GIF-анимации в Adobe Photoshop. Временная шкала. Экспорт файла и проверка воспроизведения.

Тема 9. Плакат, особенности языка плаката. Социальный плакат, афиша

Понятие плаката. Специфика художественного языка плаката. Плакат «Пословицы и поговорки». Цели и задачи социального плаката. Виды и тематика социального плаката. Афиша.

Тема 10. Знак. Пиктограмма. Эмблема

Понятия и виды знаков, пиктограмм и эмблем. Сравнительный анализ понятий, отличия и сходства. Требования, предъявляемые к знаку, пиктограмме и эмблеме. Создание цикла пиктограмм для школы, музея, магазина или иного объекта.

Тема 11. Товарный знак

Понятие «товарный знак». Знакомство с различными товарными знаками. Разработка собственного учебного товарного знака. Недопустимость копирования существующих знаков.

Тема 12. Дизайн буклета

Знакомство с видами буклетов. Разработка и верстка евробуклета. Подготовка изображения к просмотру и печати.

Промежуточный просмотр выполненных работ.

8.3. Третий год обучения

Тема 1. Вводная беседа. Организация работы. Техника безопасности

Организация работы. Повторение правил безопасного использования личного ноутбука. Проверка программного обеспечения. Организация хранения файлов итогового проекта. Резервное копирование. Авторское право, правила использования изображений, логотипов и шрифтов.

Тема 2. Интерфейс программы Adobe Illustrator

Запуск программы, окно редактора и его элементы. Основы работы с объектами.

Тема 3. Особенности предприятия, организации, формирование графического образа. Фирменный стиль

Выявление особенностей предприятия или организации. Сфера услуг и производство. Составление портрета потребителя. Формирование графического образа предприятия. Понятие фирменного стиля.

Тема 4. Деловая документация

Требования, предъявляемые к деловой бумаге, конверту, папке и визитной карточке. Единство композиционного, цветового и шрифтового решения.

Тема 5. Сувенирно-подарочная продукция

Требования, предъявляемые к сувенирной продукции. Выбор вида сувенирной продукции. Эскизирование. Размещение элементов фирменного стиля на выбранных носителях.

Тема 6. Итоговое задание: создание фирменного стиля предприятия

Требования к фирменному стилю. Установление перечня графической печатной продукции для итоговой работы. Составление слогана предприятия. Создание фирменного блока предприятия.

Выполнение итогового проекта предполагает:

- выбор учебной темы;
- анализ аналогов;
- определение целевой аудитории;
- создание названия и слогана;

- разработку знака или логотипа;
- подбор фирменных цветов;
- подбор шрифтов;
- создание элементов деловой документации;
- разработку сувенирной продукции;
- оформление презентации проекта;
- подготовку файлов к итоговому просмотру.

Тема итоговой работы выбирается обучающимся с учётом его интересов и возможностей реализации выбранной идеи в графическом дизайнерском проекте.

Тема 7. Допечатная подготовка макетов

Знакомство с подготовкой макетов к печати: широкоформатная печать, интерьерная печать и полиграфия. Проверка размеров, разрешения, цветовой модели, шрифтов, полей и форматов файлов.

Итоговый просмотр и защита проекта.

9. Формы контроля и аттестации

9.1. Текущий контроль

Текущий контроль осуществляется в течение учебного года и включает:

- наблюдение за практической работой;
- устный опрос;
- проверку выполнения упражнения;
- просмотр промежуточных этапов проекта;
- проверку организации файлов;
- обсуждение эскизов;
- анализ самостоятельности выполнения;
- индивидуальную консультацию;
- самооценку и взаимное обсуждение работ.

Текущий контроль носит преимущественно формирующий характер и направлен на своевременную корректировку учебной деятельности.

9.2. Промежуточная аттестация

Промежуточная аттестация проводится:

- по окончании первого года обучения — в форме просмотра учебных и творческих работ;
- по окончании второго года обучения — в форме просмотра учебных и творческих работ.

Промежуточная аттестация проводится в счёт времени, предусмотренного учебным планом.

Результаты оформляются в соответствии с локальным актом образовательной организации.

9.3. Итоговая аттестация

Освоение программы завершается итоговой аттестацией в форме просмотра и защиты итогового проекта «Фирменный стиль предприятия».

Итоговый проект должен продемонстрировать:

- владение основами композиции;
- умение реализовывать художественный замысел;
- владение инструментами компьютерной графики;
- самостоятельность проектного решения;
- единство графических элементов;
- умение подготовить проект к презентации и печати;
- соблюдение правил использования сторонних материалов;
- умение представить и обосновать принятое решение.

Требования к оформлению, срокам представления и процедуре итоговой аттестации устанавливаются образовательной организацией.

Обучающимся, освоившим программу, может выдаваться документ об обучении по образцу и в порядке, установленном локальным нормативным актом ЧУДО «Художественная школа-студия «Орнамент».

10. Критерии оценивания

При оценивании проектных работ учитываются:

1. соответствие результата поставленной задаче;
2. формально-образное выражение темы;
3. соответствие композиционной организации характеру задания;
4. стилистическое единство;
5. гармоничность цветового и шрифтового решения;
6. целостность внутренней структуры;
7. самостоятельность композиционного решения;
8. обоснованность выбора графических средств;
9. техническое качество исполнения;
10. аккуратность организации файлов;
11. соблюдение форматов и требований к сохранению работы;
12. методическая последовательность работы;
13. соблюдение авторских прав и указание источников;
14. качество презентации и защиты проекта.

Оценка «5» — «отлично»

Обучающийся самостоятельно выполняет поставленные задачи на высоком качественном уровне. Работа отличается самостоятельностью композиционного и цветового решения, технически грамотным исполнением, целостностью, выразительностью и творческим подходом. Учебные файлы организованы корректно, необходимые форматы представлены.

Оценка «4» — «хорошо»

Обучающийся справляется с поставленными задачами, но периодически обращается за помощью преподавателя. Работа выполнена полностью, имеет незначительные композиционные или технические ошибки, не нарушающие общего замысла.

Оценка «3» — «удовлетворительно»

Работа выполнена частично самостоятельно и содержит существенные нарушения композиционных, цветовых или технических требований. Художественное решение недостаточно целостно, однако основные элементы задания представлены.

Неаттестация

Неаттестация может быть установлена при отсутствии работы либо при невозможности определить степень самостоятельного освоения программы в порядке, предусмотренном локальным актом образовательной организации.

Техническая неисправность личного ноутбука не является самостоятельным основанием для снижения оценки. Оценивается образовательный результат, а не стоимость, модель или производительность устройства.

11. Методическое обеспечение программы

11.1. Методы обучения

Для достижения цели и реализации задач используются:

Словесные методы

- объяснение;
- беседа;
- рассказ;
- постановка проектной задачи;
- инструктаж;
- обсуждение.

Наглядные методы

- показ художественных и дизайнерских аналогов;
- наблюдение;
- демонстрация приёмов работы;
- пошаговая демонстрация интерфейса;
- сравнительный анализ вариантов решения.

Практические методы

- упражнение;
- эскизирование;
- приобретение навыков работы в дизайнерских программах;
- выполнение электронной композиции;
- выполнение проекта;
- подготовка макета;
- создание портфолио.

Проектные методы

- анализ задачи;
- поиск идеи;
- подбор аналогов;
- разработка концепции;
- создание эскизов;
- реализация проекта;
- презентация результата.

Эмоционально-образные методы

- подбор ассоциаций;
- работа с художественным образом;
- анализ визуального впечатления;
- интерпретация культурных и художественных источников.

11.2. Этапы работы над заданием

1. Объяснение теоретического материала.
2. Установление связи с ранее изученными темами.
3. Формулирование цели и учебной задачи.
4. Определение требований, ограничений и критериев.
5. Анализ наиболее существенных вопросов по теме.
6. Подбор аналогов и визуального материала.
7. Краткое описание предполагаемого решения.
8. Коллективное или индивидуальное обсуждение.
9. Эскизная проработка.
10. Утверждение направления работы преподавателем.
11. Выполнение работы в электронном виде.
12. Промежуточное сохранение и резервное копирование.
13. Итоговая доработка.
14. Экспорт в требуемый формат.
15. Просмотр и обсуждение выполненных работ.
16. Самооценка и обоснование выставленной оценки.

11.3. Дифференциация обучения

Сложность задания может корректироваться с учётом:

- возраста;
- уровня художественной подготовки;
- скорости освоения программ;
- технических возможностей ноутбука;
- индивидуальных образовательных потребностей;

- состояния здоровья;
- рекомендаций ПМПК и индивидуальной программы реабилитации и абилитации — при их наличии.

Допускается предоставление:

- дополнительных инструкций;
- шаблонов;
- упрощённого исходного материала;
- увеличенного времени;
- альтернативного формата выполнения;
- индивидуального учебного плана в порядке, установленном локальными актами.

12. Материально-технические условия реализации программы

12.1. Требования к учебному помещению

Учебная мастерская должна быть оснащена:

- устойчивыми столами;
- стульями, соответствующими условиям безопасной работы;
- системой общего и местного освещения;
- средствами демонстрации учебного материала;
- доской или экраном;
- проектором, интерактивной панелью или монитором для показа действий преподавателя;
- безопасно расположенными электрическими розетками;
- разрешёнными к использованию удлинителями и сетевыми фильтрами;
- средствами пожарной безопасности;
- аптечкой первой помощи;
- доступом к сети Интернет, если он необходим для выполнения конкретного задания;
- местом для временного безопасного размещения устройств.

Количество подключаемых устройств должно соответствовать возможностям электрической сети помещения. Использование бытовых удлинителей неизвестного происхождения и последовательное соединение нескольких удлинителей не допускается.

12.2. Оборудование обучающихся

Каждый обучающийся использует личный ноутбук, отвечающий требованиям раздела 5 настоящей программы.

Дополнительно могут использоваться:

- компьютерная мышь;
- графический планшет;
- внешний накопитель;
- наушники — только по разрешению преподавателя;
- блокнот или альбом для эскизов;

- карандаш, ластик, линейка;
- иные материалы, предусмотренные конкретным заданием.

12.3. Оборудование преподавателя

Преподавателю необходимы:

- ноутбук или компьютер;
- лицензионное программное обеспечение;
- возможность демонстрации интерфейса программы;
- комплект учебных файлов;
- методические материалы;
- примеры дизайнерских работ;
- резервные копии заданий;
- средства передачи учебных материалов;
- набор файлов в универсальных форматах для работы на разных операционных системах.

13. Кадровые условия

Реализацию программы осуществляет педагогический работник, имеющий образование и квалификацию, соответствующие требованиям законодательства Российской Федерации, квалификационных справочников и (или) профессиональных стандартов.

Преподаватель должен владеть:

- основами композиции и графического дизайна;
- программами растровой и векторной графики;
- методикой преподавания детям соответствующего возраста;
- правилами безопасной работы с электронными средствами обучения;
- основами цифровой безопасности;
- правилами работы с объектами авторского права;
- навыками организации проектной деятельности;
- способами адаптации заданий к различным техническим возможностям ноутбуков.

14. Список литературы и электронных образовательных ресурсов

14.1. Методическая литература по дизайну

1. Голубева О. Л. Основы композиции. — М., 2007.
2. Дизайн. Иллюстрированный словарь-справочник / Б. Минервин, В. Т. Шимко, А. В. Ефимов и др.; под общей редакцией Г. Б. Минервина и В. Т. Шимко. — М.: Архитектура-С, 2004.
3. Ковалев Ф. В. Золотое сечение в живописи: учебное пособие. — Киев: Высшая школа, 1989.
4. Паранюшкин Р. В. Композиция: теория и практика изобразительного искусства. — Ростов н/Д: Феникс, 2005.
5. Сокольникова Н. М. Основы композиции. — Обнинск, 2006.

6. Сокольникова Н. М. Изобразительное искусство и методика его преподавания в начальной школе. — М., 2006.
7. Устин В. Б. Композиция в дизайне. Методические основы композиционно-художественного формообразования в дизайнерском творчестве. — М.: АСТ; Астрель, 2007.
8. Чернышев О. В. Формальная композиция. Творческий практикум. — Минск: Харвест, 1999.

14.2. Учебная литература по компьютерной графике

1. Саймонс Д. Настольная книга дизайнера. Обработка иллюстраций. — М.: АСТ; Астрель, 2007.
2. Клоковски М. Illustrator CS: техника и эффекты. — М.: НТ Пресс, 2005.
3. Мак-Клелланд Д. Photoshop 7. Библия пользователя. — М.: Вильямс, 2003.
4. Могилев А. В., Пак Н. И., Хеннера Е. К. Информатика: учебное пособие. — М.: Академия, 2007.
5. Уэйнманн Э., Лукекас П. Illustrator CS для Windows и Macintosh. — М.: НТ Пресс, 2005.
6. Фридланд А. Я. Информатика и компьютерные технологии: основные термины. — М.: Астрель; АСТ, 2003.

14.3. Электронные образовательные ресурсы

В образовательном процессе могут использоваться:

- официальные справочные материалы разработчиков программного обеспечения;
- электронные каталоги российских музеев;
- цифровые коллекции произведений искусства;
- официальные сайты культурных учреждений;
- правомерно распространяемые изображения, шрифты и учебные материалы;
- электронные ресурсы образовательной организации.

Конкретный перечень электронных ресурсов ежегодно проверяется преподавателем на актуальность, доступность, возрастную безопасность, отсутствие запрещённой информации и правомерность использования.