



ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ НОВОСИБИРСКОЙ ОБЛАСТИ

**НОВОСИБИРСКИЙ КОЛЛЕДЖ ПЕЧАТИ
и ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

Рассмотрено на заседании
методического совета
ГАПОУ НСО «НКПиИТ»

протокол № 1

08.10 2023 г.

Утверждаю
Директор ГАПОУ НСО



Т.А. Звягина

2023 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА
ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ
«Основы графического дизайна»**

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

1.	Наименование программы	Графический дизайн
2.	Составитель программы (Ф.И.О., должность)	Алейникова Светлана Максимовна, преподаватель
3.	ФИО, должность, квалификация педагогического работника, реализующего программу	Алейникова Светлана Максимовна, преподаватель Надежницкая Вероника Анатольевна, преподаватель
4.	Направленность программы	художественная
5.	Цель программы	формирование у учащихся компетенций в области графического дизайна и современных технологий производства, способствующих профессиональному самоопределению
6.	Форма обучения (очная, заочная)	очная
7.	1) Сроки реализации программы 2) Объем программы 3) Режим занятий	1) 3 месяца (12 недель) 2) 64 часа 3) 2 раза в неделю
8.	Возраст обучающихся	от 16 лет
9.	Особенности организации образовательной деятельности (традиционная; на основе сетевого взаимодействия; с применением дистанционных технологий; посредством организации электронного обучения; на основе реализации модульного подхода)	на основе реализации модульного подхода
10.	Классификация по степени авторства (модифицированная; экспериментальная; авторская)	модифицированная
11.	Классификация программы по уровню освоения (стартовый, базовый, углубленный)	стартовый
12.	Классификация программы по форме организации содержания (традиционная, интегрированная; комплексная; модульная)	интегрированная

КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Графический дизайн - неотъемлемая часть современного мира. Зародившись в виде простых, незатейливых рисунков в древних пещерах первобытных людей, он видоизменялся и совершенствовался, внося свой вклад в развитие культурной и социально-экономической сферы, найдя применение во многих областях жизни и способствуя формированию визуального пространства современности. Графический дизайн как метод создания изображений посредством точек, штрихов, линий и других элементов представляет собой вид художественно-проектной деятельности. Его целью является передача определенных посланий и идей, посредством которых осуществляется улучшение функциональных и эстетических качеств проектируемых сред и объектов. По данным Минтруда РФ графический дизайн входит в ТОП-50 самых востребованных профессий.

Для успешного овладения навыками графического дизайна необходимо освоить навыки по изобразительному искусству и компьютерной графике.

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Графический дизайн» (далее - программа) разработана на основе:

- опыта участия в конкурсах профессионального мастерства по знаниям, умениям и навыкам, которыми должны обладать участники по компетенции «Графический дизайн»;
- педагогического опыта составителя программы;
- нормативно-правовой документации: Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

Распоряжение Правительства Российской Федерации от 24 апреля 2015 года № 729-р «Концепция развития дополнительного образования детей»;

Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

Приказ Минпросвещения России от 03.09.2019 г. №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;

Приказ Минпросвещения России от 2 декабря 2019 г. № 649 «Об утверждении Целевой модели цифровой образовательной среды»;

Распоряжение Правительства Российской Федерации «Об утверждении плана основных мероприятий до 2020 года, проводимых в рамках Десятилетия детства» от 6 июля 2018 года №1373-р (с изменениями на 4 14 декабря 2019 года);

Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 года N996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;

Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020г. № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 года № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ».

Направленность программы: программа «Графический дизайн» является дополнительной общеобразовательной(общеразвивающей), имеет художественную направленность, предназначена для использования в системе дополнительного образования детей. Предметы изучения программы - изобразительное искусство (рисунок, цветоведение,

композиция, шрифты) и компьютерная графика (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe InDesign, CorelDRAW).

Новизна программы: Программа «Графический дизайн» является комплексной. Изучение элементов таких предметов как «Рисунок», «Цветоведение», «Шрифт», «Основы композиции», «Текстовые редакторы», «Графические редакторы», «Фирменный стиль» знакомит учащихся не только с особенностями дизайнерского мастерства, но и помогает более осознанно выбрать будущую профессию. В ходе обучения учащиеся занимаются проектной деятельностью, что позволяет не только развить художественный вкус, способность анализировать ситуацию, учить ставить перед собой цели и задачи, расставлять акценты, прогнозировать ожидаемый результат, но и сформировать мотивацию к творческой работе.

Актуальность программы

Графический дизайн - художественно-проектная деятельность, направленная на создание визуального образа идей и посланий. Кроме визуального образа, текста, пространства, графический дизайн осваивает такие реальности как движение, время, интерактивность, оперирует разнообразными экономическими, маркетинговыми и культурными коммуникациями. Самыми популярными направлениями графического дизайна являются фирменный стиль, реклама, оформление пространства, печатная продукция, веб-дизайн. Обучаясь по данной программе, учащиеся получают возможность не только освоить компьютерную графику как инструмент самовыражения, но и научатся интегрировано применять различные техники при выполнении работ, реализуют свои изобразительные, творческие, исследовательские способности посредством информационных технологий, что позволяет осуществить социальный заказ учащихся и родителей. В современном обществе очень важно уже в 10-12 лет привить ребенку интерес к новым знаниям и пониманию базового устройства программ прикладной направленности для дальнейшего применения этих знаний и умений в будущей жизнедеятельности человека.

Отличительные особенности

Отличительной особенностью программы является интегрированный подход к обучению - сочетание художественной подготовки и компьютерной графики. Программа охватывает спектр знаний и умений, необходимый для освоения основ дизайнерского искусства: основы композиции, приемы стилизации, перспектива, основы цветоведения, выразительные средства графики. Большое количество часов отводится на практическую (проектную) деятельность. Программа имеет межпредметные связи с другими образовательными областями. При выполнении эскизов, при работе над композицией применяют знания из областей черчения, рисования, математики, информатики.

Программа разработана в соответствии с требованиями, стандартов Всероссийского чемпионатного движения по профессиональному мастерству «Профессионалы» по знаниям, умениям и навыкам, которыми должны обладать участники чемпионата по компетенции «Графический дизайн».

Адресат программы

Возраст учащихся от 16 лет. Учащиеся, проявляющие интерес к компьютерной графике, обладающие внимательностью, терпением, усидчивостью.

Программа построена с учетом возрастных особенностей учащихся, реализуется со всеми желающими, в разных возрастных группах.

Объем программы: 64 часа, программа включает в себя два значимых направления (изобразительное искусство и компьютерная графика), которые взаимно дополняют друг друга.

Формы обучения и виды обучения: занятия проводятся 2 раза в неделю по 4 часа (8 часов в неделю). Продолжительность занятия устанавливается в соответствии с СанПиН и составляет 45 мин. Перерыв между занятиями 10 мин

2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН:

№, п/п	Наименование модулей / разделов / тем	Всего, ак.час.	В том числе	
			теор. занятия	практ. занятия
1	Модуль 1. Организационно-методический	4	4	
1.1	Введение. Графический дизайн в современном мире. История развития отечественного дизайна. Мировые и отечественные Школы дизайна. Графический дизайн как компетенция Всероссийского чемпионатного движения по профессиональному мастерству «Профессионалы»	3	3	-
1.2	Культура безопасного труда. Основы безопасного труда и эффективная организация рабочего места. Общие правила охраны труда и техники безопасности. Эффективная организация рабочего места	1	1	-
2	Модуль 2. Основы дизайна	14	6	6
2.1	Цвет. Цветообразование	4	2	2
2.2	Композиция. Основные средства композиции	4	2	2
2.3	Анатомия шрифта. Основные правила типографики	4	2	2
2.4	Промежуточная аттестация (зачет)	2		
3	Модуль 3. Программное обеспечение дизайнера	46	16	28
3.1	Основы работы в программе Adobe Illustrator	16	4	12
3.2	Основы работы в программе Adobe Photoshop	14	4	10
3.3	Основы работы в программе Adobe InDesign	14	4	10
3.4	Промежуточная аттестация (зачет)	2		
	ИТОГО:	64		

3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ ОБУЧЕНИЯ

Модуль 1. Организационно-методический

Тема 1.1. Введение. Графический дизайн в современном мире. История развития отечественного дизайна. Мировые и отечественные Школы дизайна. Графический дизайн как компетенция Всероссийского чемпионатного движения по профессиональному мастерству «Профессионалы».

Экскурс в историю дизайна и его направления. История развития отечественного дизайна. Мировые и отечественные Школы дизайна

Профессия Графический дизайнер. Понятие стиля в графическом дизайне. Обзор современных технологий. Классический стиль, минимализм, поп-арт, винтаж или ретро, ампир, модерн, ар-деко, гранж, швейцарский стиль, китч, цифровой стиль.

Стандарт компетенции «Графический дизайн» в рамках «Профессионалов» (Индустриальный стандарт профессии, техническое задание, инфраструктура, оборудование рабочих мест, основные термины).

Тема 1.2. Культура безопасного труда. Основы безопасного труда и эффективная организация рабочего места. Общие правила охраны труда и техники безопасности. Эффективная организация рабочего места.

Общие правила охраны труда и техники безопасности. Специфичные требования охраны труда, техники безопасности и окружающей среды компетенции

1. Требования ОТ и ТБ перед началом работы.
2. Требования ОТ и ТБ во время работы.
3. Требования ОТ и ТБ в аварийных ситуациях.
4. Требования ОТ и ТБ по окончании работы.

Модуль 2. Основы художественного дизайна.

Тема 2.1. Цвет. Цветообразование.

Роль цвета в дизайне. Цвет и цветовое воздействие на человека. Цветовые сочетания. Колористическая композиция. Цветовая динамика и статика. Равновесие монохромное и полихромное. Согласованность, связанность и единство противоположностей цветов. Мера, пропорциональность, равновесие композиции. Ясность, лёгкость восприятия и природообразность цветовых композиций. Цветовые модели и методы работы с цветом (цветовой круг). Понятие цветовой модели. Различные цветовые модели и их использование. RGB, CMYK, Pantone. Цветовой круг Итона. Цветовые триады. Цветовые контрасты. Цветовая гармония. Цветовые ряды. Дополнительные цвета. Нюанс.

Тема 2.2. Композиция. Основные средства композиции.

Принципы построения композиции. Основные понятия и правила композиции. Замкнутая и открытая композиции. Правило золотого сечения. Композиционный центр. Правило трех третей. Динамика и статика в изображении, движение, ритм. Достижение равновесия. Средства композиции. Контраст. Нюанс. Тождество. Симметрия. Асимметрия. Ритм. Модульность. Пропорциональность. Масштабность. Процедура выполнения практических работ. Практическое занятие (работа в программе).

Тема 2.3. Анатомия шрифта. Основные правила типографики.

Основные характеристики шрифта. Гарнитура, начертание, плотность, насыщенность, пропорции, контрастность, кегль, комплектность. Международная индексация шрифтов - PANOSE. Стандарты компьютерных шрифтов. Основные правила шрифтографии. Типометрические единицы, метрические единицы измерения, относительные единицы измерения. Правила оформления шрифта. Подбор гарнитур кегля и интерлиньяжа для разных продуктов графического дизайна. Иерархия в тексте. Трекинг. Кернинг. Процедура выполнения практических работ. Практическое занятие (работа в программах).

Промежуточная аттестация. Зачет по модулю. Выполнение практической работы по теме: Поиск художественного образа графическими средствами

Модуль 3. Программное обеспечение дизайнера

Тема 3.1. Основы программы Adobe Illustrator.

Интерфейс, инструменты, алгоритмы работы. Особенности интерфейса Adobe Illustrator. Преобразование объектов. Инструменты свободного рисования. Работа с кривыми. Работа с текстом. Способы окрашивания объектов. Работа с растровыми изображениями. Работа со слоями.

Основные инструменты. Создание фигур с помощью оригинальных кистей, возможности настройки и расширенное управление контурами. Накладывание градиента на объекты и редактирование прозрачности всего градиента, либо же отдельных цветов и переходов. Работа с палитрой, заливками, обводками и эффектами. Работа с графическими файлами самых разных форматов, такими как EPS, FXG, PSD, DWG, SWF, SVG, TIFF,

JPEG, PDF, DXF, GIF и многие другие. Создание многостраничных файлов с сохранением информации о слоях Illustrator. Размещение текста в любой среде, с поддержкой шрифтов в OpenTr, управление стилями символов и абзацев

Тема 3.2. Основы программы Adobe Photoshop.

Интерфейс, инструменты, алгоритмы работы. Структура программы, основные инструменты и палитры. Способы выделения областей изображения. Работа со слоями. Работа с текстом. Цветокоррекция и разрешение изображений.

Процедура выполнения практических работ.

Практическое занятие (работа в программе).

Тема 3.3. Основы программы Adobe InDesign.

Лекции: Интерфейс, инструменты, алгоритмы работы. Структура программы, основные инструменты и палитры. Работа с текстом и мастер-шаблонов, слоями, стилями, таблицами, модульной сеткой и вставкой растровых изображений.

Процедура выполнения практических работ.

Практическое занятие (работа в программе).

Промежуточная аттестация. Зачет по модулю. Выполнение практической работы по темам: Базовые операции при редактировании изображений Adobe Photoshop, Создание простейших объектов в редакторе Adobe Illustrator, Создание шаблонов для публикации в Adobe InDesign

4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ

Результатом освоения программы «Графический дизайн» является достижение учащимися следующих личностных, метапредметных и предметных результатов.

Личностные:

формирование:

личностных качеств (ответственность, исполнительность, трудолюбие, аккуратность, уважение к чужому труду и результатам труда, культурному наследию и др.); устойчивого познавательного интереса к творческой деятельности посредством изобразительного искусства; ценности здорового и безопасного образа жизни; потребности и навыков коллективного взаимодействия через вовлечение в общее творческое дело; ориентации на понимание причин успеха в творческой деятельности; навыков самостоятельной работы при выполнении практических творческих работ; возможности реализовывать творческий потенциал собственной художественно-творческой деятельности, осуществлять самореализацию и самоопределение личности на эстетическом уровне.

развитие:

эстетического сознания через освоение художественного наследия- дизайнеров России и мира, творческой деятельности эстетического характера развитие способности к самооценке на основе критерия успешности – деятельности.

Метапредметные:

Регулятивные:

выбирать художественные материалы, средства художественной выразительности и компьютерной графики для создания творческих проектов;

осуществлять поиск информации с использованием литературы и средств массовой информации;

выстраивать оптимальную технологическую собственного или предложенного замысла;

последовательность реализации осуществлять итоговый и пошаговый контроль в своей творческой деятельности.

Познавательные:

различать изученные виды изобразительного искусства и компьютерной графики, представлять их место и роль в жизни человека и общества;
приобретать и осуществлять практические навыки и умения в художественном творчестве и компьютерной графике;
осваивать особенности художественно-выразительных средств, материалов и техник, применяемых в графическом дизайне;
развивать художественный вкус как способность чувствовать и воспринимать многообразие видов и жанров искусства;
развивать фантазию, воображение, художественную интуицию, память;
развивать критическое мышление, способность аргументировать свою точку зрения по отношению к различным произведениям изобразительного искусства;
понимать культурно-историческую ценность традиций, отраженных в предметном мире, и уважать их.

Коммуникативные:

сотрудничать и оказывать взаимопомощь, доброжелательно и уважительно строить свое общение со сверстниками и взрослыми;
учитывать разные мнения и интересы и обосновывать собственную позицию; задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;
адекватно использовать речь для планирования и регуляции своей деятельности.

Предметные результаты:

в области художественного творчества:

знания терминологии в области компьютерной графики;
умения создавать художественный образ на основе решения технических и творческих задач;
умения самостоятельно преодолевать технические трудности при реализации художественного замысла;
навыки работы в различных техниках и материалах;
навыки передачи объёма и формы, четкой конструкции предметов, передачи их материальности, фактуры с выявлением планов, на которых они расположены;
навыки подготовки работ к экспозиции.

в области компьютерной графики:

знания графических редакторов, шрифтов, цвета, типографики и композиции и умение применять их на практике;
умения и навыки работы с текстом и версткой страниц; умения и навыки разработки макетов полиграфии; навыки работы с веб-дизайном.

Вариантом оценки индивидуальных результатов учащихся является мониторинг приобретенных навыков, знаний и умений (практических и организационных), а также диагностика проявившихся и формирующихся личностных качеств. Отслеживание личностных качеств и степень их выраженности происходит методом наблюдения личностного роста учащихся.

**КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ
РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

5. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК (ПОРЯДОК ОСВОЕНИЯ МОДУЛЕЙ)

Период обучения (недели)*	Наименование модуля
------------------------------	---------------------

1 неделя	Модуль 1. Организационно-методический
2 неделя	Модуль 2. Основы дизайна
3 неделя	Модуль 2. Основы дизайна
4 неделя	Модуль 2. Основы дизайна
5 неделя	Модуль 2. Основы дизайна
6 неделя	Модуль 2. Основы дизайна
7 неделя	Модуль 2. Основы дизайна
8 неделя	Модуль 3. Программное обеспечение дизайнера
9 неделя	Модуль 3. Программное обеспечение дизайнера
10 неделя	Модуль 3. Программное обеспечение дизайнера
11 неделя	Модуль 3. Программное обеспечение дизайнера
12 неделя	Модуль 3. Программное обеспечение дизайнера
13 неделя	Модуль 3. Программное обеспечение дизайнера
14 неделя	Модуль 3. Программное обеспечение дизайнера
15 неделя	Модуль 3. Программное обеспечение дизайнера
16 неделя	Модуль 3. Программное обеспечение дизайнера
*-Точный порядок реализации модулей (разделов, тем) обучения определяется в расписании	

Начало занятий по программе: с 10 октября учебного года, окончание занятий по программе – 29 декабря учебного года.

Комплектование групп обучения - до 30 сентября учебного года.

Регламент образовательного процесса:

4 часа в неделю / 16 недель / 64 часа / 32 учебных дня.

Занятия организованы в отдельных группах.

Продолжительность занятий: занятия проводятся по расписанию, утвержденному директором ГАПОУ НСО «НКПИТ» в свободное от занятий в общеобразовательных учреждениях время, включая учебные занятия в субботу с учетом пожеланий родителей (законных представителей) несовершеннолетних учащихся с целью создания наиболее благоприятного режима занятий и отдыха детей.

Занятия начинаются не ранее 13.45 часов и заканчиваются не позднее 18.50 часов.

Продолжительность занятия - 45 минут. После 45 минут занятий организовывается перерыв длительностью 10 минут для проветривания помещения и отдыха учащихся

6. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально-техническое оснащение:

учебный кабинет (каб 223);

компьютеры и графические планшеты;

проектор, экран;

принтер с двухсторонней печатью А3 (цветной);

программное обеспечение: Paint; Adobe Photoshop; Adobe Illustrator; Adobe InDesign; CorelDRAW, Microsoft Word.

Материалы и инструменты: пенокартон, черный; карандаши; маркеры-текстовыделители, линейки металлические; канцелярские ножи, резиновый коврик

Учебно-методическое обеспечение программы:

техническое описание компетенции;

учебные пособия, изданных по отдельным разделам программы;

профильная литература; отраслевые и другие нормативные документы;

электронные ресурсы и т.д.

официальный сайт Всероссийского чемпионатного движения по профессиональному мастерству «Профессионалы» (Электронный ресурс). Режим доступа: <https://pro.firpo.ru/>

Нормативные документы:

Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 N 273-ФЗ.

Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года.

Распоряжение правительства РФ от 04.09. 2014 No 1726-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей».

Приказ Министерства просвещения России от 09.11.2018 г. No 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»

Федеральный проект «Успех каждого ребенка» - приложение к протоколу заседания проектного комитета по национальному проекту «Образование» от 07 декабря 2018 г. No3.