

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ Г. РЕУТОВ  
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Дом детского творчества»

Московская область, 143966  
г. Реутов, ул. Строителей, д.11

телефон (факс) (495) 528-55-62  
e-mail: info@ddt-reutov.ru

«Согласовано»

Педагогический совет МБУ ДО «ДДТ»  
Протокол № 1  
от «25» августа 2020 г.



«Утверждено»

Директор МБУ ДО «ДДТ»  
Кивва Н.Ю.  
Приказ № 31 от 28 августа 2020 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН»**

**Направленность:** социально-педагогическая  
**Уровень программы:** базовый  
**Возраст обучающихся:** 12-17 лет  
**Срок реализации:** 2 года

**Автор-составитель:**  
Ненашев Александр Юрьевич,  
педагог дополнительного образования

г. Реутов  
2020 г.

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа «Графический дизайн» имеет художественную направленность. В ходе ее освоения обучающиеся приобщаются к искусству, приобретают практические навыки изобразительного творчества, познают культуру своей и других стран.

Программа «Графический дизайн» способствует освоению новых современных методов обучения в области дизайна полиграфической продукции и повышению уровня творческих знаний обучающихся.

### *Актуальность программы*

Изобразительная деятельность занимает особое место в развитии и воспитании обучающихся. Содействуя развитию воображения и фантазии, пространственного мышления, колористического восприятия, изобразительная деятельность способствует раскрытию творческого потенциала личности, способствует формированию эстетической культуры ребёнка, его эмоциональной отзывчивости. Приобретая практические умения и навыки в области художественного творчества, обучающиеся получают возможность удовлетворить потребность в созидании, реализовать желание создавать нечто новое.

Данная Программа является дополнительной поскольку её содержание и процессуальное разрешение направлено на опережающее образование. Аналогичных программ общеобразовательная школа не реализует. Программа включает в себя элементы курсов «История искусств», «Компьютерная графика», «Стрит-арт», «Скетчинг», «Основы композиции», «Урбан-дизайн», «Объемно-пространственная композиция», «История дизайна», «Колористика».

Данная программа позволяет решать не только образовательные задачи, но и создает условия для формирования таких личностных качеств, как уверенность в себе, доброжелательное отношение к сверстникам, умение радоваться успехам товарищей, способность работать в группе и проявлять лидерские качества. Через занятия изобразительным творчеством появляются реальные возможности решать психологические проблемы обучающихся, возникающие у многих в семье и школе.

Сегодня, когда во многих общеобразовательных школах на изучение изобразительного искусства отводится ограниченное время, развитие художественного творчества школьников, через систему дополнительного образования обучающихся становится особенно актуальным.

Программа «Графический дизайн» является современной и **актуальной**, так как направлена на создание условий для социального, профессионального самоопределения, творческой самореализации личности обучающегося, его мотивации к изобретательской деятельности и изучению искусств. Целевые установки Программы: пробудить в каждом пришедшем ребёнке стремление к художественному самовыражению и творчеству, добиться того, чтобы работа вызывала чувство радости и удовлетворения. Это касается всех обучающихся, ведь на обучение по Программе принимаются обучающиеся с различным уровнем базовой подготовки, что обязывает педагога учитывать индивидуальные особенности обучающихся, обеспечивать индивидуальный подход к каждому ребёнку.

Реализация программы «Графический дизайн» направлена на обучающихся, любящих рисовать, фантазировать, придумывать новое и стремящихся попробовать себя в различных творческих профессиях — от художника-иллюстратора до графического дизайнера. Это достигается за счёт формирования творческих групп, представляющих собой «Дизайн бюро в миниатюре». Обучающиеся знакомятся с основными этапами создания дизайн-проекта от идеи в голове дизайнера до реализации в материале, овладевают приёмами проектирования, изучают приёмы работы с различными материалами и техниками, учатся работать в команде над сложными творческими проектами.

### ***Новизна программы***

Новизна программы состоит в идее формирования из группы обучающихся с различным уровнем подготовки коллектива, способного решать сложные творческие задачи. Для этого в рамках реализации программы планируется создание творческих групп, сформированных по принципу «Дизайн-бюро». Программа способствует повышению уровня культуры, способствует профессиональному самоопределению школьников.

**Цель программы:** формирование компетенций в сфере графического дизайна, компьютерной графики, композиции, цветоведения, типографики и развитие творческих и технических способностей обучающихся

## **Задачи программы**

### ***Обучающие:***

- Познакомить с основами изобразительной деятельности;
- познакомить с жанрами изобразительного искусства;
- сформировать понимание о различных художественных материалах и техниках изобразительной деятельности;
- сформировать системы начальных знаний и навыков для работы с векторной и растровой графикой;
- расширить возможности ориентации в мире современных профессий, знакомство на практике с деятельностью графического дизайнера;
- сформировать умение грамотно строить композицию с выделением композиционного центра.

### ***Воспитательные:***

- сформировать у обучающихся устойчивый интерес к искусству и занятиям художественным творчеством;
- сформировать у обучающихся уважительное отношение к искусству разных стран и народов;
- воспитать терпение, силу воли, усидчивость, трудолюбие;
- воспитать аккуратность.

### ***Развивающие:***

- развить у обучающихся чувственно-эмоциональные проявления внимания, памяти, фантазии, воображения;

- развить у обучающихся колористическое видение;
- развить обучающихся художественный вкус, способность видеть и понимать прекрасное;
- развить творческие способности обучающихся средствами визуальных технологий;
- развить коммуникативные способности и умение работать в группе и коллективе;
- улучшить моторику, пластичность, гибкость рук и точность глазомера;

***Возраст обучающихся*** – 12-17 лет.

***Сроки реализации программы*** – 2 года

1 год: 216 часов

2 год: 216 часов

Количество обучающихся в группах не более 15 человек. Такое количество обучающихся позволяет полноценно реализовать задачи, поставленные программой. Занятия в группах проводятся три раза в неделю по два академических часа.

**Используются следующие формы проведения занятий:**

- групповые занятия;
- итоговые занятия;
- открытые занятия;
- видео просмотры;
- защита проекта;
- интегрированные занятия.

## Ожидаемые результаты и способы проверки их результативности.

### Формы подведения итогов.

<i>Результативность</i>				<i>Форма подведения итогов</i>
<i>Знания</i>	<i>Умения и навыки</i>	<i>Развитие</i>	<i>Воспитание</i>	
История искусств. История дизайна. Основы композиции. Объемно-пространственная композиция. Основы колористики. Основы предпечатной подготовки и полиграфических процессов. Основы скетчинга. Основы сторителлинга и передачи информации графическими изобразительными методами. Основы леттеринга и каллиграфии. Владение программами цифрового редактирования и создания изображений.	Пространственное воображение. Способность формулировать и выражать мысли и идеи графическими изобразительными методами. Способность работать в команде и индивидуально. Способность использовать полученные знания на практике. Поиск различных решений поставленных задач, способность к творческой интерпретации в рамках поставленной задачи.	Творческого мышления. Способности выражать свои мысли и идеи графическими изобразительными методами. Работа как в команде, так и индивидуально. Работы над заказами и личными проектами.	Художественного вкуса. Общей уровень культуры общения.	Итоговые просмотры по результатам занятий, в конце недели, в конце месяца, участие в конкурсах и мероприятиях.

***Качество освоения образовательной программы выражается 4-я уровнями:***

**Низкий:** не полностью освоил предмет образовательной программы, допускает существенные ошибки в познаниях и при выполнении практических заданий.

**Средний:** освоил предмет в полном объеме, но допускает незначительные

ошибки в познаниях и при выполнении практических заданий.

**Высокий:** освоил в полном объёме предмет образовательной программы.

**Творческий уровень:** освоил материал образовательной программы (все темы) на высоком уровне, имеет высокие творческие достижения (городского и регионального уровня), вносит выполнение заданий свой индивидуальный творческий стиль (одаренный ребёнок).

Ежегодный, полугодовой и промежуточный мониторинг качества обучения осуществляется на:

1. контрольных, открытых занятиях, в начале года — определяется степень уровень навыков ребенка;
2. просмотрах в конце занятий, в конце недели, в конце месяца, на открытых занятиях — отслеживается динамика обучения обучающихся, корректируется деятельность педагога и обучающихся для предупреждения неуспеваемости;
3. итоговых (годовых) открытых занятиях - определяется уровень знаний, умений и навыков;
4. по общему уровню проектов, выполняемых учеником в конце учебного года.

**Предполагаемые общие результаты освоения программы** — освоение обучающимися видов деятельности, применимых как в рамках образовательного процесса, так за его пределами. Основными результатами, формируемыми при изучении программы «Графический дизайн», являются:

- владение общетехническими терминами и понятиями;
- владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей;
- соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

– владение компьютерной графикой, как методом проектирования и визуализации; умение выбирать форму представления модели в зависимости от стоящей задачи.

**Предполагаемые личностные результаты освоения программы** – это формирование в образовательном процессе системы отношений учащихся к себе, другим участникам образовательного процесса, самому образовательному процессу, объектам познания, результатам образовательной деятельности. Основными личностными результатами, формируемыми при изучении программы «Графический дизайн», являются:

- понимание роли дизайна в современном мире;
- наличие представлений о промышленности, как о важнейшем стратегическом ресурсе развития государства, общества;
- понимание роли дизайна в производственных процессах и жизни, как средства повышения качества печатной продукции и жизни;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей среды;
- понимание места подготовки в области дизайна в контексте развития современного общества;
- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности.



# УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

1 год обучения

Основные разделы	Количество академических часов		
	Теория	Практика	Всего
1. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.	2	0	2
2. История искусств	10	8	18
3. Скетчинг	20	24	44
4. Сторителлинг	6	6	12
5. Объемно-пространственная композиция	6	6	12
6. Основы композиции, колористика	6	6	12
7. История дизайна	12	10	22
8. Разработка логотипа, иконографии	10	10	20
9. Работа с графическими редакторами	10	10	20
10. Леттеринг, каллиграфия	8	10	18
11. Проектная деятельность	8	28	36
<b>ИТОГО</b>	<b>98</b>	<b>118</b>	<b>216</b>

## Содержание

### 1 год обучения

#### 1. Вводное занятие (2):

Теория (2): Знакомство с педагогом и учебной мастерской; знакомство с правилами техники безопасности и противопожарной охраны (основной и вводный инструктаж); знакомство с программой обучения. Знакомство с основными этапами создания дизайн проекта от задания и проектирование до готового продукта.

#### 2. История искусств (18):

Теория (10):

-Искусство Древнего Мира (часть 1).

-Искусство Древнего Мира (часть2).

-Искусство Раннего Средневековья.

-Искусство Высокого Средневековья.

-Искусство 14-го века.

-Искусство 15-го века.

-Искусство 16-го века.

-Искусство 17-го века.

-Искусство 18-го века.

-Искусство 19-го века.

-Современное искусство.

Практика (8): задания на стилизацию древних алфавитов, создание логотипов на древнеегипетскую тематику, разработка входной группы для города Чатал-Хююк, разработка иконографии на основе наскальной живописи, разработка лигатуры на основе иероглифического письма, стилизация предметов быта под японские предметы культа, разработка логотипа на основе геральдики, разработка иконографии на основе средневековой книжной иллюстрации, разработка рекламного плаката на основе стилей ар-деко и ар-нуво, разработка рекламного плаката на основе конструктивизма.

#### 3. Скетчинг и основы рисунка (44):

Теория (20): Основы композиции. Перспектива.Анатомия. Быстрые наброски различными материалами и техниками.

Практика (24): наброски людей, динамический скетчинг, наброски отдельных частей тела, наброски портретов, наброски архитектуры, наброски предметов быта, наброски растений, наброски животных, изучение законов перспективы.

#### **4. Сторителлинг (12):**

Теория (6): Сторителлинг, как умение рассказывать истории. Как создавать сценарии? Выражение своих мыслей через сторителлинг. Понятие «легенда своего проекта». Как донести главную мысль до зрителя/читателя?

Практика (6): Создание комикса (рисованной истории). Скрайбинг. Создание раскадровок. Написание сценария. Дизайн персонажей.

#### **5. Объемно-пространственная композиция (12):**

Теория (6): Методика работы с различными материалами. Методика работы с объемными объектами. Основы дизайна упаковки. Различные виды упаковки. Фото и видео материалы.

Практика (6): Практическая работа с бумагой. Практическая работа с картоном. Создание объемных композиций. Создание своей собственной упаковки, на выбранную тему.

#### **6. Основы композиции, колористика (12)**

Теория (6): Основы композиции. Узоры и орнаменты. Теория цвета. Развитие абстрактного мышления.

Практика (6): абстрактные графические композиции на тему «линия», абстрактные графические композиции на тему «отрицательное пространство», абстрактные графические композиции на тему «ритм и метр», абстрактные графические композиции на тему «цветовой круг», абстрактные графические композиции на тему «орнамент».

#### **7. История Дизайна (22)**

Теория (12):

- Определение понятия «дизайн».
- Зарождение дизайна.
- Движение «Arts and Crafts».
- Дизайн ар-нуво.
- Европейский авангардный дизайн 1910-х - 1920-х гг.
- Советский авангардный дизайн 1920-х гг.
- Предметный и графический дизайн группы De Stijl.
- Школа Баухауз и модернистский дизайн в Европе в конце 1920-х - 1930-е гг.
- Графический дизайн швейцарской школы и промышленный дизайн в США в середине XX.
- Модернистский промышленный дизайн в Европе после Второй мировой войны.
- Модернистский графический дизайн после Второй мировой войны.
- Постмодернистский промышленный дизайн (1960-1980-е гг.).
- Постмодернистский графический дизайн (1960-1989-е гг.).
- Современный дизайн в Европе и США.
- Современный отечественный дизайн.

Практика (10): стилизация современных бытовых приборов под дизайн промышленной революции 19го века, разработка рекламного плаката в стиле «ретро», стилизация современных бытовых приборов в стиле Баухауз, стилизация рекламного плаката в духе военных плакатов Второй Мировой войны, разработка логотипа в стилях ар-деко и ар-нуво, создание шрифтовой композиции в стиле постмодернизма.

## **8. Разработка логотипа, иконографии (20)**

Теория (10): История логотипа. Методы создания логотипа. Модульные сетки. Логотипы зарубежных и отечественных авторов.

Практика (10): Создание собственного логотипа. Создание серии инфографики или иконографических изображений на выбранную тему.

## **9. Работа с графическими редакторами (20)**

Теория (10): Знакомство с графическими редакторами Adobe Photoshop и

Adobe Illustrator. Векторная и растровая графика. Способы ретуширования. Способы создания новых объектов.

Практика (10): знакомство с инструментами Adobe Illustrator, создание объектов, слои и способы наложения, редактирование объектов и шрифтов, сетки, эффекты и паттерны. Знакомство с инструментами Adobe Photoshop, слои и наложения, редактирование изображений и инструменты для него, фильтры и эффекты, маски, шрифты и верстка, создание изображений, кисти, цифровая живопись.

#### **10. Леттеринг, каллиграфия (18):**

Теория (8): История развития письменности. История шрифтов и шрифтового дизайна. Технология создания шрифтов. Анатомия шрифта

Практика (10): Работа с готовыми шрифтами. Создание графических композиций на основе шрифтов. Создание своего шрифта. Верстка текстов.

#### **11. Проектная деятельность (36)**

Теория (8): Профессиональной деятельностью дизайнера. Технологии проектной деятельности. Как выбрать тему проекта? Этапы работы над проектом.

Практика (28): Постановка цели и задач. Составление плана работы над проектом. Создание фирменного стиля.

## **УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН + СОДЕРЖАНИЕ**

### **2 год обучения**

Второй год обучения рассчитан на углубленное изучение профильных дисциплин. История Искусств и История Дизайна заменяются на изучение современных тенденций в дизайне, больше времени отдается проектной деятельности, работе с графическими редакторами, предпечатной подготовке, работе с материалами для упаковки и создания объемных композиций, работе со станками и оборудованием, выход в городскую среду. Добавляется урбан дизайн. Программа более гибкая, строится с учётом пожеланий учащихся, без ущерба для учебного процесса.

## **МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ**

В качестве методического пособия по основным разделам программы используются учебные фильмы, фото и видео-материалы и оборудование учебной мастерской — проектор, доска, наборы художественных материалов для рисования и макетирования, канцелярские принадлежности, компьютеры и графические планшеты.

### **Формы организации занятий по базовым темам:**

- лекции с элементами обсуждения новых тем в форме творческого поиска;
- просмотр и обсуждение учебных фильмов, презентаций;
- постановка творческих задач в области дизайна, и их решение;
- работа на компьютере с соответствующим ПО;
- творческие встречи с обучающимися и преподавателями других курсов, для решения совместных задач;
- итоговые занятия в виде просмотров с обсуждением и защитой своих творческих решений;
- открытые занятия.

### **Приемы и методы организации учебно-воспитательного процесса:**

- создание творческой и дружеской атмосферы в группе;
- создание атмосферы бесконфликтных ситуаций;
- разрешение любых ситуаций коллективно, доброжелательно;
- поощрение добрых побуждений учеников;
- создание ещё на ранних этапах обучения «дизайн бюро» для того, чтобы обучающиеся могли решать различные задачи объединяясь в творческие тандемы или группы;
- проведение выставок работ учащихся, совместные проекты с обучающимися других курсов;

- сплочение учащихся, выработка командного духа в группе учащихся;
- овладение навыками работы с инструментами;
- воспитание культуры производства.

### **Структура проведения теоретической части занятий:**

1. Обучающиеся входят в класс и рассаживаются.
2. Объяснение и обсуждение нового материала, показ и обсуждение фильмов и презентаций.
3. Демонстрация преподавателем образцов оборудования, инструментов, технологий, примеров работ известных авторов, обсуждение.
4. Подведение итогов, замечания, вопросы.
5. Короткое творческое задание для закрепления теоретического материала, просмотр работ, обсуждение.

### **Структура проведения практической части занятий:**

1. Обучающиеся входят в класс и рассаживаются.
2. Тренировочное задание, рисование набросков, просмотр и обсуждение.
3. Постановка творческого задания, согласно теме изучаемого материала, обсуждение решений, вопросов.
4. Выдача необходимых для работы материалов или допуск до рабочего оборудования.
5. Контроль за выполнением учениками задания, помощь со стороны преподавателя.
6. Просмотр работ, обсуждение.
7. Оценка преподавателем качества выполненной работы.
8. Приведение учениками в порядок рабочих мест.
9. Подведение итогов, замечания.

### **Материально-техническое обеспечение программы:**

1. учебная мастерская;
2. компьютеры, с графическими планшетами и установленным ПО – Adobe

Photoshop и Adobe Illustrator;

3. писчая бумага формата А3;
4. набор листов ватмана формата А3, количество пачек, по количеству учащихся;
5. карандаши простые, ластик, макетные резак, металлические и пластиковые линейки по количеству учащихся;
6. набор линеров толщиной 0.1, 0.3 и 0.5 по количеству учащихся;
7. гофрокартон;
8. тушь чёрная и набор инструментов для неё: кисти, перья, держатели для перьев;
9. набор акриловых красок и кистей для них, по количеству учащихся;
10. оборудование для демонстрации учебного материала, фильмов и фото по изучаемым темам;
11. стеллажи для хранения материалов и инструментов.

## **СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ**

- Всеобщая история искусства. Т.1-6. М.,1963.
- *Гомбрих Э.* История искусства. М.: АСТ, 1998.
- *Дворжак М.* История искусства как история духа. М.: Академический проект, 2001.
- Искусство с 1900 года. М.: Admarginem, 2015.
- Мастера искусств об искусстве. М.-Л.: Государственное издательство изобразительных искусств, 1937.
  
- Бхаскаран Л. Дизайн и время. М, 2006
- Каплан Р. С помощью дизайна. М.: Изд-во Артемия Лебедева, 2014
- Ковешникова, Н. А. Дизайн: история и теория. М, 2007
- Лаврентьев, А. Н. История дизайна. М, 2008
- Михайлов, С. М. История дизайна. В 2-х томах. М, 2004
- Рунге, В. Ф. История дизайна, науки и техники. Т. 1 (М, 2006), Т. 2 (М, 2007)



- Хеллер С., Чваст С. Эволюция графических стилей: от викторианской эпохи до нового века. М.: Изд-во Артемия Лебедева, 2016.
- Скотт Макклауд — «Создание комикса», Секреты создания комиксов, манги и графических романов

### **СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ, РЕКОМЕНДУЕМОЙ УЧАЩИМСЯ**

- Скотт Макклауд — «Создание комикса», Секреты создания комиксов, манги и графических романов
- Готфрид Бамес – Пластическая анатомия для художников
- Эндрю Лумис – Забавы с карандашом
- Рунге, В. Ф. История дизайна, науки и техники. Т. 1 (М, 2006), Т. 2 (М, 2007)

