

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ ТВЕРСКОЙ ОБЛАСТИ
Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного
образования
«Краснохолмский Дом детского творчества»

СОГЛАСОВАНО
на заседании педагогического совета
Протокол №4
от 26.05.2026

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУДО
«Краснохолмский ДДТ»
_____ Орлова М.В.
Приказ №52 от 26.05.2026 г

Орлова
Марина
Валерьевна

Подписано цифровой
подписью: Орлова
Марина Валерьевна
Дата: 2026.09.07
15:17:53 +03'00'

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«КУРС ПО ГРАФИЧЕСКОМУ ДИЗАЙНУ»**

Направленность: техническая
Уровень: стартовый
Возраст обучающихся: 9-12 лет
Срок реализации: 1 год
Автор программы:
педагог дополнительного образования Бусько Татьяна Валерьевна.

Красный Холм,
2026

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Наименование программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Курс по графическому дизайну»
Направленность	Техническая
Разработчик программы	Бусько Татьяна Валерьевна
Аннотация	<p>Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Курс по графическому дизайну» составлена в соответствии с требованиями Федерального закона от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», приказа Министерства просвещения Российской Федерации РФ от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», письма Минобрнауки РФ от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О Примерных требованиях к программам дополнительного образования детей», письма Минобрнауки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» вместе с методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы).</p> <p>Программа создана для обучающихся в возрасте 11-18 лет.</p> <p>Разработка программы «Курс по графическому дизайну» вызвана необходимостью для подростков не только потреблять визуальный контент, но и понимать принципы его построения, уметь оценивать качество и этичность визуальных решений, создавать собственные графические продукты. Освоение графического дизайна объединяет художественное мышление, цифровые навыки, проектную деятельность и коммуникативные компетенции, а также знакомит обучающихся с современными направлениями креативных индустрий.</p> <p>В Краснохолмском муниципальном округе программа «Курс по графическому дизайну» разработана в единственном экземпляре.</p> <p>Данная программа является значимой для обучающихся, т.к. помогает развивать визуальное и творческое мышление, самостоятельность, цифровую</p>

	<p>культуру, ответственность за авторский продукт, навыки презентации и конструктивного взаимодействия.</p> <p>Разработка программы «Курс по графическому дизайну»</p> <p>вызвана необходимостью формирования у обучающихся базовых компетенций в области графического дизайна и цифровой визуальной коммуникации. Новизна заключается в объединении основ визуальной композиции, типографики, цвета и цифровой иллюстрации с последовательным освоением облачного редактора Figma. Теоретические понятия закрепляются через короткие практические задания и завершаются созданием законченных дизайн-продуктов: постера, публикации для социальных сетей, презентации, серии иллюстраций, мини-комикса и итогового проекта.</p> <p>Цели и задачи программы:</p> <p>Цель программы — формирование у обучающихся базовых компетенций в области графического дизайна и цифровой визуальной коммуникации через освоение принципов композиции и инструментов Figma, создание собственных дизайн-продуктов и реализацию итогового творческого проекта.</p> <p>Задачи программы:</p> <ul style="list-style-type: none"> сформировать представление об основных принципах графического дизайна: композиции, визуальной иерархии, цвете, типографике, сетках и визуальной целостности; обучить базовым и прикладным инструментам Figma: работе с фигурами, текстом, изображениями, стилями, компонентами, эффектами, масками, слоями, пером, плагинами и другими средствами; сформировать умение создавать законченные объекты графического дизайна и цифровой иллюстрации — постеры, публикации для социальных сетей, презентации, иллюстрации, мини-комиксы и итоговые проекты; развивать визуальное и творческое мышление, самостоятельность, цифровую культуру, ответственность за авторский продукт, навыки презентации и конструктивного взаимодействия. <p>Планируемые результаты</p>
--	---

	<p>Предметные результаты:</p> <ul style="list-style-type: none"> • знают базовые понятия графического дизайна и визуальной коммуникации; • понимают принципы композиции, визуальной иерархии, цвета, типографики и сеток; • ориентируются в интерфейсе Figma и используют основные инструменты программы; • умеют работать с фигурами, текстом, изображениями, стилями, компонентами, эффектами, масками, слоями, кривыми Безье и плагинами; • умеют подбирать и анализировать референсы, составлять мудборды; • создают постеры, графику для социальных сетей, презентации, цифровые иллюстрации и мини-комиксы; • способны самостоятельно спланировать, выполнить и представить итоговый графический проект. <p>Метапредметные результаты:</p> <ul style="list-style-type: none"> • умеют ставить творческую задачу, планировать последовательность работы и доводить проект до результата; • анализируют визуальные примеры, сравнивают решения и аргументируют выбор; • используют цифровые инструменты для поиска, создания, редактирования и представления информации; • воспринимают конструктивную обратную связь, вносят изменения и проводят самооценку результата; • умеют презентовать собственную работу и участвовать в обсуждении работ сверстников. <p>Личностные результаты:</p> <ul style="list-style-type: none"> • проявляют интерес к художественной культуре, графическому дизайну и современным креативным профессиям; • развивают аккуратность, самостоятельность, ответственность и дисциплину в творческой работе;
--	---

	<ul style="list-style-type: none"> уважают авторство и результаты труда других людей, соблюдают нормы корректного использования визуальных материалов; готовы к сотрудничеству, корректному обсуждению и презентации творческого продукта; формируют осознанное отношение к качеству и смыслу визуальной информации в цифровой среде.
Год разработки программы	2026
Где, когда и кем утверждена программа	На заседании педагогического совета, протокол №4 от 26.05.2026 приказ №52
Программа рассмотрена	Педагогический совет
Программа рассмотрена	Наименование совета (методического/педагогического), рассмотревшего программу
Тип программы по функциональному назначению	Общеразвивающая
Направленность программы	техническая
Вид деятельности в рамках направленности	Медиатехнологии
Уровень программы	стартовый
Форма обучения по программе	очная
Модули программы	нет
Охват детей по возрастам	11-18
Срок реализации программы	1 год
Сетевая форма разработки и реализации дополнительной общеразвивающей программы	на базе МБОУ «Краснохолмская сош №2 им.С.Забавина»

Финансирование программы	Бюджетное финансирование
Вид программы по степени авторского вклада	модифицированная программа

1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа **«Курс по графическому дизайну»** составлена в соответствии с требованиями Федерального закона от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», приказа Министерства просвещения Российской Федерации РФ от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», письма Минобрнауки РФ от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О Примерных требованиях к программам дополнительного образования детей», письма Минобрнауки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» вместе с методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы).

Программа «Курс по графическому дизайну» предназначена для обучающихся 11–18 лет и ориентирована на освоение основ графического дизайна, визуальной композиции и цифровой иллюстрации средствами Figma. Программа носит практико-ориентированный характер: обучающиеся последовательно знакомятся с теоретическими принципами дизайна, инструментами цифровой среды и применяют их при создании собственных графических продуктов.

Направленность программы — техническая. В соответствии с перечнем видов деятельности технической направленности программа относится к области дизайна и художественного творчества с применением электронных цифровых средств.

Актуальность программы.

Визуальная информация занимает значительное место в современной цифровой среде. Подросткам важно не только потреблять визуальный контент, но и понимать принципы его построения, уметь оценивать качество и этичность визуальных решений, создавать собственные графические продукты. Освоение графического дизайна объединяет художественное мышление, цифровые навыки, проектную деятельность и коммуникативные компетенции, а также знакомит обучающихся с современными направлениями креативных индустрий.

Новизна программы.

Новизна заключается в объединении основ визуальной композиции, типографики, цвета и цифровой иллюстрации с последовательным освоением облачного редактора Figma. Теоретические понятия закрепляются через короткие практические задания и завершаются созданием законченных дизайн-продуктов: постера, публикации для социальных сетей, презентации, серии иллюстраций, мини-комикса и итогового проекта.

Отличительной особенностью данной программы является то, что в процессе ее реализации формируются все необходимые навыки для овладения графического дизайна. Содержание программы способствует формированию у обучающихся творческих способностей, а также развитию компетенций, необходимых в обществе, использующем современные информационные технологии.

Объем программы: 72 часа.

Программа рассчитана на 1 год обучения.

Форма обучения: очная.

Продолжительность одного академического часа - 40 мин.

Перерыв между учебными занятиями – 10 минут.

Общее количество часов в неделю – 2 часа.

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часа.

Язык реализации программы:русский.

Цель программы: формирование у обучающихся базовых компетенций в области графического дизайна и цифровой визуальной коммуникации через освоение принципов композиции и инструментов Figma, создание собственных дизайн-продуктов и реализацию итогового творческого проекта.

Задачи программы:

- сформировать представление об основных принципах графического дизайна: композиции, визуальной иерархии, цвете, типографике, сетках и визуальной целостности;
 - обучить базовым и прикладным инструментам Figma: работе с фигурами, текстом, изображениями, стилями, компонентами, эффектами, масками, слоями, пером, плагинами и другими средствами;
 - сформировать умение создавать законченные объекты графического дизайна и цифровой иллюстрации — постеры, публикации для социальных сетей, презентации, иллюстрации, мини-комиксы и итоговые проекты;
 - развивать визуальное и творческое мышление, самостоятельность, цифровую культуру, ответственность за авторский продукт, навыки
- Планируемые результаты**

- По итогам освоения программы обучающиеся достигнут следующих результатов.

- **Предметные результаты:**

- знают базовые понятия графического дизайна и визуальной коммуникации;
- понимают принципы композиции, визуальной иерархии, цвета, типографики и сеток;
- ориентируются в интерфейсе Figma и используют основные инструменты программы;
- умеют работать с фигурами, текстом, изображениями, стилями, компонентами, эффектами, масками, слоями, кривыми Безье и плагинами;
- умеют подбирать и анализировать референсы, составлять мудборды;
- создают постеры, графику для социальных сетей, презентации, цифровые иллюстрации и мини-комиксы;
- способны самостоятельно спланировать, выполнить и представить итоговый графический проект.

- **Метапредметные результаты:**

- умеют ставить творческую задачу, планировать последовательность работы и доводить проект до результата;
- анализируют визуальные примеры, сравнивают решения и аргументируют выбор;
- используют цифровые инструменты для поиска, создания, редактирования и представления информации;
- воспринимают конструктивную обратную связь, вносят изменения и проводят самооценку результата;
- умеют презентовать собственную работу и участвовать в обсуждении работ сверстников.

- **Личностные результаты:**

- проявляют интерес к художественной культуре, графическому дизайну и современным креативным профессиям;
- развивают аккуратность, самостоятельность, ответственность и дисциплину в творческой работе;
- уважают авторство и результаты труда других людей, соблюдают нормы корректного использования визуальных материалов;
- готовы к сотрудничеству, корректному обсуждению и презентации творческого продукта;

- формируют осознанное отношение к качеству и смыслу визуальной информации в цифровой среде.

Содержание программы

Содержание построено в трёх последовательных разделах. Первый раздел вводит обучающихся в теорию графического дизайна и формирует понимание визуальной иерархии. Второй раздел посвящён освоению инструментов Figma и включает работу с формами, текстом, изображениями, цветом, типографикой, сетками, компонентами, эффектами, референсами, паттернами, текстурами, масками, плагинами и векторными контурами. Третий раздел переводит освоенные навыки в практику создания законченных графических объектов и завершается итоговым проектом и его презентацией.

КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Раздел программы	Всего	Теория	Практика	Форма контроля
1	Раздел 1. Введение	3	2	1	Входная диагностика, беседа, практическое задание
2	Раздел 2. Инструменты в программе Figma	40	14	26	Практические работы, мини-задания, просмотр работ
3	Раздел 3. Создание объектов графического дизайна	29	6	23	Творческие работы, проекты, итоговая аттестация
	ИТОГО	72	22	50	

Учебно-тематический план

В тематическом планировании пользователя сохранены все 34 темы и исходный объём 72 часа. Распределение на теоретическую и практическую часть разработано для рабочей программы с учётом рекомендации о преобладании практической деятельности (22 часа теории и 50 часов практики).

№	Раздел / тема	Всего	Теория	Практика	Краткое содержание	Форма контроля
1 год обучения (стартовый уровень)						
	Раздел 1. Введение	3	2	1		
1	Введение в теорию графического дизайна	1	1	0	Беседа об истории графического дизайна. Понятия «графический дизайн», «визуальная коммуникация», основные сферы применения дизайна.	Беседа, входная диагностика
2	Визуальная иерархия в дизайне	2	1	1	Композиция, визуальная иерархия, акцент, контраст, масштаб, ритм, соподчинение элементов. Анализ готовых макетов; построение простой композиции с заданной иерархией.	Практическое задание
	Раздел 2. Инструменты в программе Figma	40	14	26		
3	Знакомство с интерфейсом Figma	2	1	1	Назначение Figma, структура интерфейса, панели, фреймы,	Практическая работа

					слои, основные инструменты. Регистрация/вход, создание учебного файла, знакомство с интерфейсом и инструментами программы.	
4	Работа с фигурами и текстом	2	0.5	1.5	Основные геометрические фигуры, параметры объектов, текстовые блоки и базовые свойства текста. Построение фигур, изменение параметров, создание простых композиций и работа с текстом.	Практическая работа
5	Основы работы с фотографиями	2	0.5	1.5	Форматы изображений, импорт, кадрирование, масштабирование, базовая обработка. Импорт и обработка фотографий, настройка изображения в макете.	Практическая работа
6	Цвет и палитры	2	1	1	Основы цвета, цветовой круг, контраст и	Практическое задание

					гармония, цветовые палитры, роль цвета в коммуникации. Создание и применение палитр в учебных макетах.	
7	Шрифты и типографика	2	1	1	Типографика, виды шрифтов, начертания, кегль, интерлиньяж, трекинг, выравнивание, шрифтовая иерархия. Подбор шрифтов и создание типографической композиции.	Практическое задание
8	Использование сетки и направляющих	2	1	1	Назначение модульных сеток, колонок, направляющих, отступов и выравнивания. Создание сетки и компоновка элементов по заданной структуре.	Практическая работа
9	Стили и компоненты в Figma	2	1	1	Понятие стилей, компонентов и повторно используемых элементов. Создание цветовых и текстовых	Практическая работа

					стилей, простых компонентов.	
10	Эффекты: тени, размытия, фоновые объекты	2	0.5	1.5	Принципы применения эффектов, тени, blur, фоновые элементы, визуальная умеренность. Создание различных эффектов текста и объектов.	Практическая работа
11	Референсы и мудборды. Подбор референсов и составление мудборда	2	1	1	Понятия «референс» и «мудборд», правила поиска и анализа визуальных примеров, авторская этика. Подбор референсов по теме и создание тематического мудборда.	Мини-проект
12	Паттерны	2	0.5	1.5	Виды паттернов, раппорт, ритм и повтор в графике. Создание собственного паттерна из простых элементов.	Практическая работа
13	Работа с текстурами в Figma	2	0.5	1.5	Роль текстур в дизайне, сочетание текстуры и композиции. Добавление и настройка	Практическая работа

					текстур, создание учебной композиции.	
14	Шейперы	2	0.5	1.5	Принципы построения и комбинирования векторных форм, логические операции над объектами. Создание сложных форм из простых фигур с использованием инструментов построения форм.	Практическая работа
15	Пейзажи и эффект глубины	2	0.5	1.5	Перспектива, планы изображения, масштаб, перекрытие, цвет и тон как средства передачи глубины. Создание стилизованного пейзажа с эффектом глубины.	Творческая работа
16	Кисти	2	0.5	1.5	Назначение кистей и принципы работы с рисованными элементами. Работа с кистями, создание и	Практическая работа

					применение собственных кистей/рисованных элементов в макете.	
17	Маски, слои	2	0.5	1.5	Слои, порядок объектов, группировка, маски и обрезка изображения. Создание композиции с использованием масок и слоев.	Практическая работа
18	Взаимодействие в дизайне	2	1	1	Визуальная связь объектов в композиции: близость, повтор, контраст, выравнивание, общая логика взаимодействия элементов. Анализ и корректировка композиции; создание макета с согласованным взаимодействием объектов.	Практическое задание
19	Плагины	2	0.5	1.5	Назначение плагинов, правила безопасного выбора и использования расширений. Подбор и применение плагинов для работы с	Практическая работа

					растровыми и векторными изображениями.	
20	Работа с пером. Игра Безье	2	0.5	1.5	Векторный контур, опорные точки, кривые Безье, основы работы инструментом Реп. Упражнения с кривыми Безье, обводка простых форм и создание собственного векторного объекта.	Практическая работа
21	Перекрас объекта	2	0.5	1.5	Подходы к изменению цвета растровых и векторных объектов, сохранение контраста и читаемости. Перекрашивание объектов с помощью масок и настроек изображения.	Практическая работа
22	Тренды в дизайне	2	1	1	Современные тренды в графическом дизайне, отличие тренда от устойчивого визуального принципа, критическая оценка актуальных решений. Анализ примеров и	Мини-проект

					создание объекта с использованием одного из выбранных трендов.	
	Раздел 3. Создание объектов графического дизайна	29	6	23		
23	Дизайн постера	2	1	1	Назначение постера, композиция, иерархия, крупный акцент, работа с текстом и изображением. Создание постера по заданной теме.	Творческая работа
24	Дизайн поста для соцсетей	2	0.5	1.5	Особенности форматов публикаций, читаемость и визуальная адаптация контента. Создание слайдов/макета для поста в социальной сети.	Творческая работа
25	Создание презентации и	4	1	3	Структура презентации, композиция слайда, единый стиль, иерархия текста и визуального материала. Создание серии слайдов для	Мини-проект

					учебной презентации.	
26	Создание базовых иллюстраций	2	0.5	1.5	Основные принципы цифровой иллюстрации, стилизация, построение формы. Создание базовой иллюстрации из простых элементов.	Творческая работа
27	Простые иллюстрации: персонажи	2	0.5	1.5	Пропорции и упрощение формы персонажа, силуэт и характерные признаки. Создание простой стилизованной иллюстрации персонажа.	Творческая работа
28	Простые иллюстрации: объекты	2	0.5	1.5	Стилизация предметов, выделение существенных признаков формы и цвета. Создание серии простых иллюстраций объектов.	Творческая работа
29	Изготовление сложных иллюстраций	2	0.5	1.5	Сложная композиция, работа с несколькими планами и деталями,	Творческая работа

					целостность изображения. Создание более сложной многоэлементной иллюстрации.	
30	Фирменные иллюстрации	2	0.5	1.5	Понятие единого визуального стиля и фирменной графики, повторяемые характеристики серии. Создание фирменной иллюстрации/серии в заданном стиле.	Творческая работа
31	Эмоции в иллюстрации	2	0	2	Передача эмоции персонажа через мимику, позу, цвет, композицию и детали; создание персонажей с различными эмоциональным и состояниями.	Творческая работа
32	Создание мини-комикса	4	1	3	Комикс как последовательная визуальная история: кадр, план, реплика, ритм, переходы между сценами. Разработка сценарной идеи, раскадровки и создание мини-комикса.	Мини-проект

33	Итоговый проект	3	0	3	Самостоятельная разработка итогового проекта: постановка задачи, подбор референсов, создание макета/серии, доработка по обратной связи, подготовка к презентации.	Итоговый проект
34	Итоговая аттестация	1	0	1	Презентация и просмотр итоговых проектов, самооценка и краткая рефлексия.	Защита/просмотр проекта
35	Итоговое занятие	1	0	1	Просмотр проектов, планирование программы следующего учебного года, рефлексия.	Беседа.
	ИТОГО	72	22	50		

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

№	Наименование	Количество / требование
1	Учебный кабинет	1 помещение, соответствующее санитарным требованиям
2	Компьютер/ноутбук	по 1 рабочему месту на обучающегося и 1 рабочее место педагога
3	Компьютерная мышь	по 1 на рабочее место

4	Доступ в Интернет	стабильное подключение для работы с облачной средой Figma и учебными материалами
5	Проектор/интерактивная панель	1 комплект для демонстрации интерфейса и разбора работ
6	Программное обеспечение	современный браузер и доступ к Figma; иные сервисы — при необходимости и в соответствии с условиями использования

Методическое обеспечение:

- пошаговые демонстрации инструментов и приёмов работы;
- карточки практических заданий и чек-листы качества макета;
- подборки референсов и примеров для анализа;
- проектная технология и обучение через создание продукта;
- дизайн-разборы, коллективное обсуждение и взаимная обратная связь;
- дифференцированные задания по уровню сложности для разновозрастной группы;
- портфолио как способ фиксации индивидуального прогресса.

Кадровое обеспечение:

Реализацию программы осуществляет педагог дополнительного образования, имеющий образование и/или профессиональную переподготовку, соответствующие профилю преподаваемой деятельности, владеющий современными цифровыми графическими инструментами и методиками проектного обучения детей и подростков.

Формы аттестации (контроля) и оценивание обучающихся

Входной контроль проводится в начале обучения в форме беседы и небольшого диагностического задания и позволяет определить стартовые навыки работы с цифровыми интерфейсами и уровень визуальной подготовки. Текущий контроль осуществляется в процессе выполнения практических работ. Промежуточный контроль проводится после освоения основного инструментария Figma в форме мини-проекта. Итоговая аттестация предусмотрена тематическим планом и проводится в форме презентации/защиты итогового проекта.

Вид контроля	Форма	Что оценивается
Входной	Беседа, диагностическое практическое задание	Стартовый уровень представлений о дизайне и навыков работы в цифровой среде
Текущий	Практические и творческие задания, просмотр работ, мини- разбор	Качество применения инструмента, композиции, цвета, типографики, аккуратность и самостоятельность
Промежуточный	Мини-проект	Способность объединять освоенные приёмы в законченном графическом продукте
Итоговый	Итоговый проект и его презентация	Соответствие результата поставленной задаче, визуальная целостность, техническое исполнение, самостоятельность и презентация

Воспитательная деятельность

Цель воспитательной деятельности — развитие ответственного и культурного отношения к визуальному творчеству, авторству, совместной работе и представлению собственных художественных результатов в цифровой среде.

Задачи воспитательной деятельности:

- формировать уважение к художественной культуре и труду дизайнеров, иллюстраторов и других представителей креативных профессий;
- формировать ответственное отношение к авторству, источникам визуальных материалов и корректному использованию референсов;
- развивать дисциплинированность, самостоятельность, аккуратность и настойчивость в проектной деятельности;
- формировать опыт сотрудничества, корректной обратной связи и публичного представления собственного творческого продукта.

Целевые ориентиры воспитания: интерес к искусству и дизайну; восприимчивость к разным формам визуальной культуры; опыт творческого самовыражения; уважение к авторству и результатам труда; ответственность и дисциплина; готовность к сотрудничеству и презентации собственного творческого продукта.

Формы и методы: обсуждение культурных и профессиональных примеров, коллективные дизайн-разборы, проектная работа, взаимная обратная связь, мини-выставки/презентации работ, портфолио достижений.

Целевые ориентиры воспитания: интерес к технической деятельности, истории техники в России и мире, к достижениям российской и мировой технической мысли; воля, упорство, дисциплинированность в реализации проектов; опыт участия в технических проектах и их оценки.

Календарный план воспитательной работы

Период	Событие
Ноябрь	День матери
Декабрь	Новый год
Февраль	День защитника Отечества
Март	Международный женский день
Май	День Победы

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Для педагогов:

1. Горяева Н.А., Островская О.В. Декоративно-прикладное искусство в жизни человека М., 2005г.
2. Куприянов Д. В. Информационное обеспечение профессиональной деятельности: учебник и практикум для среднего профессионального образования / Д. В. Куприянов. — Москва: Издательство Юрайт, 2019. — 255 с.
3. Самолетов С. Как делается газета. – С-Пб., 1999.
4. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2019. — 208 с.

Для обучающихся:

5. Кови Ш. 7 навыков высокоэффективных подростков. Как стать крутым и продвинутым - М.: Добрая книга, 2018. – 135 с.

6. Ткаченко О.Н. Дизайн и рекламные технологии: Учебное пособие / Ткаченко О.Н.; Под ред. Дмитриевой Л.М. - М.:Магистр, НИЦ ИНФРА-М, 2018. - 176 с.

Для родителей:

7. Алексеева В.В. Что такое искусство? М., 1991г.
8. Веселова Ю.В. Графический дизайн рекламы. Плакат / Веселова Ю.В., Семенов О.Г. - Новосиб.:НГТУ, 2012. - 104 с.

Приложение 1

Календарный учебный график реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Курс по графическому дизайну»

№ п/п	Наименование раздела, модуля, темы	Кол- во часов, всего	Содержание занятия	По плану группа 1	По факту группа 1
	Введение	3			
1	Введение в теорию графического дизайна.	1	Беседа об истории графического дизайна	07.09	
2	Визуальная иерархия в дизайне	1	Беседа о композиции, иерархии, соподчинении элементов.	07.09	
3	Визуальная иерархия в дизайне	1	Беседа о композиции, иерархии, соподчинении элементов.	14.09	
	Инструменты в программе Figma				
4	Знакомство с интерфейсом Figma.	1	Регистрация, знакомство с интерфейсом и инструментами программы.	14.09	
5	Знакомство с интерфейсом Figma.	1	Регистрация, знакомство с интерфейсом и инструментами программы.	21.09	
6	Работа с фигурами и текстом	1	Построение фигур в программе, работа с текстом.	21.09	
7	Работа с фигурами и текстом	1	Построение фигур в программе, работа с текстом.	28.09	

8	Основы работы с фотографиями.	1	Обработка фотографий, настройки изображения.	28.09	
9	Основы работы с фотографиями.	1	Обработка фотографий, настройки изображения.	05.10	
10	Цвет и палитры.	1	Беседа о цвете, его характеристиках, создание палитр.	05.10	
11	Цвет и палитры.	1	Беседа о цвете, его характеристиках, создание палитр.	05.10	
12	Шрифты и типографика.	1	Беседа о типографике и шрифтах, их лицензиях, видах шрифтов, выравнивании, размерах.	12.10	
13	Шрифты и типографика.	1	Беседа о типографике и шрифтах, их лицензиях, видах шрифтов, выравнивании, размерах.	12.10	
14	Использование сетки и направляющих	1	Беседа о сетках и их видах, их создание.	19.10	
15	Использование сетки и направляющих	1	Беседа о сетках и их видах, их создание.	19.10	
16	Стили и компоненты в Figma.	1	Работа со стилями и компонентами, их создание.	26.10	
17	Стили и компоненты в Figma.	1	Работа со стилями и компонентами, их создание.	26.10	
18	Эффекты: тени, размытия, фоновые объекты.	1	Создание различных эффектов текста и объектов	02.11	

19	Эффекты: тени, размытия, фоновые объекты.	1	Создание различных эффектов текста и объектов	02.11	
20	Референсы и мудборды. Подбор референсов и составление мудборда	1	Беседа о референсах и мудбордах. Подбор референсов при создании мудборда.	09.11	
21	Референсы и мудборды. Подбор референсов и составление мудборда	1	Беседа о референсах и мудбордах. Подбор референсов при создании мудборда.	09.11	
22	Паттерны.	1	Работа с паттернами, их создание.	16.11	
23	Паттерны.	1	Работа с паттернами, их создание.	16.11	
24	Работа с текстурами в Figma	1	Беседа о текстурах, работа с ними.	16.11	
25	Работа с текстурами в Figma	1	Беседа о текстурах, работа с ними.	23.11	
26	Шейдеры	1	Беседа о шейдерах, работа с ними.	23.11	
27	Шейдеры	1	Беседа о шейдерах, работа с ними.	23.11	
28	Пейзажи и эффект глубины	1	Беседа о перспективе, создание композиций.	30.11	
29	Пейзажи и эффект глубины	1	Беседа о перспективе, создание композиций.	30.11	
30	Кисти	1	Работа с кистями, создание своих кистей	07.12	
31	Кисти	1	Работа с кистями, создание своих кистей	07.12	
32	Маски, слои.	1	Беседа о масках и слоях, работа с ними.	14.12	
33	Маски, слои.	1	Беседа о масках и слоях, работа с ними.	14.12	

34	Взаимодействие в дизайне	1	Беседа о взаимодействии объектов в композиции между собой	21.12	
35	Взаимодействие в дизайне	1	Беседа о взаимодействии объектов в композиции между собой	21.12	
36	Плагины	1	Работа с плагинами для растровых и векторных изображений.	28.12	
37	Плагины	1	Работа с плагинами для растровых и векторных изображений.	28.12	
38	Работа с пером. Игра Безье.	1	Работа с пером	11.01	
39	Работа с пером. Игра Безье.	1	Работа с пером	11.01	
40	Перекрас объекта	1	Работа с масками и настройками изображений.	18.01	
41	Перекрас объекта	1	Работа с масками и настройками изображений.	18.01	
42	Тренды в дизайне	1	Беседа о существующих трендах в дизайне, создание объекта с одним и з них.	25.01	
43	Тренды в дизайне	1	Беседа о существующих трендах в дизайне, создание объекта с одним и з них.	25.01	
	Создание объектов графического дизайна	29		01.02	
44	Дизайн постера	1	Беседа о постерах, создание постера.	01.02	

45	Дизайн постера	1	Беседа о постерах, создание постера.	08.02	
46	Дизайн поста для соцсетей	1	Создание слайдов для поста в соцсети		
47	Дизайн поста для соцсетей	1	Создание слайдов для поста в соцсети	08.02	
48	Создание презентации	1	Создание слайдов для презентации	15.02	
49	Создание презентации	1	Создание слайдов для презентации	15.02	
50	Создание презентации	1	Создание слайдов для презентации	01.03	
51	Создание презентации	1	Создание слайдов для презентации	01.03	
52	Создание базовых иллюстраций	1	беседа об иллюстрациях, их создание.	15.03	
53	Создание базовых иллюстраций	1	беседа об иллюстрациях, их создание.	15.03	
54	Простые иллюстрации: персонажи	1	Создание простых иллюстраций персонажей	22.03	
55	Простые иллюстрации: персонажи	1	Создание простых иллюстраций персонажей	22.03	
56	Простые иллюстрации: объекты	1	Создание простых иллюстраций объектов	29.03	
57	Простые иллюстрации: объекты	1	Создание простых иллюстраций объектов	29.03	
58	Изготовление сложных иллюстраций	1	Создание сложных иллюстраций	05.04	
59	Изготовление сложных иллюстраций	1	Создание сложных иллюстраций	05.04	
60	Фирменные иллюстрации	1	Создание фирменных иллюстраций	12.04	
61	Фирменные иллюстрации	1	Создание фирменных иллюстраций	12.04	
62	Эмоции в иллюстрациях	1	Беседа о том, как показать эмоцию у	12.04	

			персонажа, создание персонажей с различными эмоциями.		
63	Эмоции в иллюстрации	1	Беседа о том, как показать эмоцию у персонажа, создание персонажей с различными эмоциями.	19.04	
64	Создание мини-комикса	1	Беседа о правилах создания комикса,его разработка.	19.04	
65	Создание мини-комикса	1	Беседа о правилах создания комикса,его разработка.	26.04	
66	Создание мини-комикса	1	Беседа о правилах создания комикса,его разработка.	26.04	
67	Создание мини-комикса	1	Беседа о правилах создания комикса,его разработка.	17.05	
68	Итоговый проект	1	Создание проекта	17.05	
69	Итоговый проект	1	Создание проекта	24.05	
70	Итоговый проект	1	Создание проекта	24.05	
71	Итоговая аттестация	1	Просмотр проекта.	31.05	
72	Итоговое занятие.	1	Подведение итогов года.	31.05	

**Календарный учебный график
реализации дополнительной общеобразовательной
общеразвивающей программы «Курс по графическому дизайну»**

№ п/п	Наименование раздела, модуля, темы	Кол- во часов, всего	Содержание занятия	По плану группа 2	По факту группа 2
	Введение	3			
1	Введение в теорию графического дизайна.	1	Беседа об истории графического дизайна	04.09	
2	Визуальная иерархия в дизайне	1	Беседа о композиции, иерархии, соподчинении элементов.	04.09	
3	Визуальная иерархия в дизайне	1	Беседа о композиции, иерархии, соподчинении элементов.	11.09	
	Инструменты в программе Figma				
4	Знакомство с интерфейсом Figma.	1	Регистрация, знакомство с интерфейсом инструментами программы.	11.09	
5	Знакомство с интерфейсом Figma.	1	Регистрация, знакомство с интерфейсом инструментами программы.	18.09	
6	Работа с фигурами и текстом	1	Построение фигур в программе, работа с текстом.	18.09	

7	Работа с фигурами и текстом	1	Построение фигур в программе, работа с текстом.	25.09	
8	Основы работы с фотографиями.	1	Обработка фотографий, настройки изображения.	25.09	
9	Основы работы с фотографиями.	1	Обработка фотографий, настройки изображения.	02.10	
10	Цвет и палитры.	1	Беседа о цвете, его характеристиках, создание палитр.	02.10	
11	Цвет и палитры.	1	Беседа о цвете, его характеристиках, создание палитр.	09.10	
12	Шрифты и типографика.	1	Беседа о типографике и шрифтах, их лицензиях, видах шрифтов, выравнивании, размерах.	09.10	
13	Шрифты и типографика.	1	Беседа о типографике и шрифтах, их лицензиях, видах шрифтов, выравнивании, размерах.	16.10	
14	Использование сетки и направляющих	1	Беседа о сетках и их видах, их создание.	16.10	
15	Использование сетки и направляющих	1	Беседа о сетках и их видах, их создание.	23.10	
16	Стили и компоненты в Figma.	1	Работа со стилями и компонентами, их создание.	23.10	
17	Стили и компоненты в Figma.	1	Работа со стилями и компонентами, их создание.	30.10	
18	Эффекты: тени, размытия, фоновые объекты.	1	Создание различных эффектов текста и объектов	30.10	
19	Эффекты: тени, размытия,	1	Создание различных эффектов текста и объектов	06.10	

	фоновые объекты.				
20	Референсы и мудборды. Подбор референсов и составление мудборда	1	Беседа о референсах и мудбордах. Подбор референсов при создании мудборда.	06.10	
21	Референсы и мудборды. Подбор референсов и составление мудборда	1	Беседа о референсах и мудбордах. Подбор референсов при создании мудборда.	13.10	
22	Паттерны.	1	Работа с паттернами, их создание.	13.10	
23	Паттерны.	1	Работа с паттернами, их создание.	20.10	
24	Работа с текстурами в Figma	1	Беседа о текстурах, работа с ними.	20.10	
25	Работа с текстурами в Figma	1	Беседа о текстурах, работа с ними.	27.10	
26	Шейдеры	1	Беседа о шейдерах, работа с ними.	27.10	
27	Шейдеры	1	Беседа о шейдерах, работа с ними.	04.12	
28	Пейзажи и эффект глубины	1	Беседа о перспективе, создание композиций.	04.12	
29	Пейзажи и эффект глубины	1	Беседа о перспективе, создание композиций.	11.12	
30	Кисти	1	Работа с кистями, создание своих кистей	11.12	
31	Кисти	1	Работа с кистями, создание своих кистей	18.12	
32	Маски, слои.	1	Беседа о масках и слоях, работа с ними.	18.12	
33	Маски, слои.	1	Беседа о масках и слоях, работа с ними.	25.12	
34	Взаимодействие в дизайне	1	Беседа о взаимодействии	25.12	

			объектов в композиции между собой		
35	Взаимодействие в дизайне	1	Беседа о взаимодействии объектов в композиции между собой	15.01	
36	Плагины	1	Работа с плагинами для растровых и векторных изображений.	15.01	
37	Плагины	1	Работа с плагинами для растровых и векторных изображений.	22.01	
38	Работа с пером. Игра Безье.	1	Работа с пером	22.01	
39	Работа с пером. Игра Безье.	1	Работа с пером	29.01	
40	Перекрас объекта	1	Работа с масками и настройками изображений.	29.01	
41	Перекрас объекта	1	Работа с масками и настройками изображений.	05.02	
42	Тренды в дизайне	1	Беседа о существующих трендах в дизайне, создание объекта с одним из них.	05.02	
43	Тренды в дизайне	1	Беседа о существующих трендах в дизайне, создание объекта с одним из них.	12.02	
	Создание объектов графического дизайна	29			
44	Дизайн постера	1	Беседа о постерах, создание постера.	12.02	
45	Дизайн постера	1	Беседа о постерах, создание постера.	19.02	
46	Дизайн поста для соцсетей	1	Создание слайдов для поста в соцсети	19.02	
47	Дизайн поста для соцсетей	1	Создание слайдов для поста в соцсети	26.02	
48	Создание презентации	1	Создание слайдов для презентации	26.02	

49	Создание презентации	1	Создание слайдов для презентации	05.03	
50	Создание презентации	1	Создание слайдов для презентации	05.03	
51	Создание презентации	1	Создание слайдов для презентации	12.03	
52	Создание базовых иллюстраций	1	беседа об иллюстрациях, их создание.	12.03	
53	Создание базовых иллюстраций	1	беседа об иллюстрациях, их создание.	19.03	
54	Простые иллюстрации: персонажи	1	Создание простых иллюстраций персонажей	19.03	
55	Простые иллюстрации: персонажи	1	Создание простых иллюстраций персонажей	26.03	
56	Простые иллюстрации: объекты	1	Создание простых иллюстраций объектов	26.03	
57	Простые иллюстрации: объекты	1	Создание простых иллюстраций объектов	02.04	
58	Изготовление сложных иллюстраций	1	Создание сложных иллюстраций	02.04	
59	Изготовление сложных иллюстраций	1	Создание сложных иллюстраций	09.04	
60	Фирменные иллюстрации	1	Создание фирменных иллюстраций	02.04	
61	Фирменные иллюстрации	1	Создание фирменных иллюстраций	09.04	
62	Эмоции в иллюстрации	1	Беседа о том, как показать эмоцию у персонажа, создание персонажей с различными эмоциями.	09.04	
63	Эмоции в иллюстрации	1	Беседа о том, как показать эмоцию у персонажа, создание персонажей с различными эмоциями.	16.04	

64	Создание мини-комикса	1	Беседа о правилах создания комикса,его разработка.	16.04	
65	Создание мини-комикса	1	Беседа о правилах создания комикса,его разработка.	23.04	
66	Создание мини-комикса	1	Беседа о правилах создания комикса,его разработка.	23.04	
67	Создание мини-комикса	1	Беседа о правилах создания комикса,его разработка.	30.04	
68	Итоговый проект	1	Создание проекта	30.04	
69	Итоговый проект	1	Создание проекта	07.05	
70	Итоговый проект	1	Создание проекта	07.05	
71	Итоговая аттестация	1	Просмотр проекта.	14.05	
72	Итоговое занятие.	1	Подведение итогов года.	14.05	