**КОМИТЕТ ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ АДМИНИСТРАЦИИ Г.НОВОКУЗНЕЦКА**

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ**

**ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

**«ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА № 4»**

**e-mail:** **ddt4\_nkz@mail.ru**

****

 УТВЕРЖДАЮ:

 Директор МБУ ДО

 «Дом детского творчества № 4»

 Приказ № 91/1 от 27.05.2021г.

 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Л.П. Цуканова

**Дополнительная общеразвивающая программа**

 **«ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН»**

 (для учащихся 13 – 15 лет)

Уровень освоения содержание программы – стартовый.

Направленность программы – техническая.

Срок реализации программы 1 год.

 Программа рекомендована к работе педагогическим советом

МБУ ДО ДДТ № 4

Протокол № 3

от «27» мая 2021г.

 **Разработчик:** Коледенко Антон Евгеньевич,

 педагог дополнительного

 образования

 **Адрес**: 654059

 Кемеровская область,

 г. Новокузнецк,

 ул. М. Тореза, 82 а,

 тел. 54-63-35

**НОВОКУЗНЕЦКИЙ ГОРОДСКОЙ ОКРУГ**

**2021**

1. **Комплекс основных характеристик дополнительной общеразвивающей программы**

**1. Общая характеристика программы**

**Направленность** дополнительной общеразвивающейпрограммы«Графический дизайн»(далее программа «Графический дизайн») – **техническая.**

Программа «Графический дизайн» разработана с учетом требований ФЗ от 29.12.2012г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации» с изменениями 2020 года, Приказа Министерства просвещения РФ от 09.11.2018г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (с изменениями и дополнениями), СП 2.4.3648-20 (утв. постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020г. № 28); Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Кемеровской области (распоряжение Коллегии Администрации Кемеровской области от 03.04.2019 года № 212-р), № 2628), Устава и других локальных нормативных актов МБУ ДО ДДТ № 4; с учетом методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы), направленных Министерством образования и науки Российской Федерации (Письмо Минобрнауки России от 18.11.15 № 09-3242).

**Актуальность программы.** Программа «Графический дизайн» разработана для учащихся с целью повышения интереса к информационным технологиям, развитию творческого потенциала в области компьютерной графики и дизайна, а также с целью выявления дальнейшего профессионального интереса.

Дополнительные общеобразовательные программы, в том числе и в образовательной области информационных технологий, дополняют и развивают возможности базовых и профильных курсов в удовлетворении разнообразных образовательных потребностей учащихся. Эти программы прямо связаны с выбором того содержания образования, которое отражает его интересы, как в настоящий момент, так и в связи с последующими жизненными планами.

Программа «Графический дизайн» создавалась для повышения интереса учащихся к информационным технологиям, графическому дизайну, и привития навыков, которые могут пригодиться им в дальнейшей профессиональной карьере. Изучение программы «Графического дизайна» является актуальным, так как дает учащимся возможность познакомиться с приемами работы художника-дизайнера с использованием информационных технологий в области векторной графики.

Работа с компьютерной графикой – одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера, причем занимаются этой работой не только профессиональные художники и дизайнеры. На любом предприятии время от времени возникает необходимость в подаче рекламных объявлений в газеты и журналы или просто в выпуске рекламной листовки или буклета. Без компьютерной графики не обходится ни одна современная мультимедийная программа. Основные трудозатраты в работе редакций и издательств также составляют художественные и оформительские работы с графическими программами.

Необходимость широкого использования графических программных средств, стала особенно ощутимой в связи с развитием Интернета. Даже беглого путешествия по страницам этой «всемирной паутины» достаточно, чтобы понять, что страница, оформленная без компьютерной графики, не имеет шансов выделиться на фоне широчайшего круга конкурентов и привлечь к себе массовое внимание.

На сегодняшний день векторная графика приобрела колоссальную популярность. При помощи редакторов векторной графики создаются всевозможные: плакаты, постеры, верстаются флайеры и листовки, создаются визитки и всевозможные компоненты фирменного стиля.

**Отличительной особенностью** освоения программы «Графический дизайн» является то, что она не дублирует образовательные программы в области информатики. Ее задачи иные - развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов учащихся; воспитание правильных моделей деятельности в областях применения растровой и векторной компьютерной графики; профессиональная ориентация.

Так же отличительной особенностью программы является внедрение дистанционных форм занятий. Дающая возможность получения образовательных услуг без посещения учебного заведения, так как все изучение программы и общение с преподавателями осуществляется посредством Интернета и обмена электронными письмами.

О необходимости использования такого метода обучения говорят следующие факторы:

- возможность организации работы с часто болеющими детьми и детьми-инвалидами;

- проведение дополнительных занятий с одаренными детьми;

- обеспечение свободного графика обучения.

В результате чего увеличивается информационная ёмкость занятий, глубина подачи материала без усиления нервно-психической нагрузки на детей за счёт роста индивидуально-мотивационной деятельности; создаются комфортные условия для изучения материала. За счёт разнообразия в общении становится более гармоничными отношения «педагог-учащийся», психологическая среда – комфортной.

**Формы и режим занятий**

Форма обучения – очная. Основной формой образовательной деятельности являются занятия, которые проводятся по группам. Наполняемость группы составляет – 7 человек.

По нормативным срокам реализации программа рассчитана на 1 год обучения, возраст учащихся 13-15 лет. Общий объем программы составляет – 68 часов.

Продолжительность одного занятия исчисляется академическими часами –40 минут по 2 часа в день.

Основные формы занятий: комбинированное учебное занятие, вводное занятие, итоговое занятие, пленэр, конкурс, практическая работа, творческое задание, проект, выставки творческих работ, презентации, мастер-класс, дистанционное занятие с использованием ИКТ и ЭОР.

Организация занятий с использованием дистанционных технологий и ЭОР опирается на локальные нормативные акты МБУ ДО ДДТ № 4.

1. **Цели и задачи программы**

**Цель:** овладение умениями использования графических редакторов векторной и растровой графики при создании цифровых изображений.

**Задачи:**

- расширять представление учащихся о возможностях компьютера, областях его применения;

- формировать системы базовых знаний и навыков для работы с векторной и растровой графикой;

- расширять базы для ориентации учащихся в мире современных профессий, знакомить на практике с деятельностью художника, дизайнера;

- формировать навыки сознательного и рационального использования компьютера в своей повседневной, учебной, а затем профессиональной деятельности;

- формировать установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, на недопустимость действий, нарушающих правовые и этические нормы работы с информацией;

- формировать творческий подход к поставленной задаче.

**3. Содержание программы**

**3.1. Учебный план**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№****п/п** | **Наименование разделов, тем.** | **Теория, ч.** | **Практика, ч.** | **Всего** **ч.** | **Формы контроля** |
| 1. | Вводное занятие. | 2 | - | **2** | Собеседование с учащимися. |
| 2. | Введение. Понятие о дизайне.  | - | 4 | **4** | Диагностическое тестирование  |
| 3. | Композиция. Основы композиции. | - | 4 | **4** | Тестовые задания |
| 4. | Цветоведение. Основы цветоведения**.** | 1 | 3 | **4** | Творческие задания |
| 5. | Основы формообразования. Дизайн и форма. | 1 | 2 | **3** | Собеседование.Проект. |
| 6. | Программа CorelDRAW | 1 | 3 | **4** | Тестовые задания |
| 7. | Создание титульного слайда с анимацией. | - | 4 | **4** | Творческие задания |
| 8. | История дизайна. Стили. | 1 | 3 | **4** | Творческие задания |
| 9. | Мультимедийная презентация. | 1 | 11 | **12** | Творческие задания |
| 10. | Типы файлов, поддерживаемых программой CorelDRAW | - | 2 | **2** | Творческие задания |
| 11. | Фото. Расположение фото на слайдах. | - | 4 | **4** | Творческие задания |
| 12. | Перспектива. Виды перспективы. | - | 2 | **2** | Тестовые задания |
| 13. | Рекламный дизайн. Графика в рекламе.  | - | 9 | **9** | Творческие задания |
| 14. | Шрифты. Основные типы шрифтов. Шрифт на слайде. | - | 4 | **4** | Тестовые заданияНаблюдение  |
| 15. | Логотипы.  | 1 | 5 | **6** | Проект  |
| 16. | Дизайн открытки. Фирменный стиль. Основные понятия. | - | 2 | **2** | Презентация творческих работ  |
| 17. | Основы проектной  деятельности. Метод проектов.  | 1 | 3 | **4** | Итоговое занятие. Проект |
|  | **Итого:** | **9ч.** | **59ч.** | **68ч.** |  |

**3.2. Содержание программы**

**Раздел 1. Вводное занятие.**

*Теория.* Инструктаж по ТБ и пожарной безопасности в компьютерном классе. Ознакомление с планом работы на учебный год с правилами внутреннего распорядка. Организация рабочего места.

*Практика.* Анкетирование.

**Раздел 2. Введение. Понятие о дизайне.**

*Теория.* Что такое дизайн? Дизайн и современность.

*Практика.* Этапы развития дизайна. Упражнение-проект «Дизайн кружки».

**Раздел 3. Композиция. Основы композиции.**

*Теория.* Композиция. Виды композиций.

*Практика.* Композиционные приемы. Цельность в композиции. Задание «Цельная композиция».

**Раздел 4. Цветоведение. Основы цветоведения.**

*Теория.* Цвет и человек. Цветовые ощущения человека.

*Практика.* Восприятие цвета. Основы цветоведения - основные характеристики цвета. Упражнение «Цветовой круг».

**Раздел 5. Основы формообразования. Дизайн и форма.**

*Теория.* Принципы формообразования. Дизайн и форма. Основы композиционно художественного формообразования. Геометрическая структура формы - плоская и объемная.

*Практика.* Проект-презентация «Дизайн и форма». Защита проекта. Обсуждение. **Раздел 6. Программа CorelDRAW.**

*Теория.* Основные инструменты программы CorelDRAW. Знакомтва с интерфейсом.

*Практика.* Создание нового проекта*.* Команды редактирования. Поиск и замена. Рабочая среда. Галерея инструментов. Упражнения с шаблонами.

**Раздел 7. Создание титульного слайда с анимацией.**

*Теория.* Создание слайда. Вид слайда, виды слайдов. Фон слайда.

*Практика.* Объекты WоrdАrt. Автофигуры. Надпись. Шрифт (гарнитура, начертание, размер, цвет). Композиция «Титульный слайд».

**Раздел 8. История дизайна. Стили.**

*Теория.* История дизайна.

*Практика.* Материальная культура Египта. Разработка эскиза для открытки в стиле «Египет». Ремесло в эпоху Средневековья. Разработка эскиза для открытки в стиле «Средневековье».

**Раздел 9. Мультимедийная презентация.**

*Теория.* Анимация.

*Практика.* Настройка анимации. Клипы мультимедиа. Работа со звуками. Параметры звука. Эффекты. Параметры эффектов.

**Раздел 10. Типы файлов, поддерживаемых программой CorelDRAW** *Теория.* Типы файлов, поддерживаемых программой CorelDRAW.

*Практика.* Форматы файлов CorelDRAW (CDR) , Формат переносимых документов Adobe (PDF) , JPEG.

**11. Фото. Расположение фото на слайдах.**

*Теория.* Что такое фото? Виды фото. Расположение фото на слайдах.

*Практика.* Использование фото на слайдах. Выбор формы рамки из стилей рисунков. Новый слайд-отчет «Фотоколлаж».

**12*.* Перспектива. Виды перспективы.**

*Теория.* Что такое перспектива? Виды перспективы.

*Практика.* Эффекты и способы достижения перспективы в дизайне слайдов. Задание № 1 «Тональная перспектива» (плитка). Задание № 2 «Обратная перспектива». Проект «Линия горизонта».

**Раздел 13. Рекламный дизайн. Графика в рекламе.**

*Теория.* Компоненты дизайна рекламы.

*Практика.* Выбор цвета, шрифты и иллюстраций. Задание: Подготовка макета. Проект «Разработка дизайна вывески для магазина». Защита проекта. Обсуждение.

**Раздел 14. Шрифты. Основные типы шрифтов. Шрифт на слайде.**

*Теория.* Шрифты. Основные типы шрифтов.

*Практика.* Выбор шрифтов для презентации. Задание №1«Шрифтовая композиция». Задание № 2 «Композиция из цифр и знаков».

**Раздел 15. Логотипы.**

*Теория.* Что такое логотип? Типы логотипов.

*Практика.* Задание № 1 «Логотип моей будущей компании». Выбор темы, эскизы. Задание № 2 «Иллюстрированный логотип»

**Раздел 16. Дизайн открытки. Фирменный стиль. Основные понятия.**

*Теория.* Что такое открытка? Типы открыток. Виды дизайна открыток. Стандартный пакет фирменного стиля.

*Практика.* Дизайн и макет открытки. Подбор фона, фото, шрифта, цветовое сочетание*.* Задание № 1 «Поздравительная открытка». Этапы работы над открыткой. Задание № 2 «Пригласительный билет».

**Раздел 17.Основы проектной деятельности. Метод проектов**

*Теория.* Что такое «метод проектов»? Цель, задачи, ожидаемый результат. *Практика.* Проект «Моя будущая профессия». Защита проекта. Обсуждение.

1. **Планируемые результаты**

1. Учащиеся имеют расширенное представление о возможностях компьютера, областях его применения.

2. Учащиеся знают основные принципы работы графических редакторов векторной и растровой графики при создании цифровых изображений.

3. Учащиеся ориентируются в мире современных профессий, знают деятельность художника, дизайнера.

4. Учащиеся сознательно и рационально используют компьютер в своей повседневной, учебной, а в дальнейшем профессиональной деятельности.

5. Учащиеся ориентированы на установку позитивной социальной деятельности в информационном обществе, на недопустимость действий, нарушающих правовые и этические нормы работы с информацией.

6. Формирование у учащегося творческого подхода к поставленной задаче.

1. **Комплекс организационно-педагогических условий**
2. **Условия реализации программы**
* **Материально-техническое обеспечение**
1. Хорошо освещенный тематически оформленный кабинет, площадью не менее 40 кв.м.
2. Столы, стулья по количеству учащихся в объединении.
3. Компьютеры, телевизор, DVD-проигрыватель, CD-диски (аудиозаписи, видеоматериалы), карты памяти, USB-накопители, магнитофон.
4. Специальная литература, журналы, пособия, тематические папки, разработки мастер-классов, конспекты занятий, сценарии.
5. Дидактические материалы по определенной тематике занятия.
6. Компьютеры учащихся, Компьютер преподавателя, Проектор, Интерактивная доска, Принтер, Сканер.
7. Для среды Windows в качестве минимальных системных требований необходим компьютер:

- с процессором с тактовой частотой не менее 3Ггц (4 или 6 ядер);

- оперативной памятью не менее 4Гбайт (рекомендуемая 8 Гбайт;

- жёсткий диск от 500 Гб и выше, SSDдиск от 250 Гб;

- монитором размером 17 дюймов с разрешением не менее 1280 × 1024 (рекомендуется 1920x1080);

- 1Гб выделенной видеопамяти; рекомендуется 2 ГБ и выше;

- устройством чтения компакт-дисков;

- операционной сестемой Microsoft Windows7x64bit, Windows 8x64bit, Windows 10x64bit, MacOS 10 и выше.

1. Программное обеспечение: Windows 7 и выше; CorelDRAW, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop;
2. Для практического освоения правил работы кабинет должен быть подключен к Интернету.
* **Кадровое обеспечение**

Программу может реализовывать любой педагог, соответствующий профессиональному стандарту «педагог дополнительного образования».

Непосредственно данную программу реализует педагог дополнительного образования высшей квалификационной категории Коледенко Антон Евгеньевич. Образование – высшее профессиональное. Коледенко А.Е. представляет опыт работы в форме мастер-классов: в рамках Областной базовой образовательной площадки, на открытом городском фестивале изобразительного и декоративно-прикладного творчества «Творчество – путь к совершенству!» (2017-2020гг.). Педагог обладатель диплома за 1 место Областного конкурса методических разработок профессионального содержания «Профориентир-2018, 2020», номинация «Профессиональный плакат» (ДОиН Кемеровской области).

1. **Формы контроля**

- творческое задание;

- выставка работ или участие в конкурсе;

- опрос, беседа;

- самостоятельная работа;

- наблюдение:

- диагностическое анкетирование или тестовое задание по теме в ходе занятия;

- практическая работа.

Для оценки результативности учебных занятий применяется входной, текущий и итоговый контроль.

Входной контроль – диагностика имеющихся знаний и умений учащихся.

Форма оценки: диагностическое тестирование, собеседование с учащимися и родителями.

Текущий контроль применяется для оценки качества усвоения материала.

Форма оценки: текущие тестовые задания, творческие задания, собеседование.

В практической деятельности результативность оценивается количеством, а также качеством выполнения творческих работ.

Итоговый контроль может быть осуществлен в форме выставки, проекта, презентации творческих работ учащихся.

В течение всего года на каждом занятии проходит обсуждение работ, где отмечаются лучшие по цвету, композиции, замыслу исполнения.

**3. Оценочные материалы**

1. Анализ детских работ (готовые проекты в corelDREW)
2. Упражнение-проект «Дизайн кружки».
3. Творческое задание «Цельная композиция».
4. Упражнение «Цветовой круг».
5. Проект-презентация «Дизайн и форма».
6. Проект «Линия горизонта».
7. Проект «Разработка дизайна вывески для магазина».
8. Задание по теме шрифты: «Шрифтовая композиция». и «Композиция из цифр и знаков».
9. Задание по теме логотип: «Логотип моей будущей компании» и «Иллюстрированный логотип»
10. Задание по теме дизайн открытки: «Поздравительная открытка» и «Пригласительный билет».
11. Проект «Моя будущая профессия»
12. **Методические материалы**

**Основные формы и методы работы**

В процессе обучения используются следующие основные формы занятий:

* комбинированное учебное занятие;
* вводное занятие;
* итоговое занятие;
* практическая работа, творческое задание, проект;
* выставки творческих работ, презентации;
* мастер-класс.
* дистанционное занятие с использованием ИКТ.

Основные методы обучения: монологический, диалогический, алгоритмический, эвристический, показательный:

* преподавания: объяснительный, информационно-сообщающий, иллюстративный;
* учения: репродуктивный, исполнительский, практический, частично-поисковый;
* воспитания: убеждения, личный пример, создание ситуации успеха.

Педагогические технологии:личностно-ориентированные, информационно-коммуникационные, использование передового педагогического опыта.

Важным условием для формирования человека является его способность воспринимать, обрабатывать и использовать графическую информацию. В настоящее время процесс информатизации образования стремительно развивается, что позволяет использовать в обучении целый ряд новых информационных технологий. Изучение компьютерной графики – одна из важнейших областей применения персональных компьютеров и одно из ведущих направлений в развитии новых информационных технологий.

**Методические рекомендации к разделам программы**

Программа «Графический дизайн» делится на три блока:

1. Основы дизайна

2. Освоение графического редактора

3. Создание проектов

1. В разделе «Основы дизайна» учащиеся знакомятся с основными критериями данной деятельности. Знакомятся с работами известных графических дизайнеров, тем самым понимая основной принцип и главные отличия от других видов изобразительной деятельности. Изучают основы построения композиции, цветоведения, формы для дальнейшей работы над графическими проектами

2**.** В разделе «Освоение графического редактора» учащиеся узнают основы работы таких графических редакторов как CorelDRAW, принцип его работы. Изучают интерфейс, и основные инструменты, с помощью которых выполняется любая графическая задача. Уверенное владение программой является главным требованием для создания композиции, анимации, мультимедийных презентаций и т.д.

3. В разделе «Создание проектов» учащиеся знакомятся с такими дизайнерскими основами как: Логотип, реклама и т.д. Владея графическим редактором, обучающимся остается лишь, проявить свою фантазию художника и, пользуясь главными принципами создания дизайнерского продукта, создавать свои проекты, применяя свой собственный оригинальный стиль.

**Методический и дидактический материал**

**Темы практических занятий:**

* Изучение возможностей меню, панели инструментов, цветовой палитры.
* Простейшие приемы работы.
* Создание декоративного текста.
* Создание изображения в технике свободного рисования.
* Создание коллажа.
* Создание фоторамки.
* Ретушь фотографии, создание журнального фотоснимка.
* Создание поздравительной открытки, пригласительного письма.
* Создание журнальной страницы.
* Создание выпускного альбома.
* Изучение возможностей меню, панели инструментов, цветовой палитры.
* Основы работы в программе CorelDRAW.
* Создание декоративного текста.
* Создание изображения в технике свободного рисования.
* Создание визитки, листовки, буклета.
* Создание поздравительной открытки, пригласительного письма.
* Создание брошюры.
* Создание афиши, рекламного баннера.
* Создание журнальной страницы.
* Создание журнала.

**Темы презентаций:**

* Виды растров.
* Средства создания изображений.
* Разновидности эффектов в растровой графике и их применение в оформление графических объектов.
* Пакеты векторной графики.
* Управление изображением в векторных редакторах.

**Проекты:**

* Детский декоративный текст.
* Коллаж «Вокруг света».
* Поздравительная открытка с Новым годом.
* Пригласительный билет на празднование День учителя.
* Декоративный текст с использованием различных текстур.
* Фирменный стиль.
* Плакат с 23 февраля.
* Плакат с 8 марта.
* Комплект плакатов для кабинета по графическому дизайну.
1. **Список литературы**

1. Аверин В.Н. Компьютерная инженерная графика Учебное пособие для студентов учреждений среднего проф. образования. – М. : Академия, 2014. – 224 с.

2. Нина Комолова, Елена Яковлева. Самоучитель CorelDraw X8. – С/Пб. : БХВ-Петербург, 2017. – 368 с.

3. Д. Фуллер, М. Финков, Р. Прокди. Photoshop. Полное руководство. Официальная русская версия. – С/Пб. : Наука и техника, 2017. – 464 с.

4. Измайлова М. А. Психология рекламной деятельности: учеб. пособие для вузов. – М. : Дашков и К., 2012.

5. Годин А. М. Брендинг : учеб.пособие. – М. : Дашков и К., 2013.

6. Рожков И. Я. Брендинг : учебник для бакалавров. – М. : Юрайт, 2013

7. Мусалов А. Бренды, изменившие мир / А. Мусалов, О. Тараненко. – М. : Эксмо, 2013.

8. Мозер К. Психология маркетинга и рекламы. – Харьков : Гуманитар. Центр, 2012.

9. Психология дизайна и рекламы : секреты PR-технологии / С. А. Сидоров. – Минск : Современная школа, 2007.

10. Ульяновский А. В. Реклама в сфере культуры: учеб. пособие. – СПб. : Лань, 2012.

**Список литературы для педагогов и учащихся**

1. Бурлаков М. CorelDraw 10. Справочник. – С/Пб. : Питер, 2001.

2. Ф. Кобурн, П. Маккормик. Эффективная работа с CorelDraw. – С/Пб. : Питер, 1998.

3. Юрий Гурский, Галина Корабельникова. Эффективная работа с Photoshop. Трюки и эффекты. – С/Пб. : Питер, 2003

4. Владимир Дунаев. Самое главное о Photoshop. – С/Пб. : Питер, 2004.

5. Владимир Лесняк. Графический дизайн (основы профессии) с IndexMarket, 2011.

6. Сомов Ю. Художественное конструирование промышленных изделий, –М. : Машиностроение, 2007.

7. Гиббс Дженни. Настольная книга дизайнера интерьера. – М. : БММ АОО, 2006.

8. Яцюк О. Основы графического дизайна на базе компьютерных технологий. – С/Пб. : Питер, 2004.

9. Залогова Л. А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум / Л. А. Залогова. – М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011. – 212 с.

10. Григорьева И. В. Компьютерная графика: Учебное пособие – М. : МПГУ, 2012. – 298 с.

11. Лого Логика : Лучшие брендинговые агенства рассказывают о стратегиях нейминга и брендинга. – М. : Рип-холдинг, 2008.

12. Родькин П. Визуальная политика: Фирменный стиль России. – М. : Юрайт, 2007

13. Васильев Г.А. Основы рекламы: учеб. Пособие /Г .А. Васильев, В. А. Поляков. – М. : Вузов. учебник, 2012..

14. Карпова С. В. Рекламное дело : учебник для бакалавров. – М. : Юрайт, 2013

Календарный учебный график

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ учебнойнедели** | **Учебные недели** | **№ занятия** | **Раздел программы/Тема занятия** | **Количество часов** | **Формы контроля** |
| Всего | Теория | Прак-тика |
|  |  | **Основы дизайна** | **14** | **4** | **9** |  |
| 1 |  | 1 | Вводное занятие. | 2 | 2 | - | Собеседование с учащимися |
| 2 |  | 2 | Введение. Понятие о дизайне. | 2 | - | 2 | Диагностическое тестирование |
| 3 |  | 3 | Введение. Понятие о дизайне. | 2 | - | 2 |
| 4 |  | 4 | Композиция. Основы композиции. | 2 | 1 | 1 | Тестовые задания |
| 5 |  | 5 | Цветоведение. Основы цветоведения**.** | 2 | - | 2 |
| 6 |  | 6 | Основы формообразования. | 2 | 1 | 1 | Собеседование.Проект. |
| 7 |  | 7 | Дизайн и форма. | 2 |  | 2 |
| 8 |  |  | **Освоение графического редактора** | **50** | **5** | **45** |  |
| 8 | Программа CorelDRAW | 2 | 1 | 1 | Беседа, Собеседование.Проект. |
| 9 |  | 9 | Программа CorelDRAW | 2 |  | 2 |
| 10 |  | 10 | Создание титульного слайда с анимацией. | 2 |  | 2 | Творческие задания |
| 11 |  | 11 | Создание титульного слайда с анимацией. | 2 |  | 2 |
| 12 |  | 12 | История дизайна. Стили. | 2 | 1 | 1 | Творческие задания |
| 13 |  | 13 | История дизайна. Стили. | 2 |  | 2 |
| 14 |  | 14 | Мультимедийная презентация. | 2 | 1 | 1 | Творческие задания |
| 15 |  | 15 | Мультимедийная презентация. | 2 |  | 2 |
| 16 |  | 16 | Мультимедийная презентация. | 2 |  | 2 | Творческие задания |
| 17 |  | 17 | Мультимедийная презентация. | 2 |  | 2 |
| 18 |  | 18 | Мультимедийная презентация. | 2 |  | 2 |
| 19 |  | 19 | Мультимедийная презентация. | 2 |  | 2 |
| 20 |  | 20 | Типы файлов, поддерживаемых программой CorelDRAW | 2 |  | 2 |
| 21 |  | 21 | Фото. Расположение фото на слайдах. | 2 |  | 2 |
| 22 |  | 22 | Фото. Расположение фото на слайдах. | 2 |  | 2 | Творческие задания |
| 23 |  | 23 | Перспектива. Виды перспективы. | 2 |  | 2 | БеседаТворческая работа Творческие задания |
| 24 |  | 24 | Рекламный дизайн. Графика в рекламе. | 2 |  | 2 |
| 25 |  | 25 | Рекламный дизайн. Графика в рекламе. | 2 |  | 2 | БеседаТворческая работа |
| 26 |  | 26 | Рекламный дизайн. Графика в рекламе. | 2 | 1 | 1 | Творческая работа |
| 27 |  | 27 | Рекламный дизайн. Графика в рекламе. | 2 |  | 2 |
| 28 |  | 28 | Шрифты. Основные типы шрифтов. | 2 |  | 2 | Тестовые заданияНаблюдение |
| 29 |  | 29 | Шрифт на слайде. | 2 |  | 2 |
| 30 |  | 30 | Логотипы. | 2 | 1 | 1 |
| 31 |  | 31 | Логотипы. | 2 |  | 2 | Творческая работа. Проект |
| 32 |  | 32 | Логотипы. | 2 |  | 2 |
| 33 |  |  | **Создание проектов** | **6** | **1** | **5** |  |
| 33 | Дизайн открытки. Фирменный стиль. Основные понятия. | 2 |  | 2 | Презентация творческих работ |
| 34 |  | 34 | Основы проектной  деятельности. Метод проектов. | 2 | 1 | 1 | Итоговое занятие. Проект |
|  |  |  | **Итого:** | **68** | **10** | **58** |  |