

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
"РЕСПУБЛИКАНСКИЙ ФИЗИКО-МАТЕМАТИЧЕСКИЙ ЛИЦЕЙ-ИНТЕРНАТ"  
СТРУКТУРНОЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ ДЕТСКИЙ ТЕХНОПАРК «КВАНТОРИУМ-15»

Принята на заседании  
педагогического совета  
от «14» января 2023 г.  
Протокол № 4

УТВЕРЖДАЮ  
Врио директора ГБОУ РФМЛИ  
Ф.М. Магомедов  
Приказ № 11  
от «20» января 2023 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ  
ПРОГРАММА  
социально-гуманитарной направленности



МЕДИАКВАНТУМ

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН

Возраст обучающихся: 14-17 лет  
Срок освоения программы: 4 месяца 2 недели  
Объем программы: 72 ак. ч.

Составитель: Мещерякова Ирина Сергеевна,  
педагог дополнительного  
образования

г. Владикавказ, 2023

## Содержание

1. Пояснительная записка	3
2. Содержание программы	6
2.1. Учебный план	6
2.2. Содержание учебного плана	8
2.3. Планируемые результаты	10
3. Организационно-педагогические условия реализации программы	11
3.1. Формы контроля (аттестации) и оценочные материалы	11
3.2. Методическое обеспечение программы	13
4. Условия реализации программы	15
5. Календарный план воспитательной работы	16
6. Календарный учебный график	17
7. Список литературы	19

## 1. Пояснительная записка

Направление	Медиа
Название программы	Графический дизайн
Направленность программы	Социально-гуманитарная
Адресат программы	Программа предназначена для детей в возрасте 14 – 17 лет. Набор детей в группы осуществляется в свободной форме без предварительного конкурса.
Срок освоения программы	4 месяца 2 недели
Объем программы (академические часы)	72 ак.ч.
Режим занятий	Продолжительность одного академического часа - 40 мин. Перерыв между учебными занятиями – 10 минут. Общее количество часов в неделю – 4 часа. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа.
Организационная форма обучения	Разновозрастные группы с постоянным составом (до 11 обуч.)
Форма обучения	Очная
Форма итоговой аттестации	Публичная защита проекта
Предварительная подготовка учащихся	Не требуется
Методы обучения и воспитания	Обучения: словесный, наглядный практический, частично-поисковый, исследовательский проблемный. Воспитания: поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация.
Формы проведения занятий	Лекция, объяснение, рассказ, демонстрация, игра, беседа, дискуссия, практическая работа, публичное выступление, рефлексия, мозговой штурм, круглый стол

### Актуальность программы.

Обучение детей по данной программе строится на сочетании коллективных и индивидуальных форм работы, что воспитывает в обучающихся взаимное уважение, умение работать в группе, развивает способность к самостоятельному творческому поиску и ответственность за свою работу, от которой зависит общий результат. Работа в малых группах даёт возможность каждому участнику, независимо от уровня художественного и общего развития, внести свою лепту в общее дело, что повышает его самооценку.

Особое внимание в данной программе уделяется проектной деятельности, которая даёт возможность максимально проявить творческий потенциал ребёнка, на практике раскрыть синтез пространственных видов искусства, научить ребёнка планировать свою творческую деятельность, ориентироваться во времени, видеть конечную цель творческого процесса.

Программой предусмотрены творческие встречи с дизайнерами, художниками-графиками, иллюстраторами детской книги, посещение профильных образовательных учреждений среднего и высшего образования, художественных выставок.

Актуальность программы состоит в том, что в процессе обучения у детей и подростков формируется дизайнерское мышление - особой установки сознания, которая позволяет человеку комплексно подходить к оценке и созиданию окружающей его предметной среды в целом и любого из её компонентов.

**Отличительной особенностью** программы является то, что она основана на проектной деятельности: учащиеся на практике пробуют свои силы в разных профессиях, связанных с дизайном, а затем выбирают приоритетное направление и максимально реализуют себя в нём. Реализация программы предполагает взаимодействие со средствами массовой информации и представителями сферы искусства, типографии и маркетинга.

#### **Основные цели образовательного модуля**

- Привлечь подростков к проектной работе в области создания актуального и качественного визуального коммуникационного контента;
- Заинтересовать обучающихся перспективностью сферы графического дизайна;
- Способствовать реализации возможностей и талантов обучающихся в различных сферах дизайна.

**Основная цель воспитательной работы** – воспитание творческой личности, умеющей и желающей проявлять заботу друг о друге, коллективе, с целью улучшения себя, окружающей жизни.

#### **Задачи модуля**

##### *Образовательные:*

- познакомить детей с различными стилями и техниками цифровой иллюстрации;
- познакомить с технологиями графического дизайна и особенностями профессии дизайнера;
- содействовать формированию умений и навыков проектной и проектно-исследовательской деятельности, научить детей грамотно и творчески подходить к собственной работе над проектом.

##### *Развивающие:*

- сформировать умение искать информацию в свободных источниках, анализировать и структурировать информацию;
- сформировать умение выстраивать коммуникацию, в том числе:
  - умение четко, ясно и грамотно выражать свои мысли в устной форме;
  - умение аргументировано представлять (в том числе доказывать) и отстаивать свою точку зрения;
  - навыки публичного выступления;
- сформировать навыки размещения и сопровождения материала в информационной сети;
- сформировать умение оценивать соответствие полученного результата изначальной цели;
- сформировать умение распределять и делегировать задачи;
- сформировать навыки познания методом наблюдения, в том числе:

- умение декомпозировать;
- умение обобщать;
- сформировать умение формировать команду для совместной деятельности, в том числе:
  - умение проявлять лидерские качества, в том числе нести ответственность не только за свои решения;
  - умение распределять и делегировать задачи;
  - способность проявлять инициативу;
  - умение грамотно организовывать рабочее место и время;
- сформировать умение формулировать и способность задавать вопросы;
- сформировать способность объективно оценивать результаты своей деятельности, в том числе способность объективно оценивать свой вклад в результат совместной деятельности;

*Воспитательные:*

- формировать общую культуру обучающихся;
  - содействовать эффективному взаимодействию обучающихся с окружающими;
  - содействовать организации содержательного досуга;
  - воспитывать эмоциональную отзывчивость на явления художественной культуры;
  - воспитывать аккуратность, прилежание в работе, трудолюбие;
  - воспитывать чувство удовлетворения от творческого процесса и результата;
- развивающие:
- развивать общий кругозор;
  - развивать художественно-эстетический вкус при составлении композиции и объектов дизайна;
  - знакомить с работой дизайнера;
  - развивать творческую деятельность обучающегося.

## 2. Содержание программы

### 2.1. Учебный план

№ п/п	Название тем, кейса	Количество академических часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
<b>1.</b>	<b>Портрет и анатомия</b>				
1.1	Академический рисунок. Светотень на простых формах.	4	1	3	Практическая работа
1.2	Анатомия человека.	2	1	1	Устный опрос
1.3	Обработка фотографии в смешанной технике в Adobe Illustrator.	6	0	6	Творческая работа
<b>2.</b>	<b>Иллюстрация и коллаж</b>				
2.1	Виды коллажей и сферы их применения.	2	1	1	Устный опрос
2.2	Коллаж в дизайне обложки книги.	2	0	2	Практическая работа
2.3	Обложка книги в Adobe Photoshop.	6	0	6	Творческая работа
<b>3.</b>	<b>Стилизация и персонаж</b>				
3.1	Стили и техники создания персонажа.	2	1	1	Устный опрос
3.2	Характер персонажа.	1	0	1	Практическая работа
3.3	Создание стилизованного персонажа в графическом редакторе.	6	0	6	Творческая работа
<b>4.</b>	<b>Иллюстрация и реклама</b>				
4.1	Креативная концепция. Визуальное повествование.	2	1	1	Устный опрос
4.2	Бренд, айдентика.	4	1	3	Устный опрос
4.3	Рекламная иллюстрация в смешанной технике.	6	0	6	Творческая работа
<b>5.</b>	<b>Графический дизайн и интерьер</b>				
5.1	Графический дизайн окружения.	2	1	1	Устный опрос
5.2	Создание творческой работы в цифровой и традиционной живописи	6	0	6	Творческая работа
<b>6</b>	<b>Выставка</b>				
6.1	Подготовка и проведение выставки творческих работ. Анализ.	4	0	4	Практическая работа
<b>7.</b>	<b>Портфолио</b>				
7.1	Создание блочного сайта на Tilda.	6	1	5	Практическая работа

7.2	Изучение портфолио известных дизайнеров.	1	0	1	Устный опрос
7.3	Публикация работ учащихся на сайте.	2	0	2	Публичная демонстрация
<b>8.</b>	<b>Защита проекта по итогам модуля</b>				
8.1	Изучение основных принципов публичного представления	2	2	0	Устный опрос
8.2	Работа над презентациями и подготовка выступления	2	0	2	Практическая работа
8.3	Выступление и защита проекта	4	0	4	Публичная демонстрация
<b>Всего</b>		<b>72</b>	<b>10</b>	<b>62</b>	

## 2.2. Содержание учебного плана

### Раздел 1. Портрет и анатомия.

*Теоретическая часть.* Знакомство с основами академического рисунка, правилами светотени на простых формах. Изучение тела с технической точки зрения.

*Практическая часть.*

*Формы аттестации/контроля.* Устный опрос, практическая работа, творческая работа.

### Раздел 2. Иллюстрация и коллаж.

*Теоретическая часть.* Изучение видов коллажей и техник их создания. Знакомство с особенностями книжной обложки в формате коллажа.

*Практическая часть.* Создание обложки книги в программе Adobe Photoshop.

*Формы аттестации/контроля.* Устный опрос, практическая работа, творческая работа.

### Раздел 3. Стилизация и персонаж.

*Теоретическая часть.* Знакомство с техникой портретной стилизации, принципами работы с заказчиком, правилами проведения глубинного интервью и опроса целевой аудитории. Изучение тела с технической точки зрения.

*Практическая часть.* Анализ технического задания. Создание эскиза персонажа, оцифровка персонажа в графическом редакторе.

*Формы аттестации/контроля.* Устный опрос, практическая работа, творческая работа, публичная демонстрация.

### Раздел 4. Иллюстрация и реклама.

*Теоретическая часть.* Изучение правил и особенностей решения коммуникационных маркетинговых задач через эффектную, привлекательную рекламу. Знакомство с понятиями бренд и айдентика.

*Практическая часть.* Рекламная иллюстрация в смешанной технике.

*Формы аттестации/контроля.* Устный опрос, практическая работа, творческая работа, публичная демонстрация.

### Раздел 5. Графический дизайн и интерьер.

*Теоретическая часть.* Изучение особенностей стилизации окружения, среды, в которой находится аудитория.

*Практическая часть.* Создание двух творческих работ в цифровой и традиционной живописи.

*Формы аттестации/контроля.* Устный опрос, практическая работа, творческая работа, публичная демонстрация.

### Раздел 6. Выставка.

*Практическая часть.* Подготовка и проведение выставки творческих работ. Анализ. Рефлексия.

*Формы аттестации/контроля.* Публичная демонстрация.

### Раздел 7. Портфолио.

*Теоретическая часть.* Знакомство с логикой и структурой построения сайтов. Изучение портфолио других дизайнеров.

*Практическая часть.* Создание блочного сайта на Tilda. Публикация работ.

*Формы аттестации/контроля.* Практическая работа, публичная демонстрация.

### Раздел 8. Защита проекта по итогам модуля.

*Теоретическая часть.* Знакомство с критериями анализа качества реализации проекта, принципами ораторского искусства и публичных выступлений.



*Практическая часть.* Рефлексия качества реализации проекта. Создание презентации проекта. Публичная защита проекта.

*Формы аттестации/контроля.* Публичное выступление, презентация, самооценка.

## 2.3. Планируемые результаты

### *Предметные результаты*

По итогам обучения учащиеся будут *знать*:

- роль графического дизайна в развитии общества, изменении содержания и характера деятельности человека;
- основные понятия и термины, связанные с дизайном в целом и графическим дизайном в частности;
- правила композиции и эскизирования;
- основные стили и техники цифрового рисунка и их особенности.

*уметь*:

- различать различные стили и техники создания цифрового контента;
- создавать цифровые иллюстрации в различных стилях в графических редакторах Adobe Illustrator и Adobe Photoshop;
- работать с блочным конструктором Tilda;
- размещать результаты своей деятельности в социальных сетях и на профессиональных площадках в интернете.

### *Личностные результаты:*

- правильный методологический подход к познавательной и практической деятельности;
- стремление к овладению техникой исследования;
- будет воспитано трудолюбие, инициативность и настойчивость в преодолении трудностей;
- профессиональная коммуникация;
- навыки сознательного и рационального использования компьютера в учебной и профессиональной деятельности.

### *Метапредметные результаты:*

- умение ориентироваться в информационном пространстве, отстаивать свою точку зрения и работать в команде;
- навыки ведения проекта, проявление компетенции в вопросах, связанных с темой проекта,
- выбор наиболее эффективных решений задач в зависимости от конкретных условий;
- навыки публичного выступления и защиты проекта.

### *Воспитательные:*

- будет сформирована общая культура обучающихся;
- будут сформированы навыки эффективного взаимодействия обучающихся с окружающими;
- будет воспитана эмоциональная отзывчивость на явления художественной культуры;
- будут воспитаны аккуратность, прилежание в работе, трудолюбие.

### 3. Организационно-педагогические условия реализации программы

#### 3.1. Формы аттестации и оценочные материалы

##### Формы аттестации/контроля

Основной формой текущего контроля является устный опрос, групповое обсуждение продуктового результата, загрузка работ в общий альбом в соцсети, публичная выставка работ. Итоговая аттестация проводится в форме публичного выступления с демонстрацией результатов работы (защиты проекта). Публичная презентация результатов программы осуществляется в форме: доклада (презентации полученных результатов). Основным механизмом выявления результатов воспитания является педагогическое наблюдение.

Позиции педагогического наблюдения:

- осознанное стремление продолжения обучения по другим образовательным программам;
- активность участия в мероприятиях коллектива и за его пределами;
- умение позитивно взаимодействовать в паре, группе, команде;
- участие в социально-значимых мероприятиях и акциях;
- вежливость, доброжелательность, бесконфликтность поведения.

##### Оценочные материалы

Для подготовки к итоговой защите проектов обучающийся (или команда) должны подготовить:

1. Проект на текущем этапе (персональный сайт с личным портфолио).
2. Короткое устное выступление (1-2 минуты) – краткое описание проекта, уже проделанной работы и предстоящих этапов.
3. Плакат в электронном виде, оформленный по шаблону:

**Лого проекта, квантума или другая картинка**

**Название проекта**  
Краткое описание проекта. 1-3 предложения, отражающие его основную суть. Например: Робот, который сдувает листья с дорожек. Интервью с директором "Кванториума". Умная остановка с подогревом и зарядками.

**Команда:**

- Антипов Андрей
- Бораев Борис
- Валиева Виктория
- Гагиева Галина

**Наставник**  
Габисов Константин

**Заказчик**  
Если он есть, напишите фамилию, имя и описание. Например: Ирина Афанасьева, создатель кукольной мебели ручной работы

**Цель**  
Зачем был создан проект. Цель может быть образовательной (чему-то научиться), прикладной (спасти мир или выполнить заказ) и развлекательной (делали по фану).

**Необходимые навыки**

- Пайка
- Программирование на Python
- Съемка
- Монтаж
- и т.п.
- Планирование в Trello
- Командная работа
- Умение придумывать идеи
- и т.п.

**Ищу в команду (если вам нужны люди)**  
Опишите здесь людей, которые вам нужны. Например:

- Дизайнер, владение Photoshop или Illustrator
- Программист для создания сайта
- Человек из медиа для написания сценария игры

**Этапы работы**

Выполнено

- Разработка идеи
- Поиск информации
- Разработка схемы

Планируем

- Сборка конструкции
- Тестирование
- Доработка

**Контакты команды:**

- телефон
- электронная почта
- аккаунт ВК или другой соцсети

Список примерных вопросов для итоговой защиты проектов:

1. Как распределялась проделанная работа между участниками команды?
2. Привлекались ли к работе учащиеся из других квантумов (при необходимости)? Если нет, то почему?
3. С какими трудностями команда или кванторианец столкнулись в работе над проектом? Как их преодолевали?

4. Что нужно или хотелось бы переделать в проекте, что не нравится?
5. Что в проекте получилось особенно хорошо?
6. Хотите ли дальше работать над этим проектом?
7. Откуда взялась идея проекта?
8. Какие аналоги есть у проекта и какие преимущества у него по сравнению с аналогами?
9. Что говорят пользователи?
10. Чему команда или кванторианец научились в процессе работы над проектом?

## 3.2. Методическое обеспечение программы

*При реализации программы применяются следующие формы проведения занятий: на этапе изучения нового материала:*

- лекция — изложение преподавателем предметной информации;
- объяснение — словесное истолкование закономерностей, существенных свойств изучаемого объекта, отдельных понятий, явлений;
- рассказ — устное повествовательное изложение содержания учебного материала, не прерываемое вопросами к учащимся;
- демонстрация — наглядное предъявление обучающимся динамичных изображений: сюжетов, событий и явлений в целом, в том числе научных процессов, действия систем и механизмов, а также отдельных предметов – с целью их изучения, детального рассмотрения и обсуждения;
- игра — моделирование различных жизненных обстоятельств с дидактической целью; на этапе практической деятельности;
- беседа — наставник путем постановки тщательно продуманной системы вопросов подводит учеников к пониманию нового материала или проверяет усвоение ими уже изученного;
- дискуссия — постановка спорных вопросов с целью отработки умения отстаивать и аргументировать свою точку зрения;
- практическая работа — самостоятельное выполнение учащимися практических работ с применением усвоенных ранее знаний, умений и навыков; на этапе освоения навыков;
- творческое задание — форма проведения занятий, где наряду с заданными условиями и неизвестными данными, содержится указание учащимся для самостоятельной творческой деятельности, направленной на реализацию их личностного потенциала и получение требуемого образовательного продукта; на этапе проверки полученных знаний;
- публичное выступление с демонстрацией результатов работы (защита проекта);
- дискуссия;
- рефлексия — размышление, рождение нового знания; постановка обучающимся новых целей обучения, самооценка. Цели рефлексии — вспомнить, выявить и осознать основные компоненты деятельности: ее смысл, типы, способы, проблемы, пути их решения, полученные результаты и т.п. Без понимания способов своего учения, механизмов познания учащиеся не смогут присвоить тех знаний, которые они добыли. Базовым форматом образовательного процесса в «Детском технопарке «Кванториум» является проектная деятельность. Образовательная система базируется на технологических кейсах, предусматривает привитие участникам навыков прохождения полного жизненного цикла создания инженерного продукта, сквозных изобретательских компетенций. Программы в «Детском технопарке «Кванториум», ориентированы на решение реальных технологических задач.

*Приемы и методики организации учебно-воспитательного процесса, используемые педагогом для реализации программы:*

- методика проблемного обучения — создание под руководством наставника проблемных ситуаций и активная самостоятельная деятельность учащихся по их разрешению, в результате чего и происходит творческое овладение предметными компетенциями и развитие творческих способностей;
- метод проектов — система обучения, при которой обучающиеся приобретают знания и умения в процессе планирования и выполнения постепенно усложняющихся практических заданий — проектов;
- кейс-технология — это техника обучения, использующая описание реальной ситуации, специально подготовленный материал с описанием конкретной проблемы, которую необходимо разрешить в составе группы;

- обучение в группах — это процесс достижения слаженности, развитие способности группы достигать результаты, которые действительно нужны ее членам. В основе такого обучения — дисциплина развития общего видения;
- технология брейнсторминг (мозговой штурм) — метод коллективного поиска новых идей для решения творческих задач;
- креативное обучение — свободный доступ каждого обучающегося к интернет-ресурсам для проведения датаскаутинга;
- метод проблемного изложения — метод, при котором наставник, используя самые различные источники и средства, прежде чем излагать материал, ставит проблему, формулирует познавательную задачу, а затем, раскрывая систему доказательств, сравнивая точки зрения, различные подходы, показывает способ решения поставленной задачи. Обучающиеся становятся свидетелями и соучастниками научного поиска;
- проблемное обучение — технология, направленная в первую очередь на «возбуждение интереса». Обучение заключается в создании проблемных ситуаций, в осознании и разрешении этих ситуаций в ходе совместной деятельности при оптимальной самостоятельности обучающихся и под общим направляющим руководством наставника;
- метод дизайн-мышления — метод разработки продуктов, ориентированных на пользователя. Дизайн-мышление всегда ставит в центр пользовательский запрос и только потом возможности технической реализации и экономические возможности.

#### *Воспитывающий компонент программы*

Воспитание является важным аспектом образовательной деятельности, логично «встроенной» в содержание учебного процесса и может меняться в зависимости от возраста обучающихся, уровня программы, тематики занятий, этапа обучения.

В процессе обучения по программе приоритетным является стимулирование интереса к занятиям, воспитание бережного отношения к материалам и оборудованию, используемых на занятиях. В процессе обучения педагог особое внимание обращает на воспитание культуры общения в детско-взрослом коллективе, работоспособности, аккуратности.

Оценивание результатов воспитательной работы происходит в процессе педагогического наблюдения на протяжении всего периода обучения.

## 4. Условия реализации программы

### *Материально-техническое обеспечение*

1. Помещение: площадь, рассчитанная на количество обучающихся по программе; окна оборудованы жалюзи.

2. Мебель: компьютерные столы и стулья для педагога и каждого обучающегося.

3. Оборудование:

- ноутбук на каждого обучающегося со следующими характеристиками:

- не менее 8 ГБ оперативной памяти;
- экран с диагональю не менее 15,6 дюйма и разрешением не ниже 1920x1080 пикселей;

● процессор не ниже intel core-i5 8-го поколения или аналогичный;

● дискретная видеокарта не ниже nVidia Geforce GTX 1050 или аналогичная;

- компьютер для педагога в следующей комплектации:

- не менее 8 ГБ оперативной памяти;
- дисплей с диагональю не менее 15,6 дюйма и разрешением не ниже 1920x1080 пикселей;

● процессор не ниже intel core-i5 8-го поколения или аналогичный;

● дискретная видеокарта не ниже nVidia Geforce GTX 1050 или аналогичная;

● клавиатура;

● мышь;

- мультимедийный проектор и экран или интерактивная панель — 1 шт.;

- белая маркерная доска — 1 шт.;

- аудиосистема — 1 шт.;

- компьютерная мышь — на каждого обучающегося;

- индивидуальные наушники — на каждого обучающегося;

- графические планшеты - 10 шт.

4. Компьютерное программное обеспечение:

- графический редактор Adobe Photoshop;

- графический редактор Adobe Illustrator;

- интернет-браузер, совместимый со стандартами HTML5;

- текстовый редактор с возможностью совместного редактирования текстов.

5. Расходные материалы:

- маркер для белой маркерной доски — не менее 3 шт.;

- тряпка для маркерной доски — 1 шт.;

- средство для чистки маркерных досок — 1 шт.;

- бумага для офисной техники А4 — не менее 1 уп.

### *Кадровое обеспечение программы*

Данная программа реализуется педагогом дополнительного образования, имеющим профессиональное образование в области, соответствующей профилю программы и/или практические навыки и опыт работы в профильной сфере, и постоянно повышающим уровень профессионального мастерства.

## 5. Календарный план воспитательной работы на 2022-2023 уч. год

№	Название мероприятия, события	Форма проведения	Сроки проведения
1	Интеллектуальные игры в рамках проекта "Трудный выбор"	Викторина	Раз в модуль
2	Экскурсия в Национальный музей РСО-А	Экскурсия	Февраль 2023
3	Спектакль студенческого театра "Пилигрим" (СКГМИ)	Экскурсия	Март 2023
4	Мастер-класс на Неделе космонавтики	Мастер-класс	Апрель 2023
5	Всероссийский образовательный проект "Урок цифры"	Мастер-класс	В течение учебного года
6	Киноклуб	Просмотр фильмов	Ежемесячно



## 6. Календарный учебный график на 2022-2023 уч.год

### Календарный учебный график на 2-й модуль

№ п/п	Месяц	Кол-во часов		Тема занятия
		теория	практика	
1	Январь	1	1	Академический рисунок. Светотень на простых формах.
2	Январь	0	2	Академический рисунок. Светотень на простых формах.
3	Январь	1	1	Анатомия человека.
4	Февраль	0	2	Обработка фотографии в смешанной технике в Adobe Illustrator.
5	Февраль	0	2	Обработка фотографии в смешанной технике в Adobe Illustrator.
6	Февраль	0	2	Обработка фотографии в смешанной технике в Adobe Illustrator.
7	Февраль	1	1	Виды коллажей и сферы их применения.
8	Февраль	0	2	Коллаж в дизайне обложки книги.
9	Февраль	0	2	Обложка книги в Adobe Photoshop.
10	Февраль	0	2	Обложка книги в Adobe Photoshop.
11	Март	0	2	Обложка книги в Adobe Photoshop.
12	Март	1	1	Стили и техники создания персонажа. Характер персонажа.
13	Март	0	2	Создание стилизованного персонажа в графическом редакторе.
14	Март	0	2	Создание стилизованного персонажа в графическом редакторе.
15	Март	0	2	Создание стилизованного персонажа в графическом редакторе.
16	Март	1	1	Креативная концепция. Визуальное повествование.
17	Март	1	1	Бренд, айдентика.
18	Апрель	0	2	Бренд, айдентика.
19	Апрель	0	2	Рекламная иллюстрация в смешанной технике.
20	Апрель	0	2	Рекламная иллюстрация в смешанной технике.
21	Апрель	0	2	Рекламная иллюстрация в смешанной технике.
22	Апрель	1	1	Графический дизайн окружения.
23	Апрель	0	2	Создание творческой работы в цифровой и традиционной живописи
24	Апрель	0	2	Создание творческой работы в цифровой и традиционной живописи
25	Апрель	0	2	Создание творческой работы в цифровой и традиционной живописи
26	Май	0	2	Подготовка и проведение выставки творческих работ. Анализ.
27	Май	0	2	Подготовка и проведение выставки творческих работ. Анализ.
28	Май	1	1	Создание блочного сайта на Tilda.
29	Май	0	2	Создание блочного сайта на Tilda.
30	Май	0	2	Создание блочного сайта на Tilda. Изучение портфолио известных дизайнеров.
31	Май	0	2	Публикация работ учащихся на сайте.

32	Май	2	0	Изучение основных принципов публичного представления
33	Май	0	2	Работа над презентациями и подготовка выступления
34	Июнь	0	2	Выступление и защита проекта

## 7. Список литературы

### *Литература и периодические издания*

1. Клеон О. Кради как художник: Манн, Иванов и Фербер, 2020.
2. Горяева Н.А., Островская О.В. Декоративно-прикладное искусство в жизни человека М., 2005.
3. Адамс Ш., Стоун Т. Дизайн и цвет. Практикум. Реальное руководство по использованию цвета в графическом дизайне: КоЛибри, 2020.
4. Лидвелл У., Холден К., Батлер Дж. Универсальные принципы дизайна: 125 способов улучшить юзабилити продукта, повлиять на его восприятие потребителем, выбрать верное дизайнерское решение и повысить эффективность: КоЛибри, 2019.
5. Майкл Микалко, Рисовый штурм и еще 21 способ мыслить нестандартно: Манн, Иванов и Фербер, 2021
6. Бейрут Майкл, Теперь вы это видите. И другие эссе о дизайне: Манн, Иванов и Фербер, 2019.
7. Дон Роэм, Визуальное мышление: МИФ, 2020.
8. Иттен И. Искусство цвета: Аронов, 2020.
9. Дональд Норман, Дизайн привычных вещей: Манн, Иванов и Фербер, 2021.

### *Веб-ресурсы*

1. Школа спикеров от Geek Teahers. <https://stepik.org/course/55838/promo> - курс с советами по выработке навыков публичных выступлений и практическими заданиями для их закрепления на практике
2. Блог «Как создать логотип – пошаговая инструкция от А до Я» <https://www.logowiks.com/create-a-logo/>
3. Основы графического дизайна. Линия, фигура, текстура, баланс <https://under35.me/2019/07/graphic-design-101-basics/>
4. Перевод статьи “Essential Graphic Design Tips for Non-Designers” на <https://medium.com/>