

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Дом детского творчества № 2»

РАСМОТРЕНА

на заседании педагогического совета
от 28.04.2024 г.
протокол № 3



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

Технической направленности

« Основы графического дизайна »

базовый уровень

Возраст обучающихся 12-16 лет

Срок реализации : 1 года

Составитель:

Бойко Т.Л. - педагог
дополнительного образования

г. Заполярный, 2024 г.

Содержание

1. Комплекс основных характеристик программы.....	3
1.1 Пояснительная записка	3
1.3 Содержание образовательной программы.....	8
1.3.1 Учебный план	8
1.3.2 Содержание учебного плана.....	9
1.4 Планируемые результаты освоения программы.....	9
2. Комплекс организационно-педагогических условий	13
2.1. Календарный учебный график	13
2.2. Формы аттестации.....	13
2.3. Оценочные материалы и показатели результативности обучения по программе	14
2.4. Условия реализации программы	16
2.6. Список литературы	19
Приложение	21

1. Комплекс основных характеристик программы

1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Основы графического дизайна» (далее Программа) имеет техническую направленность и рассчитана на реализацию в учреждениях дополнительного образования детей. Программа формирует представление о компьютерной графике, как динамично развивающейся области информационных технологий.

Данная программа будет интересна и полезна тем, кто проявляет интерес в области графического дизайна и современных компьютерных технологий.

Нормативная база разработки и реализации дополнительной общеобразовательной программы:

1. Федеральный закон РФ от 29.12.2012 № 273 «Об образовании в Российской Федерации»;

2. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»

3. Распоряжение правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. года № 678-р « Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»;

4. Приказ Министерства образования и науки Мурманской области № 462 от 19.03.2020г.;

5. «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей Мурманской области»;

6. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно- эпидемиологические требования к

организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

7. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21»;

8. «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;

9. Локальные нормативные акты Печенгского муниципального округа и МБУ ДО ДДТ №2 г. Заполярный.

Направленность программы: техническая.

Уровень программы: базовый.

Тип программы: дополнительная общеразвивающая.

Актуальность общеразвивающей программы «Основы графического дизайна» обусловлена следующими факторами:

1. Графический дизайн в современном мире становится одним из наиболее распространённых и актуальных направлений, а также является неотъемлемой частью нынешней жизни. Он актуален в кинематографе, играх, проектах разной направленности и образовании. Графика применяется ко всему визуальному, начиная от дорожных знаков и иконок приложений до технических схем и программ. В связи с распространённостью направления каждый человек в рамках общего развития должен быть знаком с основами графического дизайна, независимо от профессии и её направленности.

2. Профессия «графический дизайнер» — популярная и востребованная на рынке труда, и для того, чтобы сделать правильный выбор, нужно иметь подробное представление о профессии. Ведь чем полнее и объективнее информирован человек о предмете своего выбора, тем больше у него возможностей не ошибиться.

3. Работа с компьютерной графикой — одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера. Умение эффективно использовать компьютерную технику и графические программы, оперативно и

качественно работать с графической информацией, привлекая для этого современные средства и методы, является непременным условием успешной работы современного дизайнера.

Отличительной особенностью данной программы является то, что она ориентирована на тех детей, чьи интересы в использовании возможностей компьютера выходят за рамки школьного курса информатики, опирается на элементарное владение обучающимися компьютером, создаёт условия для дифференциации и индивидуализации обучения.

Новизна программы состоит в том, что она предоставляет возможность, в несложной и наглядной форме освоение графических редакторов, как инструмента самовыражения. Упор в ней делается не просто на изучение рабочих инструментов, а на интегрированное применение различных техник и проявлению творческого мышления при выполнении практических работ.

Данная программа поможет детям освоить азы компьютерного художественного мастерства, расширить горизонты мировоззрения.

Педагогическая целесообразность объясняется направленностью занятий на активизацию процессов формирования самостоятельности школьников, поскольку связана с обучением творческой информационной технологии, где существенная доля элементов креативности, высокой мотивации обучения, проявления личной инициативы, творческой самостоятельности. Данная программа позволяет наиболее полно раскрыться учащимся, проявить себя в различных видах деятельности (проектировочной, конструктивной, оценочной, творческой, связанной с самовыражением и т.д.).

Программа адресована детям среднего и старшего школьного возраста от 12 до 16 лет.

Объем программы: 144 часа.

Уровень программы: базовый.

Срок освоения программы: 1 год.

Режим занятий: 4 часа в неделю (2 раза в неделю по 2 академических часа с перерывом между занятиями 10 минут).

Наполняемость группы – 10 человек.

Допускается реализация дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы с применением дистанционных образовательных технологий.

Вариативность обучения обеспечивается за счет применения методики дифференцированного обучения. При такой организации образовательного процесса теоретический материал излагается всем учащимся одинаково, а для практической деятельности предлагается работа разного уровня сложности (в зависимости от способностей и уровня подготовки обучающегося).

1.2 Цель и задачи программы

Цель программы – создание условий для творческой реализации учащихся и формирования у них компетенций в области графического дизайна и современных компьютерных технологий, способствующее социальной и профессиональной адаптации личности. А также формирование базовых навыков работы с изображениями, текстом и векторными объектами.

Задачи программы:

Обучающие:

- расширение представления школьников о возможностях компьютера, областях его применения;
- формирование базовых знаний и навыков для работы с векторной и растровой графикой в профессиональных графических редакторах;
- формирование представлений о разнообразии техник обработки и создания изображений, спецэффектов.

Развивающие:

- развитие технических способностей обучающихся;
- развитие творческого подхода к решению поставленных задач;
- формирование навыков сознательного и рационального использования компьютера в своей повседневной, учебной, а затем и в профессиональной деятельности.

Воспитательные:

- воспитание аккуратности, терпения, самостоятельности при выполнении работ;
- формирование профессионально важных личностных качеств, воспитание трудолюбия, работоспособности, ответственности;
- профессиональная ориентация подростков в выборе будущих профессий, ориентация на выбор информационно-технологического профиля обучения;

- воспитание способности к личностному и профессиональному самоопределению.

1.3 Содержание образовательной программы

1.3.1 Учебный план

№ п/п	Наименование разделов и темы	Количество часов			Форма контроля/аттестация
		Всего	Теория	Практика	
Раздел 1. Подготовка к занятиям.					
1.1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. Презентация и знакомство с содержанием программы.	2	1,5	0,5	Беседа, устный опрос
1.2	Введение в мир дизайна.	2	1	1	Устный опрос, практическая работа
1.3.	Структура сайта и этапы работы	4	1	3	
Раздел 2. Основы дизайна.					
2.1	Вдохновение. Стиль и техника. Генерация идей.	2	1	1	Устный опрос, практическая работа
2.2	Основы композиции.	4	2	2	Устный опрос, практическая работа
2.3	Основы цветоведения.	4	2	2	Устный опрос, практическая работа
2.4	Теория цвета	6			
2.5	Работа с изображениями	6			
2.6	Макет многостраничного сайта	10			
Раздел 3. Работа в графическом редакторе Adobe Photoshop.					
3.1	Векторная графика. Инструмент "pen tool".	2	1	1	Устный опрос, практическая работа
3.2	Основы AutoLayout. Различия между фреймами и группами.	2	1	1	Устный опрос, практическая работа
3.3	Работа с маской и				Устный опрос,

	эффектами				практическая работа
3.4	Плагины. Авторское право	1	1	0	Устный опрос, практическая работа
3.5	Типографика.	1	0	1	Устный опрос, практическая работа
Раздел 4. Работа в графическом редакторе Adobe Illustrator.					
4.1	Основы композиции Подготовка к новому проекту	7	2	5	Устный опрос, практическая работа
4.2	Подготовка к новому проекту	4	1	3	Практическая работа, анализ работы
4.3	Бриф,mood board ,wireframe.	18	4	14	Устный опрос, практическая работа
4.4	Дизайн система	10	2	8	Устный опрос, практическая работа
4.5	Компоненты и варианты в Figma	8	2	6	Устный опрос, практическая работа
4.6	Углубленная работа с AutoLayout	10	2	8	Устный опрос, практическая работа
4.7	Адаптивный дизайн	6	2	4	Устный опрос, практическая работа
Раздел 5. Работа над итоговым проектом					
5.1	Самостоятельная работа над итоговым проектом	24	4	20	Самостоятельная практическая работа над итоговым проектом
5.2	Создание Блога	6	2	4	
5.3	Онлайн-магазин	2	1	1	
5.4	Финальный просмотр работ.	2	0	2	Анализ, защита проекта
ИТОГО:		144			

1.3.2 Содержание учебного плана

Раздел 1. Подготовка к занятиям. (4 часа)

Тема 1.1 Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. Презентация и знакомство с содержанием программы и детьми.

Теория: Знакомство с детьми. Презентация и краткий обзор образовательной программы. Инструктаж по технике безопасности.

Практика: Организация рабочего места дизайнера. Работа с файлами и

папками на компьютере. Создание личной рабочей папки.

Тема 1.2 Введение в мир дизайна.

Теория: Краткий обзор основных программ дизайнера. Отличие графического дизайнера от других направлений дизайна. Чем дизайнер отличается от художника? Глоссарий дизайнера.

Практика: знакомство с графическими редакторами. Изучение горячих клавиш посредством апробации инструментов, работа с раздаточным материалом (памятки). Сохранение изображений из графического редактора в рабочую папку разными способами.

Раздел 2. Основы дизайна. (10 часов)

Тема 2.1 Вдохновение. Стилль и техника. Генерация идей.

Теория: Что такое референсы и где их искать? Техники генерации идей.

Практика: Карта ассоциаций.

Тема 2.2 Основы композиции.

Теория: Вес и баланс. Статика и динамика. Контраст: тоновой, формы, размеров. Ритм и доминанта. Негативное пространство.

Практика: Построить сбалансированную композицию. Сделать статичную и динамичную композиции. Сделать композицию с ритмом, с доминантой, с доминантой и с ритмом.

Тема 2.3 Основы цветоведения.

Теория: Основы теории цвета. Факторы, влияющие на цвет. Цветовая раскладка. Инструменты подбора цвета для проекта. Правило пропорций цвета 60/30/10.

Практика: Распределение цветов. Подбор цвета из изображений.

Раздел 3. Работа в графическом редакторе Adobe Photoshop. (6 часов)

Тема 3.1 Векторная графика. Инструмент "pen tool".(2 часа)

Теория: знакомство с векторной графикой(1 час)

Практика: работа с инструментами «pen tool» (1 час)

Тема 3.2. Основы AutoLayOut. Различия между фреймами и группами. (2 часа)

Теория: Основы AutoLayOut (1 час)

Практика: Работа с фрейманами (1 час)

Тема 3.4. Плагины. Авторское право (1 час)

Тема 3.5 Типографика. (1 час)

Раздел 4. Работа в графическом редакторе Adobe Illustrator. (63 часов)

Тема 4.1. Основы композиции. Подготовка к новому проекту (7 часов)

Теория: Что такое композиция. (2 часа)

Практика: Работа с проектом. (5 часов)

Тема 4.2. Подготовка к новому проекту. (4 часа)

Теория: Обсуждение, выбор темы. (1 час)

Практика: Работа с проектом (3 часа)

Тема 4.3. Бриф, mood board, wireframe . (18 часов)

Теория: Знакомство с брифом (4 часа)

Практика: Работа в системе. (14 часов)

Тема 4.4. Дизайн система (10 часов)

Теория: Что такое дизайн. Как с ним работать. (2 часа)

Практика: Работа в системе. (8 часов)

Тема 4.5. Компоненты и варианты в Figma (8 часов)

Теория: Знакомство с системой (2 часа)

Практика: Работа в системе(6 часов)

Тема 4.6. Углубленная работа с AutoLayOut (10 часов)

Теория: Что такое AutoLayOut? (2 часа)

Практика: Работа с системой. Создание проектов.(8 часов)

Тема 4.7. Адаптивный дизайн (7 часов)

Теория: Дизайн, работа с ним.(2 часа)

Практика: Адаптивный дизайн, работа над практической работой.(5 часов)

Раздел 5. Работа над итоговым проектом. (34 часа)

Тема 5.1 Самостоятельная работа над итоговым проектом. (24 часа)

Теория: Обобщение пройденного материала. (4 часа)

Практика: Закрепление пройденного материала в итоговой работе «Разработка фирменного стиля для компании». (20 часов)

Тема 5.2 Создание блога. (6 часов)

Теория: Знакомство с блогами. Обсуждение, выбор темы блога. (2 часа)

Практика: Работа в системе. (4 часа)

Тема 5.3 Онлайн-магазин. (2 часа)

Теория: знакомство с значением онлайн-магазина. (1 часа)

Практика: работа в системе. (1 час)

Тема 5.4. Финальный просмотр работ. (2 часа)

Теория: Просмотр работ. Просмотр презентаций. (2 часа)

1.4 Планируемые результаты освоения программы

Личностные:

- развитие художественного восприятия, умения оценивать графические материалы;
- расширение творческого кругозора.

Метапредметные:

- формирование общей культуры, художественного и эстетического вкуса;
- развитие лидерских качеств, способности работать в команде;
- воспитание чувства удовлетворения от творческого процесса и результата;
- формирование позитивной самооценки творческих возможностей.

Предметные:

- понимание областей применения графического дизайна в современном мире;
- освоение графических программ и редакторов;
- применение проектных навыков в графическом дизайне;
- умение пользоваться информационными источниками;

- развитое образное ассоциативное мышление, умение владеть средствами графики и цвета.

2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

Количество учебных часов на учебный год: 144 часа.

Занятия по программе проводятся с 01 сентября по 25 мая (Прилож. 1)

Режим работы в период школьных каникул

Занятия проводятся по расписанию или утвержденному временному расписанию, составленному на период каникул.

2.2. Формы аттестации

Эффективность освоения программы «Основы графического дизайна» отслеживается с помощью промежуточной и итоговой аттестации.

Результативность обучения определяется с помощью нескольких видов проверки: выполнения творческих работ, проектов, законченных дизайн-макетов, самостоятельных работ.

Текущий контроль осуществляется регулярно во время занятий. Контроль теоретических знаний осуществляется с помощью педагогического наблюдения, опросов, практических работ. В практической деятельности результативность оценивается качеством выполнения работ учащихся, где анализируются положительные и отрицательные стороны работ, корректируются недостатки.

Промежуточная аттестация проводится в форме тестирования или презентации и защиты проекта.

Итоговая аттестация предусматривает выполнение итоговой творческой работы. Тему итогового проекта учащийся выбирает самостоятельно, исходя из пройденного материала, и выполняет в течение нескольких занятий по техническому заданию от преподавателя. Предусмотрена творческая защита проекта перед аудиторией и преподавателем. Оценивается также грамотность, функциональность, оригинальность и эстетика работы.

2.3. Оценочные материалы и показатели результативности обучения по программе

Оценочные материалы.

Перечень оценочных средств:

- Деловая (ролевая) игра
- Коллоквиум
- Кейс-задание
- Контрольная работа
- Круглый стол (дискуссия)
- Курсовая работа / курсовой проект
- Проект
- Расчетно-графическая работа
- Решение задач (заданий)
- Тест (для текущего контроля)
- Творческое задание
- Устный опрос

(Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики.)

Пример 1 – Фирменный стиль.

Задание: Создать брендбук и фирменный стиль для магазина.

Дизайн должен включать в себя:

1. Логотип компании в формате SVG. 3
2. Рекламный постер к услугам, предоставляемым компанией, в формате TIFF.
3. Мудборд для брендбука в виде макета в графическом редакторе.
4. Брендбук.

Тему итогового проекта учащийся выбирает самостоятельно, исходя из пройденного материала, и выполняет в течение нескольких занятий по техническому заданию от преподавателя. Предусмотрена творческая защита проекта перед аудиторией и преподавателем.

Критерии оценивания дизайн-проекта (0 низший балл; 1 средний балл; 2 высший балл).

Критерии оценки	Баллы
<ul style="list-style-type: none"> - самостоятельность выполнения; - законченность работы; - уникальность работы; - фирменный стиль отражает индивидуальность бренда; - оформление графическими объектами; - оригинальность решения и творческие находки; - цвета сочетаются между собой и соответствуют общему стилю 	<p>1-11 балла (минимальный уровень)</p> <ul style="list-style-type: none"> – несоответствие заданной теме; отсутствие новизны в подаче материала, нет логотипа компании, содержит много грамматических ошибок в тексте. <p>12-18 баллов (средний уровень)</p> <ul style="list-style-type: none"> – отсутствует рекламный постер; – нет раздела посещенного выбранной цветовой гамме, паттернам, шрифтам; допускаются небольшие нарушения логичности.

бренда; - шрифт удобочитаем и соответствует контексту созданного продукта. - элементы прорисованы чётко и аккуратно; - грамматические ошибки в тексте сайта.	19-24 баллов (максимальный уровень) – все критерии соблюдены.
---	---

Пример 2 – тест (Прилож. 2)

Критерии оценивания результатов теста.

Верно отвечено на 1-2 вопроса	0 (низший балл)
Верно отвечено на 3-4 вопроса	1 (проходной балл)
Верно отвечено на 5-7 вопроса	2 (средний балл)
Верно отвечено на 8-10 вопроса	3 (высший балл)

2.4. Условия реализации программы

Материально-технические:

Дополнительная общеобразовательная программа «Основы графического дизайна» реализуется на базе МБУ ДО ДДТ №2 г. Заполярный. Для реализации проекта необходимы материально-технические условия:

- ноутбуки и компьютерные мыши;
- беспереывный доступ в сеть интернет;
- интерактивная доска с проектором;
- столы ученические;

- стол письменный;
- стулья;
- принтер.

Дополнительно:

Программное обеспечение:

- операционная система Windows;
- интернет-браузер Chrome;
- графический редактор Photoshop;
- графический редактор Illustrator;

2.5. Методические материалы

Образовательный процесс осуществляется в очной форме с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

В образовательном процессе используются следующие **методы**:

- объяснительно-иллюстративный (для формирования знаний и образа действий);
- практический (практические задания, анализ и решение проблемных ситуаций и т. д; для формирования умений, навыков и способов деятельности);
- словесный – рассказ, объяснение, беседа, лекция (для формирования сознания).

Выбор методов обучения осуществляется исходя из анализа уровня готовности обучающихся к освоению содержания программы, степени сложности материала, типа учебного занятия. На выбор методов обучения значительно влияет персональный состав группы, индивидуальные особенности, возможности и запросы детей.

Методы воспитания: мотивация, убеждение, стимулирование, создание ситуации успеха и др.

Образовательный процесс строится на следующих **принципах**:

– Принцип научности. Его сущность состоит в том, чтобы обучающийся усваивал реальные знания, правильно отражающие действительность, составляющие основу соответствующих научных понятий.

– Принцип наглядности. Наглядные образы способствуют правильной организации мыслительной деятельности обучающегося. Наглядность обеспечивает понимание, прочное запоминание.

– Принцип доступности, учёта возрастных и индивидуальных особенностей детей в процессе обучения по программе. Предполагает соотнесение содержания, характера и объёма учебного материала с уровнем развития, подготовленности детей. Переходить от лёгкого к трудному, от известного к неизвестному. Но доступность не отождествляется с лёгкостью. Обучение, оставаясь доступным, сопряжено с приложением серьёзных усилий, что приводит к развитию личности.

– Принцип осознания процесса обучения. Данный принцип предполагает необходимость развития у ребёнка рефлексивной позиции: как я узнал новое, как думал раньше. Если ребёнок видит свои достижения, это укрепляет в нём веру в собственные возможности, побуждает к новым усилиям. И если ребёнок понимает, в чём и почему он ошибся, что ещё не получается, то он делает первый шаг на пути к самовоспитанию.

– Принцип воспитывающего обучения. Обучающая деятельность педагога, как правило, носит воспитывающий характер. Содержание обучения, формы его организации, методы и средства оказывают влияние на формирование личности в целом.

Формы организации деятельности обучающихся: индивидуальная; групповая.

Формы проведения занятия:

В образовательном процессе помимо традиционного учебного занятия используются многообразные формы, которые несут учебную нагрузку и могут использоваться как активные способы освоения детьми образовательной программы, в соответствии с возрастом обучающихся, составом группы,

содержанием программы: беседа, лекция, мастер-класс, практическое занятие, защита проектов.

Педагогические технологии: индивидуализации обучения; развивающего обучения; дистанционного обучения; игровой деятельности; коммуникативная технология обучения; решения изобретательских задач; здоровьесберегающая технология.

Дидактические материалы: Методические пособия, разработанные преподавателем с учётом конкретных задач, презентации, материалы по терминологии.

2.6. Список литературы

1. Адамс Ш. Словарь цвета для дизайнеров / Ш. Адамс. — М.: КоЛибри, 2018. — 272 с.
 2. Джанда М. Сожги свое портфолио! То, чему не учат в дизайнерских школах / М. Джанда. — СПб.: Питер, 2019. — 384 с.
 3. Кидд, Ч.А. Go! Самая простая книга по графическому дизайну / Ч.А. Кидд. - М.: Питер, 2020. - 854 с.
 4. Луптон, Эллен Графический дизайн. Базовые концепции / Эллен Луптон. - М.:Питер, 2020. - 256 с.
 5. Пинк Т. Дизайнерские принты в стиле дудлинг / Т. Пинк. — Мн.: Попурри, 2017. — 288 с.
 6. Хеллер, С. IDEA BOOK. Графический дизайн / С. Хеллер. - М.: Питер, 2020. - 627 с.
 7. Школьник, К. Графическая грамота / К. Школьник. - М.: Детская литература, 2022. - 143 с.
 8. Шпикерман Э. О Шрифте. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 208 с.
- Литература для педагога:**

9. Different Ground. Каталог выставки современного голландского графического дизайна. - Москва: Гостехиздат, 2022. - 308 с.

10. Карповская, Елена Визуальные коммуникации в графическом дизайне / Елена Карповская. - М.: LAP Lambert Academic Publishing, 2021. - 159 с.

11. Кузвесова Н. Л. Графический дизайн: от викторианского стиля до ар-деко. — М.: Юрайт, 2020. — 140 с.

12. Стивен, Хеллер Анатомия дизайна. Скрытые источники современного графического дизайна / Хеллер Стивен. - М.: ИЗДАТЕЛЬСТВО "АСТ", 2021. - 104 с.

13. Черневич, Е. Графический дизайн в России / Е. Черневич. - М.: СЛОВО/SLOVO, 2022. - 887 с.

Онлайн-тренажеры:

14. A color matching game. URL: <https://color.method.ac> (тренировка подбора оттенков цветов на глаз)

15. Can't unsee. URL: <https://cantunsee.space> (тренировка глазомера на иерархию элементов в дизайне)

16. Kern Type a letter spacing game. URL: <https://type.method.ac> (тренировка глазомера на расстояние между буквами)

17. Kolor. URL: <https://kolor.moro.es> (тренировка глазомера на выбор цветов)

18. Pixact.ly. URL: <https://pixact.ly> (тренировка глазомера на размер фигур)

19. The Bezier Game. URL: <https://bezier.method.ac> (тренировка работы с кривыми Безье)

20. Tothepoint. I shot the serif but I did not shoot the sans-serif. URL: <https://www.tothepoint.co.uk/us/fun/i-shot-the-serif> (игра на распознавание шрифтов с засечками)

21. Typewar. URL: <https://typewar.com> (игра на идентификацию названия шрифтов)

Приложение

Приложение 1

Календарный учебный график

Месяц	Тема	Теория	Практика	Всего	Форма контроля
СЕНТЯБРЬ	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. Презентация и знакомство с содержанием программы. Введение в мир дизайна. Структура сайта и этапы работы. Основы и интерфейс графическим редактором Figma. Теория цвета. Работа с изображениями. Беседа, устный опрос, практическая работа	8,5	7,5	16	Беседа, устный опрос, практическая работа
ОКТЯБРЬ	Векторная графика. Инструмент "pen tool". Основы AutoLayOut. Различия между фреймами и группами. Работа с маской и эффектами. Плагины. Авторское право. Типографика.	7	9	16	Устный опрос, практическая работа
НОЯБРЬ	Основы композиции Подготовка к новому проекту. Бриф, mood board, wireframe. Дизайн система. Компоненты и варианты в figma. Углублённая работа с AutoLayOut. Адаптивный дизайн.	7	13	20	Устный опрос, практическая работа, тестирование

ДЕКАБРЬ	Прототипирование. Ускорение работы и дизайнерские трюки. Основы Photoshop для веб-дизайнеров.	5,5	10,5	16	Устный опрос, промежуточная аттестация
ЯНВАРЬ	Сложная анимация Макет многостраничного сайта.	4	8	12	Устный опрос, практическая работа
ФЕВРАЛЬ	Макет многостраничного сайта.	4	12	16	Устный опрос, практическая работа
МАРТ	Оформление и загрузка проекта на Behance Основы тильда. Стандартные блоки. Концепция работы. Работа в Zero block.	5,5	10,5	16	Устный опрос, практическая работа, анализ работы
АПРЕЛЬ	Анимация в Zero Block. Использование своего кода. Адаптивный дизайн сайта. SEO настройки сайта. Работа с формами на сайте.	5,5	10,5	16	Устный опрос, практическая работа
МАЙ	Создание Блога. Онлайн-школа. Онлайн-магазин. Работа над итоговым проектом Самостоятельная работа над итоговым проектом. Финальный просмотр работ. Анализ и защита итогового проекта.	4,5	11,5	16	Самостоятельная практическая работа над итоговым проектом, анализ, защита проекта
ИТОГО:		50,5	93,5	144	

Оценочные средства.

Пример промежуточного тестирования

(максимум – 10 баллов)

1. Это все элементы, которые помогают создать образ компании -

1. Айдентика
2. Рекламная графика
3. UI-дизайн
4. Типографика

2. Комбинирование различных элементов, таких как фотографии, текст и иллюстрации, для создания уникальных композиций -

1. Пиксель-арт
2. Техно-стиль
3. Гранж
4. Коллаж

3. Основан на будущем, технологии и научной фантастике.

Использует геометрические формы, яркие цвета и хай-тек элементы -

1. Пиксель-арт
2. Техно-стиль
3. Гранж
4. Коллаж

4. Иерархия –

1. установление визуальной иерархии элементов, чтобы указать на их относительную важность и привлечь внимание к ключевым аспектам дизайна.
2. управление пространством на графической поверхности, учет отношений между элементами, создание визуальной глубины и перспективы.
3. разработка собственного стиля графического дизайна, который отражает уникальность и цели проекта.

4. создание визуального равновесия между элементами, чтобы не было чрезмерной загруженности или недостатка информации.

5. Баланс -

1. установление визуальной иерархии элементов, чтобы указать на их относительную важность и привлечь внимание к ключевым аспектам дизайна.
2. управление пространством на графической поверхности, учет отношений между элементами, создание визуальной глубины и перспективы.
3. разработка собственного стиля графического дизайна, который отражает уникальность и цели проекта.
4. создание визуального равновесия между элементами, чтобы не было чрезмерной загруженности или недостатка информации.

6. Логотип -

1. графический знак, эмблема или символ, используемый территориальными образованиями, коммерческими предприятиями, организациями и частными лицами для повышения узнаваемости и распознаваемости в социуме.
2. это прямоугольное печатное изделие из плотного картона хорошего качества, на котором типографским способом напечатаны фамилия, имя и отчество, название фирмы и ее логотип;
3. это совокупность приемов (графических, цветовых, пластических, акустических, видео), которые обеспечивают единство всем изделиям фирмы и рекламным мероприятиям;
4. вид печатной продукции, характерный для рекламной полиграфии, имеющей внешнюю схожесть с брошюрой, но обычно более сложной конструкции и проработанного дизайна.

7. Что значит RGB?

1. Red, Green, Black
2. Right, Good, Bad
3. Red, Green, Blue

4. Red, Great, Black

8. Какими клавишами можно увеличивать/уменьшать размер кисти?

1. “1”, ”2”

2. “”, “

3. “)”, ”(”

4. “]”, “[”

9. Удерживая какую кнопку можно проводить идеально прямые линии с помощью инструмента Brush Tool?

1. Tab

2. Shift

3. Ctrl

4. Alt

10. Открыта фотография. На ней изображено озеро. Создается новый слой, ложится поверх слоя с озером, при этом его Opacity устанавливается на 0,2%

Что визуально изменится на фотографии?

1. Фото станет чёрным.

2. Ничего не изменится

3. С фотографии исчезнут все чёрные поля

4. Разрешение фотографии уменьшится на 0,2%