

Юго-Восточное управление министерства образования и науки Самарской области
Структурное подразделение государственного бюджетного общеобразовательного
учреждения Самарской области средней общеобразовательной школы №1
«Образовательный центр» имени Героя Советского Союза С.В. Вавилова с. Борское
муниципального района Борский Самарской области –
дом детского творчества «Гармония»

УТВЕРЖДАЮ
Директор ГБОУ СОШ №1 «ОЦ»
с. Борское

_____ В.И. Бердникова

Программа принята на заседании
методического совета
от «23» июня 2023 г
Протокол № 4

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
технической направленности
«Графический дизайн «СмартУм»**

Возраст детей: 11-15 лет
Срок реализации: 1 год

Разработчик:
Д.Р. Лукина –
педагог
дополнительного
образования

КРАТКАЯ АННОТАЦИЯ

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн «СмартУм» (далее – Программа) технической направленности включает в себя 3 тематических модуля. Программа направлена на формирование компетенций учащихся в области компьютерной графики, иллюстрации, полиграфии и их дальнейшее применение для создания различной графической продукции. Обучающиеся в рамках программы учатся создавать макеты полиграфических изделий, разрабатывать шрифтовые композиции, фирменный стиль, создавать двумерные и трехмерные объекты в Paint3D и их анимацию.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Графический дизайн «СмартУм» разработана на основе:

- Федеральный Закон РФ «Об образовании в РФ» от 29 декабря 2012 года № 273-РФ.
- Концепция развития дополнительного образования детей, утверждённая распоряжением правительства Российской Федерации от 31 марта 2022г. № 678-р
- Изменения, которые вносятся в распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 № 678 –р (утверждены распоряжением Правительства РФ от 15.05.2023 № 1230-р);
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р);
- План мероприятий по реализации в 2021 – 2025 годах Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утвержден распоряжением Правительства РФ от 12.11.2020 № 2945 – р);
- Приказ Министерства образования и науки РФ от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими

- образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Приказ Министерства Просвещения РФ от 27 июля 2022г.. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
 - Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
 - Приказ Министерства просвещения РФ от 21.04.2023 № 302 «О внесении изменений в Целевую модель развития региональных систем дополнительного образования детей, утвержденную приказом Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 г. № 467»;
 - Постановление Главного государственного санитарного врача российской федерации от 28 сентября 2020 года N 28 «Об утверждении [санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"](#)»;
 - Стратегия социально-экономического развития Самарской области на период до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства Самарской области от 12.07.2017 № 441);
 - Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 №09-3242 «О направлении информации» (с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая «О направлении информации» разноуровневые программы);
 - Методические рекомендации по разработке дополнительных общеобразовательных программ (в данной редакции внесены исправления, связанные с вступлением в силу Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»)

- Методические рекомендации по разработке дополнительных общеобразовательных программ Приложение к письму министерства образования и науки Самарской области от 03.09.2015 № МО -16-09-01/826-ТУ;
- Письмо министерства образования и наук Самарской области от 30.03.2020 № МО-16-09-01/434-ту (с «Методическими рекомендациями по подготовке дополнительных общеобразовательных программ к прохождению процедуры экспертизы (добровольной сертификации) для последующего включения в реестр образовательных программ, включенных в систему ПФДО»).
- Устав учреждения.

Направленность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Графический дизайн» - техническая.

Актуальность программы заключается в том, что в настоящее время графический дизайн считается наиболее распространенной, перспективной и быстро развивающейся сферой информационных технологий. 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.

Таким образом, дети, занимающиеся компьютерной графикой, активно расширяют свой кругозор, приобретают навыки работы с различного рода изображениями, развивают и тренируют восприятие, формируют исследовательские умения и умения принимать оптимальные решения. Обучаясь по программе, обучающиеся могут приобрести как первоначальные, так и углубленные знания и умения в данном виде творчества в соответствии с их образовательными возможностями и способностями.

Новизна программы отражена в том, что она разработана по принципу модульного освоения материала, отвечая всем современным тенденциям в образовании. Модульность обучения обусловлена тем, что весь процесс обучения разбивается на определенные по трудоемкости фрагменты.

Наполнение модулей подобрано таким образом, что позволяет сформировать у обучающихся устойчивые навыки и умения в области графического дизайна и анимации.

Обучение по программе открывает большой спектр возможностей для профессиональной ориентации детей. Обучающиеся на практике знакомятся с профессиональными обязанностями web-дизайнера, дизайнера-полиграфиста, дизайнера промо-вещей, дизайнера-иллюстратора и т.д. Программа «Графический дизайн» предусматривает возможность включения в образовательный процесс в начале любого модуля программы, в связи с этим учебные группы комплектуются с учетом интересов и степени подготовленности обучающихся, допускается разновозрастный состав обучающихся.

Отличительные особенности программы. Программа курса «Графический дизайн» построена с акцентом на получение дополнительных знаний в области графического дизайна. Значительное место в курсе отведено практическим работам, проектной деятельности, которые позволяют закреплять теоретические знания выполнением простейших дизайнерских вещей не только в полиграфии, но и digital формата.

Данная программа отличается от других ее разноуровневым подходом внутри каждого модуля. В программе определены 3 уровня сложности: ознакомительный, базовый, продвинутый. К обучению принимаются дети с разным уровнем подготовки (как с полным отсутствием навыков работы с графическими редакторами, так и уже с имеющимися основными навыками, творческими способностями и желанием развиваться). Программа реализует право каждого ребёнка на овладение компетенциями, знаниями и умениями в индивидуальном темпе, объеме, сложности, в соответствии с уровнями

программы, что говорит о соблюдении принципа равноуровневости при разработке и реализации программы.

В программе **применяется принцип наставничества и конвергентного подхода**, который подразумевает воспитание гибкости и стрессоустойчивости в череде постоянных жизненных перемен, формирование навыков верификации информации, обучение способности учиться жить в цифровом мире, развитие технологического мышления обучающихся с опорой на формирование исследовательских навыков для создания конкретного, полезного для человека, продукта. Среди основных задач взаимодействия наставника с наставляемым является помощь в реализации лидерского потенциала, улучшении образовательных, творческих результатов, развитие гибких навыков и метакомпетенций, оказание помощи в адаптации к новым условиям среды, создание комфортных условий и коммуникаций внутри коллектива.

В модуль «Основы графического дизайна» программы внедрен региональный компонент, который представлен темами «Ландшафтный дизайн» и «Практикум по разработке фирменного стиля образовательного учреждения».

Практическая значимость программы заключается в том, что в процессе освоения программы обучающиеся познакомятся с богатым миром профессий сферы дизайна; изучат основные принципы дизайна; сформируют и закрепят навыки работы в программах Microsoft Paint 3D, Dragon Bones; научатся анимировать графические рисунки; сформируют умения и навыки представления своей работы.

В процессе реализации программы студии графического дизайна «СмартУм» возможно проведение занятия с помощью онлайн – платформ (Coursera, Яндекс.Практикум, Padlet). Обучение как в очном, так и в дистанционном формате позволяет обучающимся непрерывно получать знания не только от педагога, но и из других источников, а также такой

формат обучения позволяет отследить результаты усвоения тем в виде тестов, опросов, практических заданий.

Цель программы: становление и развитие компетентности (приобретение знаний, навыков, опыта), развитие творческих способностей в решении поставленных задач через визуализацию с помощью средств графического дизайна, а также формирование знаний, умений и навыков использования графических редакторов при создании двухмерных и трехмерных объектов и анимации и способствующей выбору будущей профессии.

Задачи:

Воспитательные:

- побуждать к действиям, создавать условия для активного участия в практической деятельности в социальных и творческих проектах;
- содействовать адаптации к переменам в окружающем мире;
- сформировать устойчивую мотивацию к самореализации, профессиональному самоопределению.

Обучающие:

- формировать знания и умения по графическому дизайну;
- способствовать самореализации, самоактуализации личности обучающихся;
- повышать интерес у обучающихся к информационным технологиям будущего.

Развивающие:

- развивать наблюдательность, логическое мышление, внимание, память, воображение, креативное мышление;
- развивать умения чётко и лаконично излагать и обосновывать свои мысли;
- развивать интеллектуальные, познавательные и творческие способности обучающихся;
- ориентировать учащихся на профессии будущего;

- развивать и расширять возможности обучающихся в самообразовании и более полного раскрытия способностей обучающихся на этапе их профессионального самоопределения.

Адресат программы: дополнительная образовательная общеразвивающая программа студии графического дизайна «СмартУм» адресована обучающимся 11-15 лет.

Срок реализации: программа рассчитана на 1 год.

Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 и 1 академических часа, перерыв между занятиями – 10 минут.

Наполняемость учебных групп – 10-15 обучающихся в группе.

Форма обучения: очная. Формы проведения учебных занятий подбираются с учетом цели и задач, познавательных интересов, индивидуальных возможностей и возраста обучающихся, специфики содержания данной образовательной программы: комбинированные, теоретические, практические, диагностические, мастер-классы, проектная деятельность, проблемное изложение материала, с помощью которого обучающиеся сами решают возникающие познавательные задачи, конкурсы, очные и заочные экскурсии, выставки, конференции.

Формы организации деятельности: групповая, индивидуальная, работа по подгруппам.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Метапредметные:

- умение эмоционально воспринимать действительность;
- проявление способности контролировать свои учебные действия;
- умение контролировать учебные действия;
- проявление фантазии и художественного вкуса;
- участие в совместном с педагогом планировании деятельности.

Личностные:

- наличие устойчивого интереса к правилам здоровьесберегающего и безопасного поведения;
- достаточно высокий уровень адаптированности детей;
- проявление аккуратности, усидчивости, терпения, умения довести начатое дело до конца;
- наличие устойчивой мотивации к познанию и творчеству;
- сформированность культуры взаимоотношений;
- наличие адекватной оценки окружающих, самооценки, уверенности в себе;
- сформированность мотивации к самореализации, профессиональному самоопределению.

Предметные:

Представлены в содержании модулей.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ И НАВЫКОВ ПРИ ОСВОЕНИИ ПРОГРАММЫ

Для того чтобы оценить степень освоения программы, в течение учебного года используются следующие методы диагностики: собеседование, тестирование, практические работы, участие в конкурсах и выставках. При этом у каждого обучающегося формируется индивидуальный лист успеха (Приложение 1), в котором отражается результат освоения программы в % соотношении. В соответствии с этим практические задания выстраиваются по уровням: базовый, основной, продвинутый.

Формы контроля качества образовательного процесса: Входной контроль проходит в виде собеседования или анкетирования, в ходе которого педагогом выявляются интересы и склонности подростков. Текущий контроль уровня усвоения материала осуществляется по результатам выполнения обучающимися практических работ по темам на протяжении всех модулей: «Подбор сочетания цветов», «Создание ландшафтного дизайна», «Создание цветовой палитры», «Создание шрифтовой композиции»,

«Фирменный стиль и продукты брендбука для образовательной организации», «Создание двухмерного объекта на холсте», «Добавление фона или эффекта на двухмерный объект на холсте», «Добавление текста на двухмерный объект», «Создание трехмерного объекта на холсте», «Добавление фона или эффекта на трехмерный объект на холсте», «Использование готовых трехмерных объектов при создании трехмерного объекта», «Создание наклейки из двухмерных рисунков», «Использование функции «Трехмерное представление» при создании трехмерного объекта», «Создание предметной анимации через программу Microsoft PowerPoint», «Создание простейшей анимации с помощью онлайн платформы Animator», «Создание графического изображения в программе Microsoft Paint 3D», «Скелетная анимация созданных двумерных моделей в программе Microsoft Paint 3D», «Создание костей в объекте», «Анимация ходьбы объекта», «Способы перепривязки костей», «Создание движения объекта», «Создание обратного движения объекта», «Создание объекта с костями с фиксацией на одном месте», «Создание mesh сетка на примере двух спрайтов», «Сборка персонажей в Dragon Bones», «Виды ключей и способы применения в анимации», «Создание эскизов раскадровки анимационного мультфильма», «Отрисовка персонажей в программе Microsoft Paint 3D», «Создание фонов анимационного мультфильма в программе Microsoft Paint 3D».

Промежуточный практический контроль осуществляется после освоения каждого модуля в форме выполнения и защиты практических работ после каждого модуля.

В модуле 1 «Основы графического дизайна» - практическая работа «Разработка полиграфического дизайна упаковки для рекламы акционной продукции».

В модуле 2 «Создания двухмерных и трехмерных моделей и иллюстраций в программе Microsoft Paint 3D» - практическая работа «Создание двухмерного и трехмерного объекта».

В модуле 3 «Создание 2D анимации в программе Dragon Bones» - выполнение итоговой практической работы «Созданию анимационного короткометражного мультфильма в программе Dragon Bones на свободную тему». Таким образом, определяется качество усвоения обучающимся содержания образовательной программы и способность применять свои знания в дальнейшем самостоятельно.

Итоговый контроль проводится в форме выполнения и защиты итогового проекта «Создание анимационного мультфильма в программе Dragon Bones на свободную тему».

Система и критерии оценки.

При проведении мониторинга уровня освоения программы качество подготовки обучающегося оценивается в % соотношении, что даст возможность более конкретно отметить уровень освоения материала, предусмотренного учебной программой и обозначить роли в наставничестве вида «ученик»- «ученик».

Базовый уровень - 40-55%.

Обучающийся выполняет задачи, но делает грубые ошибки (по невнимательности или нерадивости). Для завершения работы необходима постоянная помощь преподавателя (50% доли самостоятельной работы).

Основной уровень – 55-75%.

Обучающийся справляется с поставленными перед ним задачами (75% доли самостоятельной работы), но прибегает к помощи преподавателя. Работа выполнена, но есть незначительные ошибки.

Продвинутый уровень – 75-100%.

Обучающийся самостоятельно выполняет все задачи на высоком уровне, его работа отличается оригинальностью идеи, грамотным исполнением, творческим подходом.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№П/п	Наименование модуля	Количество часов	Теория	Практика
1	Основы графического дизайна	35	24	11
2	Создание двухмерных и трехмерных моделей и иллюстраций в программе Microsoft Paint 3D	27	7	20
3	Создание 2D анимации в программе Dragon Bones	46	15	31
Итого:		108	46	62

Модуль 1 «Основы графического дизайна»

Цель модуля: создание условий для формирования общего представления о видах графического дизайна и принципах разработки полиграфического дизайна.

	Ознакомительный уровень	Базовый уровень	Продвинутый уровень
Задачи модуля	<ul style="list-style-type: none"> – обучить специальной терминологии; – сформировать систему знаний о дизайне, правилам композиции, фирменному стилю и основам типографики; – развить способность самостоятельно организовывать и контролировать свои учебные действия; – развить мотивацию к познанию и творчеству 		
	сформировать базовые навыки по созданию ландшафтного дизайна, мета-сообщения (цветовой палитры), шрифтовой композиции и разработке фирменного стиля, полиграфического дизайна упаковки рекламного продукта	сформировать основные навыки по созданию ландшафтного дизайна, мета-сообщения (цветовой палитры), шрифтовой композиции и разработке фирменного стиля, полиграфического дизайна упаковки рекламного продукта	сформировать специальные навыки по созданию ландшафтного дизайна, мета-сообщения (цветовой палитры), шрифтовой композиции и разработке фирменного стиля, полиграфического дизайна упаковки рекламного продукта

			продукта
Предметные результаты	Наличие устойчивых знаний о дизайне, правилах композиции, фирменному стилю и основам типографики, специальной терминологии		
	сформированы базовые навыки по созданию ландшафтного дизайна, мета-сообщения (цветовой палитры), шрифтовой композиции и разработке фирменного стиля, полиграфического дизайна упаковки рекламного продукта	сформированы основные навыки по созданию ландшафтного дизайна, мета-сообщения (цветовой палитры), шрифтовой композиции и разработке фирменного стиля, полиграфического дизайна упаковки рекламного продукта	сформированы специальные навыки по созданию ландшафтного дизайна, мета-сообщения (цветовой палитры), шрифтовой композиции и разработке фирменного стиля, полиграфического дизайна упаковки рекламного продукта
Критерии определения предметных результатов	Уровень знаний о дизайне, правилах композиции, фирменному стилю и основам типографики и специальной терминологии.		
	уровень сформированности базовых навыков по созданию ландшафтного дизайна, мета-сообщения (цветовой палитры), шрифтовой композиции и разработке фирменного стиля, полиграфического дизайна упаковки рекламного продукта	уровень сформированности основных навыков по созданию ландшафтного дизайна, мета-сообщения (цветовой палитры), шрифтовой композиции и разработке фирменного стиля, полиграфического дизайна упаковки рекламного продукта	уровень сформированности специальных навыков по созданию ландшафтного дизайна, мета-сообщения (цветовой палитры), шрифтовой композиции и разработке фирменного стиля, полиграфического дизайна упаковки рекламного продукта
Методы и технологии	<i>Методы:</i> – одновременная работа со всей группой и индивидуально;		

	<ul style="list-style-type: none"> – словесный (беседа, лекция) – показ и демонстрация; – практический показ способов действий; – репродуктивный (воспроизведение и повторение способа деятельности по заданиям педагога); – частично-поисковый (развитие самостоятельности); – творческий; – проектный. <p><i>Технологии:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – технология развивающего обучения; – личностно-ориентированная технология; – педагогика сотрудничества; – внутригрупповая дифференциация для организации обучения на разном уровне.
Формы и методы диагностики	<ul style="list-style-type: none"> – тестирование; – анкетирование; – собеседование; – наблюдение; – практическая работа.

Учебно-тематический план дополнительной общеразвивающей программы студии графического дизайна «СмартУм»

№ п/п	Наименование тем	Количество часов	Теория	Практика	Формы контроля и аттестации
1	Вводное занятие. Знакомство. Техника безопасности.	1	1	-	Беседа, наблюдение
2	Понятие дизайна. Виды дизайна.	2	2	-	Беседа, наблюдение
3	Основные правила композиции.	1	1	-	Беседа, наблюдение
4	Графический знак. Стилизация.	2	2	-	Беседа, наблюдение
5	Плакатная графика	1	1	-	Беседа, наблюдение
6	Дизайн газет и журналов.	2	2	-	Беседа, наблюдение
7	Дизайн книг.	1	1	-	Беседа, наблюдение
8	Цветовой круг Иттена.	2	1	1	Беседа, наблюдение,

					практическая работа
9	Сочетание цветов.	1	1	-	Беседа, наблюдение
10	Зрительные иллюзии.	1	1	-	Беседа, наблюдение
11	Дизайн предметов быта.	1	1	-	Беседа, наблюдение
12	Ландшафтный дизайн.	2	1	1	Беседа, наблюдение, практическая работа
13	Фитодизайн.	1	1	-	Беседа, наблюдение
14	Промышленный дизайн.	2	2	-	Беседа, наблюдение
15	Арт – дизайн.	1	1	-	Беседа, наблюдение
16	Web – дизайн.	2	1	1	Беседа, наблюдение, практическая работа
17	Компьютерная графика как область графического дизайна. Профессия графического дизайнера.	1	1	-	Беседа, наблюдение
18	Средства компьютерной графики, программное обеспечение.	1	1	-	Беседа, наблюдение
19	Основы типографики в графическом дизайне.	2	1	1	Беседа, наблюдение, практическая работа
20	Фирменный стиль в дизайне.	1	1	-	Беседа, наблюдение
21	Практикум по разработке фирменного стиля	2	-	2	Беседа, наблюдение, практическая работа

	образовательного учреждения.				работа
22	Полиграфический дизайн и упаковка для продукции.	1	1	-	Беседа, наблюдение
23	Практикум по разработке полиграфического дизайна упаковки.	2	-	2	Беседа, наблюдение, практическая работа
24	Итоговое занятие по модулю «Основы графического дизайна».	2	-	2	Итоговое тестирование по модулю
Итого:		35	25	10	

Содержание программы модуля

Тема 1. Вводное занятие. Знакомство. Техника безопасности.

Теория: Инструктаж по технике безопасности, концепция обучения по программе, знакомство.

Тема 2. Понятие дизайна. Виды дизайна

Теория: Понятие дизайна. История дизайна. Виды дизайна: Архитектурный, интерьерный, транспортный, игровой, книжный, ландшафтный, дизайн мебели, дизайн одежды, обуви и аксессуаров, дизайн городской среды, арт-дизайн, футуродизайн, звуковой, световой, веб-дизайн.

Тема 3. Основные правила композиции

Теория: Основные принципы композиции в дизайне. Примеры создания композиции предметов.

Тема 4. Графический знак. Стилизация

Теория: Понятие «Графический знак». Графические символы, смайлы и знаки. Понятие «Стилизация». Виды стилизации. Принципы стилизации.

Тема 5. Плакатная графика

Теория: Плакат как вид изобразительного искусства. История рекламно-плакатной графики. Приемы, используемые в современном плакате.

Тема 6. Дизайн газет и журналов

Теория: Составляющие хорошей газеты: дизайн, верстка, контент.

Тема 7. Дизайн книг

Теория: Роль дизайна в книгоиздании. Структура. Тренды книжного дизайна

Тема 8. Цветовой круг Иттена

Теория: Понятие «Цветовой круг». Как устроен круг Иттена.

Практика: Подбор сочетания для первичных цветов (ознакомительный уровень). Подбор сочетания для первичных и вторичных цветов (базовый уровень). Подбор сочетания для третичных цветов (продвинутый уровень).

Тема 9. Сочетание цветов

Теория: Схема № 1. Комплементарное сочетание. Схема № 2. Триада – сочетание 3 цветов. Схема № 3. Аналогичное сочетание. Схема № 4. Раздельно - комплементарное сочетание. Схема № 5. Тетрада – сочетание 4 цветов. Схема №6. Квадрат. Сочетания отдельных цветов.

Тема 10. Зрительные иллюзии

Теория: 11 оптических иллюзий в визуальном дизайне

Тема 11. Дизайн предметов быта

Теория: Особенности дизайна предметов быта. Вариации дизайна простых вещей, которые делают их уникальными

Тема 12. Ландшафтный дизайн

Теория: Стили ландшафтного дизайна и их особенности.

Практика: Создание ландшафтного дизайна. Создание ландшафтного дизайна по образцу (ознакомительный уровень). Создание ландшафтного дизайна на свободную тему (базовый уровень). Создание ландшафтного дизайна достопримечательности Самарской области с помощью онлайн – сервиса Google SketchUp (продвинутый уровень).

Тема 13. Фитодизайн

Теория: Понятие «Фитодизайн». Задачи фитодизайна. Озеленение интерьера.

Тема 14. Промышленный дизайн

Теория: Понятие «Промышленный дизайн». Примеры промышленного дизайна.

Тема 15. Арт - дизайн

Теория: Понятие «Арт – дизайн». Обозначение арт-дизайна. Применение и принципы арт - дизайна.

Тема 16. Web - дизайн

Теория: Понятие «Web– дизайн». Этапы web– дизайна. Визуальные элементы web– дизайна.

Практика: Создание цветовой палитры по образцу (ознакомительный уровень). Создание мета-сообщения (цветовой палитры) на свободную тему (базовый уровень). Создание метасообщения (цветовой палитры) для сайта образовательной организации (продвинутый уровень).

Тема 17. Компьютерная графика как область графического дизайна.

Профессия графического дизайнера

Теория: Компьютерная графика. Виды компьютерной графики. Основные понятия компьютерной графики. Профессия графического дизайнера.

Тема 18. Программные средства компьютерной графики

Теория: Сохранение изображения в стандартных форматах и в собственных форматах графических программ. Цветовые модели в компьютерной графике. Работа с цветом.

Тема 19. Основы типографики в графическом дизайне

Теория: Анатомия шрифта. Основы шрифтовой композиции. Типографика средствами графических редакторов.

Практика: Создание шрифтовой композиции с использованием базовых элементов (ознакомительный уровень). Создание шрифтовой композиции на тему «Слово-образ», используя один вариант (базовый уровень). Создание шрифтовой композиции на заданную тему, используя несколько вариантов (продвинутый уровень).

Тема 20. Фирменный стиль и дизайн

Теория: Фирменный стиль и брендбук. Продукты брендбука с элементами информационного дизайна. Полиграфический дизайн и упаковка.

Тема 21. Практикум по разработке фирменного стиля образовательного учреждения

Практика: Составление фирменного стиля для образовательного учреждения по образцу (ознакомительный уровень). Составление фирменного стиля и одного продукта брендбука для образовательного учреждения, используя дополнительные элементы (базовый уровень). Составление фирменного стиля и двух продуктов брендбука для образовательного учреждения, используя дополнительные элементы (продвинутый уровень).

Тема 22. Полиграфический дизайн и упаковка для различных продуктов

Теория: Цвет, типографика, композиция. Фирменный стиль, бренд и стилевые конструкции. Учет особенностей целевой аудитории при разработке дизайна продукта.

Тема 23. Практикум по разработке полиграфического дизайна упаковки

Практика: Разработка полиграфического дизайна упаковки для рекламы акционной продукции по образцу (ознакомительный уровень). Создание собственной композиции упаковки для рекламы акционной продукции (базовый уровень). Разработка фирменного стиля и бренда рекламной упаковки акционной продукции (продвинутый уровень).

Тема 24. Итоговое занятие по модулю «Основы графического дизайна»

Практика: Итоговое тестирование.

Модуль 2 «Создание двухмерных и трехмерных моделей и иллюстраций в программе Microsoft Paint 3D»

Цель модуля: создание условий для формирования навыков работы по созданию двухмерных и трехмерных моделей и иллюстраций в программе Microsoft Paint 3D.

	Ознакомительный уровень	Базовый уровень	Продвинутый уровень
Задачи модуля	– обучить специальной терминологии; – сформировать систему знаний об интерфейсе, возможностях и функциях программы Paint 3D;		

	<p>– развить способности организовывать свои учебные действия;</p> <p>– развить мотивацию к познанию и творчеству</p>		
	сформировать базовые навыки по созданию двухмерного и трехмерного объекта в программе Paint 3D	сформировать основные навыки по созданию двухмерного и трехмерного объекта в программе Paint 3D	сформировать специальные навыки по созданию двухмерного и трехмерного объекта в программе Paint 3D
Предметные результаты	Наличие устойчивых знаний об интерфейсе, возможностях и функциях программы Paint 3D, специальной терминологии.		
	сформированы базовые навыки по созданию двухмерного и трехмерного объекта в программе Paint 3D	сформированы основные навыки по созданию двухмерного и трехмерного объекта в программе Paint 3D	сформированы специальные навыки по созданию двухмерного и трехмерного объекта в программе Paint 3D
Критерии определения предметных результатов	Уровень знаний об интерфейсе, возможностях и функциях программы Paint 3D и специальной терминологии.		
	уровень сформированности базовых навыков по созданию двухмерного и трехмерного объекта в программе Paint 3D	уровень сформированности основных навыков по созданию двухмерного и трехмерного объекта в программе Paint 3D	уровень сформированности специальных навыков по созданию двухмерного и трехмерного объекта в программе Paint 3D
Методы и технологии	<p><i>Методы:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – одновременная работа со всей группой и индивидуально; – словесный (беседа, лекция) – показ и демонстрация; – практический показ способов действий; – репродуктивный (воспроизведение и повторение способа деятельности по заданиям педагога); – частично-поисковый (развитие самостоятельности); – творческий; 		

	<ul style="list-style-type: none"> – проектный. <i>Технологии:</i> – технология развивающего обучения; – личностно-ориентированная технология; – педагогика сотрудничества; – внутригрупповая дифференциация для организации обучения на разном уровне.
Формы и методы диагностики	<ul style="list-style-type: none"> – тестирование; – собеседование; – наблюдение; – практическая работа.

Учебно-тематический план Модуля 2

№ п/п	Наименование тем	Количество часов	Теория	Практика	Формы контроля и аттестации
1	Знакомство с программой Paint 3D	1	1	-	Беседа, наблюдение
2	Основы работы с объектами программы Paint 3D	1	1	-	Беседа, наблюдение
3	Создание двухмерных объектов в Paint 3D	2	-	2	Беседа, наблюдение, практическая работа
4	Основы работы с двухмерными объектами, линии, заливка	1	1	-	Беседа, наблюдение
5	Добавление фона, эффектов и других элементов в двухмерную модель	2	-	2	Беседа, наблюдение, практическая работа
6	Двухмерный текст	1	-	1	Беседа, наблюдение, практическая работа
7	Создание трехмерных объектов в Paint 3D	2	-	2	Беседа, наблюдение, практическая работа

					работа
8	Основы работы с трехмерными объектами, линии, заливка	1	1	-	Беседа, наблюдение
9	Добавление фона, эффектов и других элементов в трехмерную модель	2	-	2	Беседа, наблюдение, практическая работа
10	Управление трехмерной моделью	1	1	-	Беседа, наблюдение
11	Библиотека трехмерных объектов	2	-	2	Беседа, наблюдение, практическая работа
12	Волшебное выделение	1	1	-	Беседа, наблюдение
13	Наклейки	2	-	2	Беседа, наблюдение, практическая работа
14	Смешанная реальность	1	1	-	Беседа, наблюдение
15	Трехмерное представление	2	-	2	Беседа, наблюдение, практическая работа
16	Практическая работа по созданию двухмерного и трехмерного объекта	1	-	1	Беседа, наблюдение, практическая работа
17	Практическая работа по созданию двухмерного и трехмерного объекта	2	-	2	Беседа, наблюдение, практическая работа
18	Итоговое занятие по модулю «Создания	2	-	2	Итоговое тестирование по модулю

	трехмерных моделей и иллюстраций в программе Microsoft Paint 3D»				
Итого:		27	7	20	

Содержание программы модуля

Тема 1. Знакомство с программой Paint 3D

Теория: Изучение интерфейса программы Paint 3D. Создание первого проекта в программе Paint 3D.

Тема 2. Основы работы с объектами программы Paint 3D

Теория: Изучение функций программы.

Тема 3. Создание двухмерных объектов в Paint 3D

Практика: Работа с кистью или добавление готовых объектов в разделе «Двухмерные фигуры» (ознакомительный уровень). Создание двухмерного объекта на холсте (базовый уровень). Создание собственного двухмерного объекта в Paint 3D с использованием изученных инструментов (продвинутый уровень).

Тема 4. Основы работы с двухмерными объектами, линии, заливка

Теория: Вид заливки, цвет, толщина, тип линии, непрозрачность фигуры, функция «повернуть, отразить»

Тема 5. Добавление фона, эффектов и других элементов в двухмерную модель

Практика: Фон, эффекты: фильтр, настройка цвета, наклейки, текстуры, выбор собственной наклейки (ознакомительный уровень). Добавление фона или эффекта на двухмерный объект на холсте (базовый уровень). Создание собственного двухмерного объекта в Paint 3D с использованием изученных инструментов (продвинутый уровень).

Тема 6. Двухмерный текст

Практика: Возможности выбора шрифта для двухмерного объекта, цвет, выделение, расположение, заливка фонов текста (ознакомительный уровень).

Добавление текста на двухмерный объект (базовый уровень). Создание собственного двухмерного объекта в Paint 3D с использованием изученных инструментов (продвинутый уровень).

Тема 7. Создание трехмерных объектов в Paint 3D

Практика: Работа с кистью или добавление готовых объектов в разделе «Трехмерные фигуры» (ознакомительный уровень). Создание трехмерного объекта на холсте (базовый уровень). Создание собственного трехмерного объекта в Paint 3D с использованием изученных инструментов (продвинутый уровень).

Тема 8. Основы работы с трехмерными объектами, линии, заливка

Теория: Вид заливки, цвет, толщина, тип линии, непрозрачность фигуры, функция «повернуть, отразить»

Тема 9. Добавление фона, эффектов и других элементов в трехмерную модель

Практика: Фон, эффекты: фильтр, настройка цвета, наклейки, текстуры (ознакомительный уровень). Добавление фона или эффекта на трехмерный объект на холсте (базовый уровень). Создание собственного трехмерного объекта в Paint 3D с использованием изученных инструментов (продвинутый уровень).

Тема 10. Управление трехмерной моделью

Теория: Трехмерное представление, смешанная реальность, текстурирование.

Тема 11. Библиотека трехмерных объектов

Практика: Выбор готового трехмерного объекта, его изменение, использование (ознакомительный уровень). Использование готовых трехмерных объектов при создании трехмерного объекта по образцу (базовый уровень). Использование готовых трехмерных объектов при создании своего трехмерного объекта (продвинутый уровень).

Тема 12. Волшебное выделение

Теория: Использование двухмерного объекта при создании трехмерного объекта.

Тема 13. Наклейки

Практика: Использование наклеек на трехмерные объекты, масштабирование наклеек, материалы наклеек (ознакомительный уровень). Создание наклейки из двухмерных рисунков (базовый уровень). Создание собственной наклейки из двухмерных рисунков (продвинутый уровень).

Тема 14. Смешанная реальность

Теория: Возможность просмотра трехмерных объектов в реальном мире с использованием камеры

Тема 15. Трехмерное представление

Практика: Использование функции «Трехмерное представление» (ознакомительный уровень). Использование функции «Трехмерное представление» при создании трехмерного объекта (базовый уровень). Использование функции «Трехмерное представление» при создании собственного трехмерного объекта (продвинутый уровень).

Тема 16. Практическая работа по созданию двухмерного и трехмерного объекта

Практика: Создание двухмерного и трехмерного объекта по образцу (ознакомительный уровень). Создание двухмерного и трехмерного объекта на заданную тему (базовый уровень). Создание двухмерного и трехмерного объекта на свободную тему (продвинутый уровень).

Тема 17. Практическая работа по созданию двухмерного и трехмерного объекта

Практика: Создание двухмерного и трехмерного объекта по образцу (ознакомительный уровень). Создание двухмерного и трехмерного объекта на заданную тему (базовый уровень). Создание двухмерного и трехмерного объекта на свободную тему (продвинутый уровень).

Тема 18. Итоговое занятие по модулю «Создания трехмерных моделей и иллюстраций в программе Microsoft Paint 3D»

Практика: Итоговое тестирование.

Модуль 3 «Создание 2D анимации в программе Dragon Bones»

Цель модуля: создание условий для освоения знаний и практических навыков создания 2D анимации в программе Dragon Bones.

	Ознакомительный уровень	Базовый уровень	Продвинутый уровень
Задачи модуля	– обучить специальной терминологии; – сформировать систему знаний о компьютерной анимации, видах и структуре анимационного фильма; – развить способности организовывать свои учебные действия; – развить мотивацию к познанию и творчеству		
	сформировать базовые навыки по созданию скелетной анимации двухмерных моделей в программе MicrosoftPaint 3D, DragonBones	сформировать основные навыки по созданию скелетной анимации двухмерных моделей в программе MicrosoftPaint 3D, DragonBones	сформировать специальные навыки по созданию скелетной анимации двухмерных моделей в программе MicrosoftPaint 3D, DragonBones
Предметные результаты	Наличие устойчивых знаний о компьютерной анимации, видах и структуре анимационного фильма, специальной терминологии.		
	сформированы базовые навыки по созданию скелетной анимации двухмерных моделей в программе MicrosoftPaint 3D, DragonBones	сформированы основные навыки по созданию скелетной анимации двухмерных моделей в программе MicrosoftPaint 3D, DragonBones	сформированы основные навыки по созданию скелетной анимации двухмерных моделей в программе MicrosoftPaint 3D, DragonBones
Критерии определения предметных результатов	Уровень знаний о компьютерной анимации, видах и структуре анимационного фильма и специальной терминологии.		
	уровень сформированности базовых навыков по созданию скелетной	уровень сформированности основных навыков по созданию скелетной	уровень сформированности специальных навыков по созданию

	анимации двухмерных моделей в программе Microsoft Paint 3D, Dragon Bones	анимации двухмерных моделей в программе Microsoft Paint 3D, Dragon Bones	скелетной анимации двухмерных моделей в программе Microsoft Paint 3D, Dragon Bones
Методы и технологии	<p><i>Методы:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – одновременная работа со всей группой и индивидуально; – словесный (беседа, лекция) – показ и демонстрация; – практический показ способов действий; – репродуктивный (воспроизведение и повторение способа деятельности по заданиям педагога); – частично-поисковый (развитие самостоятельности); – творческий; – проектный. <p><i>Технологии:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – технология развивающего обучения; – личностно-ориентированная технология; – педагогика сотрудничества; – внутригрупповая дифференциация для организации обучения на разном уровне. 		
Формы и методы диагностики	<ul style="list-style-type: none"> – тестирование; – собеседование; – наблюдение; – практическая работа. 		

Учебно-тематический план Модуля 3

№ п/п	Наименование тем	Количество часов	Теория	Практика	Формы контроля и аттестации
1	Motion – дизайн. Профессия motion – дизайнера	1	1	-	Беседа, наблюдение
2	История анимации	2	2	-	Беседа, наблюдение
3	Виды анимации	1	-	1	Беседа, наблюдение, практическая работа
4	Структура	2	2	-	Беседа,

	анимационного фильма				наблюдение
5	Stop – motion анимация	1	1	-	Беседа, наблюдение
6	История, особенности предметной анимации	2	1	1	Беседа, наблюдение, практическая работа
7	Компьютерная анимация	1	1	-	Беседа, наблюдение
8	Создание компьютерной анимации	2	-	2	Беседа, наблюдение, практическая работа
9	Основные инструменты и приемы для рисования в графических программах	1	-	1	Беседа, наблюдение, практическая работа
10	Скелетная и mesh анимация	2	1	1	Беседа, наблюдение, практическая работа
11	Создание 2Данимации в программе Dragon Bones	1	1	-	Беседа, наблюдение
12	Кости в Dragon Bones	2	1	1	Беседа, наблюдение, практическая работа
13	Анимация ходьбы в DragonBones	1	-	1	Беседа, наблюдение, практическая работа
14	Перепривязка костей в DragonBones	2	-	2	Беседа, наблюдение, практическая работа
15	Выключатель и покадровая анимация вDragonBones	1	1	-	Беседа, наблюдение

16	Кинематика DragonBones	в	2	-	2	Беседа, наблюдение, практическая работа
17	Обратная кинематика Dragon Bones	в	1	-	1	Беседа, наблюдение, практическая работа
18	Фиксация объекта в Dragon Bones		2	1	1	Беседа, наблюдение, практическая работа
19	Mesh сетка Dragon Bones	в	1	-	1	Беседа, наблюдение, практическая работа
20	Сборка персонажей Dragon Bones	в	2	1	1	Беседа, наблюдение, практическая работа
21	Подготовка импорт слоев Dragon Bones	и в	1	1	-	Беседа, наблюдение
22	Ключи в Dragon Bones		2	-	2	Беседа, наблюдение, практическая работа
23	Разработка сценария		1	1	-	Беседа, наблюдение
24	Раскадровка		2	-	2	Беседа, наблюдение, практическая работа
25	Создание персонажей		1	-	1	Беседа, наблюдение, практическая работа
26	Создание фонов		2	-	2	Беседа, наблюдение, практическая работа
27	Создание анимации программе Dragon	2D в	5	-	5	Беседа, наблюдение, практическая

	Bones				работа
28	Итоговое занятие по модулю «Создание 2D анимации Dragon Bones»	2	-	2	Тестирование, защита проекта
Итого:		46	16	30	

Содержание программы модуля

Тема 1. Motion – дизайн. Профессия motion – дизайнера

Теория: Понятие «Motion – дизайн». Сферы и преимущества motion – дизайна. Профессия motion – дизайнера

Тема 2. История анимации

Теория: История создания анимации. Основные виды и форматы анимации

Тема 3. Виды анимации

Практика: Практические примеры видов анимации

Тема 4. Структура анимационного фильма

Теория: 14 элементов структуры анимационных историй. Основные этапы создания анимационного видеоролика

Тема 5. Stop – motion анимация

Теория: История stop – motion анимации. Виды stop – motion анимации. Stop – motion анимация в настоящее время

Тема 6. История, особенности предметной анимации

Теория: Понятие «Предметная анимация». История возникновения. Самые необычные техники анимации

Практика: Создание предметной анимации через программу Microsoft Power Point по образцу (ознакомительный уровень). Создание предметной анимации через программу Microsoft PowerPoint на заданную тему (базовый уровень). Создание предметной анимации через программу Microsoft PowerPoint на свободную тему (продвинутый уровень).

Тема 7. Компьютерная анимация

Теория: Понятие «Компьютерная анимация», область применения. История возникновения. Flash-анимация. Трёхмерная компьютерная анимация.

Тема 8. Создание компьютерной анимации

Практика: Разложение покадровой компьютерной анимации. Создание простейшей анимации с помощью онлайн платформы Animator по образцу (ознакомительный уровень). Создание простейшей анимации с помощью онлайн платформы Animator на заданную тему (базовый уровень). Создание простейшей анимации с помощью онлайн платформы Animator на свободную тему (продвинутый уровень).

Тема 9. Основные инструменты и приемы для рисования в графических программах

Практика: Создание графического изображения по образцу в программе Microsoft Point 3D (ознакомительный уровень). Создание графического изображения на заданную тему в программе Microsoft Point 3D (базовый уровень). Создание графического изображения на свободную тему в программе Microsoft Point 3D (продвинутый уровень).

Тема 10. Скелетная и mesh анимация

Теория: Понятие «Скелетная и mesh - анимация».

Практика: Скелетная анимация с развесовками костей. Скелетная анимация созданных двумерных моделей в программе Microsoft Point 3D по образцу (ознакомительный уровень). Скелетная анимация созданных двумерных моделей в программе Microsoft Point 3D на заданную тему (базовый уровень). Скелетная анимация созданных двумерных моделей в программе Microsoft Point 3D на свободную тему (продвинутый уровень).

Тема 11. Создание 2D анимации в программе Dragon Bones

Теория: Изучение интерфейса программы Dragon Bones

Тема 12. Кости в Dragon Bones

Теория: Понятие «Кости».

Практика: Связь объектов с помощью костей. Создание костей в объекте (для всех уровней).

Тема 13. Анимация ходьбы в Dragon Bones

Практика: Анимация ходьбы объекта. Создание анимации ходьбы объекта по образцу (ознакомительный уровень). Создание анимации ходьбы объекта на заданную тему (базовый уровень). Создание анимации ходьбы объекта на свободную тему (продвинутый уровень).

Тема 14. Перепривязка костей в Dragon Bones

Практика: Способы перепривязки костей (для всех уровней)

Тема 15. Выключатель и покадровая анимация в Dragon Bones

Теория: Основные функции «Выключатель» и «Покадровая анимация». Появление предмета в определённый момент.

Тема 16. Кинематика в Dragon Bones

Практика: Способы кинематики. Создание движения объекта по образцу (ознакомительный уровень). Создание движения объекта на заданную тему (базовый уровень). Создание движения объекта на свободную тему (продвинутый уровень).

Тема 17. Обратная кинематика в Dragon Bones

Практика: Создание обратного движения объекта (для всех уровней)

Тема 18. Фиксация объекта в Dragon Bones

Теория: Способ фиксации объекта на одном месте. *Практика:* Создание объекта с костями с фиксацией на одном месте (для всех уровней)

Тема 19. Mesh - сетка в Dragon Bones

Практика: Создание mesh-сетки на примере двух спрайтов. Практическое задание на создание mesh-сетки (для всех уровней).

Тема 20. Сборка персонажей в Dragon Bones.

Теория: Разбиение объекта на спрайты в программе Paint 3D. Подготовка к сборке.

Практика: Сборка персонажей в Dragon Bones по образцу (ознакомительный уровень). Сборка персонажей в Dragon Bones на заданную тему (базовый уровень). Сборка персонажей в Dragon Bones на свободную тему (продвинутый уровень).

Тема 21. Подготовка и импорт слоев в Dragon Bones

Теория: Способы подготовки и импорта слоев. Импорт слоев в Dragon Bones.

Тема 22. Ключи в Dragon Bones

Практика: Виды ключей и способы их применения в анимации.

Использование ключей в анимации (для всех уровней).

Тема 23. Разработка сценария

Теория: Основные правила написания сценария для детской анимации

Тема 24. Раскадровка

Практика: Эскизы раскадровки. Создание эскизов раскадровки анимационного мультфильма по образцу (ознакомительный уровень).

Создание эскизов раскадровки анимационного мультфильма на заданную тему (базовый уровень). Создание эскизов раскадровки анимационного мультфильма на свободную тему (продвинутый уровень).

Тема 25. Создание персонажей

Практика: Отрисовка персонажей. Отрисовка персонажей в программе Microsoft Paint 3D по образцу (ознакомительный уровень). Отрисовка персонажей в программе Microsoft Paint 3D на заданную тему (базовый уровень). Отрисовка персонажей в программе Microsoft Paint 3D на свободную тему (продвинутый уровень).

Тема 26. Создание фонов

Практика: Фон анимационного мультфильма. Создание фонов анимационного мультфильма в программе Microsoft Paint 3D по образцу (ознакомительный уровень). Создание фонов анимационного мультфильма в программе Microsoft Paint 3D на заданную тему (базовый уровень). Создание фонов анимационного мультфильма в программе Microsoft Paint 3D на свободную тему (продвинутый уровень).

Тема 27. Создание 2D анимации в программе Dragon Bones

Практика: Создание анимационного мультфильма в программе Dragon Bones на свободную тему с одним персонажем (ознакомительный уровень).

Создание анимационного мультфильма в программе Dragon Bones на

свободную тему с двумя персонажами (базовый уровень). Создание анимационного мультфильма в программе Dragon Bones на свободную тему, используя более двух персонажей (продвинутый уровень).

Тема 28. Итоговое занятие по модулю «Создание 2D анимации Dragon Bones»

Практика: Итоговое тестирование.

Защита проекта по созданию анимационного мультфильма в программе Dragon Bones на свободную тему.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Ознакомительный	Базовый	Продвинутый
<ul style="list-style-type: none"> – одновременная работа со всей группой и индивидуально; – словесный (беседа, лекция); – показ и демонстрация; – практический показ способов действий; – репродуктивный; – частично-поисковый. 	<ul style="list-style-type: none"> – со всей группой и индивидуально; – словесный (беседа, лекция); – показ и демонстрация; – практический показ способов действий; – репродуктивный; – частично-поисковый. 	<ul style="list-style-type: none"> – со всей группой и индивидуально; – словесный (беседа, лекция); – показ и демонстрация; – практический показ способов действий; – репродуктивный; – частично-поисковый; – метод развития творческого сознания; – метод наставничества.

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Аппаратное обеспечение:

- компьютер / ноутбук / графический планшет на каждого обучающегося;
- компьютер / ноутбук педагога;
- интерактивная доска.

Программное обеспечение:

- Windows 7и выше;
- Microsoft Paint 3D;
- Dragon Bones;
- любой браузер для интернет-серфинга.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Бондарь А., Колеватых Т. Секреты оформления сцены// Дополнительное образование и воспитание, № 4, 2019.-М., ИДООО «Витязь-М». - С. 42-46.;
2. Адамс Ш. Словарь цвета для дизайнеров / Ш. Адамс. — М.: КоЛибри, 2018. — 272 с.
3. Алексеев А. Г. Дизайн-проектирование. — М.: Юрайт, 2020. — 91 с.
4. Аллен Дж. Базовые геометрические формы для дизайнеров и архитекторов / Дж. Аллен. — СПб.: Питер, 2017. — 85 с.
5. Бионика для дизайнеров: учеб. пособие для вузов / Н. В. Жданов, А. В. Скворцов, М. А. Червонная, И. А. Чернийчук. — 2-е изд., испр. и доп. — М.: Юрайт, 2018. — 232 с.
6. Васильева В. А. Ландшафтный дизайн малого сада. — М.: Юрайт, 2020. — 185 с.
7. Вильямс Р. Дизайн для Недизайнеров / Р. Вильямс. — М.: Символ, 2021. — 192 с.
8. Воронова О.В. Сам себе ландшафтный дизайнер (новое оформление) / О.В. Воронова. — М.: Эксмо, 2020. — 184 с.
9. Воскобойников Ю.Е. Живопись для дизайнеров и архитекторов. Курс для бакалавров: Учебное пособие / Ю.Е. Воскобойников. — СПб.: Планета Музыки, 2019. — 104 с.
10. Голомбински К. Добавь воздуха! Основы визуального дизайна для графики веб и мультимедиа / К. Голомбински, Р. Хаген; Пер. с англ. Н.А. Римицан.. — СПб.: Питер, 2019. — 272 с.
11. Графический дизайн. Современные концепции: учеб. пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.]; отв. ред. Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — М.: Юрайт, 2019. — 183 с.
12. Грибер Ю. А. Градостроительная живопись: монография / Ю. А. Грибер, Г. .. Майна. — 2-е изд., испр. и доп. — М. :Юрайт, 2019. — 133 с

13. Журавлева О.Б. Основы педагогического дизайна дистанционных курсов / О.Б. Журавлева, Б.И. Крук. — М.: ГЛТ, 2019. — 168 с.

Лист успеха обучающегося студии графического дизайна «СмартУм»

(ФИО обучающегося, группа)

№	Вид работы (критерий освоения программы)	Результат выполненной работы	Процент освоения
<i>Модуль 1 «Основы графического дизайна»</i>			
1	Практическая работа «Подбор сочетания цветов»		
2	Практическая работа «Создание ландшафтного дизайна»		
3	Практическая работа «Создание цветовой палитры»		
4	Практическая работа «Создание шрифтовой композиции»		
5	Практическая работа «Составление фирменного стиля для образовательного учреждения»		
6	Практическая работа «Разработка полиграфического дизайна упаковки»		
7	Итоговое тестирование		
<i>Модуль 2 «Создание двумерных и трехмерных моделей и иллюстраций в программе Microsoft Paint3D»</i>			
1	Практическая работа «Создание двухмерного объекта на холсте»		
2	Практическая работа «Добавление фона или эффекта на двухмерный объект на холсте»		
3	Практическая работа «Добавление текста на двухмерный объект»		
4	Практическая работа «Создание трехмерного объекта на холсте»		

5	Практическая работа «Добавление фона или эффекта на трехмерный объект на холсте»		
6	Практическая работа «Использование готовых трехмерных объектов при создании трехмерного объекта»		
7	Практическая работа «Создание наклейки из двухмерных рисунков»		
8	Практическая работа «Использование функции «Трехмерное представление» при создании трехмерного объекта»		
9	Практическая работа «Создание двухмерного и трехмерного объекта»		
10	Итоговая работа		
<i>Модуль 3 «Создание 2D анимации в программе Dragon Bones»</i>			
1	Практическая работа «Создание предметной анимации через программу Microsoft Power Point»		
2	Практическая работа «Создание простейшей анимации с помощью онлайн платформы Animator»		
3	Практическая работа «Создание графического изображения по образцу в программе Microsoft Power Point 3D»		
4	Практическая работа «Скелетная анимация созданных двухмерных моделей в программе Microsoft Power Point 3D»		
5	Практическая работа «Создание костей в объекте»		
6	Практическая работа «Анимация ходьбы объекта»		
7	Практическая работа «Способы перепривязки костей»		
8	Практическая работа «Создание движения объекта»		

9	Практическая работа «Создание обратного движения»		
10	Практическая работа «Создание объекта с костями с фиксацией на одном месте»		
11	Практическая работа «Создание mesh-сетки на примере двух спрайтов»		
12	Практическая работа «Сборка персонажей в программе Dragon Bones»		
13	Практическая работа «Виды ключей и способы их применения в анимации»		
14	Практическая работа «Создание эскизов раскадровки анимационного мультфильма»		
15	Практическая работа «Отрисовка персонажей в программе Microsoft Power Point 3D»		
16	Практическая работа «Создание фонов анимационного мультфильма в программе Microsoft Power Point 3D»		
17	Практическая работа «Создание анимационного мультфильма в программе Dragon Bones»		
18	Итоговая работа		

Календарно-тематический план ознакомительный уровень

№ п/п	Наименование тем	Количество часов	Дата проведения
1	Вводное занятие. Знакомство. Техника безопасности.	1	
2	Понятие дизайна. Виды дизайна.	2	
3	Основные правила композиции.	1	
4	Графический знак. Стилизация.	2	
5	Плакатная графика	1	
6	Дизайн газет и журналов.	2	
7	Дизайн книг.	1	
8	Цветовой круг Иттена.	2	
9	Сочетание цветов.	1	
10	Зрительные иллюзии.	1	
11	Дизайн предметов быта.	1	
12	Ландшафтный дизайн.	2	
13	Фитодизайн.	1	
14	Промышленный дизайн.	2	
15	Арт – дизайн.	1	
16	Web – дизайн.	2	
17	Компьютерная графика как область графического дизайна. Профессия графического дизайнера.	1	
18	Средства компьютерной графики, программное обеспечение.	1	
19	Основы типографики в графическом дизайне.	2	
20	Фирменный стиль в дизайне.	1	
21	Практикум по разработке фирменного стиля образовательного учреждения.	2	
22	Полиграфический дизайн и упаковка для продукции.	1	
23	Практикум по разработке полиграфического дизайна упаковки.	2	
24	Итоговое занятие по модулю «Основы графического дизайна».	2	
Итого:		35	

Календарно-тематический план базовый уровень

№ п/п	Наименование тем	Количество часов	Дата проведения
-------	------------------	------------------	-----------------

1	Знакомство с программой Paint 3D	1	
2	Основы работы с объектами программы Paint 3D	1	
3	Создание двухмерных объектов в Paint 3D	2	
4	Основы работы с двухмерными объектами, линии, заливка	1	
5	Добавление фона, эффектов и других элементов в двухмерную модель	2	
6	Двухмерный текст	1	
7	Создание трехмерных объектов в Paint 3D	2	
8	Основы работы с трехмерными объектами, линии, заливка	1	
9	Добавление фона, эффектов и других элементов в трехмерную модель	2	
10	Управление трехмерной моделью	1	
11	Библиотека трехмерных объектов	2	
12	Волшебное выделение	1	
13	Наклейки	2	
14	Смешанная реальность	1	
15	Трехмерное представление	2	
16	Практическая работа по созданию двухмерного и трехмерного объекта	1	
17	Практическая работа по созданию двухмерного и трехмерного объекта	2	
18	Итоговое занятие по модулю «Создания трехмерных моделей и иллюстраций в программе Microsoft Paint 3D»	2	
Итого:		27	

Календарно-тематический план продвинутого уровня

№ п/п	Наименование тем	Количество часов	Дата проведения
1	Motion – дизайн. Профессия motion – дизайнера	1	
2	История анимации	2	
3	Виды анимации	1	
4	Структура анимационного фильма	2	
5	Stop – motion анимация	1	
6	История, особенности предметной анимации	2	

7	Компьютерная анимация	1	
8	Создание компьютерной анимации	2	
9	Основные инструменты и приемы для рисования в графических программах	1	
10	Скелетная и mesh анимация	2	
11	Создание 2Данимации в программе Dragon Bones	1	
12	Кости в Dragon Bones	2	
13	Анимация ходьбы в DragonBones	1	
14	Перепривязка костей в DragonBones	2	
15	Выключатель и покадровая анимация вDragonBones	1	
16	Кинематика в DragonBones	2	
17	Обратная кинематика в Dragon Bones	1	
18	Фиксация объекта в Dragon Bones	2	
19	Mesh сетка в Dragon Bones	1	
20	Сборка персонажей в Dragon Bones	2	
21	Подготовка и импорт слоев в Dragon Bones	1	
22	Ключи в Dragon Bones	2	
23	Разработка сценария	1	
24	Раскадровка	2	
25	Создание персонажей	1	
26	Создание фонов	2	
27	Создание 2D анимации в программе Dragon Bones	5	
28	Итоговое занятие по модулю «Создание 2D анимации Dragon Bones»	2	
Итого:		46	