

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Шелеховского района «Шелеховский лицей»

«Утверждаю»
Директор МБОУ ШР «Шелеховский лицей»

О.А.Меновщикова
Приказ от «10» июня 2026 г. № 170

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
технической направленности
«Графический дизайн»

9 часов в неделю – 1 и 2 год обучения.
(всего 324 часа в год)
Срок реализации: 2 года (648 часа)
Возраст учащихся: 14-18 лет (8-11 классы)

Составитель:
Чистяков Никита Алексеевич
педагог дополнительного образования
МБОУ ШР «Шелеховский лицей»

2026-2027 учебный год
г. Шелехов

СОДЕРЖАНИЕ

I. Титульный лист

II. Пояснительная записка

- нормативно-правовая база
- направленность программы
- актуальность и педагогическая целесообразность
- отличительные особенности
- адресат программы
- сроки реализации и объём программы
- режим занятий
- цель и задачи программы
- планируемые результаты

III. Учебный план

- 1-й год обучения
- 2-й год обучения

IV. Календарный учебный график

V. Календарно-тематическое планирование

- 1-й год обучения
- 2-й год обучения

VI. Содержание программы

- 1-й год обучения (по разделам)
- 2-й год обучения (по разделам)

VII. Организационно-педагогические условия

- материально-техническое обеспечение
- информационное обеспечение
- кадровое обеспечение

VIII. Оценочные материалы

- формы контроля
- критерии оценки проектных работ
- мониторинг результатов

IX. Методические материалы

- методы обучения
- педагогические технологии
- дидактические материалы

X. Список литературы

- нормативные документы
- список литературы

Пояснительная записка

1.1. Нормативно-правовая база

Программа разработана в соответствии с:

- Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказом Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (вступил в силу с 01.03.2023);
- Приказом Министерства науки и высшего образования РФ и Министерства просвещения РФ от 05.08.2020 № 882/391 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»;
- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20»;
- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении СанПиН 1.2.3685-21» (раздел VI);
- Приказом ГАУ ДО ИО «ЦРДОД» от 28.01.2022 № 40/1-од «Об утверждении экспертного листа оценки дополнительной общеразвивающей программы».

1.2. Направленность программы

Программа имеет техническую направленность и ориентирована на развитие творческих способностей, формирование визуальной грамотности и практических навыков в области графического дизайна. Она направлена на освоение учащимися современных цифровых технологий, инструментов компьютерной графики и методов проектирования, что соответствует приоритетам научно-технического развития и запросам цифровой экономики.

1.3. Актуальность программы

В современном мире визуальная среда играет ключевую роль в коммуникации. Грамотный графический дизайн востребован в рекламе, цифровых медиа, полиграфии и брендинге. Программа отвечает на потребность подростков в творческой самореализации и ранней

профессиональной ориентации, формирует критическое мышление, эстетический вкус и навыки работы с современными цифровыми инструментами.

1.4. Педагогическая целесообразность

Программа построена на принципах проектного обучения, что позволяет учащимся не только осваивать теоретические основы дизайна, но и применять их в практической деятельности. Индивидуальные и коллективные проекты способствуют развитию коммуникативных навыков, ответственности и умения презентовать результаты своей работы.

1.5. Отличительные особенности программы

- Интеграция истории дизайна, теории композиции, цвета и типографики с практической работой в графических редакторах;
- Акцент на современных трендах (цифровой дизайн, анимация, инфографика);
- Поэтапное формирование портфолио, готового для предъявления при поступлении в профильные вузы или начале профессиональной деятельности;
- Использование проектного метода на всех этапах обучения.

1.6. Адресат программы

Программа предназначена для учащихся 14–18 лет (8–11 классы). Набор осуществляется на добровольной основе, без специального отбора, при отсутствии медицинских противопоказаний. Группы формируются с учётом возраста и уровня подготовки. Наполняемость групп – 7–15 человек.

1.7. Сроки реализации и объём программы

Срок реализации – 2 года:

- 1-й год обучения (8–9 классы) – 180 часов;
- 2-й год обучения (10–11 классы) – 144 часа.

Общий объём – 324 часа.

1.8. Режим занятий

- 1-й год: 2 раза в неделю (понедельник – 3 академических часа, четверг – 2 академических часа).

- 2-й год: 2 раза в неделю (вторник – 2 академических часа, пятница – 2 академических часа).

1.9. Цель программы

Формирование у учащихся комплекса знаний и практических навыков в области графического дизайна, развитие творческого мышления и визуальной грамотности для создания эффективных коммуникационных продуктов.

1.10. Задачи программы

Личностные:

- воспитывать эстетический вкус, интерес к визуальной культуре;
- формировать ответственное отношение к результатам труда, умение работать в команде;
- развивать уверенность в своих творческих способностях.

Метапредметные:

- развивать умение анализировать визуальную информацию, ставить и решать дизайн-задачи;
- формировать навыки планирования, самоконтроля и рефлексии;
- обучать эффективной коммуникации и презентации проектов.

Предметные:

- познакомить с историей дизайна, основами композиции, цветоведения, типографики;
- научить работать с графическими редакторами (Adobe Photoshop, Illustrator, Figma и др.);
- сформировать умение создавать дизайн-продукты: постеры, логотипы, буклеты, инфографику, анимированные баннеры;
- подготовить портфолио творческих работ.

1.11. Планируемые результаты

Личностные результаты:

сформированность устойчивого интереса к дизайну и творческой деятельности;

развитие трудолюбия, ответственности, дисциплинированности, навыков самоконтроля и самооценки;

воспитание уважения к мировой визуальной культуре;

развитие коммуникативных навыков, умения работать в коллективе;

формирование адекватной самооценки, уверенности в себе, способности к самореализации.

Метапредметные результаты:

Регулятивные: умение планировать свою деятельность, ставить цели, контролировать и оценивать процесс и результат работы; способность преодолевать трудности, доводить начатое дело до конца.

Познавательные: умение анализировать произведения дизайна, выделять главное, сравнивать, обобщать; развитие образного мышления, памяти, воображения.

Коммуникативные: умение слушать и слышать педагога и других участников группы; способность к сотрудничеству, аргументации своей точки зрения, выражению своих мыслей в визуальной и вербальной форме.

По окончании 1-го года обучения учащиеся:

будут знать:

- основные этапы истории графического дизайна;
- законы композиции (баланс, ритм, контраст, пропорции);
- основы цветоведения и цветовые гармонии;
- анатомию шрифта и основные гарнитуры;
- принципы создания пиктограмм и модульных сеток;

будут уметь:

- анализировать визуальные объекты;
- создавать композиции на основе правил;
- подбирать цветовые палитры;
- верстать простые макеты (афиша, страница газеты);
- разрабатывать пиктограммы;

- работать в растровом и векторном редакторах.

По окончании 2-го года обучения учащиеся:

будут знать:

- ключевые стили дизайна XX века;
- основы брендинга и фирменного стиля;
- принципы рекламного и социального дизайна;
- правила вёрстки многостраничных изданий;
- основы цифрового дизайна (баннеры, инфографика, анимация);

будут уметь:

- разрабатывать логотип и элементы айдентики;
- создавать рекламные и социальные плакаты;
- верстать буклеты и многостраничные макеты;
- создавать анимированные баннеры;
- готовить и защищать итоговый проект, оформлять портфолио.
-

2. Учебный план

3.1. Учебный план 1-го года обучения (324 часа)

№	Название раздела/темы	Всего	Теория	Практика	Формы контроля
1	Введение. Профессия дизайнер. ТБ.	12	6	6	Опрос, анализ работ

2	Основы композиции и визуального восприятия	36	12	24	Упражнения, просмотр
3	Цветоведение и психология цвета	30	10	20	Творческое задание (палитра)
4	Типографика и работа со шрифтом	36	12	24	Практическая работа (афиша)
5	Векторная графика (Adobe Illustrator)	48	12	36	Разработка пиктограмм, иконок
6	Растровая графика (Adobe Photoshop)	48	12	36	Коллажи, ретушь, постеры
7	Композиция в макетах. Модульные сетки	30	6	24	Верстка газеты/плаката
8	Проектная деятельность (Индивид. проект)	48	12	36	Защита проекта
9	Интерактивный дизайн (Figma)	36	6	30	Прототип интерфейса
Итого		324	88	236	

3.2. Учебный план 2-го года обучения (324 часа)

№	Название раздела/темы	Всего	Теория	Практика	Формы контроля
1	История дизайна и стили XX века	24	12	12	Анализ, реферат
2	Брендинг и фирменный стиль	36	10	26	Разработка логотипа и айдентики

3	Рекламный и социальный дизайн	36	8	28	Серия плакатов
4	Многостраничная верстка (InDesign)	36	8	28	Буклет, брошюра, журнал
5	Иллюстрация в дизайне (Procreate/PS)	30	6	24	Постер с авторской иллюстрацией
6	Моушн-дизайн и анимация (AE)	36	10	26	Анимированный баннер
7	Веб-дизайн и UX/UI (Figma + Tilda)	36	8	28	Лендинг / Прототип сайта
8	3D-графика в дизайне (Blender)	30	6	24	Создание 3D-объекта/логотипа
9	Предпечатная подготовка и итоговый проект	60	12	48	Брендбук, защита, портфолио
Итого		324	80	244	

3. Календарный учебный график

№	Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Кол-во учебных недель	Кол-во учебных дней	Кол-во учебных часов	Режим занятий	Сроки итоговой аттестации
1	1 год	01 сентября	31 мая	36	108 (3 раза в неделю)	324	3 раза в неделю: по 3 ак. часа	май (итоговая выставка/защита проектов)

№	Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Кол-во учебных недель	Кол-во учебных дней	Кол-во учебных часов	Режим занятий	Сроки итоговой аттестации
2	2 год	01 сентября	31 мая	36	108 (3 раза в неделю)	324	3 раза в неделю: по 3 ак. часа	май (итоговая выставка/защита проектов)

4. Календарно-тематическое планирование

4.1. 1-й год обучения (8–9 классы)

Занятия: 3 академ. часа, 3 раза в неделю. Всего 36 учебных недель.

Неделя	Тема занятия	Кол-во часов	Форма занятия	Форма аттестации/контроля
1	Инструктаж по ТБ. Введение в профессию графического дизайна. Обзор рынка.	3	Комбинированная (лекция + беседа)	Текущий опрос
1	Основы композиции: статика и динамика.	3	Комбинированная (теория + показ)	Наблюдение
1	Практика: упражнение на статику/динамику из геометрических фигур (бумага/планшет).	3	Практическая работа	Просмотр упражнений

2	Композиция: симметрия и асимметрия. Упражнения на баланс.	3	Комбинированная + практика	Просмотр упражнений
2	Композиция: ритм и метр. Создание ритмического ряда.	3	Практическая работа	Просмотр упражнений
2	Adobe Photoshop: интерфейс, панели, настройка рабочей среды.	3	Комбинированная (демонстрация)	Наблюдение
3	Photoshop: инструменты выделения (Marquee, Lasso, Magic Wand).	3	Комбинированная + практика	Наблюдение
3	Photoshop: работа со слоями (заливка, градиент, перемещение).	3	Практическая работа	Наблюдение
3	Практика: создание простого коллажа из 3–5 объектов.	3	Практическая работа	Анализ работ (коллаж)
4	Цветоведение: цветовой круг Иттена. Основные, составные, дополнительные цвета.	3	Лекция с презентацией	Опрос
4	Психология цвета: ассоциации и символика.	3	Комбинированная	Опрос
4	Практика: подбор цветовой палитры для школьного	3	Практическая работа	Творческое задание

	мероприятия (Coolors).			(палитра)
5	Цветовые гармонии: монохром, аналогичная, триада.	3	Лекция + демонстрация	Опрос
5	Практика: создание постера «Времена года» с использованием одной из гармоний.	3	Практическая работа	Наблюдение
5	Photoshop: цветокоррекция (уровни, кривые, цветовой баланс).	3	Комбинированная + практика	Просмотр работ
6	Типографика: анатомия шрифта (кегель, интерлиньяж, трекинг, гарнитура).	3	Лекция с презентацией	Опрос
6	Классификация шрифтов: антиква, гротеск, рукописные, акцидентные.	3	Лекция с примерами	Опрос
6	Практика: анализ шрифтов на реальных носителях (фото/упаковки).	3	Практикум (анализ)	Анализ работ
7	Adobe Illustrator: интерфейс, отличие от Photoshop. Примитивы.	3	Комбинированная (демонстрация)	Наблюдение
7	Illustrator: заливка, обводка, инструмент «Перо» (базовые кривые).	3	Практическая работа	Наблюдение

7	Упражнение: обводка контуров, создание простой фигуры.	3	Практическая работа	Просмотр упражнений
8	Пиктограммы: принципы минимализма. Скетчи для школьной навигации.	3	Комбинированная + практика	Эскизы
8	Illustrator: отрисовка пиктограммы (столовая, библиотека, спортзал).	3	Практическая работа	Наблюдение
8	Доработка деталей, выравнивание, экспорт в SVG.	3	Практическая работа	Серия пиктограмм
9	Растровая графика: работа с масками (Layer Mask) в Photoshop.	3	Комбинированная + практика	Наблюдение
9	Фотомонтаж – замена неба, ретушь фона.	3	Практическая работа	Наблюдение
9	Коллаж «Мой город» – интеграция фото с графикой.	3	Практическая работа	Творческое задание (коллаж)
10	Верстка. Модульные сетки: колоночные и модульные сетки.	3	Лекция с презентацией	Опрос
10	Построение сетки для плаката (4 колонки).	3	Практическая работа	Эскиз

10	Illustrator: верстка афиши концерта/спектакля по сетке.	3	Практическая работа	Макет афиши
11	Текст в вёрстке: выравнивание, переносы, иерархия заголовков.	3	Комбинированная	Наблюдение
11	Вёрстка страницы школьной газеты (текст + фото).	3	Практическая работа	Наблюдение
11	Доработка газеты: буквица, цитаты, оформление.	3	Практическая работа	Макет газеты
12	Figma: введение, фреймы, сетки, направляющие.	3	Комбинированная (демонстрация)	Наблюдение
12	Figma: создание фигур, текстовых слоёв, заливка.	3	Практическая работа	Наблюдение
12	Практика: создание макета визитки в Figma.	3	Практическая работа	Визитка (макет)
13	Figma: авто-лейауты (Auto Layout) – адаптивность.	3	Комбинированная + практика	Наблюдение
13	Figma: компоненты и варианты (Variants).	3	Практическая работа	Наблюдение
13	Практика: сборка интерфейса мобильного приложения (экран входа).	3	Практическая работа	Прототип в Figma

14	Итоговый мини-проект: выбор темы (постер, обложка, интерфейс). Утверждение брифа.	3	Проектная деятельность	Утверждение концепции
14	Разработка концепции: сбор мудборда, поиск референсов.	3	Проектная деятельность	Наблюдение
14	Создание эскизов (3–5 вариантов).	3	Проектная деятельность	Просмотр эскизов
15	Работа над проектом в выбранной программе – основные элементы.	3	Проектная деятельность	Наблюдение
15	Детализация: цвет, шрифты, композиционные правки.	3	Проектная деятельность	Наблюдение
15	Финальная компоновка макета.	3	Проектная деятельность	Наблюдение
16	Предзащита: показ промежуточного результата группе, обсуждение ошибок.	3	Обсуждение, анализ	Обсуждение
16	Доработка по замечаниям. Подготовка файла к печати/экспорту.	3	Консультация, практика	Наблюдение
16	Защита мини-проекта (презентация 1 минута).	3	Защита проекта	Итоговый мини-проект

17	Командный дизайн-проект: введение, формирование команд.	3	Проектная деятельность	Наблюдение
17	Мозговой штурм – идеи для школьного события (фестиваль, день лица).	3	Групповая работа	Наблюдение
17	Распределение ролей (арт-директор, иллюстратор, верстальщик).	3	Комбинированная	Наблюдение
18	Разработка единой концепции (цвет, шрифт, стиль).	3	Проектная деятельность	Утверждение концепции
18	Создание эскизов афиши, билета, поста в соцсеть.	3	Проектная деятельность	Эскизы
18	Начало реализации макетов в редакторах.	3	Проектная деятельность	Наблюдение
19	Сборка командного проекта: вёрстка основных носителей.	3	Проектная деятельность	Наблюдение
19	Полировка: выравнивание, общие цвета, единая сетка.	3	Проектная деятельность	Наблюдение
19	Подготовка презентации и речи для защиты.	3	Проектная деятельность	Наблюдение
20	Защита командного проекта (выступление групп,	3	Защита проекта	Командный проект

	вопросы).			
20	Повторение пройденного: теория композиции и цвета (квиз).	3	Игровая (викторина)	Опрос
20	Творческое задание: быстрый скетч на свободную тему.	3	Практическая работа	Наблюдение
21	Сложные эффекты в Photoshop: стили слоя, тени, свечение, текстуры.	3	Комбинированная + практика	Наблюдение
21	Практика: создание неоновой вывески или матового текста.	3	Практическая работа	Наблюдение
21	Дизайн обложки музыкального альбома с использованием эффектов.	3	Практическая работа	Творческое задание
22	Векторная иллюстрация: создание персонажа из простых фигур (AI).	3	Комбинированная + практика	Наблюдение
22	Illustrator: градиенты и обтравочные маски.	3	Практическая работа	Наблюдение
22	Практика: создание фона для иллюстрации.	3	Практическая работа	Векторный персонаж

23	Стили в дизайне: минимализм, гранж, скандинавский стиль.	3	Лекция с презентацией	Опрос
23	Практика: создание постера в выбранном стиле.	3	Практическая работа	Эскиз
23	Работа с текстурами и зерном (AI/PS).	3	Практическая работа	Постер
24	Инфографика: принципы визуализации данных.	3	Лекция + демонстрация	Опрос
24	Практика: разработка инфографики «Мой режим дня» (Figma или AI).	3	Практическая работа	Наблюдение
24	Работа с графиками и диаграммами в Illustrator.	3	Практическая работа	Инфографика
25	Интерактивный дизайн: UI-киты, библиотека компонентов в Figma.	3	Комбинированная + практика	Наблюдение
25	Figma: прототипирование (Smart Animate).	3	Практическая работа	Наблюдение
25	Практика: кликабельный прототип «Онлайн-магазин» (главная + карточка).	3	Практическая работа	Прототип
26	Адаптивный дизайн: вёрстка для десктопа, планшета, телефона.	3	Лекция + демонстрация	Опрос

26	Адаптация макета визитки под экран смартфона.	3	Практическая работа	Наблюдение
26	Создание поста для социальной сети (Figma).	3	Практическая работа	Макет
27	Итоговый личный проект (большой): выбор темы (брендбук, плакат, сайт).	3	Проектная деятельность	Утверждение темы
27	Разработка брифа и концепции, поиск референсов.	3	Проектная деятельность	Наблюдение
27	Создание мудборда и цветовой схемы.	3	Проектная деятельность	Наблюдение
28	Эскизы и проработка идеи (несколько вариантов).	3	Проектная деятельность	Просмотр эскизов
28	Начало технической реализации – создание основных модулей.	3	Проектная деятельность	Наблюдение
28	Работа над композицией и типографикой в проекте.	3	Проектная деятельность	Наблюдение
29	Практическая работа над проектом – генерация контента.	3	Проектная деятельность	Наблюдение
29	Сборка макетов, объединение в единое целое.	3	Проектная деятельность	Наблюдение
29	Промежуточная консультация (индивидуальные правки).	3	Консультация	Наблюдение

30	Доработка деталей и визуальных эффектов.	3	Проектная деятельность	Наблюдение
30	Подготовка файлов (контроль цвета RGB/CMYK, разрешения).	3	Проектная деятельность	Наблюдение
30	Создание презентации для защиты (3–5 слайдов).	3	Проектная деятельность	Наблюдение
31	Предзащита: показ проекта педагогу и группе.	3	Обсуждение, анализ	Обсуждение
31	Исправление ошибок по замечаниям.	3	Консультация, практика	Наблюдение
31	Финальная сборка и экспорт проекта.	3	Практическая работа	Наблюдение
32	Оформление портфолио: сборка лучших работ в Behance/презентацию.	3	Практическая работа	Наблюдение
32	Написание описаний к работам (задача, технологии).	3	Практическая работа	Наблюдение
32	Проверка портфолио, советы по улучшению.	3	Консультация	Портфолио
33	Итоговая защита проектов – группа 1 (4–5 человек).	3	Защита проекта	Итоговый проект (часть 1)
33	Итоговая защита проектов – группа 2 (остальные).	3	Защита проекта	Итоговый проект (часть 2)
33	Обсуждение итогов, анализ лучших работ.	3	Дискуссия	Анализ

34	Виртуальная экскурсия в дизайн-студию / просмотр документального фильма.	3	Экскурсия	Наблюдение
34	Мастер-класс: тренды 2026 (нейросети в дизайне: Midjourney, Кандинский).	3	Мастер-класс	Наблюдение
34	Практика: генерация референсов через нейросети.	3	Практическая работа	Творческое задание
35	Итоговый зачёт по теории – тест (композиция, цвет, шрифты, программы).	3	Зачёт	Тест
35	Контрольное практическое задание: за 3 часа сделать плакат по брифу.	3	Практическая работа (контрольная)	Практическая работа
35	Проверка контрольных работ, анализ ошибок.	3	Обсуждение	Анализ
36	Оформление итоговой выставки в кабинете/холле лица.	3	Практическая работа	Наблюдение
36	Торжественное открытие выставки (родители, учителя).	3	Выставка, презентация	Итоговая выставка
36	Заключительное занятие: вручение сертификатов, чаепитие, рефлексия.	3	Праздничное мероприятие	Рефлексия

4.2. 2-й год обучения (10–11 классы)

Занятия: 3 академ. часа, 3 раза в неделю. Всего 36 учебных недель.

Неделя	Тема занятия	Кол-во часов	Форма занятия	Форма аттестации/контроля
1	Инструктаж по ТБ. Повторение базовых принципов композиции и цвета.	3	Комбинированная (лекция + беседа)	Текущий опрос
1	Повторение типографики. Анализ работ прошлого года.	3	Практикум (анализ)	Анализ работ
1	Введение в историю дизайна XX века. Предпосылки модернизма.	3	Лекция с презентацией	Опрос
2	Баухауз: идеи, педагогика, влияние на современный дизайн.	3	Лекция + обсуждение	Опрос
2	Практика: создание постера в стиле Баухауз (геометрия, первичные цвета).	3	Практическая работа	Эскиз
2	Доработка постера в стиле Баухауз (Adobe Illustrator).	3	Практическая работа	Постер (стиль Баухауз)
3	Швейцарская школа и международный типографический стиль.	3	Лекция с примерами	Опрос

3	Анализ плакатов швейцарского стиля. Модульные сетки.	3	Практикум (анализ)	Анализ работ
3	Практика: разработка плаката в международном стиле (чистота, шрифты).	3	Практическая работа	Наблюдение
4	Американский дизайн 1950–60-х: Пол Рэнд, Сол Басс.	3	Лекция + видео	Опрос
4	Практика: создание логотипа в стиле Пола Рэнда (минимализм).	3	Практическая работа	Эскизы логотипа
4	Доработка логотипа и презентация.	3	Практическая работа	Логотип (исторический стиль)
5	Рекламный дизайн: цели, виды, каналы распространения.	3	Лекция с презентацией	Опрос
5	Анализ эффективной рекламной кампании (примеры).	3	Практикум (анализ)	Анализ
5	Разработка концепции рекламного постера для вымышленного бренда.	3	Проектная деятельность	Утверждение концепции
6	Практика: создание рекламного постера в Photoshop/Illustrator.	3	Практическая работа	Наблюдение

6	Работа над деталями: типографика, цвет, композиция.	3	Практическая работа	Наблюдение
6	Завершение и защита рекламного постера.	3	Защита проекта	Рекламный постер
7	Логотип и фирменный стиль. Функции, типы логотипов.	3	Лекция + примеры	Опрос
7	Анализ известных брендов: эволюция логотипов.	3	Практикум (анализ)	Анализ
7	Разработка брифа для логотипа (вымышленная компания).	3	Проектная деятельность	Утверждение брифа
8	Поиск идей: мудборд, скетчи логотипа (несколько вариантов).	3	Проектная деятельность	Просмотр эскизов
8	Векторная отрисовка логотипа в Illustrator (основная форма).	3	Практическая работа	Наблюдение
8	Работа над деталями логотипа, цветовыми решениями.	3	Практическая работа	Наблюдение
9	Создание элементов фирменного стиля: визитка, бланк, конверт.	3	Практическая работа	Наблюдение
9	Разработка гайдлайнов по использованию логотипа	3	Практическая работа	Наблюдение

	(цвет, размер, охранный зона).			
9	Подготовка презентации логотипа и элементов стиля.	3	Проектная деятельность	Наблюдение
10	Защита проекта «Логотип и фирменный стиль».	3	Защита	Презентация логотипа
10	Многостраничная вёрстка: виды изданий (брошюра, буклет, каталог, журнал).	3	Лекция с примерами	Опрос
10	Особенности вёрстки буклетов (форматы, фальцовка).	3	Лекция + демонстрация	Опрос
11	Разработка структуры и макета буклета для мероприятия/компании.	3	Проектная деятельность	Утверждение концепции
11	Создание сетки для буклета в InDesign.	3	Практическая работа	Наблюдение
11	Вёрстка внутренних страниц: работа с текстом, изображениями, выносками.	3	Практическая работа	Наблюдение
12	Работа с стилями абзацев и символов в InDesign.	3	Практическая работа	Наблюдение
12	Добавление графических элементов, колонтитулов, нумерации.	3	Практическая работа	Наблюдение
12	Финальная вёрстка и экспорт буклета в PDF (препресс-	3	Практическая работа	Макет буклета

	проверка).			
13	Иллюстрация в дизайне: роль, виды (векторная, растровая, 3D, рисованная).	3	Лекция с примерами	Опрос
13	Обзор стилей иллюстрации (флэт, линейный, акварель, скетчинг).	3	Лекция + видео	Опрос
13	Поиск референсов и создание собственного мудборда для иллюстрации.	3	Практическая работа	Наблюдение
14	Создание эскизов авторской иллюстрации (на бумаге или в планшете).	3	Практическая работа	Эскизы
14	Отрисовка иллюстрации в Adobe Illustrator (вектор) или Photoshop (растр).	3	Практическая работа	Наблюдение
14	Детализация, цветокоррекция, применение текстур.	3	Практическая работа	Наблюдение
15	Интеграция иллюстрации в постер (верстка с текстом и композицией).	3	Практическая работа	Наблюдение
15	Завершение постера с иллюстрацией.	3	Практическая работа	Наблюдение

15	Защита постера с иллюстрацией (презентация).	3	Защита	Постер с иллюстрацией
16	Социальный дизайн: плакаты, кампании, социальная реклама.	3	Лекция с примерами	Опрос
16	Анализ социальных плакатов (экология, здоровье, права человека).	3	Практикум (анализ)	Анализ
16	Разработка концепции социального плаката (выбор проблемы, целевая аудитория).	3	Проектная деятельность	Утверждение концепции
17	Эскизы социального плаката (несколько вариантов).	3	Проектная деятельность	Просмотр эскизов
17	Создание плаката в Photoshop/Illustrator с использованием фото или иллюстрации.	3	Практическая работа	Наблюдение
17	Работа над шрифтовым посланием, композицией, акцентами.	3	Практическая работа	Наблюдение
18	Финальная доработка социального плаката.	3	Практическая работа	Наблюдение
18	Подготовка короткой речи для защиты.	3	Проектная деятельность	Наблюдение
18	Защита социального плаката.	3	Защита	Социальный плакат

19	Цифровой дизайн: форматы (баннеры, посты, сторис, лендинги). Принципы адаптивности.	3	Лекция с демонстрацией	Опрос
19	Особенности дизайна для социальных сетей (заметность, серии).	3	Лекция + примеры	Опрос
19	Практика: создание серии баннеров для Инстаграм (3 варианта).	3	Практическая работа	Наблюдение
20	Разработка баннера с акцентом на призыв к действию.	3	Практическая работа	Наблюдение
20	Создание анимированного GIF-баннера в Photoshop (таймлайн).	3	Практическая работа	Наблюдение
20	Инфографика: принципы визуализации данных, типы графиков.	3	Лекция + примеры	Опрос
21	Практика: создание инфографики на тему «Экология города» (Figma или Illustrator).	3	Практическая работа	Наблюдение
21	Работа над визуальным рядом: иконки, диаграммы, цветовое кодирование.	3	Практическая работа	Наблюдение
21	Завершение инфографики и экспорт.	3	Практическая работа	Инфографика

22	Основы моушн-дизайна: принципы анимации (12 принципов Диснея).	3	Лекция + демонстрация	Опрос
22	Введение в Adobe After Effects: интерфейс, композиции, ключевые кадры.	3	Комбинированная + практика	Наблюдение
22	Создание простой анимации текста и формы (базовые упражнения).	3	Практическая работа	Наблюдение
23	Анимация логотипа (появление, вращение, изменение цвета).	3	Практическая работа	Наблюдение
23	Создание анимированного баннера для соцсетей (длительность 5–10 сек).	3	Практическая работа	Наблюдение
23	Доработка анимации: добавление переходов, звука (опционально).	3	Практическая работа	Наблюдение
24	Экспорт анимации в форматах видео/GIF. Просмотр и обсуждение.	3	Практическая работа	Анимированный баннер
24	Введение в веб-дизайн. Отличия веба от печати. Пиксель, адаптивность.	3	Лекция с примерами	Опрос

24	Основы UX/UI: юзабилити, прототипирование.	3	Лекция + обсуждение	Опрос
25	Работа в Figma: создание сетки для десктопной страницы.	3	Практическая работа	Наблюдение
25	Дизайн главного экрана для лендинга (заголовок, блоки, кнопки).	3	Практическая работа	Наблюдение
25	Прототипирование: связь экранов, создание потока пользователя.	3	Практическая работа	Прототип в Figma
26	Создание мобильной версии (адаптация десктопного макета).	3	Практическая работа	Наблюдение
26	Добавление микро-взаимодействий (наведение, клик) в прототип.	3	Практическая работа	Наблюдение
26	Презентация прототипа сайта (лендинга).	3	Защита	Прототип сайта
27	Введение в 3D-графику. Обзор Blender (интерфейс, навигация).	3	Комбинированная	Наблюдение
27	Создание простых 3D-объектов (куб, сфера, цилиндр). Материалы.	3	Практическая работа	Наблюдение

27	Моделирование логотипа в 3D (экструзия, скосы).	3	Практическая работа	Наблюдение
28	Настройка освещения и камеры для 3D-рендера.	3	Практическая работа	Наблюдение
28	Рендеринг 3D-объекта (цикл или Eevee).	3	Практическая работа	Наблюдение
28	Интеграция 3D-рендера в постер или баннер (Photoshop).	3	Практическая работа	3D-объект в дизайне
29	Итоговый индивидуальный проект: выбор темы (брендбук, серия плакатов, сайт, анимация, 3D-визуализация).	3	Проектная деятельность	Утверждение темы
29	Разработка концепции, сбор референсов, составление плана работ.	3	Проектная деятельность	Наблюдение
29	Создание мудборда и утверждение у педагога.	3	Проектная деятельность	Консультация
30	Эскизная проработка основных элементов проекта.	3	Проектная деятельность	Просмотр эскизов
30	Начало реализации в выбранных программах.	3	Проектная деятельность	Наблюдение
30	Работа над основными модулями проекта (постеры, страницы, анимация).	3	Проектная деятельность	Наблюдение

31	Промежуточная предзащита: показ набросков, обсуждение.	3	Обсуждение	Наблюдение
31	Корректировка плана, доработка недочётов.	3	Консультация, практика	Наблюдение
31	Продолжение работы над проектом – наполнение контентом.	3	Проектная деятельность	Наблюдение
32	Сборка всех частей проекта в единый макет/презентацию.	3	Проектная деятельность	Наблюдение
32	Подготовка файлов к печати (для печатной части) или к публикации.	3	Проектная деятельность	Наблюдение
32	Создание презентации защиты (5–7 слайдов).	3	Проектная деятельность	Наблюдение
33	Репетиция защиты. Критика и рекомендации.	3	Обсуждение	Наблюдение
33	Финальная доработка проекта по замечаниям.	3	Консультация, практика	Наблюдение
33	Итоговая защита – группа 1 (первые 5–6 человек).	3	Защита	Итоговый проект (часть 1)
34	Итоговая защита – группа 2 (следующие 5–6 человек).	3	Защита	Итоговый проект (часть 2)
34	Итоговая защита – группа 3 (оставшиеся).	3	Защита	Итоговый проект (часть 3)

34	Обсуждение итогов, выбор лучших работ.	3	Дискуссия	Анализ
35	Оформление портфолио: отбор лучших работ за 2 года.	3	Практическая работа	Отбор
35	Создание цифрового портфолио на Behance или в PDF.	3	Практическая работа	Наблюдение
35	Написание описаний и составление резюме дизайнера.	3	Практическая работа	Портфолио
36	Подготовка итоговой выставки в лицее (печать постеров, монтаж).	3	Практическая работа	Наблюдение
36	Открытие выставки для родителей и учителей.	3	Выставка	Итоговая выставка
36	Заключительное занятие: вручение сертификатов, рефлексия, чаепитие.	3	Праздничное мероприятие	Рефлексия

5. Содержание программы

5.1. Содержание 1-го года обучения

Раздел 1. Введение в графический дизайн (12 ч)

Теория (6 ч): Правила техники безопасности. Профессия графического дизайнера: специализации (веб-дизайнер, бренд-дизайнер, иллюстратор, моушн-дизайнер), рынок труда, необходимые навыки. Краткая история дизайна: от наскальных рисунков до промышленной революции.

Визуальная культура и её роль в современном мире. Обзор программного обеспечения (Adobe Photoshop, Illustrator, Figma, InDesign).

Практика (6 ч): Анализ примеров дизайна из повседневной жизни (упаковка, реклама, интерфейсы). Создание ментальной карты «Что такое дизайн». Знакомство с интерфейсом Photoshop и Illustrator (базовая навигация).

Раздел 2. Основы композиции и визуального восприятия (36 ч)

Теория (12 ч): Законы композиции: статика и динамика, симметрия и асимметрия, ритм и метр, контраст и нюанс, пропорции (золотое сечение, правило третей). Гештальтпсихология в дизайне (законы группировки, фигура-фон). Формат и рамка, соотношение сторон.

Практика (24 ч): Упражнения на бумаге и в графических редакторах: создание статичных и динамичных композиций из геометрических фигур; ритмические ряды; композиционный центр. Построение сетки на основе правила третей. Создание черно-белых коллажей по законам композиции. Анализ и обсуждение работ.

Раздел 3. Цветоведение и психология цвета (30 ч)

Теория (10 ч): Физика цвета, цветовые модели (RGB, CMYK, HSB). Цветовой круг Иттена: основные, составные, дополнительные цвета. Цветовые гармонии (монохром, аналогичная, триада, тетрада, контрастная). Психологическое воздействие цвета, культурные ассоциации. Влияние цвета на читаемость и восприятие.

Практика (20 ч): Подбор цветовых палитр с помощью онлайн-инструментов (Coolers, Adobe Color). Создание постера «Времена года» с использованием выбранной гармонии. Колоризация черно-белых изображений в Photoshop. Упражнения на сочетание цветов в интерфейсе (Figma). Создание мудборда по цветовой гамме для вымышленного бренда.

Раздел 4. Типографика и работа со шрифтом (36 ч)

Теория (12 ч): Анатомия шрифта: гарнитура, кегль, интерлиньяж, трекинг, кернинг, насыщенность, начертание. Классификация шрифтов: антиква, гротеск, рукописные, акцидентные, декоративные. История развития шрифтов. Психология шрифта. Правила парного сочетания шрифтов. Иерархия в типографике.

Практика (24 ч): Подбор шрифтовых пар для разных задач. Создание текстовой афиши (концерт, спектакль) с акцентом на иерархию. Работа с инструментом «Текст» в Photoshop и Illustrator. Создание шрифтовой композиции с использованием фигурного текста. Верстка заголовков с применением трекинга и кернинга. Анализ шрифтов на реальных носителях.

Раздел 5. Векторная графика (Adobe Illustrator) (48 ч)

Теория (12 ч): Особенности векторной графики (масштабируемость, малый вес). Интерфейс Illustrator: панели, монтажные области.

Инструменты создания и редактирования контуров (Перо, Опорные точки). Работа с заливками, обводками, градиентами. Трансформация

объектов.

Практика (36 ч): Создание простых фигур и их комбинирование. Отработка инструмента «Перо» – обводка растровых изображений. Разработка пиктограмм для школьной навигации (библиотека, столовая, спортзал, гардероб). Создание векторных иконок для приложения. Построение паттернов (фоновых узоров). Создание векторного портрета в стиле флэт. Экспорт в SVG, EPS, PDF.

Раздел 6. Растровая графика (Adobe Photoshop) (48 ч)

Теория (12 ч): Понятие растрового изображения, разрешение, глубина цвета. Интерфейс Photoshop: палитры, корректирующие слои, маски, режимы наложения. Основы цветокоррекции (уровни, кривые, цветовой баланс). Слои и их свойства.

Практика (36 ч): Фотомонтаж: замена фона, совмещение нескольких изображений с помощью масок. Ретушь портрета (удаление дефектов, работа с частотным разложением). Создание коллажа на заданную тему («Мой город», «Будущее»). Применение фильтров и эффектов (размытие, свечение, текстуры). Создание обложки для социальной сети (Instagram, VK) с использованием фото и текста. Подготовка изображений для печати и для веба.

Раздел 7. Композиция в макетах. Модульные сетки (30 ч)

Теория (6 ч): Понятие модульной и колоночной сетки. Виды сеток: книжная, журнальная, плакатная. Принципы построения иерархии информации. Поля, колонтитулы, выноски.

Практика (24 ч): Построение сетки для одностраничного плаката (афиша) и для газетной полосы. Верстка страницы школьной газеты с текстом и изображениями. Верстка листовки (флаера) с использованием направляющих и привязки. Создание макета обложки журнала. Экспорт в форматы для печати и просмотра на экране.

Раздел 8. Интерактивный дизайн (Figma) (36 ч)

Теория (6 ч): Основы UX/UI-дизайна: пользовательские интерфейсы, юзабилити, адаптивность. Знакомство с Figma: фреймы, сетки, направляющие, авто-лейауты. Компоненты и варианты (variants).

Практика (30 ч): Создание макета визитки и его адаптация на разные форматы. Разработка интерфейса мобильного приложения (экран входа, главный экран, профиль) – использование компонентов, создание библиотеки стилей. Построение кликабельного прототипа с переходами

(smart animate). Создание интерактивного макета поста для Instagram (с анимацией появления элементов). Публикация прототипа и тестирование на мобильных устройствах.

Раздел 9. Проектная деятельность (индивидуальный и командный проекты) (48 ч)

Теория (12 ч): Этапы работы над проектом: бриф, анализ аудитории, поиск референсов, концепция, эскизирование, техническая реализация, презентация. Правила командной работы: распределение ролей, дедлайны, обратная связь. Структура презентации проекта.

Практика (36 ч):

Мини-проект (16 ч): Выбор темы (постер, обложка, коллаж). Разработка концепции, создание эскизов, реализация в PS/AI/Figma. Предзащита и защита.

Командный проект (24 ч): Групповая разработка визуального оформления для школьного мероприятия (фестиваль, день лица). Команда создает афишу, билет, пост для соцсетей, баннер. Распределение обязанностей, совместная верстка. Защита командного проекта.

Работа над портфолио (8 ч в рамках раздела): Отбор лучших работ, оформление в цифровом виде (PDF или Behance), написание описаний к проектам.

5.2. Содержание 2-го года обучения

Раздел 1. История дизайна и стили XX века (24 ч)

Теория (12 ч): Повторение базовых принципов композиции, цвета и типографики. История графического дизайна XX века: Баухауз, конструктивизм, швейцарская школа (международный стиль), американский дизайн (Пол Рэнд, Сол Басс), постмодернизм, цифровая революция. Влияние исторических стилей на современный дизайн. Анализ ключевых работ и их авторов.

Практика (12 ч): Создание постера в стиле Баухауз (геометрические формы, первичные цвета). Разработка плаката в международном стиле (модульная сетка, гротески, фотография). Имитация логотипа в стиле Пола Рэнда (минимализм, цветовые пятна). Сравнительный анализ собственных работ с историческими образцами.

Раздел 2. Брендинг и фирменный стиль (36 ч)

Теория (10 ч): Понятие бренда и айдентики. Функции логотипа. Типы логотипов (знаковые, шрифтовые, комбинированные). Элементы фирменного стиля: визитка, бланк, конверт, упаковка, мерч. Гайдлайны (правила использования логотипа, цветовая палитра, шрифты).

Практика (26 ч): Разработка брифа для вымышленной компании (кафе, стартап, спортивный клуб). Сбор мудборда и эскизирование логотипа (минимум 5 вариантов). Векторная отрисовка основного варианта в Illustrator. Создание цветовых схем и альтернативных вариантов. Разработка визитки, бланка, конверта. Составление гайдлайнов (одна страница). Подготовка презентации и защита проекта.

Раздел 3. Рекламный и социальный дизайн (36 ч)

Теория (8 ч): Рекламный дизайн: цели, виды (наружная реклама, полиграфия, диджитал). Принципы создания эффективного рекламного сообщения (AIDA, уникальное торговое предложение). Социальная реклама: этика, воздействие на эмоции, работа с общественными проблемами. Разбор успешных кампаний.

Практика (28 ч): Разработка концепции рекламного постера для товара или услуги (выбор продукта, целевая аудитория). Создание серии из 2–3 плакатов в едином стиле. Проектирование социального плаката на актуальную тему (экология, здоровье, образование, толерантность) – от идеи до финальной верстки. Использование фото- и векторной графики. Подготовка краткого пояснения к плакатам. Защита работ.

Раздел 4. Многостраничная верстка (Adobe InDesign) (36 ч)

Теория (8 ч): Основы макетирования: форматы изданий, поля, колонки, модули. Типы печатной продукции: буклет, брошюра, каталог, журнал, книга. Правила вёрстки: выравнивание, колонтитулы, нумерация, оглавление. Подготовка к печати (треппинг, спуск полос, цветопроба).

Практика (28 ч): Разработка макета буклета (4–6 полос) для школьного мероприятия или компании. Создание сетки в InDesign, размещение текста и изображений, использование стилей абзацев и символов. Верстка брошюры с иллюстрациями и графиками. Доработка макета: колонтитулы, выноски, сноски. Экспорт в PDF для печати, проверка на предпечатные ошибки.

Раздел 5. Иллюстрация в дизайне (30 ч)

Теория (6 ч): Роль авторской иллюстрации в брендинге, рекламе, издательском деле. Стили иллюстрации: флэт, линейный, акварельный, скетчинг, 3D-иллюстрация. Инструменты: Procreate, Adobe Fresco, Photoshop, Illustrator. Поиск референсов и разработка собственного визуального языка.

Практика (24 ч): Создание серии эскизов иллюстрации на выбранную тему (портрет, пейзаж, абстракция). Работа в векторном редакторе (иллюстрация из геометрических фигур) или растровом (рисунок от руки с планшетом). Интеграция иллюстрации в постер (верстка с текстом и заголовком). Финализация постера с авторской иллюстрацией, защита.

Раздел 6. Моушн-дизайн и анимация (Adobe After Effects) (36 ч)

Теория (10 ч): Основы моушн-дизайна. 12 принципов анимации (Дисней). Интерфейс After Effects: композиции, слои, ключевые кадры, кривые (график скорости). Работа с шейпами, текстом и масками. Импорт файлов из Illustrator. Экспорт в видео и GIF.

Практика (26 ч): Анимация текста (появление, исчезновение, деформация). Анимация логотипа (поворот, масштабирование, изменение цвета). Создание анимированного баннера для социальных сетей (длительность 5–10 секунд) с несколькими кадрами и переходами. Работа со звуком (синхронизация). Рендеринг и публикация. Обсуждение работ.

Раздел 7. Веб-дизайн и UX/UI (Figma + Tilda) (36 ч)

Теория (8 ч): Особенности цифрового дизайна: пиксель-перфект, адаптивность, гриды. Основы UX: исследование пользователей, персоны, карта путей. UI-дизайн: сетки, типографика в вебе, система отступов. Введение в конструкторы сайтов (Tilda, Webflow) и принципы визуального редактора.

Практика (28 ч): Создание прототипа посадочной страницы (лендинга) в Figma: главный экран, блоки с текстом, формы, кнопки, медиа. Адаптация макета для мобильных устройств. Создание библиотеки компонентов и стилей. Перенос макета в Tilda: использование блоков Zero Block, настройка анимации на странице. Сборка полноценного лендинга и публикация на бесплатном домене.

Раздел 8. 3D-графика в дизайне (Blender) (30 ч)

Теория (6 ч): Введение в трёхмерное моделирование. Интерфейс Blender, навигация, базовые объекты. Материалы и текстуры. Освещение (HDRI, точечные источники). Камера и рендеринг (Cycles, Eevee). Применение 3D в графическом дизайне (обложки, персонажи, шрифты).

Практика (24 ч): Моделирование простых объектов (куб, сфера, цилиндр, тор). Создание 3D-букв (экструзия текста). Моделирование логотипа в объёме (применение модификаторов). Настройка материалов (стекло, металл, пластик). Выставление света и рендеринг готового 3D-объекта. Интеграция рендера в плакат или баннер (в Photoshop) – создание постера с 3D-элементом.

Раздел 9. Предпечатная подготовка и итоговый проект (60 ч)

Теория (12 ч): Полный цикл подготовки макетов к печати: цветовые модели (CMYK), расширение файлов, разрешение, обрезные метки, вылеты под обрез, треппинг, спуск полос. Печатные процессы (офсет, цифра, ризография). Виды послепечатной обработки (ламинация, высечка, тиснение). Бюджетирование и оценка стоимости тиража.

Практика (48 ч):

Итоговый индивидуальный проект (30 ч): Учащийся выбирает один из направлений (брендбук, серия плакатов, анимированный ролик, прототип сайта или 3D-визуализация). Разрабатывает концепцию, собирает мудборд, создаёт эскизы и финальные макеты. Проходит предзащиту, дорабатывает ошибки, готовит презентацию на 5–7 слайдов. Защищает проект перед комиссией.

Оформление портфолио и выставка (18 ч): Отбор всех значимых работ за два года обучения. Систематизация по направлениям, написание описаний (краткий бриф, использованные инструменты, решаемая задача). Создание единого цифрового портфолио (Behance, Adobe Portfolio или PDF-презентация). Подготовка печатных работ (постеров, буклетов) для итоговой выставки в лицее. Оформление экспозиции и презентация работ родителям и гостям. Рефлексия, обсуждение перспектив профессионального развития.

6. Организационно-педагогические условия

6.1. Материально-техническое обеспечение

- Учебный кабинет с рабочими местами (столы, стулья) на 7–15 человек.
- Компьютеры или ноутбуки с установленным ПО: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Figma, Adobe After Effects (или аналоги).
- Проектор и экран для демонстрации материалов.
- Доступ к сети Интернет.
- Библиотека учебной и методической литературы по дизайну.
- Наглядные пособия: плакаты, схемы, образцы работ.

6.2. Информационное обеспечение

- Электронные ресурсы: онлайн-курсы, видеоуроки, референс-платформы (Behance, Pinterest).
- Методические разработки педагога.

6.3. Кадровое обеспечение

Программу реализует педагог дополнительного образования, имеющий высшее профессиональное образование, имеющему профессиональную переподготовку, позволяющую реализовывать программы дополнительного образования в образовательной организации, имеющему опыт работы в области графического дизайна.

7. Оценочные материалы

7.1. Формы контроля

- **Входной контроль:** собеседование, просмотр работ.
- **Текущий контроль:** наблюдение, анализ практических работ, опросы.
- **Промежуточный контроль:** зачеты по итогам разделов, защита проектов.
- **Итоговый контроль:** итоговый проект, портфолио, выставка.

7.2. Критерии оценки проектных работ

Критерий	Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
Соответствие теме	Полное соответствие, оригинальная концепция	Соответствие теме, но шаблонное решение	Тема не раскрыта
Композиция	Гармоничная, сбалансированная	Незначительные ошибки	Композиция отсутствует
Цветовое решение	Грамотно подобранная гамма, цветовые акценты	Цвета сочетаются, но нет выразительности	Случайный выбор цвета
Типографика	Шрифты подобраны, удобочитаемость	Есть недочеты	Текст не читается
Техническое исполнение	Аккуратное, без ошибок	Небольшие погрешности	Грубые ошибки

7.3. Мониторинг результатов

Диагностика результатов проводится дважды в год (декабрь, май) по следующим параметрам:

- **Предметные результаты:** усвоение теоретических знаний, владение инструментарием, качество выполнения практических работ.
- **Метапредметные результаты:** умение планировать, контролировать, работать в команде, презентовать результат.
- **Личностные результаты:** мотивация, творческая активность, ответственность.

Оценка производится по 10-балльной шкале (с переводом в уровни: высокий, средний, низкий).

8. Методические материалы

8.1. Методы обучения

- Словесные (лекции, беседы, объяснения).
- Наглядные (демонстрация презентаций, видеороликов, примеров работ).
- Практические (упражнения, тренинги, проекты).
- Проблемно-поисковые (анализ дизайн-задач, мозговой штурм).

8.2. Педагогические технологии

- Проектное обучение.
- Личностно-ориентированный подход.
- Информационно-коммуникационные технологии.
- Игровые технологии (дизайн-игры, креативные задания).

8.3. Дидактические материалы

- Раздаточные материалы: схемы, памятки, шаблоны.
- Подборки референсов по темам.
- Видеоуроки и мастер-классы.
- Презентации к теоретическим занятиям.

8. Список литературы

Нормативные документы

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
3. СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
4. СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания».

Список литературы

1. Луптон Э., Филлипс Дж. Графический дизайн. Базовые концепции. – СПб.: Питер, 2017.
2. Уильямс Р. Недизайнерская книга о дизайне. – М.: Символ, 2015.
3. Эйри Д. Логотип и фирменный стиль. Руководство дизайнера. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019.
4. Чихольд Я. Новая типографика. – М.: Д. Аронов, 2016.
5. Лесняк В. Графический дизайн (основы профессии). – М.: ИндексМаркет, 2011.
6. Лидвелл У., Холден К., Батлер Дж. Универсальные принципы дизайна. – СПб.: Питер, 2018.
7. Джанда М. Сожги свое портфолио! – СПб.: Питер, 2019.
8. Меггс Ф. История графического дизайна. – М.: Рип-холдинг, 2018.
9. Альберс Й. Взаимодействие цвета. – М.: Д. Аронов, 2018.
10. Мюллер-Брокманн Й. Системы сеток в графическом дизайне. – М.: Изд-во Студии Артемия Лебедева, 2014.
11. Клеон О. Кради как художник. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019.
12. Павловская Е.Э. Графический дизайн. Современные концепции. – М.: Юрайт, 2024.