МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ХАБАРОВСКОГО КРАЯ
Краевое государственное бюджетное
профессиональное образовательное учреждение
«Хабаровский технический колледж»

СОГЛАСОВАНО	УТВЕРЖДАЮ
Заместитель директора по учебно-воспитательной работе	Директор КГБ ПОУ ХТК
_____ / Е.В. Епифанцева	_____ А.И. Шишкин
10.09.2020	10.09.2020

Дополнительная общеобразовательная программа

«Графический дизайн»

Технической направленности

Возраст обучающихся: 14 - 18 лет

Срок реализации: 1 год

Составитель программы:

Шевчук Ольга Павловна,

преподаватель

Хабаровск - 2020

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа «Графический дизайн» технической направленности составлена в соответствии с требованиями нормативных документов:

Программа рассматривает в теоретическом и практическом ключе четыре тематических модуля WorldSkills: фирменный стиль и элементы брендбука, информационный дизайн, многостраничный дизайн, упаковка.

Во время прохождения программы обучающиеся получат навыки работы на время, а также рекомендации по оптимизации рабочего процесса в ходе выполнения заданий будущего демонстрационного экзамена.

Актуальность данной программы обусловлена сугубо практическим характером прививаемых навыков, их профессиональной направленностью и спецификой сдачи демонстрационного экзамена по стандартам WorldSkills.

Отличительные особенности программы. Данная программа имеет следующие особенности:

- учебный материал адаптирован к требованиям демонстрационного экзамена по стандартам World Skills;
- программа курса предполагает индивидуальный контроль усвоения материала и выполнения заданий.

Объем и срок освоения программы – 120 часов

Формы обучения – очная.

Особенности организации образовательного процесса – в соответствии с учебным планом в разновозрастных группах; состав группы – постоянный.

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий – количество часов и занятий в неделю – 2 занятие по 2 часа

.

Цель и задачи программы

Направленность программы

Направленность данной образовательной программы – изучение графического дизайна с помощью векторного и растрового графических редакторов AdobeIllustrator и Adobe Photoshop.

Новизна программы

Важной особенностью освоения данной программы является то, что она не дублирует общеобразовательные программы в области информатики. Ее задачи иные - развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов обучающихся; воспитание правильных моделей деятельности в областях применения растровой и векторной графики компьютерной графики; профессиональная ориентация.

Актуальность

Актуальность программы «Графический дизайн» очевидна и заключается в том, что она может быть использована для удовлетворения познавательных интересов и расширения имеющихся знаний и умений обучающихся по информатике и информационно-коммуникационные технологиям.

Цель программы - овладение умениями использования графических редакторов векторной и растровой графики при создании цифровых изображений.

Задачи программы

образовательные

- расширение представления обучающихся о возможностях компьютера, областях его применения;
- формирование системы базовых знаний и навыков для работы с векторной и растровой графикой;
- расширение базы для ориентации обучающихся в мире современных профессий, знакомство на практике с деятельностью художника, дизайнера.

развивающие

- развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов школьников;
- развитие художественного вкуса, трудовой и творческой активности,
- формирование навыков сознательного и рационального использования компьютера в своей повседневной, учебной, а затем профессиональной деятельности.
- формирование творческого подхода к поставленной задаче;
- формирование установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, на недопустимость действий, нарушающих правовые и этические нормы работы с информацией;
- ориентация на выбор информационно-технологического профиля обучения.

Требования к минимально необходимому уровню знаний, умений и навыков обучающихся, необходимых для успешного освоения курса

- обладать навыками работы в среде Windows (уметь запускать приложения, выполнять типовые операции с файлами и папками);
- иметь представление о древообразной структуре каталогов, типах файлов;
- уметь работать в локальной сети, знать принципы ее построения.

Уровень обученности обучающихся выявляется по трем параметрам и определяется как минимальный, общий, продвинутый.

Теоретические знания:

Критериями оценки являются: степень усвоения теоретического материала, глубина, широта и системность теоретических знаний, грамотное использование компьютерных терминов.

2. Знание технологии:

Критериями оценки являются: степень усвоения материала, глубина, широта и системность знания технологии.

3. Уровень овладения практическими умениями и навыками:

Критериями являются: разнообразие умений и навыков, грамотность (соответствие существующим нормативам и правилам, технологиям) практических действий, свобода владения специальным компьютерным оборудованием и программным обеспечением, качество творческих проектов обучающихся: грамотность исполнения, использование творческих элементов.

Методы определения уровня обученности: собеседование, наблюдение, опрос, тестирование, экспертная оценка компьютерного проекта.

Текущий контроль уровня усвоения материала должен осуществляться по результатам выполнения учащимися практических заданий, например, создание новогодней открытки, календари с изображением автора и др.

Тематический контроль проводится после изучения разделов в форме курсовых отчетных работ: навыки работы с кривыми «Безье», создание графического элемента с помощью простых геометрических фигур, отрисовка собственного логотипа.

Итоговый контроль реализуется в форме выполнения итогового проекта «Виртуальный фотоальбом».

Контроль теоретических знаний в течение всего учебного года, а также итоговый в конце обучения на курсе, проводится в форме компьютерного тестирования с реализацией вопросов нескольких типов: выбор единственного верного ответа, выбор нескольких вариантов правильных ответов, установление соответствия вариантов, набор правильного ответа вручную. При этом в компьютерной программе ведется журнал полученных результатов в % содержании за каждый тест.

Формы проведения занятий: лекции, беседы, демонстрация, самостоятельная практическая работа, проектно-исследовательская деятельность. Большая часть учебного времени выделяется на практические упражнения и самостоятельную работу. Задания носят творческий характер и рассчитаны на индивидуальную скорость выполнения.

Степень реализации программы зависит от технической оснащенности компьютерного класса, наличия программного обеспечения и уровня материальной поддержки учебного процесс. Для проведения практических занятий в компьютерном кабинете необходим следующий состав аппаратного и программного обеспечения:

Аппаратное обеспечение:

- Компьютеры обучающихся;
- Компьютер преподавателя;
- Проектор;
- Интерактивная доска;
- Принтер;
- Сканер.

Программное обеспечение:

- Windows 7 и выше;
- Adobe Illustrator CS3 и выше.

Содержание программы

ёУчебный план программы дополнительного образования технической направленности «Adobe Photoshop»

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы орга-низации занятий	Формы кон троля
		Всего	Теория	Практика		
1	**Раздел 1. Вводное занятие**					
1.1	Регламент WorldSkills, компетенция Графический дизайн. Особенности де-монстрационного экзамена по стандартам WorldSkills. Технологические требования WorldSkills.	4	4	0	Лекция	
2	**Раздел 2. Фирменный стиль и элементы брендбука**					
2.1	Методика разработки знаков и логотипов (1-я часть)	8	4	4	Лекция, практическое занятие	
2.2	Методика разработки знаков и логотипов (2-я часть)	8	4	4	Лекция, практическое занятие	
2.3	Брендбук. Элементы фирменного стиля. Визитная карточка, бланк, конверт.	2		2	Лекция, практическое занятие	
2.4	Футболка, фирменный пакет, авторучка.	2		2	Лекция, практическое занятие	
3	**Раздел 3. Информационный дизайн**					
3.1	Основы композиционного и графического решения акцидентной продукции. Плакат. Афиша.	12	6	6	Лекция, практическое занятие	
3.2	Полиграфический дизайн	12	6	6	Лекция, практическое занятие	
3.3	Веб дизайн	8	6	2	Лекция, практическое занятие	
4	**Раздел 4. Элементы и принципы дизайна**					
4.1	Линии. Контур. Перспектива. Точка схода. Цвет.	10	4	6	Лекция, практическое занятие	

4.2	Текстура и фактура Товарные знаки.	14	8	6	Лекция, практическое занятие	
5	**Раздел 5. Упаковка**					
5.1	Дизайн упаковки. Поиск стиля. Форма. Светотень. Обьем и пространство	14	8	6		
5.2	Принципы дизайна	14	8	6		
5.3	Ассиметрия. Доминанта. Динамизм. Гармония.	8	2	6	Лекция, практическое занятие	
6	**Раздел 6. Представление результатов**					
6.1	Представление результатов	4		4	Лекция, практическое занятие	Наличие самостоятельной
	Итого:	**120**	**60**	**60**		**зачет**

Планируемые результаты

Метапредметные результаты:

– умение точно воспринимать поставленные задачи и самостоятельно находить пути их решения;

– владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного;

– умение строить обобщения, устанавливать аналоги, классифицировать, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;

Личностные результаты:

– формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности, обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;

– формирование мировоззрения, соответствующего современному уровню развития искусства, науки и общественной практики;

– развитие осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам;

– формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

Предметные результаты:

По окончании обучения обучающийся должен:

– знать технические требования, предъявляемые к работам в рамках методик WorldSkills;

– знать основной инструментарий дизайнера и уметь правильно вы- вбирать программное обеспечение для решения конкретных задач;

– уметь качественно выполнять задания в течение отведенного времени.