Общество с ограниченной ответственностью «ЮМАКС»

УТВЕРЖДЕНО

Приказом №01/1-ОП от 15.01.2024

Генеральный директор ООО «Юмакс»

Мягков М.Ю.

М.П.

Дополнительная общеобразовательная программа

«Основы графического дизайна MAXIMUM»

Москва 2024

ОГЛАВЛЕНИЕ

1. Пояснительная записка. 3

- **Общие положения** 3
- **Востребованность программы** 3
- **Цели и задачи обучения** 5
- **Целевая аудитория и прием на обучение** 5
- **Форма и режим занятий** 5
- **КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК** 6

2. Учебный тематический план 7

3. Содержание Программы 7

4. Оценка результатов Программы и формы контроля. 12

5. Методическое обеспечение программы 13

5.1. Методические и учебные материалы 13

5.2. Учебно-материальная база 14

6. Литература 14

6.1 Для обучающихся 14

6.2 Для преподавателя 14

1. Пояснительная записка.

- **Общие положения**

Представленная программа является дополнительной общеобразовательной программой «Основы графического дизайна» является авторской, предметно-ориентированной. Данная программа разработана на основе оригинальных методик компании «Юмакс» разработанных в 2013 г., апробированых на протяжении 11 лет во многих учебных группах и являющихся результатом нескольких лет работ творческого коллектива компании «Юмакс». Программа «Основы графического дизайна» рассчитана на один год обучения. Учебные результаты программы носят социально-педагогический характер, что определяет ее направленность.

Реализация программы позволит обеспечить углубленную подготовку учащихся 4-6 классов общеобразовательной школы в области графического дизайна с помощью приложений Figma и Gimp. Такая подготовка является востребованной учащимися и родителями учащихся 4-6 классов.

Программа включает в себя следующие *тематические и проверочные модули*:

1. *Инструменты дизайнера. Графические редакторы;*
2. *Базовые аспекты дизайна;*
3. *Нейросети для дизайнера;*
4. *Дизайн коммуникаций;*
5. *Айдентика;*
6. *Дизайн в web-разработке.*

- **Востребованность программы**

Педагогическая целесообразность программы дополнительного образования «Основы графического дизайна» обусловлена, во-первых, тем, что навыки работы с графическими редакторами являются одним из ключевых требований в современном образовательном и профессиональном пространстве. Программы Gimp и Figma обладают большой практической значимостью, широко применяются для создания графического контента, интерфейсов и цифровых макетов. Этот курс способствует развитию креативного и визуального мышления учащихся, создавая фундамент для дальнейшего изучения дизайна, компьютерной графики и цифровых технологий. В условиях, когда академические часы, выделяемые на изучение графических редакторов в школьных образовательных учреждениях, зачастую недостаточны для освоения всех необходимых навыков, программа дополнительного образования даёт учащимся возможность глубже погрузиться в современные технологии и подготовиться к выполнению более сложных проектов, востребованных в будущей академической и профессиональной деятельности.

Во-вторых, педагогическая целесообразность программы обусловлена задачей формирования у учащихся всесторонних навыков, необходимых для дальнейшего профессионального обучения. Программа позволяет актуализировать знания, полученные на ранних этапах знакомства с графическим дизайном, а также углубить понимание его ключевых аспектов. Основное внимание уделяется практическим заданиям, направленным на создание собственных графических проектов, что способствует закреплению теоретических знаний и достижению высоких результатов в последующем образовательном процессе. Программа включает такие темы, как работа с растровой и векторной графикой, создание интерфейсов, обработка изображений, основы макетирования и взаимодействие с цветом и формой. Такой подход позволяет учащимся эффективно осваивать как базовые, так и углубленные темы дизайна.

Для лучшего усвоения материала структура программы построена с постепенным увеличением сложности задач. На начальном этапе учащиеся знакомятся с базовыми функциями Gimp и Figma, такими как создание простых графических элементов и работа с цветами. Затем программа плавно переходит к более сложным задачам, таким как создание макетов для веб-дизайна, редактирование фотографий и работа с анимацией. Важной частью программы является чередование тем, связанных с растровой и векторной графикой, что способствует всестороннему развитию навыков в области графического дизайна.

Выбор тематических модулей программы обусловлен их значимостью для формирования необходимых навыков работы с современными графическими редакторами, которые востребованы как в учебных заведениях,

так и в индустрии дизайна. Программа может быть адаптирована к новым образовательным стандартам и изменениям в технологиях. Учащиеся овладеют базовыми инструментами Gimp и Figma, а также получат возможность работать над проектами, аналогичными тем, что используются в профессиональной практике. Особое внимание уделяется преодолению типичных трудностей, с которыми сталкиваются начинающие дизайнеры, а также разбору ошибок, которые часто встречаются при выполнении практических заданий.

Таким образом, тематические модули программы охватывают важнейшие аспекты графического дизайна и позволяют учащимся эффективно осваивать Gimp и Figma. Программа разработана как целостный комплекс, каждая часть которого дополняет остальные. Освоение отдельных тем в отрыве от общей структуры курса не даст полного понимания графического дизайна и не обеспечит высоких результатов в будущем обучении и профессиональной деятельности.

Актуальность Программы обусловлена значительной практической важностью изучения инструментов графического дизайна, которые помогут учащимся развить навыки визуальной коммуникации и лучше ориентироваться в быстро развивающейся области цифрового творчества, что будет способствовать осознанному выбору будущей профессии и дальнейшему профессиональному росту.

- **Цели и задачи обучения**

Цель Программы - *освоение обучающимися основ графического дизайна с помощью приложений Gimp и Figma.*

Для достижения этой цели в процессе реализации программы решаются следующие **задачи**:

- формирование у учащихся понимания ключевых терминов графического дизайна и различий между ними;
- освоение базовых функций растрового редактора Gimp и векторного редактора Figma;
- формирование у учащихся умения создавать графические композиции и макеты для веб и печатных проектов;
- развитие навыков работы с изображениями, их редактированием, ретушированием и корректировкой в Gimp;
- формирование у учащихся умений создавать интерфейсы и векторные элементы в Figma;
- обучение использованию готовых шаблонов и ресурсов, а также адаптация их под собственные дизайнерские проекты.
- **Целевая аудитория и прием на обучение**

Возраст учащихся: Программа рассчитана на детей в возрасте от 10 до 12 лет, обучающихся в 4-6 классах общеобразовательной школы. В процессе обучения учитываются возрастные особенности детей – сформированность процессов восприятия, внимания, памяти, мышления и воображения. Опираясь на эти процессы, преподаватель программы формирует у обучающихся компетенции, необходимые для успешного освоения программы.

Сроки реализации программы: Программа «Основы графического дизайна MAXIMUM» рассчитана на 100 учебных часов. С учетом возможностей учеников заниматься дополнительно к основному образованию, она может быть реализована за один год.

- **Форма и режим занятий**

Расписание занятий формируется с учетом занятости учащихся в общеобразовательной школе, проходят в послеобеденное время в рабочие дни и в утренние или дневные часы в выходные. Обучение представлено в формате дистанционного электронного обучения (Образовательная платформа MAXIMUM). Занятия в формате электронного обучения предполагают изучение теоретического материала и отработку практических заданий. Продолжительность онлайн-консультаций 20 минут без перерыва.

Наполняемость групп – 6 человек.

Самостоятельные занятия учеников (домашние работы) включают в себя изучение теории, решение проверочных задач на знание теории, и решение задач по алгоритмам, изученным на классных занятиях.

Режим занятий:

1. Количество часов в неделю – не более 3 учебных часов;
2. Количество занятий в неделю – 1 раз в неделю;
3. Периодичность занятий – еженедельно один раз в неделю.
4. Начало занятий в рабочие дни с 16:00-19:00, в выходные с 11:00-14:00 и с 15:00-18:00.

- КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

месяцы	1 месяц				2 месяц				3 месяц				4 месяц				5 месяц				6 месяц				7 месяц				8 месяц			
недели	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
Занятия 1 раз в неделю	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2

9 месяц	10 месяц	11 месяц	12 месяц	итого

33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	48
2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	100

2. Учебный тематический план

№ п/п	Тема	Всего часов	В том числе			Форма контроля
			лекции	практические занятия	самостоятельная работа	
1	Инструменты дизайнера. Графические редакторы	17	-	8	8	Контрольная работа 1 ч.
2	Базовые аспекты дизайна	10	-	5	5	
3	Нейросети для дизайнера	5		2	2	Контрольная работа 1 ч.
4	Дизайн коммуникаций	21	-	10	10	Контрольная работа 1 ч.
5	Айдентика	19	-	9	9	Контрольная работа 1 ч.
6	Дизайн в web-разработке	28	-	14	14	
	Итого	100	0	48	48	4

3. Содержание Программы

3.1.Инструменты дизайнера. Графические редакторы

Раздел изучается в течение 17 часов, в процессе освоения которых учащиеся знакомятся с базовыми инструментами графических редакторов Gimp и Figma.

В процессе подготовки ученики осваивают следующие темы:

- Понятие растровой и векторной графики, различия между ними;
- Основные инструменты редактирования в Gimp: выделение, кисти, слои, работа с цветом;
- Основные инструменты Figma: работа с фигурами, текстом, сетками и компонентами;
- Работа с изображениями: обрезка, ретушь, корректировка цвета и света в Gimp;

- Инструменты векторного дизайна: создание и редактирование форм, линии, кривые в Figma;
- Использование слоев, масок и эффектов в Gimp и Figma для создания комплексных графических композиций.

В конце раздела ученики пишут контрольную работу, проверяющую знания по инструментам дизайнера и графическим редакторам.

3.2.Базовые аспекты дизайна

Раздел изучается в течение 10 часов, в процессе освоения которого учащиеся знакомятся с основными принципами графического дизайна и их применением в практике.

В процессе подготовки ученики осваивают следующие темы:

- Понятие композиции и основные правила её построения;
- Принципы балансировки элементов в дизайне: симметрия, асимметрия, ритм;
- Цветовая теория: основные и дополнительные цвета, гармонии, контрасты;
- Понятие и использование типографики в дизайне: выбор шрифтов, иерархия текста;
- Работа с пространством: использование белого пространства, группировка элементов;
- Основы визуальной иерархии: акценты, выделение ключевых элементов в графической композиции.

3.3.Нейросети для дизайнера

Раздел изучается в течение 5 часов, в процессе которого учащиеся знакомятся с возможностями использования нейросетей в графическом дизайне.

В процессе подготовки ученики осваивают следующие темы:

- Понятие нейросетей и их роль в современном дизайне;
- Обзор инструментов на базе нейросетей для генерации изображений и обработки графики;
- Применение нейросетей для автоматизации создания дизайна: генерация текстур, подбор цветовых схем, создание макетов;
- Взаимодействие с нейросетями для ретуши и улучшения качества изображений;

- Использование нейросетевых инструментов для создания оригинальных визуальных концепций и идей;
- Этика использования нейросетей в творческих процессах.

В конце раздела ученики пишут контрольную работу, проверяющую знания по базовым аспектам дизайна и нейросетям для дизайнеров.

3.4.Дизайн коммуникаций

Раздел изучается в течение 21 часов, в процессе освоения которого учащиеся знакомятся с основами создания эффективных визуальных коммуникаций через дизайн.

В процессе подготовки ученики осваивают следующие темы:

- Понятие дизайна коммуникаций и его роль в передаче информации;
- Основы визуальной риторики: как дизайн помогает доносить идеи и эмоции;
- Принципы создания дизайна для различных медиа: печатные материалы, веб-страницы, социальные сети;
- Разработка рекламных и информационных макетов: баннеры, постеры, инфографика;
- Использование типографики и изображения для усиления коммуникации;
- Формирование визуальной идентичности и брендинга: логотипы, фирменный стиль;
- Эффективная работа с целевой аудиторией: адаптация дизайна под её запросы и ожидания.

В конце раздела ученики пишут контрольную работу, проверяющую знания по инструментам дизайна коммуникаций.

3.5.Айдентика

Раздел изучается в течение 19 часов, в процессе освоения которого учащиеся знакомятся с основами разработки визуальной айдентики и её применением для создания уникального образа бренда.

В процессе подготовки ученики осваивают следующие темы:

- Понятие айдентики и её значение в формировании имиджа бренда;
- Основные элементы айдентики: логотип, фирменные цвета, шрифты, графические элементы;
- Принципы создания логотипов: типы логотипов, их структура, критерии качественного логотипа;

- Разработка фирменных цветов и создание цветовых схем для брендов;
- Выбор и использование шрифтов для фирменного стиля;
- Создание графических элементов и паттернов для усиления визуальной идентичности;
- Разработка брендбука: описание правил использования элементов айдентики на различных носителях.

В конце раздела ученики пишут контрольную работу, проверяющую знания по инструментам создания элементов айдентики. Также в конце раздела ученики выполняют проект по созданию брендбуков, используя получения знания об айдентике.

3.6.Дизайн в web-разработке

Раздел изучается в течение 28 часов, в процессе освоения которого учащиеся знакомятся с основами веб-дизайна и принципами создания пользовательских интерфейсов для веб-сайтов.

В процессе подготовки ученики осваивают следующие темы:

- Понятие веб-дизайна и его роль в создании пользовательских интерфейсов;
- Основные элементы веб-страницы: сетка, блоки, навигация, интерактивные элементы;
- Принципы адаптивного дизайна: создание макетов для различных устройств (десктопы, планшеты, смартфоны);
- Работа с инструментами для создания веб-макетов в Figma: сетки, направляющие, прототипирование;
- Разработка UX/UI: основные принципы удобства и взаимодействия пользователя с веб-сайтом;
- Работа с типографикой и изображениями в веб-дизайне: выбор шрифтов, оптимизация графики для интернета;

В конце раздела ученики выполняют проект по созданию дизайна лендинга, используя получения знания о дизайне в web-разработке.

4. Оценка результатов Программы и формы контроля.

Предполагается, что учащиеся, успешно завершившие дополнительную общеобразовательную программу «Основы графического дизайна», значительно улучшат свои навыки в создании графических проектов, уверенно

будут пользоваться графическими редакторами и эффективно применять полученные знания на практике. Они будут лучше подготовлены к дальнейшему изучению более сложных аспектов графического дизайна и смогут использовать приобретённые умения в различных учебных и практических задачах.

В рамках программы учащиеся выполняют домашние задания и проектные работы, которые загружаются на образовательную платформу для мониторинга выполнения и получения обратной связи. Преподаватель контролирует выполнение заданий и анализирует качество работы учащихся на протяжении всего курса, что позволяет оперативно отслеживать прогресс и при необходимости корректировать учебный процесс.

Оценивание проводится преподавателем с учётом результатов домашних заданий, тестов и общего прогресса учащихся по программе. Особое внимание уделяется итоговому проекту, который является основной формой оценки результатов курса. Итоговый проект предполагает создание графического проекта в Gimp и Figma, демонстрирующего освоенные учащимися навыки работы с инструментами графического дизайна.

Итоговые результаты программы оцениваются на основе выполнения итогового проекта. Преподаватель проводит оценку проекта, предоставляя подробную обратную связь, которая включает как положительные стороны работы, так и рекомендации для улучшения. Результаты обсуждаются с учащимися, что помогает скорректировать их подход к созданию графических проектов и подготовить их к дальнейшему обучению дизайну.

5. Методическое обеспечение программы

5.1. Методические и учебные материалы

Каждое занятие Программы описано в методическом пособии для преподавателей. Общий алгоритм проведения занятий состоит из нескольких этапов:

- постановка целей урока, описание того, чего учащиеся должны достичь в результате урока;

- указание на место урока в общей структуре курса, включая связь с последующими темами, такими как веб-дизайн, работа с векторной графикой и создание макетов;

- демонстрация создания графических элементов в Gimp и Figma, с акцентом на разъяснение алгоритмов работы с растровой и векторной графикой, использование слоёв, фильтров, инструментов редактирования и создания макетов;

- закрепление знаний учащихся через выполнение практических заданий, направленных на применение изученных техник на практике, включая задачи по редактированию изображений, созданию макетов, разработке интерфейсов и работе с типографикой;

- привязка освоенных теоретических и практических навыков к задачам графического дизайна в учебной и профессиональной среде, с целью подготовки учащихся к выполнению более сложных дизайнерских проектов и эффективному использованию Gimp и Figma в различных контекстах.

В процессе урока учащимися применяется учебное пособие, разработанное ООО «Юмакс».

5.2. Учебно-материальная база

Для реализации программы необходимо то же оборудование, что и для ведения учебного процесса в среднем общем образовании в формате вебинаров – стационарный компьютер или ноутбук, веб-камера, микрофон и подключение к сети Интернет. Программа реализуется в формате видеоконференции, в группах до 6 человек.

В качестве учебных пособий используются материалы, разработанные компанией ООО «Юмакс». Это методические материалы для преподавателей и наборы домашних заданий для учеников.

6. Литература

6.1 Для преподавателя

1. Методические материалы к урокам Программы по Основам графического дизайна. М.: издание ООО «Юмакс», 2024 – 2025 гг.