

**муниципальное автономное общеобразовательное учреждение  
«Средняя школа № 6 с углубленным изучением предметов  
художественно – эстетического цикла»**

**ПРИНЯТО:**

на педагогическом совете  
протокол №1 от 30.08.2023г.

**СОГЛАСОВАНО:**

Управляющий Совет  
\_\_\_\_\_ С.В. Медведев

**УТВЕРЖДАЮ:**

директор МАОУ СШ №6  
\_\_\_\_\_ Г.Н. Черемных  
Приказ №398 от 30.08.2023г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
«Графический дизайн»**

Направленность: художественная

Возраст обучающихся: 12-15 лет

Срок реализации: 2 года

Составитель:

Ермолаева Д.А., педагог ДО

**Красноярск, 2023**

## Пояснительная записка

Дополнительная образовательная программа «Графический дизайн» разработана в рамках профильной подготовки для детей, интересующихся дизайном, и ориентирована на развитие у обучающихся практических навыков в рамках представленной темы. Данная программа даёт возможность профессионального самоопределения, проявления своих творческих способностей в этой сфере деятельности, общения со сверстниками с похожими интересами.

В список качеств и умений, необходимых человеку в 21 веке, включены:

- *Творчество и любознательность* – способность к саморазвитию, применению новых идей и доведению их до других людей, открытость новым и разнообразным перспективам, точкам зрения;
- *Умения работать с информацией и медиасредствами*, то есть умение находить, анализировать, управлять, интегрировать, оценивать и создавать информацию в разных формах и различными способами;
- *Коммуникативные умения* – способность к созданию условий для эффективной устной, письменной, мультимедийной и сетевой коммуникации в различных формах и контекстах, управление ею и понимание ее.

Программа позволяет слушателям приобретать и развивать перечисленные выше качества и умения.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн» имеет **художественную направленность** и реализуется на **базовом** уровне, является **комплексной** по форме организации содержания и процесса педагогической деятельности.

## Актуальность программы

Изучение программы «Графический дизайн» является актуальным, так как дает учащимся возможность познакомиться с приемами работы художника-дизайнера с использованием композиционных приёмов. Программа может быть использована для удовлетворения познавательных интересов учащихся 4-6 классов и расширения имеющихся знаний и умений школьников 7-10 классов по графике, цветоведению, проектированию.

## Цель программы

Программа «Графический дизайн», создавалась для повышения интереса обучающихся к дизайну, и привития навыков, которые могут пригодиться им в дальнейшей профессиональной карьере. Изучение основных понятий композиции, средств композиции, принципов построения композиции, изучение шрифтов и правильное использование их в композиции.

**Для достижения цели в ходе образовательного процесса, предполагается решение следующих задач:**

### ***образовательные***

- расширение представления школьников о понятии "Композиция";
- расширение представления школьников о понятии "Brandbook";
- формирование системы базовых знаний и навыков для работы с графикой;
- расширение базы для ориентации учащихся в мире современных профессий, знакомство с деятельностью дизайнера, посредством изучения теоретического материала.

### ***развивающие***

- развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов школьников;
- развитие художественного вкуса, трудовой и творческой активности;
- формирование творческого подхода к поставленной задаче;

Программа рассчитана на детей 12-15 лет. Разработана на два года обучения, рассчитана на 144 часа в год. Продолжительность одного занятия – 35-40 мин.

Программа рационально сочетает теорию и практику. Принцип организации учебного процесса – практико-деятельностный подход.

**Формы организации учебного процесса:** интерактивные лекции, беседы, практикумы, конкурсы, защиты.

## **Инклюзивное образование**

Для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья, детей-инвалидов в школе организуется образовательный процесс по дополнительным общеобразовательным программам с учетом особенностей психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья указанных категорий учащихся.

Для обучения детей с ОВЗ, детей-инвалидов по дополнительным общеобразовательным программам используются специальные методы и приемы обучения и воспитания в рамках личностно-ориентированного и развивающего подхода: индивидуальный темп работы с увеличением времени на перерывы (при необходимости), чередование видов и типов деятельности, дозированная помощь педагога и одноклассников, опора на субъективный опыт, потенциал и интересы ребенка.

Программа курса «Графический дизайн» ориентирована на коррекционно-развивающую работу с учащимися, в том числе с учащимися с ОВЗ и детьми-инвалидами. В рамках данной программы могут быть решены основные задачи коррекционно-развивающей работы с вышеуказанными категориями обучающихся:

- формирование и развитие коммуникативной функции речи;
- коррекцию сенсорных и двигательных недостатков;

- коррекцию сохранных психических функций: внимания, восприятия, памяти, мышления с учетом зоны ближайшего развития;
- коррекцию общей моторики, мелкой моторики рук, артикуляционной моторики;
- подготовку к самостоятельной трудовой деятельности в условиях социума.

### **Компетентности программы**

По окончании изучения программы «Графический дизайн» обучающиеся будут обладать компетентностями:

- знать основные понятия композиции;
- понимать и знать с помощью каких средств строится композиция;
- различать принципы построения композиции и уметь правильно ими владеть;
- понимать основные "ошибки дизайнеров" что бы не допускать их;
- уметь создавать текстовую композицию и работать со шрифтами;
- знать технологии создания Brandbooka, понимать зачем он нужен и уметь создавать его.

**Требования к минимально необходимому уровню знаний, умений и навыков учащихся, необходимых для успешного освоения курса:**

**Уровень освоения** учащихся выявляется по двум параметрам и определяется как базовый.

#### **1. Теоретические знания:**

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

#### **2. Уровень овладения практическими умениями и навыками:**

Критериями являются: разнообразие умений и навыков, грамотность (соответствие существующим нормативам и правилам) практических действий, качество творческих проектов учащихся: грамотность исполнения, использование творческих элементов.

#### **Методы определения уровня обученности**

Общение на уроке, наблюдение, опрос, тестирование, оценка проекта.

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

**Тематический контроль** проводится после изучения разделов в форме курсовых отчетных работ: создание графического элемента с помощью простых геометрических фигур, отрисовка собственного логотипа.

**Итоговый контроль** реализуется в форме выполнения итогового проекта «Портфолио».

### **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.

В группы для обучения специального отбора не производится. Принимаются все желающие от 12-15 лет, проявляющие интерес к дизайну. Формировать группы желательно из учащихся близкого возраста, чтобы оптимально выбрать методы и приёмы обучения.

Особой формой определения результативности является участие в различных районных, краевых и всероссийских конкурсах печатной продукции.

## Учебный план 1 год обучения

	Введение в графический дизайн	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>0</b>
<b>I</b>	<b>Основные понятия композиции</b>			
1.1	Размер	2	1	1
1.2	Форма	2	1	1
1.3	Текстура	2	1	1
1.4	Цвет и размер	2	1	1
1.5	Цвет	3	2	1
1.6	Форма (линия, прямоугольник, треугольник, круг, кривые, аморфные)	5	3	2
<b>II</b>	<b>Средства композиции</b>			
2.1	Линия	8	4	4
2.2	Пятно			
2.3	Контраст			
2.4	Силуэт			
2.5	Пробел			
2.6	Заголовки			
2.7	Акценты			
	<b>Конкурс «Создание буквенного коллажа»</b>	<b>5</b>	<b>1</b>	<b>4</b>
<b>III</b>	<b>Принципы построения композиции</b>			
3.1	Единство	2	1	1
3.2	Равновесие	2	1	1
3.3	Ритмичность	2	1	1
3.4	Перемещение	2	1	1
3.5	Соразмерность	2	1	1
3.6	Последовательность	2	1	1
3.7	Контраст	2	1	1
3.8	Четкость и простота	2	1	1
3.9	Многоплановость	2	1	1
3.10	Ассоциативность	2	1	1
<b>IV</b>	<b>Ошибки дизайнеров, которые мы видим каждый день</b>			
4.1	Чрезмерное усложнение	2	1	1
4.2	Чрезмерное упрощение	2	1	1
4.3	Противоречие привычкам чтения	2	1	1

4.4	Использование приевшегося стиля	2	1	1
4.5	Неоригинальность приёмов	2	1	1
<b>V</b>	<b>Текст и шрифты</b>			
5.1	Экранные шрифты	2	1	1
5.2	Принтерные шрифты	2	1	1
5.3	Универсальные шрифты	2	1	1
<b>VI</b>	<b>Brandbook</b>			
6.1	Введение	1	1	0
6.2	Определение, состав	4	2	2
6.2.1	brandbook	5	2	3
6.2.2	Logobook (паспорт стандартов)	5	2	3
6.2.3	Cut guide (Кат-гайд)	5	2	3
6.3	Состав ключевых разделов паспорта стандартов	6	3	3
6.3.1	Фирменный знак	4	2	2
6.3.2	Логотип	4	2	2
6.3.3	Фирменный блок	4	2	2
6.3.4	Схемы построения фирменного знака и логотипа	6	3	3
6.3.5	Фирменные цвета	4	2	2
6.3.6	Фирменные шрифты	4	2	2
6.3.7	Расположение фирменного блока на типовых документах	6	3	3
6.3.8	Недопустимые варианты использования	4	2	2
6.3.9	Правообладатели и границы действия прав	4	2	2
6.4	Создание Brandbooka	4	2	2
6.5	Выводы	1	1	0
	<b>Конкурс «Создание собственного Brandbooka»</b>	7	3	4
<b>Всего:</b>		<b>144</b>		

### СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ 1 год

Введение: Организационные вопросы. Ознакомить с курсом программы, с планами на год и с образцами работ детей. Актуализировать личностный смысл учащихся к изучению темы. Планы, задачи, результаты программы на учебный год. Инструктаж по технике безопасности, правилам противопожарной безопасности.

## **I Раздел. Основные понятия композиции**

### **Тема 1.1. Размер**

Теория: Понятие «Размер». Восприятие размера в композиции и его смысловая нагрузка.

Практика: Составить композицию из букв или цифр используя разный размер шрифта.

### **Тема 1.2. Форма**

Теория: Общее понятие «Форма». Обеспечить понимание учащихся «что такое форма. Компактность формы» Как это используется на практике.

Практика: Разместить две фигуры – круг и квадрат на двух носителях-монете и марке. Нарисовать логотип, вписав его в круг или квадрат.

### **Тема 1.3. Текстура**

Теория: Текстура (лат. Ткань, строение). Создание эффектов восприятия, с помощью текстуры.

Практика: пример с горизонтальными и вертикальными полосками. Свойство белого цвета - обгибать все предметы, находящиеся на его фоне.

### **Тема 1.4. Цвет и размер**

Теория: Влияние цвета на размер. Восприятие объекта в зависимости от цвета. Изучение Главного свойства.

Практика: Светлые объекты на тёмном фоне и тёмные объекты на светлом фоне.

### **Тема 1.5. Цвет**

Теория: Цвет-понятие субъективное. Разбираем цветовой круг. Тёплые/холодные цвета. Характеристика основных цветов. Сочетаемость цветов.

Практика: Выбор цветовой гаммы, опираясь на психологический портрет среднего зрителя.

### **Тема 1.6. Форма**

Теория: Какие формы бывают (линия, прямоугольник, треугольник, круг, кривые, аморфные)

Практика: Подробно на практике рассматриваем какие бывают формы. Что они из себя представляют. Как и для чего используются в композиции.

## **II Раздел. Средства композиции**

### **Тема 2.1. Линия, пятно, контраст, силуэт, пробел, заголовки, акценты**

Теория: Основные средства композиции. Знакомство с разными средствами композиций. Для чего и как они используются.

Практика: Как применить их в создании композиции, чтобы акцентировать важный объект или определить смысловой центр.

***Промежуточное тестирование. «Создание буквенного коллажа»,  
используя пройденный материал.***

***Обеспечить проверку и оценку знаний и умений.***

## **III Раздел. Принципы построения композиции**

### **Тема 3.1. Единство**

Теория: Единство - как цель дизайна. Понятие «единство». Какие приёмы используются для достижения единства.



Практика: Использование приёмов на практике.

### Тема 3.2. Равновесие

Теория: Понятие «Равновесие». Центры композиции. Основное понятие равновесия. Центры композиции (геометрический, оптический, смысловой)

Практика: Научится вычислять центр композиции на основе формул.

### Тема 3.3. Ритмичность

Теория: Что такое «Ритм» в композиции. Основное понятие «Ритм». Как правильно соблюдать ритм в композиции.

Практика: Создание единства композиции с соблюдением единого ритма.

### Тема 3.4. Перемещение

Теория: «Перемещение» как принцип композиции. Как используется принцип «перемещение» для правильного восприятия композиции.

Практика: Создание композиции, используя принцип «перемещение».

### Тема 3.5. Соразмерность

Теория: Понятие «соразмерность» в графическом дизайне.

Практика: Создание композиции. Площадь элементов должна быть соразмерна их значению в композиции.

### Тема 3.6. Последовательность

Теория: Что такое и как применяется «последовательность» в графическом дизайне. «Последовательность», как стилевая взаимосвязь композиции.

Практика: «Последовательность» в основе страниц издания. Формат, стиль, построение логотипа, персонажа, девиза.

### Тема 3.7. Контраст

Теория: Что такое «Контраст». «Контраст» - основа современного дизайна. Какие приёмы существуют для достижения контраста.

Практика: Рассматриваем как применяются контрасты.

### Тема 3.8. Чёткость и простота

Теория: Что такое «Чёткость и простота» в графическом дизайне. Что можно и что нельзя использовать в композиции.

Практика: Создание «простого» коллажа.

### Тема 3.9. Многоплановость

Теория: Понятие «Многоплановость». Как правильно расположить объекты в композиции, отчасти перекрывая друг друга.

Практика: Использование понятия «многоплановость» на практике, с помощью разбора логотипов компаний.

### Тема 3.10. Ассоциативность

Теория: Понятие «Ассоциативность». Ассоциации между символами. Стереотипные реакции на определенные символы.

Практика: Игра – угадай логотип компании. Дети делятся на две команды и на опережение пытаются угадать логотип компании по каким-либо очертаниям.

## **IV Раздел. Ошибки дизайнеров, которые мы видим каждый день**

### Тема 4.1. Чрезмерное усложнение

Теория: Разбираем главную ошибку молодых дизайнеров. Не бойтесь делать просто!

Практика: Ищем примеры и пробуем исправить.

Тема 4.2. Чрезмерное упрощение

Теория: Слишком простая композиция может не передать идею.

Практика: Рассматриваем примеры на основе рекламы. Стараемся воспроизвести свою идею.

Тема 4.3. Противоречие привычкам чтения

Теория: Привычка чтения композиции. Как не нарушить порядок чтения композиции. Разбираем правила чтения композиции.

Практика: Стараемся создать композицию, следуя этим правилам.

Тема 4.4. Использование приевшегося стиля

Теория: Стили композиции. Забыть устоявшиеся стили и научиться создавать свой.

Практика: Создание своей композиции.

Тема 4.5. Неоригинальность приёмов

Теория: Аналогии между словами. Поиск вхождений одних слов в другие.

Практика: Создание композиции с применением таких слов.

## **V Раздел. Текст и шрифты**

Тема 5.1. Экранные шрифты

Теория: Что такое "экранные шрифты". Как и для чего используются экранные шрифты.

Практика: Не годится для печати. Понять, почему.

Тема 5.2. Принтерные шрифты

Теория: Что такое "принтерные шрифты". Как используются принтерные шрифты.

Практика: Понять почему они неудобны.

Тема 5.3. Универсальные шрифты

Теория: Что такое "универсальные шрифты". Как и для чего используются универсальные шрифты. Термины для создания шрифтовой композиции.

Практика: Научиться создавать текстовую композицию и редактировать ее.

## **VI Раздел. Brandbook**

Тема 6.1. Введение

Теория: Что такое "Бренд". Термин. Что в себя включает. Правовой и психологический подход к пониманию бренда.

Практика: Рассматриваем примеры. Брендбуки известных марок.

Тема 6.2. Определение, состав, создание

Теория: Какие составляющие существуют. Определение слова «Бренд» различными авторами. Brandbook, паспорт стандартов или гайдлайн, катгайд.

Практика: Рассматриваем примеры. Авторство марок.

Тема 6.2.1. Brandbook

Теория: Brandbook как документ. Описание платформы торговой марки. Содержание и назначение.

Практика: Попробовать создать своё описание бренда.

Тема 6.2.2. Logobook (паспорт стандартов)

Теория: Термин Logobook. Правила визуальной идентификации и описание марки. Содержание и назначение.

Практика: Попробовать создать свой паспорт стандартов.

Тема 6.2.3. Cut guide (кат-гайд)

Теория: Термин Cut guide. Процесс создания и адаптация. Содержание и назначение. Техническая документация по технологиям создания сложных элементов фирменного стиля.

Практика: Учимся расшифровывать техническую документацию и создавать свою.

Тема 6.3. Состав ключевых разделов паспорта стандартов

Теория: Что в себя включает. Изучаем состав.

Практика: Рассматриваем какие виды могут быть включены в этот раздел.

Тема 6.3.1. Фирменный знак

Теория: Описание. Визуальные решения и правила построения. Варианты допустимого цветового фона. Допустимые варианты сочетания с другими знаками

Практика: Создание своего фирменного знака.

Тема 6.3.2. Логотип

Теория: Описание. Основы создания логотипа. Познакомиться с основами создания логотипа. Правила построения. Визуальное решение.

Практика: Создание своего логотипа.

Тема 6.3.3. Фирменный блок

Теория: Определение. Варианты размещения и воспроизведения фирменного блока. Соотношение ключевых элементов фирменного блока. Правила построения.

Практика: Создание своего фирменного блока.

Тема 6.3.4. Схемы построения фирменного знака и логотипа

Теория: Описание, разбор. Параметры построения фирменного знака, логотипа, фирменного блока.

Практика: Применение знаний на практике.

Тема 6.3.5. Фирменные цвета

Теория: Фирменный цвет. Дополнительный цвет. Комбинации цветов. Определения.

Практика: Учимся использовать и комбинировать цвета.

Тема 6.3.6. Фирменные шрифты

Теория: Определение фирменного шрифта. Условия использования.

Практика: Учимся использовать и комбинировать шрифты.

Тема 6.3.7. Расположение фирменного блока на типовых документах

Теория: Виды документов. Подробное описание какие виды документов существуют и для чего используются. Наиболее удачное расположение фирменного блока.

Практика: Расположение своего фирменного блока на документе.

Тема 6.3.8. Недопустимые варианты использования

Теория: Недопустимые варианты использования фирменного знака, логотипа, фирменного блока и шрифта.

Практика: Рассматриваем какие ошибки мы часто встречаем и как их не допустить. Применяем на практике.

Тема 6.3.9. Правообладатели и границы действия прав

Теория: Авторские и субсидиарные права. Запатентованные торговые знаки, знаки обслуживания и наименования мест происхождения товаров.

Практика: Найти и рассказать об авторстве прав любого известного бренда.

Тема 6.4. Создание brandbooka

Теория: Этапы создания. Каким должен быть брендбук. Определения, ассоциации, цвета.

Практика: Создание своего brandbooka.

Тема 6.5. Выводы

Теория: Итоговое занятие по изучению создания Брендбука.

Конкурс «Создание собственного Brandbooka» Используя пройденный материал. Обеспечить проверку и оценку знаний и умений. Создание и просмотр портфолио.

### Учебный план 2 год

№	Наименование раздела, темы	Количество часов		
		всего	теория	практика
<b>1</b>	<b>Раздел 1. Введение. Входной контроль знаний</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
1.1	Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе. Краткий обзор программы.	2	1	1
<b>2</b>	<b>Раздел 2. Графический редактор CorelDraw (бесплатная версия).</b>	<b>34</b>	<b>7</b>	<b>27</b>
2.1	Состав, особенности. Интерфейс.	4	1	3
2.2	Основы и приемы работы с объектами.	4	1	3
2.3	Планирование и создание макета.	4	1	3
2.4	Работа с текстом.	4	1	3
2.5	Работа с цветом. Цветовые модели.	4	1	3
2.6	Работа с растровыми изображениями.	4	1	3
2.7	Использование эффектов.	4	1	3
2.8	Итоговая творческая работа.	6	0	6
<b>3</b>	<b>Раздел 3. Графический редактор Photoshop (бесплатная версия).</b>	<b>32</b>	<b>5</b>	<b>27</b>
3.1	Основные приемы работы в базовом	8	2	6

	редакторе растровой графики Photoshop.			
3.2	Техника рисования.	6	1	5
3.3	Управление тоном и цветом.	6	1	5
3.4	Анимация.	6	1	5
3.5	Итоговая творческая работа.	6	0	6
<b>4</b>	<b>Раздел 4. Композиция в дизайне</b>	<b>66</b>	<b>24</b>	<b>42</b>
4.1	Основы композиции в дизайне. Виды композиции.	16	6	10
4.2	Свойства пространственной формы предметов.	10	4	6
4.3	Соотношение размеров, равновесие масс.	8	2	6
4.4	Текстуры и имитации материалов и состояний.	10	4	6
4.5	Применение правил композиции в рекламе и плакатах.	16	6	10
4.6	Применение правил композиции при создании многостраничных документов	6	2	4
<b>5</b>	<b>Раздел 5. Подготовка к конкурсам.</b>	<b>10</b>	<b>2,5</b>	<b>7,5</b>
5.1	Подготовка к конкурсам.	9	2	7
5.2	Программа преобразования файлов PDFAdobeAcrobatPro.	1	0,5	0,5
	<b>Итого:</b>	<b>144</b>	<b>32,5</b>	<b>111,5</b>

## Содержание учебного плана 2 год обучения.

### Раздел 1. Введение

Теория: Презентация программы, знакомство с планом работы объединения, инструктаж по технике безопасности на занятии, правила обращения с электрическими приборами, правила поведения на занятии, во время мероприятий, в общественных местах.

Практика: Опрос. Тренинг на командообразование.

Формы проведения занятий: презентация, беседа с обсуждением, тренинги.

### Раздел 2. Графический редактор CorelDraw.

Теория:

принцип работы векторной графики; цветовая модель CMYK;

интерфейс векторного графического редактора, правила и приемы работы;

знакомство с главным меню, меню контрол, панелью инструментов, рабочей областью.

Практика:

приемы настройки рабочего пространства редактора;  
инструментарий программы, палитры, приемы настройки монтажной области;

приемы работы с заливками и контурами;  
свойства палитры, приемы обработки контуров;  
принципы и приемы работы с кривыми Безье;  
обработка текста.

Формы проведения занятий: демонстрация, мастер-класс, самостоятельная продуктивная деятельность.

### **Раздел 3. Графический редактор Photoshop.**

Теория:

принципы работы с растровой графикой. Цветовая модель RGB;  
интерфейс графического редактора Adobe Photoshop;  
приемы работы с главным меню, меню опций, панелью инструментов, рабочей областью.

Практика:

приемы настройки рабочего пространства редактора Adobe Photoshop;  
основные принципы и приемы работы с инструментарием программы Adobe Photoshop, палитрами, настройки рабочей области;  
принципы работы инструментов выделения;  
правила ретуши изображений, старинных фотографий;  
приемы перевода из черно-белого в цветной формат;  
правила работы со слоями, создание коллажей.

Формы проведения занятий: демонстрация, проблемное изложение материала, самостоятельная продуктивная деятельность.

### **Раздел 4. Композиция в дизайне**

Теория:

симметрия, асимметрия, динамика; ритм; контраст; правила третей; матрица эмоций;

геометрический вид (конфигурация), величина, положение в пространстве, масса, фактура, текстура, цвет, светотень объектов;

средства композиции: линии, штриховка (штрих), пятно (тональное и цветное), линейная перспектива, светотень, цвет, воздушная и цветовая перспектива;

понятия «текстура», «фактура», «структура», их применение в компьютерном дизайне;

применение правил композиции в рекламе и плакатах; правила композиции для рекламы и плакатов;

правила композиции при создании многостраничных документов;

правила конструктивной работы в команде.

Практика:

выполнение заданий по различным видам композиции;

создание различных композиций в пространстве;

создание различных вариантов композиций;

создание рисунков с использованием текстур;  
создание макета книжки, плаката.

Формы проведения занятий: демонстрация, эвристическая беседа, проблемное изложение материала, самостоятельная и коллективная продуктивная и проектная деятельность, конкурс.

## **Раздел 5. Подготовка к конкурсам.**

Теория:

История развития истандарты соревнований/

Практика:

Разбор практических заданий соревнований.

Формы проведения занятий: презентация, эвристическая беседа, проблемное изложение материала, проектная деятельность, конкурс.

## **Техническое оснащение**

Помещение для проведения занятий по курсу «Графический дизайн» должно отвечать санитарным нормам. Помещение должно иметь хорошее освещение. Учебная аудитория оснащается персональным компьютером ученика, с учётом стандартных графических программ, персональным компьютером учителя, с учётом стандартных графических программ, проектором.

В учебной аудитории оборудуются рабочие места учащихся индивидуального пользования, рабочее место учителя. Планировка аудитории, размещение в ней рабочих мест, оборудования и мебели должны обеспечивать благоприятные и безопасные условия для организации учебно-воспитательного процесса, возможность контроля за действиями каждого учащегося.

## **Литература**

- Тимофеев Г.С., Тимофеева Е.В. Графический дизайн. Ростов н/Д: Феникс, 2002.
- Лекции по предмету «Графический дизайн» // Томский Государственный Университет ИИК Графический дизайн.
- Источник: <http://powerbranding.ru/brending/brandbook/> Современный взгляд на брендбук компании.