

Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Дом детского творчества «Юность» имени академика В.П. Макеева»
(МАУ ДО «ДДТ «Юность» им. В.П. Макеева»)

Принята на заседании
Методического совета
«28»мая 2024 г.
Протокол №9

Утверждена:
Директор МАУ ДО «ДДТ
«Юность» им. В.П. Макеева»
_____/Темур Л.В./
«28» мая 2024 г.

IT-направление «Разработка VR/AR приложений»

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности

«Искусство цифровой графики»
Базовый уровень
144 часа

Возраст обучающихся: 12 – 17 лет
Срок реализации программы: 1 год
Способ оплаты: на бюджетной основе

Автор-составитель:
Лоскутова Марина Сергеевна
педагог дополнительного
образования

Содержание программы

Раздел I. Комплекс основных характеристик программы.....	3
1.1 Пояснительная записка.....	3
Актуальность	3
Новизна программы	3
Педагогическая целесообразность.....	3
1.2 Цель и задачи программы.....	4
Адресат программы (целевая аудитория)	4
Возрастные особенности	4
Особенности организации образовательного процесса.....	4
1.3 Планируемые результаты	5
1.4. Учебный план	6
Содержание учебного плана	6
Раздел II. Комплекс организационно-педагогических условий.....	7
2.1. Календарный учебный план	7
2.2 Методическое обеспечение программы.....	8
2.3. Формы аттестации и контроля	8
Условия реализации общеразвивающей программы.....	9
Материально-техническое обеспечение	9
Список литературы	10
Приложения	11
Тематическое планирование	11
Адаптированный учебный план для детей с ОВЗ.....	16
Содержание учебного плана	16
ДИСТАНЦИОННЫЙ МОДУЛЬ.....	18
НОРМАТИВНО-ПРАВОВЫЕ ДОКУМЕНТЫ	20
ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ	21
ЛЕТНИЙ МОДУЛЬ.....	23
Методические материалы.....	24

Раздел I. Комплекс основных характеристик программы

1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная образовательная программа «Искусство цифровой графики» (далее – Программа) имеет техническую направленность и составлена на основании нормативных документов федерального и регионального уровней, а также на основании нормативных актов МАУ ДО «ДДТ «Юность» им. В.П.Макеева». Особенностью Программы является наличие модуля ОВЗ, а также летнего и дистанционного модулей (Приложения 3, 4, 7).

Актуальность

Программы «Искусство цифровой графики» обусловлена высокой значимостью, поскольку цифровая графика является платформой для творческого самовыражения и инновационного дизайна, что способствует развитию оригинального мышления. Программа способствует развитию воображения и креативности у детей, что является ключевым аспектом личностного роста. Цифровая графика открывает перед детьми двери в мир будущих профессий, связанных с дизайном, анимацией и медиа-искусством. Программа помогает детям развивать такие важные навыки, как пространственное мышление, внимание к деталям и умение работать в команде.

Новизна программы

Интеграция двух мощных инструментов дизайна и иллюстрации, Figma и Krita, позволяет учащимся овладеть широким спектром навыков. Программа включает разработку реальных проектов, что способствует лучшему усвоению материала и приобретению практических навыков. Обучение охватывает как создание интерфейсов и пользовательского опыта в Figma, так и разработку концептуального искусства в Krita. Курс стимулирует развитие творческого мышления и углубленное освоение технических аспектов программ. Эта программа представляет собой комплексный подход к изучению цифрового искусства, обеспечивая учащимся необходимые знания и навыки для успешной карьеры в сфере графического дизайна и иллюстрации.

Педагогическая целесообразность

Программа способствует формированию и развитию визуального мышления, что является ключевым навыком для дизайнеров и иллюстраторов. Обучение сочетает теоретические знания с практическими заданиями, обеспечивая глубокое понимание принципов цифрового искусства. Курс акцентирует внимание на командной работе и коллаборации, что важно для профессионального взаимодействия в будущем. Обучение включает элементы графического дизайна, UI/UX, айдентики, иллюстрации и цифровой живописи, что расширяет профессиональные горизонты учащихся. Эти аспекты делают программу ценной для образовательного процесса, так как она обеспечивает всестороннее развитие навыков, необходимых для успешной карьеры в сфере дизайна.

По завершении программы обучения каждый ученик сможет составить базовое портфолио графического дизайнера, включающее собственные работы, такие как макеты веб-страниц, оригинальные иллюстрации, дизайн упаковки продуктов, рекламные материалы, концепт-арты, демонстрирующие их умения и творческий подход.

1.2 Цель и задачи программы

Цель: обучить навыкам необходимым для создания высококачественных графических дизайнов и иллюстраций с помощью профессионального программного обеспечения.

Задачи:

Образовательные:

- научить базовым принципам работы в Figma и Krita.
- обучить работе с цветом и текстурой в рисунках и дизайнах.
- развить навыки работы с кистями и инструментами рисования и основ анимации в Krita.
- научить разработке векторных иллюстраций, UI/UX дизайна в Figma.
- ознакомить с сочетанием шрифтов и их использование в графическом дизайне.
- обучить разработке полноценного дизайн-проекта от идеи до финальной презентации.

Развивающие

- научить анализировать и критически оценивать работы, как свои, так и чужие.
- развить навыки эффективного общения и презентации своих идей и проектов.
- сформировать навыки планирования, организации и управления проектами.
- стимулировать развитие способностей к самообучению и постоянному обновлению знаний.

Воспитательные

- воспитать уважение к собственному труду и труду других, а также понимание важности вклада каждого в общий результат.
- повысить уверенности в себе и самооценки при успешном завершении проектов.
- сформировать культуру профессионального общения и взаимопомощи в команде.
- развить самодисциплину через соблюдение сроков и требований к качеству работ.
- обучить эффективной командной работе и распределению задач.

Адресат программы (целевая аудитория)

Программа рассчитана на обучающихся 12-17 летнего возраста. Дети учатся в группах по 8-12 человек.

Возрастные особенности

Программа подходит для детей с базовыми знаниями и навыками владения персональным компьютером. Приветствуется знание английского языка и умение правильно формировать запрос на поиск в интернете.

Особенности организации образовательного процесса

Форма обучения: очная.

Объем программы: 144 часа

Срок освоения программы: 1 год

Уровень освоения программы: базовый уровень

Язык освоения программы: русский

Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 академических часа с 10-минутным перерывом

Программа реализуется в рамках муниципального задания.

По окончании обучения обучающиеся получают электронное свидетельство об освоении программы.

1.3 Планируемые результаты

Личностные:

- разовьет способность генерировать новые идеи и подходы;
- сформирует умение чётко и ясно выражать свои мысли и идеи;
- научит анализировать информацию и делать обоснованные выводы;
- разовьет навыки самопрезентации.

Метапредметные:

- разовьет навыки поиска, анализа и использования информации из различных источников;
- стимулирует навыки эффективного обучения, включая самообучение и быстрое освоение новых навыков и знаний;
- разовьет умение устанавливать цели, разрабатывать планы действий и организовывать ресурсы для достижения этих целей;
- сформирует умение вносить коррективы в деятельность на основе ее оценки и учета сделанных ошибок.

Предметные:

- сформирует понимание основных принципов графического дизайна, включая композицию, баланс, контраст и цветовую теорию.
- сформирует навыки работы с графическими редакторами, такими как Figma и Krita.
- научится разрабатывать элементы идентичности для вымышленных или реальных проектов.
- сформирует навыки необходимые для создания цифровых иллюстраций, дизайн-проектов, веб-страниц, используя различные стили и техники.

1.4. Учебный план

№	Раздел	Общее кол-во часов	Теория	Практика	Формы аттестации и контроля
1	Вводная часть	2	1	1	Викторина
2	Введение в Figma	14	5	9	Практическое задание
3	Создание интерфейсов	24	7	17	Практическое задание
4	Продвинутые инструменты Figma	8	3	5	Практическое задание
5	Реальные проекты и портфолио	14	4	10	Презентация творческих работ
6	Основы Krita	22	9	13	Практическое задание
7	Текстуры и эффекты	22	5	17	Практическое задание
8	Продвинутые техники	26	5	21	Практическое задание
9	Проектная работа	12	1	11	Защита проектов
	Всего часов	144	40	104	

Содержание учебного плана

Раздел №1. Вводная часть

Общее кол-во часов: 2

Теория: Знакомство с профессией графический дизайнер.

Практика: Викторина на тему «Дизайн в современном мире»

Форма контроля: Викторина

Раздел №2. Введение в Figma

Общее кол-во часов: 14

Теория: Знакомство с интерфейсом Figma. Основы векторного рисования и работы с формами. Изучение цветовой палитры и создание цветовых схем.

Практика: Создание первого проекта и дизайна пригласительного билета или открытки

Форма контроля: Практическое задание

Раздел №3. Создание интерфейсов

Общее кол-во часов: 24

Теория: Основы UI/UX. Создание и использование компонентов в Figma. Управление стилями и темами дизайна.

Практика: Разработка дизайн-системы, библиотеки компонентов для проекта и пользовательского интерфейса.

Форма контроля: Практическое задание

Раздел №4. Продвинутые инструменты Figma

Общее кол-во часов: 8

Теория: Использование плагинов и автоматизация работы с помощью Auto Layout и Constraints.

Практика: Оптимизация рабочего процесса с помощью плагинов

Форма контроля: Практическое задание

Раздел №5. Реальные проекты и портфолио

Общее кол-во часов: 14

Теория: Анализ реальных дизайн-проектов и кейсов.

Практика: Работа над собственным проектом, создание портфолио, презентация проекта.

Форма контроля: Презентация творческих работ

Раздел №6. Основы Krita

Общее кол-во часов: 22

Теория: Знакомство с интерфейсом Krita и различными стилями рисования. Изучения основ цифрового рисунка и живописи.

Практика: Создание серии простых рисунков

Форма контроля: Практическое задание

Раздел №7. Текстуры и эффекты

Общее кол-во часов: 22

Теория: Изучение работы с эффектами, фильтрами, материалами и перспективой.

Практика: Создание текстур, разработка полноценного арт-проекта.

Форма контроля: Практическое задание

Раздел №8. Продвинутое Техники

Общее кол-во часов: 26

Теория: Изучение работы со сложными персонажами, сценами и фонами. Введение в анимацию в Krita.

Практика: Создание анимаций, концепт-арта персонажей и их мира.

Форма контроля: Практическое задание

Раздел №9. Проектная работа

Общее кол-во часов: 12

Теория: Гибкие компетенции необходимые для работы над проектом. Способы оформления проекты и правила создания современной презентации.

Практика: Работа над портфолио и защита проектов.

Форма контроля: Защита проектов

Раздел II. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный план

Этап образовательного процесса	1 год обучения
<i>Начало учебного года</i>	1 сентября
<i>Окончание учебного года</i>	31 мая
<i>Продолжительность освоения программы</i>	36 недель (144 часа в год)
<i>Продолжительность освоения Летнего модуля</i>	4 недели (16 часов)
<i>Текущий контроль</i>	В течение всего года по разделам программы
<i>Аттестация по итогам освоения программы</i>	В период

2.2 Методическое обеспечение программы

Педагогические технологии:

Личностно-ориентированная технология.

Технология ТРИЗ.

Технология проектной деятельности.

Игровая технология.

Методы и приемы обучения:

Показ осуществляется с применением наглядных пособий (видеоматериалов, презентаций).

Беседа. Метода беседы помогает активизировать мышление, развить познавательные возможности учащихся, создает условия для обмена мнениями.

Индивидуальная работа. При программировании и отладке программы обучающиеся учатся самостоятельно находить эффективные решения.

Метод наставничества. Обучающиеся под кураторством педагога анализируют техническое задание, проводят декомпозицию, следуют сформированным этапам, работают в команде, распределяя функции внутри группы. Таким образом, создавая прототип производства, где каждый занимается своей деятельностью, в итоге создается готовый продукт.

Проектная деятельность позволяет получить социальные навыки и научиться работать в команде.

Формы организации учебных занятий:

- групповая;
- индивидуальная;
- индивидуально-групповая;
- фронтальная.

Варианты деятельности на занятиях:

- проект;
- лабораторная работа;
- мастер-класс;
- творческая задача;
- учебная задача;
- воркшоп;
- кейс.

2.3. Формы аттестации и контроля

Для отслеживания результативности освоения Программы необходима следующая система контроля:

Виды контроля	Формы проведения	Сроки
<i>Текущий</i>	Викторина, практическое задание, презентация творческих работ.	В течение года
<i>Итоговый</i>	Защита проектов	Май

Итоговый контроль проводится по окончании учебного года и представляет из себя презентацию работы или проекта, для выполнения которых применялся изученный в пройденном модуле материал.

Для оценки качества выполненных работ будут использоваться специальные формы, заполняющиеся педагогом в соответствии с указанными в них критериями (Приложения 2).

Условия реализации общеразвивающей программы

Материально-техническое обеспечение

Материально-техническое обеспечение:

- Компьютеры с установленной операционной системой Windows 10 для каждого обучающегося и для педагога с доступом в Интернет.
- Графический планшет «Wacom».
- Проектор.

Программное обеспечение: Figma, Krita, общее облачное хранилище, например, Yandex-диск.

Кадровое обеспечение:

Педагог дополнительного образования, реализующий дополнительную общеразвивающую программу технической направленности «Искусство цифровой графики».

Педагог дополнительного образования, реализующий дополнительную общеразвивающую программу технической направленности «Искусство цифровой графики», имеющий среднее профессиональное или высшее образование (в том числе по направлению, соответствующему направлению дополнительной общеобразовательной программы, реализуемой организацией, осуществляющей образовательную деятельность) и отвечающий квалификационным требованиям, указанным в квалификационных справочниках, и (или) профессиональным стандартам, а именно:

- Профессиональный стандарт "Педагог дополнительного образования детей и взрослых", утвержденный приказом Минтруда России от 5 мая 2018 г. № 298н;
- Единый квалификационный справочник должностей руководителей, специалистов и служащих, утвержденный приказом Министерства здравоохранения и социального развития Российской Федерации от 26 августа 2010 г. № 761н.

Список литературы

Список литературы, используемый при написании программы

Список литературы для педагога

1. Артемий Лебедев. Ководство / Артемий Лебедев — 2021 г.: Студия Артемия Лебедева — 560 с.
2. Ли ЛеФевер. Искусство объяснять. Как сделать так, чтобы вас понимали с полуслова / Ли ЛеФевер — 2013 г.: «Манн. Иванов и Фербер» — 290 с.
3. Концепция развития дополнительного образования детей. Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г

Список литературы, рекомендуемый обучающимся и их родителям

1. Остин Клеон. Кради как художник / Остин Клеон — 2021 г.: «Манн. Иванов и Фербер» — 168 с.
2. Виктор Папанек. Дизайн для реального мира / Виктор Папанек — 2018 г.: Аронов — 416 с.

Приложения

Приложение 1

к дополнительной общеобразовательной
общеразвивающей программе «Искусство цифровой графики»

Тематическое планирование

Место проведения: пр. Макеева, 39, каб. 210

№	Форма занятия	Кол- во часов	Тема занятия	Форма контроля
1	Учебно-практическое	2	Правила техники безопасности и противопожарной защиты. Знакомство с профессией графический дизайнер.	Викторина
2	Учебно-практическое	2	Знакомство с интерфейсом Figma и основными инструментами.	Практическое задание
3	Учебно-практическое	2	Создание первого проекта и изучение рабочего пространства.	Практическое задание
4	Учебно-практическое	2	Основы векторного рисования и работы с формами.	Практическое задание
5	Практическое	2	Практическое задание: создание простой иконки или логотипа.	Практическое задание
6	Учебно-практическое	2	Изучение цветовой палитры и создание цветовых схем.	Практическое задание
7	Учебно-практическое	2	Работа с текстом: шрифты, стилизация и компоновка текста.	Наблюдение, опрос
8	Практическое	2	Практическое задание: дизайн пригласительного билета или открытки.	Наблюдение, опрос
9	Учебно-практическое	2	Основы UI/UX: что такое пользовательский интерфейс и опыт.	Практическое задание
10	Учебно-практическое	2	Создание wireframe для веб-сайта или приложения.	Наблюдение, опрос
11	Учебно-практическое	2	Создание прототипов интерфейсов: кнопки, меню, вкладки.	Наблюдение, опрос

12	Практическое	2	Практическое задание: дизайн интерфейса.	Практическое задание
13	Практическое	2	Практическое задание: дизайн интерфейса.	Практическое задание
14	Учебно-практическое	2	Тестирование пользовательского интерфейса.	Практическое задание
15	Учебно-практическое	2	Введение в интерактивные прототипы и анимации.	Практическое задание
16	Учебно-практическое	2	Создание и использование компонентов в Figma.	Практическое задание
17	Учебно-практическое	2	Управление стилями и темами дизайна.	Практическое задание
18	Практическое	2	Практическое задание: создание библиотеки компонентов для проекта.	Самостоятельная работа
19	Практическое	2	Работа над собственным проектом: разработка дизайн-системы.	Самостоятельная работа
20	Практическое	2	Работа над собственным проектом: разработка дизайн-системы.	Практическое задание
21	Учебно-практическое	2	Использование плагинов для расширения возможностей Figma.	Практическое задание
22	Учебно-практическое	2	Автоматизация работы с помощью Auto Layout и Constraints.	Наблюдение, опрос
23	Практическое	2	Практическое задание: оптимизация рабочего процесса с помощью плагинов.	Наблюдение, опрос
24	Учебно-практическое	2	Разработка сложных интерактивных прототипов.	Практическое задание
25	Учебно-практическое	2	Анализ реальных дизайн-проектов и кейсов.	Практическое задание
26	Учебно-практическое	2	Работа над собственным проектом: от идеи до прототипа.	Практическое задание
27	Практическое	2	Работа над собственным проектом: от идеи до прототипа.	Практическое задание
28	Практическое	2	Работа над собственным проектом: от идеи до прототипа.	Защита проектов.
29	Практическое	2	Практическое задание: создание портфолио в Figma.	Наблюдение, опрос
30	Учебно-практическое	2	Подготовка и презентация собственного проекта.	Наблюдение, опрос
31	Практическое	2	Представление финальных проектов и получение обратной связи.	Наблюдение, опрос
32	Учебно-практическое	2	Знакомство с интерфейсом Krita. Настройка рабочего пространства и инструментов.	Практическое задание
33	Учебно-	2	Основы рисования: кисти, карандаши и перья.	Практическое задание

	практическое			
34	Практическое	2	Практическое задание: Создание серии простых рисунков, используя только базовые кисти.	Практическое задание
35	Учебно-практическое	2	Работа со слоями и масками.	Практическое задание
36	Учебно-практическое	2	Основы цвета: выбор и смешивание цветов.	Практическое задание
37	Учебно-практическое	2	Техники рисования: формы и контуры.	Практическое задание
38	Учебно-практическое	2	Тени и свет: основы светотени.	Практическое задание
39	Практическое	2	Практическое задание: Используйте различные слои для создания многослойного изображения.	Практическое задание
40	Учебно-практическое	2	Создание простых объектов и персонажей.	Практическое задание
41	Учебно-практическое	2	Основы живописи: блокировка цветов.	Самостоятельная работа
42	Учебно-практическое	2	Различные стили рисования.	Практическое задание
43	Учебно-практическое	2	Создание и использование текстур.	Практическое задание
44	Практическое	2	Практическое задание: Разработка фона для рабочего стола с использованием различных текстурных кистей.	Практическое задание
45	Практическое	2	Практическое задание: Создайте текстуры для использования в 3D-моделировании.	Наблюдение, опрос
46	Учебно-практическое	2	Работа с эффектами и фильтрами.	Наблюдение, опрос
47	Практическое	2	Практическое задание: Использование фильтров Krita для добавления эффектов к существующему изображению.	Наблюдение, опрос
48	Учебно-практическое	2	Имитация различных материалов: стекло, металл, ткань.	Наблюдение, опрос
49	Учебно-практическое	2	Рисование природы: деревья, вода, небо.	Практическое задание
50	Учебно-практическое	2	Перспектива и композиция в рисунке.	Практическое задание
51	Практическое	2	Практическое задание: рисование пейзажа	Самостоятельная

				работа
52	Практическое	2	Практическое задание: разработка полноценного арт-проекта, объединяющий все изученные техники.	Практическое задание
53	Практическое	2	Практическое задание: разработка полноценного арт-проекта, объединяющий все изученные техники.	Практическое задание
54	Учебно-практическое	2	Сложные персонажи и позы.	Практическое задание
55	Практическое	2	Практическое задание: Создание концепт-арта для игр или фильмов.	Практическое задание
56	Практическое	2	Практическое задание: Портретная живопись: рисование лиц и выражений.	Практическое задание
57	Учебно-практическое	2	Динамичные сцены и движение.	Практическое задание
58	Учебно-практическое	2	Расширенные техники освещения и тени.	Демонстрация моделей
59	Учебно-практическое	2	Работа с большими сценами и фонами.	Демонстрация моделей
60	Практическое	2	Практическое задание: Разработка концепт-арта персонажа или сцены для игры.	Самостоятельная работа
61	Практическое	2	Практическое задание: Разработка концепт-арта персонажа или сцены для игры.	Практическое задание
62	Учебно-практическое	2	Введение в анимацию в Krita.	Практическое задание
63	Практическое	2	Практическое задание: Создайте анимацию с простым персонажем, демонстрирующую основные принципы анимации.	Практическое задание
64	Практическое	2	Практическое задание: Разработайте сложную сцену с множеством элементов и анимируйте ключевые компоненты.	Практическое задание
65	Практическое	2	Практическое задание: Разработка персонажей и их мира.	Практическое задание
66	Практическое	2	Практическое задание: создание иллюстрации на заданную тему для формирования портфолио.	Практическое задание
67	Практическое	2	Планирование и создание собственного проекта.	Наблюдение, опрос
68	Практическое	2	Работа над финальным проектом.	Практическое задание
69	Практическое	2	Работа над финальным проектом.	Практическое задание
70	Практическое	2	Оформление презентаций.	Практическое задание
71	Практическое	2	Защита проектов.	Защита проектов
72	Итоговое	2	Подведение итогов за год.	Защита проектов

Оценочный лист освоения программы «Искусство цифровой графики»

№ п/п	ФИО	Критерии оценивания						
		Сложность выполненной работы (1-3 балла)	Техническое владение инструментами (1-3 балла)	Креативность и оригинальность (1-3 балла)	Эстетическое оформление (1-3 балла)	Качество презентации (1-3 балла)	Портфолио (1-3 балла)	Итог:
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								

15-18 баллов соответствует высокому уровню освоения программы

7-14 баллов соответствует среднему уровню освоения программы

6-0 баллов соответствует низкому уровню освоения программы

Адаптированный учебный план для детей с ОВЗ

Данная программа реализуется для детей с сохранным интеллектом и отсутствием противопоказаний по работе с персональным компьютером, цифровым оборудованием в соответствии с заключением психолого-медико-педагогической комиссии.

Цель: создание условий для формирования творческих способностей детей с ОВЗ через включение их в инженерно-техническую и творческую деятельность.

№	Раздел	Общее кол-во часов	Теория	Практика	Формы аттестации и контроля
1	Вводная часть	2	1	1	Викторина
2	Введение в Figma	14	5	9	Практическое задание
3	Создание интерфейсов	24	7	17	Практическое задание
4	Продвинутые инструменты Figma	8	3	5	Практическое задание
5	Реальные проекты и портфолио	14	4	10	Презентация творческих работ
6	Основы Krita	22	9	13	Практическое задание
7	Текстуры и эффекты	22	5	17	Практическое задание
8	Продвинутые техники	26	5	21	Практическое задание
9	Проектная работа	12	1	11	Защита проектов
	Всего часов	144	40	104	

Содержание учебного плана

Раздел №1. Вводная часть

Общее кол-во часов: 2

Теория: Знакомство с профессией графический дизайнер.

Практика: Викторина на тему «Дизайн в современном мире»

Форма контроля: Викторина

Раздел №2. Введение в Figma

Общее кол-во часов: 14

Теория: Знакомство с интерфейсом Figma. Основы векторного рисования и работы с формами. Изучение цветовой палитры и создание цветовых схем.

Практика: Создание первого проекта и дизайна пригласительного билета или открытки

Форма контроля: Практическое задание

Раздел №3. Создание интерфейсов

Общее кол-во часов: 24

Теория: Основы UI/UX. Создание и использование компонентов в Figma. Управление стилями и темами дизайна.

Практика: Разработка дизайн-системы, библиотеки компонентов для проекта.

Форма контроля: Практическое задание

Раздел №4. Продвинутое инструменты Figma

Общее кол-во часов: 8

Теория: Использование плагинов и автоматизация работы с помощью Auto Layout и Constraints.

Практика: Оптимизация рабочего процесса с помощью плагинов

Форма контроля: Практическое задание

Раздел №5. Реальные проекты и портфолио

Общее кол-во часов: 14

Теория: Анализ реальных дизайн-проектов и кейсов.

Практика: Создание портфолио, презентация проекта.

Форма контроля: Презентация творческих работ

Раздел №6. Основы Krita

Общее кол-во часов: 22

Теория: Знакомство с интерфейсом Krita и различными стилями рисования. Изучения основ цифрового рисунка и живописи.

Практика: Создание серии простых рисунков

Форма контроля: Практическое задание

Раздел №7. Текстуры и эффекты

Общее кол-во часов: 22

Теория: Изучение работы с эффектами, фильтрами, материалами и перспективой.

Практика: Создание текстур, разработка полноценного арт-проекта.

Форма контроля: Практическое задание

Раздел №8. Продвинутое Техники

Общее кол-во часов: 26

Теория: Изучение работы с персонажами, сценами и фонами. Введение в анимацию в Krita.

Практика: Создание анимаций, концепт-арта персонажей и их мира.

Форма контроля: Практическое задание

Раздел №9. Проектная работа

Общее кол-во часов: 12

Теория: Гибкие компетенции необходимые для работы над проектом. Способы оформления проекты и правила создания современной презентации.

Практика: Работа над портфолио и защита проектов.

Форма контроля: Защита проектов

ДИСТАНЦИОННЫЙ МОДУЛЬ

Для обеспечения непрерывности образовательного процесса могут применяться дистанционные образовательные технологии и электронное обучение.

Переход на дистанционный режим обучения возможен при наличии у обучающихся:

- компьютера с установленной операционной системой Windows версии не ниже 7 для каждого обучающегося и для педагога с ПО, перечисленным ниже;
- среды разработки Figma и Krita;
- доступа в Интернет.

Цель: обучить навыкам необходимым для создания высококачественных графических дизайнов и иллюстраций с помощью профессионального программного обеспечения.

Задачи:

Образовательные

- научить базовым принципам работы в Figma и Krita.
- обучить работе с цветом и текстурой в рисунках и дизайнах.
- развить навыки работы с кистями и инструментами рисования и основ анимации в Krita.
- научить разработке векторных иллюстраций, UI/UX дизайна в Figma.
- ознакомить с сочетанием шрифтов и их использование в графическом дизайне.
- обучить разработке полноценного дизайн-проекта от идеи до финальной презентации.

Развивающие

- научить анализировать и критически оценивать работы, как свои, так и чужие.
- развить навыки эффективного общения и презентации своих идей и проектов.
- сформировать навыки планирования, организации и управления проектами.
- стимулировать развитие способностей к самообучению и постоянному обновлению знаний.

Воспитательные

- воспитать уважение к собственному труду и труду других, а также понимание важности вклада каждого в общий результат.
- повысить уверенности в себе и самооценки при успешном завершении проектов.
- сформировать культуру профессионального общения и взаимопомощи в команде.
- развить самодисциплину через соблюдение сроков и требований к качеству работ.
- обучить эффективной командной работе и распределению задач.

Режим занятия:

Занятия проводятся 2 раза в неделю.

Продолжительность занятия 90 минут с перерывом 10 минут;

40 минут - работа в онлайн режиме;

40 минут – в офлайн режиме (индивидуальная работа и консультирование).

Форма организации занятий:

- Онлайн-платформа Discord - проведение теоретической части занятия, консультации (индивидуальные и групповые), организация работы в группах и т.д.
- Yandex-формы – контроль и диагностика освоения образовательной программы (онлайн-тест).
- Yndex-диск организация групповой/проектной работы с помощью облачных папок.
- В офлайн режиме - посредством мессенджера Discord и облачного хранилища Yndex-диск обучающимся передаются видео, видеоинструкции, презентационный материал с инструкцией выполнения заданий.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов

- фотоматериалы;
- отзывы детей и родителей, материалы диагностики (планы опросов);
- выставка работ в группе ВКонтакте.

Формы контроля

- Промежуточное тестирование
- Выполнение практического задания, как индивидуального, так и группового (Работа в Discord);
- Итоговый тестирование

Интернет-ресурсы

- Инструкция по использованию платформы Discord для детей и родителей
<https://trashexpert.ru/software/kak-rabotat-s-discord/>
Инструкция по регистрации на сервисах Yandex
<https://yandex.ru/support/id/authorization/lite.html>

НОРМАТИВНО-ПРАВОВЫЕ ДОКУМЕНТЫ

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Искусство цифровой графики» имеет техническую направленность и составлена в соответствии с:

- Федеральным Законом «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ (далее ФЗ №273)
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ №28 от 28.09.2020 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Постановлением Федеральной службы по надзору в сфере защиты прав потребителей и благополучия человека от 28 января 2021 года № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПин 1.2.3685-21 Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»
- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022г. №678-р);
- Стратегией развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015г. №996-р)
- Письмом Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы);
- Письмом Министерства образования и науки РФ от 29 марта 2016 г. № ВК 641/09 «О направлении методических рекомендаций» (Методические рекомендации по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей);
- Письмом Министерства Просвещения №ГД-39/04 от 19.03.2020 года «Методические рекомендации по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий»;
- Письмом Министерства Просвещения Российской Федерации от 20 февраля 2019г. № ТС-551/07 «О сопровождении образования обучающихся с ОВЗ и инвалидностью» (вместе с "Разъяснениями о сопровождении образования обучающихся с ограниченными возможностями и инвалидностью")
- Законом Челябинской области «Об образовании в Челябинской области» от 29.08.2013 года № 515-ЗО (с изменениями от 02.11.2021 года);
- Уставом Муниципального автономного учреждения дополнительного образования «Дом детского творчества «Юность» имени академика В.П. Макеева»;
- Локальными актами МАУ ДО «ДДТ «Юность» им. В.П. Макеева».

ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

План воспитательной работы составлен в соответствии с:

- Особенности дополнительной общеобразовательной программы «Искусство цифровой графики»
- Целевыми установками Учреждения
- Социокультурными условиями региона
- Особенности коллектива обучающихся и взаимодействия с родителями

Цель:

- Организация совместной жизнедеятельности взрослых и детей
- Организация ценностно-смыслового развития обучающихся
- Формирование мотивации обучающихся на общечеловеческие ценности с учетом потребностей современного общества

Направленность воспитательной работы		Целевое назначение
1	Объединение обучающихся	-сплочение и создание дружественной атмосферы объединения
2	Работа с родителями	-выстраивание взаимодействия с родителями; -укрепление детско-родительских отношений, семейных ценностей
3	Воспитательная среда	-воспитание основ гражданской идентичности; -приобщение к российским традиционным культурным и духовным ценностям
4	Профессиональное самоопределение обучающихся	-формирование профессионального самоопределения, интереса к труду, интереса к занятиям дополнительным образованием; -формирование потребности в познавательной деятельности; - формирование навыка адаптации к условиям современной жизни
5	Профилактическая работа	-формирование нравственных ценностей, навыка противостоять негативному воздействию социума; - воспитание потребности в выполнении правил норм поведения в обществе, правил здорового и безопасного образа жизни

План воспитательной работы

Направленность воспитательной работы		Название и форма мероприятия	Срок реализации
I	Объединение обучающихся	Квиз на развитие коммуникативных способностей	Сентябрь
		Квиз «По страницам истории» посвященный 9 мая	Май
II	Работа с родителями	Родительское собрание «Организация образовательного процесса»	Сентябрь
		Поход выходного дня «Озеро Тургояк»	Октябрь
		Социальный проект «День матери»	Ноябрь

III	Воспитательная среда	4 ноября - «День народного единства». История праздника. Праздник «Масленица» Акция «День победы»	Ноябрь Март Февраль Май
IV	Профессиональное самоопределение обучающихся	Викторина «Атлас новых профессий»	Февраль
V	Профилактическая работа	Тематическая беседа: «Как справляться с моббингом в социальных сетях» Техника безопасности (Т/Б на воде, ПДД, осторожно гололед, пожарная безопасность и т.д.)	Ноябрь Декабрь В течение года

ЛЕТНИЙ МОДУЛЬ

Учебный план

№	Раздел	Общее кол-во учебных часов	Теория	Практика	Формы контроля
1	Вводное занятие	2	1	1	Диагностика
2	Введение в Figma	4	2	3	Практическое задание
3	Основы дизайна интерфейсов	5	1	4	Практическое задание
4	Прототипирование	2	1	3	Практическое задание
5	Итоговое занятие	2	0	2	Показ
	Всего часов	16	5	11	

Содержание учебного плана

Раздел 1. Вводное занятие. Правила техники безопасности

Теория: Правила поведения в Юности. Действия при пожаре. Знакомство с оборудованием.

Раздел 2: Введение в Figma

Теория: Знакомство с интерфейсом Figma и основными инструментами. Основы векторного рисования и работы с формами.

Практика: Создание простых иконок и логотипов.

Раздел 3. Основы дизайна интерфейсов

Теория: Использование сеток и направляющих для выравнивания элементов. Принципы адаптивного дизайна.

Практика: Разработка макета веб-страницы. Создание интерактивных кнопок и элементов управления.

Раздел 4. Прототипирование

Теория: Введение в библиотеки компонентов.

Практика: Прототипирование и создание переходов между экранами

Раздел 5. Итоговое занятие

Практика: Демонстрация работ.

Планируемые результаты

В результате освоения модуля обучающиеся будут

Знать:

- базовые принципы графического дизайна;
- пайплайн создания дизайна сайта;
- основы работы с инструментами Figma.

Уметь:

- работать в профессиональной программе для графического дизайна Figma;
- презентовать свою работу, защищать выполненные проекты;
- создавать дизайн интерфейса;

Дополнительная общеобразовательная программа

«Искусство цифровой графики»

Возраст обучающихся: 12-17 лет

Длительность: 1 год / 144 часа

Интенсивность: 4 часа/нед.

Цель программы: обучить навыкам необходимым для создания высококачественных графических дизайнов и иллюстраций с помощью профессионального программного обеспечения.

Описание программы:

Программа предназначена для тех, кто хочет освоить навыки цифрового дизайна и иллюстрации, используя передовые инструменты, такие как Figma и Krita. Обучающиеся научатся создавать привлекательные пользовательские интерфейсы, прототипы и оригинальные иллюстрации, которые можно использовать в веб-дизайне, мобильных приложениях и мультимедийных проектах.

Практические навыки и умения:

- научатся основам работы с программами для создания графических дизайнов и цифровой живописи;
- получат опыт разработки базовых макетов веб-страниц и приложений;
- приобретут навыки создания цифровых иллюстраций и персонажей;
- научатся разработке полноценного дизайн-проекта от идеи до финальной презентации;
- смогут презентовать свою работу, защищать выполненные проекты.

Теоретические знания:

- сформирует понимание основных принципов графического дизайна, включая композицию, баланс, контраст и цветовую теорию;
- научатся пониманию элементов дизайна и основам создания айдентики;
- приобретут знания необходимые для создания уникальных и запоминающихся персонажей концептуальных миров и окружения;
- получат навыки критического мышления и решения дизайнерских задач.

Конкурсная среда:

- Региональный конкурс «IT-отражение»;
- Международный фестиваль «Про дизайн»;
- Всероссийский хакатон «Дерзай! Дизайн».