

рассмотрено на заседании
пед. совета Протокол № 1 от «04»
сентября 2024 г.



УТВЕРЖДАЮ

Директор ООО «ТОП-ТАЙМ»
А.И. Даишева

М.П.

Приказ № 1 от «27» августа 2024г.

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
дополнительного образования, дополнительного образования детей и
взрослых.

Дополнительная общеразвивающая программа
«ТОП-Графический дизайн для детей»

г. Казань
2024

Содержание программы

№ п/п	Наименование документа	Стр.
1.	Пояснительная записка	3
2.	Результаты освоения программы	4
3.	Учебный план	5
4.	Календарный учебный график	8
5.	Рабочая программа	11
6.	Перечень литературы, рекомендуемой для изучения	25
7.	Материально-технические условия реализации дополнительной общеразвивающей программы	26
8.	Кадровое обеспечение программы	27
9.	Оценочный материал	27

1. Пояснительная записка

1.1. Дополнительная общеразвивающая программа «Графический дизайн» (далее - Программа) разработана на основе нормативных документов, определяющих правовые позиции и стратегические перспективы развития дополнительного образования в Российской Федерации:

- Федерального закона от 29.12.2012 № 273 -ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

- Приказа Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Методических рекомендаций Минобрнауки России по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) от 18.11.2015 г. № 09-3242;

- Приказа Министерства труда и социальной защиты РФ от 22 сентября 2021 г. N 652н "Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;

- Постановление Правительства РФ от 11 октября 2023 г. № 1678 “Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ;

- Приказ Министерства здравоохранения и социального развития РФ от 26 августа 2010 г. N 761н «Об утверждении Единого квалификационного справочника должностей руководителей, специалистов и служащих, раздел «Квалификационные характеристики должностей работников образования».

Дополнительное образование - это вид образования, который направлен на всестороннее удовлетворение образовательных потребностей человека в интеллектуальном, духовно-нравственном, физическом и (или) профессиональном совершенствовании и не сопровождается повышением уровня образования.

1.2. Актуальность программы:

Графический дизайн сегодня крайне актуален, так как играет ключевую роль в визуальной коммуникации. В эпоху цифровых технологий, он определяет, как информация воспринимается и усваивается, влияя на маркетинг, брендинг и взаимодействие с аудиторией. Дизайн формирует уникальные идентичности брендов, повышая их конкурентоспособность. Он упрощает сложные идеи, делая их доступными и привлекательными. В условиях растущей визуальной культуры, качественный графический дизайн становится неотъемлемой частью успешного бизнеса, помогая привлекать внимание, передавать ценности и усиливать эмоциональную связь с клиентами.

1.3. Категория обучающихся: На обучение по данной программе принимаются все дети разной степени подготовленности на принципах добровольности в возрасте от 7 до 16 лет без специального отбора, желающие заниматься по данной программе.

Обучающиеся имеют уровни развития познавательной, коммуникативной, мотивационной, регулятивной сфер в соответствии с уровнем личностного развития.

Основной формой организации образовательного процесса является групповое занятие с детьми одного возраста, с ярко выраженным индивидуальным подходом, которое нацелено на освоение теоретического материала по использованию графического редактора и иных программ.

1.4. Цель и задачи программы

Цели программы: развить навыки визуальной коммуникации, освоить принципы дизайна и работы в необходимых программах, научиться создавать эффективные графические решения для разнообразных медиа и аудиторий.

Задачи программы:

- Развить навыки работы с главными графическими редакторами — Figma, Adobe Illustrator и Photoshop
- Ознакомить студентов с основами визуальной коммуникации и типографики.
- Обучить основным принципам композиции, перспективы, цвета и формы.
- Научить создавать эффективные логотипы, брендинг и рекламные материалы.
- Развить способность анализировать и интерпретировать визуальные образы.
- Поощрять творческое мышление и оригинальность в решении дизайнерских задач.
- Обучить адаптации дизайна под различные медиа и платформы.
- Провести практическую работу по созданию портфолио.
- Формировать понимание этики и ответственности в графическом дизайне.
- Подготовить студентов к профессиональной деятельности в области графического дизайна.

1.5. Объем программы: Занятия проводятся 2 раза в неделю по 1 часу 30 минут (90 минут), с обязательным проведением 10-ти минутной динамической паузы, что составляет 156 часов за 9 месяцев и соответствует нормативному локальному акту Организации.

В программе педагогом дополнительного образования может быть скорректировано количество часов на изучение разделов, тем в зависимости от уровня развития детей и усвоения ими материала.

1.6. Форма обучения: очная.

1.7. Документ, выдаваемый после завершения обучения – сертификат о прохождении обучения.

1.8. Виды занятий:

Обучение осуществляется в форме занятий в группах:

- лекции;
- практические занятия;
- итоговый проект.

2. Результаты освоения программы

2.1. В результате освоения содержания Программы слушатели должны:

уметь:

- Создавать визуальные концепции, учитывая требования заказчика и целевую аудиторию.
- Применять основные принципы композиции, типографики и цветовой теории в дизайне.
- Работать с графическими редакторами и специализированными программами для создания и обработки изображений.
- Разрабатывать логотипы, фирменный стиль и рекламные материалы.
- Адаптировать дизайн для различных медиа и форматов, включая цифровые и печатные носители.

- Анализировать и критически оценивать графические работы, включая собственные проекты.
- Соблюдать стандарты и нормы профессиональной этики в графическом дизайне.

знать:

- продвинутые инструменты Figma, Adobe Illustrator и Adobe Photoshop;
- Основы композиции, типографики и цветовой теории.
- Историю и современные тенденции графического дизайна.
- Технологии подготовки макетов для печати и веб.
- Принципы разработки фирменного стиля и брендинга.
- Правовые аспекты и авторское право в дизайне.
- Этические нормы и профессиональные стандарты.

2.2. Общеразвивающая программа «Графический дизайн» заканчивается итоговой работой.

Лицам, успешно освоившим соответствующую общеразвивающую программу и сдавшим итоговую работу, выдается сертификат об успешном прохождении обучения.

На каждом уровне обучения осуществляется контроль знаний:

а) Текущий контроль

Цель – определение степени прогресса слушателей в процессе занятий; выявление трудностей. Итоги тестирования и опроса позволяют скорректировать темп и методику проведения занятий.

б) Итоговый контроль проводится в конце обучения в форме защиты проекта.

Ожидаемые результаты и способы их проверки

1. Приобретение базовых навыков в графическом дизайне:
 - Умение работать с графическими редакторами (например, Adobe Photoshop, Illustrator, бесплатные аналоги).
 - Основы композиции, цвета и типографики.
2. Развитие творческого мышления:
 - Способность генерировать идеи и концепции для дизайна.
 - Умение применять креативный подход к решению задач.
3. Создание собственных проектов:
 - Генерация различных видов графических работ (логотипы, плакаты, иллюстрации т.д.).
 - Разработка портфолио, включающего выполненные работы.
4. Командная работа и критическое восприятие в дизайне:
 - Умение работать в группе, сотрудничать с одноклассниками в процессе создания проектов.
 - Способность давать и принимать конструктивную критику.
5. Понимание основ теории дизайна:
 - Знание базовых принципов дизайна и их применение при создании собственных работ.

3. Учебный план дополнительной общеразвивающей программы «ТОП-Графический дизайн для детей»

Категория слушателей:

- лица от 7 до 16 лет, желающие освоить программу «ТОП-Графический дизайн для детей», без предъявления требований к уровню образования обучающихся.

Срок обучения: 156 часов трудоемкости (9 месяцев).

Форма обучения: очная.

№ п/п	Наименование тем	Всего, Час/мин	В том числе		
			Лекции, час/ мин	Домашнее задание/ практическое занятие, час/мин	Форма контроля знаний
1	Тема 1. Вводное занятие (онбординг) для студентов blended-продуктов	1	1	-	-
2	Тема 2. Знакомство с Figma	4	2	2	Выполнение задания
3	Тема 3. Основные инструменты Figma	12	4	8	Выполнение задания
4	Тема 4. Иконки, иллюстрации и картинки	10	4	6	Выполнение задания
5	Тема 5. Компоненты	10	4	6	Выполнение задания
6	Тема 6. Промежуточная работа.	10	2	8	Выполнение задания
7	Тема 7. Интерфейс Adobe Illustrator и первый баннер	8	2	6	Выполнение задания
8	Тема 8.Интерфейс Adobe Photoshop	8	2	6	Выполнение задания
9	Тема 9.Работа с цветом	4	1	3	Выполнение задания

10	Тема 10.Стили в дизайне	4	1	3	Выполнение задания
11	Тема 11. Тренировка насмотренности	4	1	3	Выполнение задания
12	Тема 12. Плакат в Adobe Photoshop	6	2	4	Выполнение задания
13	Тема 13.Презентация в Adobe Illustrator	6	2	4	Выполнение задания
14	Тема 14.Тонкости дизайна	6	2	4	Выполнение задания
15	Тема 15.Логотипы и их виды	6	2	4	Выполнение задания
16	Тема 16.Мой первый логотип. Минимальный фирменный стиль	6	2	4	Выполнение задания
17	Тема 17.Айдентика и фирменный стиль	4	2	2	Выполнение задания
18	Тема 18. Стилеобразующие элементы. Фирменные паттерны и графические приемы	6	2	4	Выполнение задания
19	Тема 19. Шрифт в дизайне	6	2	4	Выполнение задания
20	Тема 20. Описание итогового проекта	8	2	6	Выполнение задания
21	Тема 21. Подготовка к защите	20	4	16	Выполнение задания
22	Тема 22. Бонус-модуль Freelance	5	2	3	Выполнение задания
22	Защита проекта	2	-	2	-
	Итого	156			-

5. Рабочие программы

Тема 1. Вводное занятие (онбординг) для студентов blended-продуктов

1. Познакомить студентов с правилами работы школы
2. Объяснить, как посещать активности школы и записываться на них
3. Объяснить роли и функции сотрудников школы, к кому и с какими вопросами можно обращаться
4. Дать рекомендации по обучению
5. Вдохновить на активное прохождение программы

Структура мероприятия:

1. Приветствие и знакомство
2. Структура программы и активности.
3. Расписание офлайн-активностей: как посещать и записываться
4. Кто такой куратор и как с ним взаимодействовать?
5. Бронирование рабочих мест для учебы в школе
6. Рекомендации по обучению
7. Ответы на вопросы

Тема 2. Знакомство и начало работы в Figma

- 2.1 Интро
- 2.2 Регистрация в Figma
 - Регистрация в Figma
 - Отличия десктопной и браузерной версий
 - Синхронизация и сохранение проектов
- 2.3 Интерфейс Figma
 - Интерфейс домашней страницы Figma
 - Создание команды
 - Тарифные планы Figma
 - Поиск, уведомления
 - Центр уведомлений
 - Область дополнительных настроек
- 2.4 Подготовка к работе
 - Настройка команды и проектов
 - Использование драфтов
 - Создание дизайн-файла и изучение рабочей зоны
 - Обзор горячих клавиш
 - Функциональная панель рабочей зоны
 - Как поделиться документом
 - Масштабирование
 - Панель слоёв
 - Создание новых страниц и функции с ними

Тема 3. Основные инструменты Figma

Необходимо создать аккаунт в Figma и установить её десктопную версию. Создать свою первую команду, проект и документ с тремя страницами в Figma.

- 3.1 Frames
- 3.2 Работа со слоями
- 3.3 Простейшие фигуры
- 3.4 Настройки групп

- 3.5 Работа с цветом
- 3.6 Эффекты в Figma
- 3.7 Работа с текстом
- 3.8 Практика. Базовое прототипирование (создание ч/б прототипа лендинга)

Тема 4. Иконки, иллюстрации и картинки

- 4.1 Операции с объектами
- 4.2 Работа с линиями
- 4.3 Работа с иконками и иллюстрациями

Тема 5. Компоненты

- 5.1 Constraints – Использование Constraints в разных блоках страницы
- 5.2 Компоненты – настройки компонентов, родительские и дочерние, мультикомпоненты

Тема 6. Промежуточная работа

Проектное задание от преподавателя по изученным блокам в Figma, включающее в себя работу со слоями, использование простейших фигур, групп объектов, а также работу с цветом, эффектами, текстом, иконками, иллюстрациями и компонентами.

Тема 7. Интерфейс Adobe Illustrator и первый баннер

Научиться пользоваться основными инструментами Adobe Illustrator, создавать формы и иллюстрации, работать инструментом «Перо» и экспортировать файлы.

Практическая часть:
повторите то, что спикер показывал в модуле:

1. Дорисуйте оставшиеся чемоданы (всего их должно быть не менее четырёх). При желании можете удалить из файла чемоданы автора и отрисовать новые формы, сохраняя стилизацию (ваши чемоданы по стилю должны быть похожи на те, что рисовал автор).
2. Расставьте остальные элементы внутри файла с учётом правил композиции, о которых вы узнали из модуля.
3. Сохраните получившийся файл в двух форматах: JPEG и AI.

Тема 8. Интерфейс Adobe Photoshop

- Изучить и закрепить навыки работы в Adobe Photoshop.
- Научиться обтравливать фотографии и правильно располагать элементы на баннере.

Практическая часть:
Задание состоит из двух частей.

Часть 1. Откалибруйте баланс композиции

1. У вас есть PSD-файл с несколькими группами, в каждой группе — разный набор элементов. Откройте видимость каждой группы по очереди.
2. Гармонично расположите набор элементов, находящийся в рабочей области внутри группы. Элементы нельзя удалять и трансформировать. Добавлять другие элементы тоже нельзя.
3. Сохраните каждую композицию отдельно в формате JPEG (должно получиться пять композиционно сбалансированных картинок).

Часть 2. Доработайте баннер

1. У вас есть PSD-заготовка баннера. Откройте её и доделайте коллаж: вместо блинов на гантели изобразите кусочки любых овощей или фруктов аналогично тому, как эксперт делал это в видео. Добавьте в баннер минимум восемь уникальных фруктов или овощей.
2. Готовый баннер сохраните в формате JPEG.
3. Если вы хотите собрать баннер с нуля, а не доделывать приложенную заготовку — создайте в Adobe Photoshop файл со следующими настройками:
 - Ширина (width): 1 100 пикселей (pixels).
 - Высота (height): 600 пикселей (pixels).
 - Разрешение (resolution): 72 точки на дюйм (dpi).
 - Цветовой режим (color mode): RGB Color, 8 бит (bit).
 - Цветовой профиль (color profile): sRGB.

Тема 9. Работа с цветом

- Научиться подбирать цвета для проектов с учётом психофизиологических аспектов влияния цвета, трендов, характеристик целевой аудитории и эмоционального подтекста.
- Научиться использовать разные инструменты для подбора цвета: цветовой круг, сервисы по генерации палитр, коллекции актуальных цветов от Pantone.
- Научиться применять подобранную палитру в дизайне, делать цветокоррекцию изображений.

Практическая

часть:

Задание 1. Цветокоррекция изображения

Что нужно сделать

1. Найдите любой пейзаж в векторном формате AI или EPS.
2. Подберите для него новую цветовую палитру максимум из пяти цветов с помощью одного из инструментов, показанных в видео модуля.
3. В программе Illustrator перекрасьте иллюстрацию в новые цвета.
4. Сделайте цветокоррекцию в программе Photoshop.
5. Оригинальную иллюстрацию и получившееся изображение сохраните в формате JPEG.

Задание 2. Подбор палитры для проектов

Что нужно сделать

Подберите палитры для трёх проектов, представленных в документе и представьте концепцию в виде слайдов, на которых будет название проекта, палитра и подборка изображений, подходящих по цвету и настроению. Оформите проекты в презентацию.

Тема 10. Стили в дизайне

Научиться разбираться в разных стилях, видеть определяющие их различия, приёмы и графические особенности, использовать их в своих работах.

Практическая

часть:

Выберите любые три стиля из перечисленных (выбирать другие стили нельзя, только из списка):

- викторианская эклектика;
- ар-нуво;
- дадаизм;
- конструктивизм;
- ар-деко;
- швейцарский стиль;

- психоделический арт;
 - поп-арт;
 - панк, гранж и глитч.
2. Подготовьте три макета двусторонней визитки в разной стилистике.

Используйте графические средства, соответствующие каждой из эпох.

3. Минимальное наполнение визитки: имя и фамилия, должность, телефон, email. По желанию можно добавить дополнительные составляющие.
4. Размер визитки — 90 × 50 мм, цветовая модель — CMYK.

Тема 11. Тренировка насмотренности

Референсы, мудборды, насмотренность, где и как их подбирать, как собирать из референсов мудборд.

11.1 Практическая работа

Практическая

часть:

Решить тест, который есть на платформе

Тема 12. Плакат в Adobe Photoshop

- Закрепить полученные знания по композиции и типографике.
- Освоить формат плаката.
- Научиться искать идеи и метафоры для макетов.
- Потренировать навыки работы в Adobe Photoshop.

Практическая

часть:

Создание экопостера. Изучите особенности экопостеров: каким образом они передают идею, как используются текст и шрифты, стили графики.

1. Соберите референсы на тему будущего плаката. Референс — вспомогательное изображение, которое дизайнер изучает перед созданием проекта, чтобы точнее передать детали, вдохновиться, получить дополнительную информацию и найти идею. В качестве референса обычно используют фотографии, иллюстрации, плакаты, палитры или шрифты.

2. Сделайте майндмэп (ментальная карта) для будущего постера. Выберите одну метафору, которая кажется наиболее интересной.

3. Соберите минимум шесть референсов в один мудборд.

4. Соберите презентацию: на первом слайде разместите тему плаката и описание идеи визуальной метафоры, на втором слайде — майндмэп, на последнем — мудборд. Сохраните презентацию в формате PDF.

5. Сделайте макет плаката на экологическую тему для печати формата А3 (297 × 420 мм). Сохраните его в формате PDF (цветовая модель CMYK).

6. Пришлите презентацию и макет плаката на проверку.

Тема 13. Презентация в Adobe Illustrator

Научиться структурировать информацию и визуализировать её в формате презентации, используя графику, фотографии и текст и опираясь на знания по типографике, колористике и композиции.

Тема 14. Тонкости дизайна

Научиться анализировать качество дизайна, находить ошибки, видеть возможности для улучшения макетов.

Практическая

часть:

На основе полученных знаний улучшить вить свой экоплакат из модуля 7. Посмотрите, что вам хотелось бы сделать иначе? Может быть, есть детали, которые требуют доработки?

Тема 15. Логотипы и их виды

Научиться разбираться в типологии логотипов, изучить принципы их построения и варианты применения для разных целей и на разных носителях.

Практическая

часть:

для самостоятельного выполнения:

Задание 1

Найдите по два примера на каждый тип логотипа:

- минималистичный,
- персонажный,
- иллюстративный,
- геральдический,
- леттеринговый.

Задание 2

Изучите фирменный стиль проектов, связанных с общественным питанием или пищевым продуктом. Выберите логотип, который кажется вам удачным и хорошо передаёт характеристики бренда. Попробуйте перерисовать его с помощью изученных инструментов в Adobe Illustrator, чтобы лучше понять пластику и логику построения.

Тема 16. Мой первый логотип. Минимальный фирменный стиль

Лекция о том, как научиться создавать логотип по брифу заказчика. Пример брифинга. Работа с брифом и подбор референсов. Подбор шрифта и разработка логотипа

Практическая часть состоит из двух частей:

Первая

часть:

Необходимо создать логотип на основе брифа от заказчика. Соберите мудборд минимум из шести картинок, которые подходят под критерии заказчика. В мудборде соберите референсы для логотипа, стиля и фирменных цветов. Разработайте три эскиза логотипа. Логотип должен представлять из себя знак с подписью. Обязательно учитывайте эмоциональные характеристики из брифа заказчика. Выберите один эскиз и отрисуйте логотип в векторе.

Вторая

часть:

Разработать фирменный стиль для выбранного ранее заказчика, основываясь на логотипе, который вы сделали в предыдущем задании. Подберите палитру фирменных цветов и шрифтовую пару для основного текста (например, меню). Сделайте дизайн дополнительных элементов фирменного стиля, указанных в брифе заказчика (разработка паттерна или иллюстрации). Сделайте дизайн примеров носителей, указанных в брифе. Обязательно соблюдайте размеры, указанные заказчиком, и эмоциональные характеристики брифа. Соберите дизайн носителей в презентацию.

Тема 17. Айдентика и фирменный стиль

Научиться составлять карту бренда и определять, из каких элементов создаётся его идентичность. Разобраться, из чего состоит фирменный стиль бренда. Определение логотипа и история его появления. В чём разница между логотипом и фирменным стилем. Типы продуктовой айдентики. Ключевые составляющие элементы айдентики

Практическая часть:

Составьте две карты бренда: для СберБанка и «Додо Пиццы» по шаблону, приложенному к заданию на платформе. Изучите айдентiku интересующего вас города. Подберите минимум пять фотографий с примерами айдентики на городских площадках (баннеры, листовки, киоски, сувениры). Выберите интересный для вас бренд (за исключением СберБанка и «Додо Пиццы») и разберите элементы его фирменного стиля. Подберите минимум пять изображений с примерами фирменного стиля.

Тема 18. Стилеобразующие элементы. Фирменные паттерны и графические приемы

Научиться подбирать ключевой идентификатор айдентики и варианты его реализации. Элементы и приёмы. Идея. Ключевой идентификатор. Примеры ключевых идентификаторов. Связь элементов

Практическая часть:

Прочитайте кейс и попробуйте придумать ключевой идентификатор для будущей айдентики диджитал-конференции “Стрела”. Представьте вашу идею с помощью четырёх макетов, которые будут примером реализации. Соберите макеты и описание проекта в презентацию в формате PDF.

Тема 19. Шрифт в дизайне

Научиться проводить шрифтовой анализ. Научиться подбирать шрифтовые пары. Научиться отличать плохие шрифты от хороших. Виды современных шрифтовых технологий

Практическая

часть:

Дайте письменную характеристику шрифтам в нескольких предложениях по критериям, о которых мы говорили в модуле. Для каждого выбранного шрифта сделайте свой коллаж (мудборд): используйте изображения, близкие характеру шрифта, и текст, набранный им.

Содержание и количество текста не имеет значения.

Изображения должны отражать характер либо специфику проекта, для которого шрифт может подойти. Всего у вас должно получиться три-четыре мудборда. Возьмите один из шрифтов предыдущего задания и проанализируйте его качество в целом и отдельно кириллический состав букв. Если шрифт акцидентный и нарушает правила, содержит ли он идею, которая может это обосновать?

Тема 20. Описание итогового проекта

Итоговый проект по заданию от преподавателя

Это проектное задание от преподавателя по пройденному и изученному материалу в процессе обучения. Цель итогового проекта закрепить на практике полученные знания. В финале — презентация перед учебной группой и преподавателем.

Тема 20. Подготовка к защите

Основные этапы работы

1. Анализ брифа, поиск референсов, составление мудборда и майндмэп.
2. Подготовка концепций.
3. Создание фирменного стиля на основе одной выбранной концепции..
4. Подготовка к презентации.

Общие рекомендации

1. **Исследование и анализ:** Начни с глубокого изучения бренда. Пойми его миссию, ценности, целевую аудиторию и уникальные особенности. Это поможет создать стиль, который отражает сущность компании.

2. **Целостность и согласованность:** Все элементы фирменного стиля — логотип, цветовая палитра, шрифты, визуальные образы — должны быть гармоничны и создавать единый образ бренда. Важно, чтобы стиль оставался узнаваемым на всех носителях: от визиток до сайта.

3. **Простота и запоминаемость:** Убедись, что созданный стиль легко воспринимается и запоминается. Простота часто делает бренд более узнаваемым и эффективным.

4. **Гибкость и адаптивность:** Фирменный стиль должен быть достаточно гибким, чтобы адаптироваться к разным носителям и ситуациям, но при этом сохранять свою идентичность.

5. **Визуальная и концептуальная уникальность:** Создай стиль, который выделяет бренд среди конкурентов и подчеркивает его уникальность. Важно, чтобы каждый элемент дизайна имел смысл и поддерживал общую концепцию.

6. **Презентация и документация:** Обязательно создай гайдлайн — документ, описывающий все элементы фирменного стиля и правила их использования. Это поможет заказчику сохранить целостность бренда в будущем.

Тема 21. Бонус-модуль Freelance

1. Введение в мир фриланса

Цель: Понять, что такое фриланс, какие существуют преимущества и вызовы в работе внештатным дизайнером.

2. Площадки для поиска фриланс-заказов

Цель: Ознакомить студентов с популярными платформами для поиска заказов, обучить их регистрации и правилам работы на фриланс-платформах.

3. Портфолио и личный бренд

Цель: Обучить студентов созданию профессионального портфолио и продвижению своих услуг.

4. Общение с клиентами и получение первого заказа

Цель: Обучить навыкам общения с клиентами, ведению переговоров и работе с заказами.

Тема 22. Защита проекта

Защита итогового проекта — это выступление ученика с презентацией, рассказом об основных аспектах работы над проектом и демонстрацией интерактивного макета перед слушателями. Каждому участнику даётся десять минут на представление своей работы (презентацию и показ прототипов). После этого преподаватель даёт подробную обратную связь по проделанной работе.

Как проходит коммуникация по итоговому проекту?

Обсуждение вашей итоговой работы с куратором проходит на занятии.

Обсуждение организационных вопросов с куратором проходит на занятиях.

Как получить сертификат?

Чтобы получить сертификат об окончании курса, важно выполнить все практические работы в курсе и презентовать итоговый проект.

6. Перечень литературы, рекомендуемый для изучения

1. Дизайн в рекламе: Основы графического проектирования: Учебное пособие Овчинникова Р. Ю. Издательство: Юнити-Дана, 2015
2. Цветная графика: учебное пособие, Бесчастнов Н. П. Москва: Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 2014
3. Голубева О.Л. Основы композиции: Учеб. пособие. - 2-е изд. - М.:Изд. дом «Искусство», 2004. - 120 с: илл.
4. Главные правила сочетания цветов / сост. С. Бояринова. – М.: Астрель: АСТ: Полиграфиздат, 2010. – 96 с.: ил.
5. Перспектива и композиция / Баррингтон Барбер ; [пер. с англ. Т.О. Новиковой]. – Москва : Эксмо, 2018. – 48 с. : ил.
6. Иттен, И, Искусство цвета / И. Иттен; пер. с немец. - 2-е изд.; предисловие Л. Монаховой - М.: Издатель Д. Аронов, 2001. - 96 с.
7. Артемов, В.В. Графический дизайн: Учебное пособие. — 3-е изд., перераб. и доп. — М.: Издательство Юрайт, 2020. — 256 с.
8. Гончарова, И.Н. Введение в теорию и практику графического дизайна. — СПб.: Питер, 2018. — 320 с.
9. Кандинский, В.В. Точка и линия на плоскости. — М.: Издательство МГИМО, 2017. — 192 с.
10. Люпанов, А.М. Основы композиции в графическом дизайне. — М.: Издательство МГУ, 2019. — 224 с.
11. Смит, Р. Логотипы и брендинг: руководство для графических дизайнеров / Пер. с англ. — М.: Альпина Паблишер, 2021. — 288 с.
12. Фридман, С. Графический дизайн: визуальные принципы и методы / Пер. с англ. — М.: Эксмо, 2018. — 368 с.

7. Материально-технические условия реализации дополнительной общеразвивающей программы

Условия реализации обеспечивают: достижение планируемых результатов освоения Программы в полном объеме; соответствие применяемых форм, средств и методов обучения.

Материально –технические условия реализации дополнительной общеобразовательной программы:

Учебный кабинет 1 этаж помещение 3:
компьютеры - 9 штук (6 аймак / 3 виндоус);
столы - 11 штук;
стулья - 11 штук;
шкафы для книг - 2 штуки;
тумбы под технику - 2 штуки.

Учебный кабинет 1 этаж помещение 2:

шкаф - 1 штука;
столы - 15 штук;
компьютеры - 15 штук (3 айм / 12 виндоус);
стулья - 15 штук;
лампы у мониторов - 15 штук;
экран / телевизор – 1 штука;
доска для записей с рулоном – 1 штука.

Учебный класс 1 этаж помещение 8:
парты - 12 штук;
телевизор - 1 штука;
стулья – 24 штуки;
тумба для техники - 2 штуки
ноутбук преподавателя – 1 штука.

Учебный класс 2 этаж помещение 5:
стол – 2 штуки;
стулья – 4 штуки;
экран – 1 штука;
шкаф для хранения – 1 штука;
пуфик – 2 штуки.

Лекторий 2 этаж помещение 4:
стулья – 50 штук;
стол – 1 штука;
проектор – 1 штука;
шкаф – 1 штука.

Учебный класс 2 этаж помещение 7:
телевизор – 1 штука;
столы – 14 штук;
стулья – 25 штук;
компьютеры (аймак) – 7 штук;
ноутбук преподавателя – 1 штук.

Учебный класс 2 этаж помещение 2:
мини парты – 14 штук;
стулья – 32 штуки;
стол – 1 штука;
шкаф – 1 штука;
тумба для хранения материалов – 2 штуки.

8.Кадровое обеспечение Программы

Реализацию программы обеспечивают квалифицированные педагоги, соответствующие требованиям Приказа Минздравсоцразвития РФ от 26.08.2010 N 761н Об утверждении Единого квалификационного справочника должностей руководителей, специалистов и служащих, раздел «Квалификационные характеристики должностей работников образования».

Педагог дополнительного образования:
Требования к квалификации. Высшее профессиональное образование или среднее

профессиональное образование в области, соответствующей профилю кружка, секции, студии, клубного и иного детского объединения без предъявления требований к стажу работы, либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению "Образование и педагогика" без предъявления требований к стажу работы.

9. Оценочный материал итогового экзамена

Защита проекта.

Итоговый проект по заданию от преподавателя

Основные этапы работы над проектом

1. Исследование.
2. Проработка задачи.
3. Подготовка макетов (визуал).
4. Выступления перед учениками.
5. Презентация итогового проекта.

Техническое задание для итогового проекта по графическому дизайну:
фирменный стиль для компании или бренда.

Цель проекта: разработать фирменный стиль, который будет отражать основные ценности и позиционирование компании.

Задачи проекта:

- провести исследование рынка и целевой аудитории;
- определить основные элементы фирменного стиля (логотип, цвета, шрифты и т. д.);
- создать несколько вариантов дизайна каждого элемента;
- выбрать наиболее подходящий вариант на основе анализа и обсуждения с заказчиком;
- подготовить финальный дизайн-проект, включающий все элементы фирменного стиля.

Требования к проекту:

- логотип должен быть оригинальным и запоминающимся;
- цвета должны быть гармоничными и соответствовать имиджу компании;
- шрифты должны быть читаемыми и легко воспринимаемыми;
- дизайн должен быть адаптивным и подходящим для различных носителей (сайт, визитки, буклеты и т. п.).

Критерии оценки проекта:

- соответствие фирменного стиля целям и задачам компании;
- оригинальность и креативность дизайна;
- качество исполнения элементов фирменного стиля;
- соблюдение сроков выполнения проекта.

Дополнительные материалы

- описание компании и её основных ценностей;
- примеры существующих фирменных стилей в отрасли;

- требования к использованию фирменного стиля в различных носителях.

Работы по фирменному стилю могут оцениваться по следующим критериям:

1. Соответствие целям и задачам компании. Фирменный стиль должен отражать основные ценности, миссию и позиционирование компании.

2. Оригинальность и креативность дизайна. Элементы фирменного стиля должны быть уникальными и запоминающимися, чтобы выделяться среди конкурентов.

3. Качество исполнения элементов фирменного стиля. Логотип, цвета, шрифты и другие элементы должны быть выполнены профессионально и соответствовать стандартам качества.

4. Адаптивность дизайна. Фирменный стиль должен быть адаптирован для различных носителей (сайт, визитки, буклеты и т. п.), чтобы обеспечить узнаваемость бренда в разных контекстах.

5. Соблюдение сроков выполнения проекта. Работа должна быть выполнена в установленные сроки.

6. Полнота технического задания. Проект должен полностью соответствовать техническому заданию, включая все необходимые элементы фирменного стиля.

7. Презентация работы. Студент должен уметь объяснить и защитить свой проект перед комиссией.

Этап / Задача	Срок	Что необходимо сделать	Результат работы	Критерии оценки
Разработка идеи	Одна-две недели	<p>1. Изучите бриф, чтобы понять, какая айдентика требуется клиенту на выходе, какую стилистику и какие элементы она должна содержать.</p> <p>2. Разберитесь, чего не хватает в брифе. Если нужно, запросите у заказчика или куратора недостающую информацию.</p> <p>1. Подберите референсы, создайте мудборд проекта.</p> <p>2. Отправьте куратору на проверку готовый мудборд и описание своей идеи</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Мудборд с референсами. • Краткое описание идеи в нескольких предложениях 	<ul style="list-style-type: none"> • Подбранная идея не спорит с брифом и ценностями бренда. • Оригинальная классная идея будет преимуществом. • Подбраны и проанализированы минимум пять референсов.

Подготовка концепций	Одна неделя	<p>1. Сделайте несколько эскизов.</p> <p>2. Отберите наиболее удачные варианты и согласуйте их с куратором и заказчиком</p>	Две-три концепции	<ul style="list-style-type: none"> ● Эскизы имеют завершённый и цельный вид. ● Основная идея работы хорошо считывается. ● На проверку отправлено несколько концепций, приоритетные помечены или пронумерованы.
Создание итоговой работы	Одна неделя	<p>1. Все элементы фирменного стиля — логотип, цветовая палитра, шрифты, визуальные образы — должны быть гармоничны и создавать единый образ бренда. Подберите подходящие..</p> <p>2. Важно, чтобы каждый элемент дизайна имел смысл и поддерживал общую концепцию.</p> <p>3. Отправьте работу куратору для проверки</p>	Итоговый фирменный стиль	<p>Соответствие бренду-идентичности: Насколько разработанный стиль отражает миссию, ценности и индивидуальность бренда, помогает формировать правильное восприятие у целевой аудитории.</p> <p>Креативность и оригинальность: Оценка уровня новизны и уникальности предложенного решения, способность выделить бренд среди конкурентов.</p> <p>Простота и узнаваемость: Оценка того, насколько предложенный фирменный стиль легко запоминается, является ли логотип и другие элементы легко идентифицируемыми.</p> <p>Обоснованность решений: Способность студента аргументированно объяснить выбор каждого элемента фирменного стиля, приведение логичных и убедительных доводов в защиту своих решений.</p>

<p>Презентация проекта</p>	<p>—</p>	<p>Представление вашего решения на десять минут и обратная связь по вашей работе</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Соблюдена понятная структура презентации. Указаны имя пользователя, описание основной идеи, главные этапы работы и финальный результат. ● Разработанные иллюстрации сначала представлены отдельно, а затем — на мокапах. ● Вы способны презентовать свою идею и аргументировать выбранный стиль, форму, цвет, изображение и прочее. ● Слайды презентации оформлены аккуратно и визуально привлекательно. Использовано единое выравнивание, единый шрифт (один или два с учётом заголовка). На слайдах нет лишнего.
-----------------------------------	----------	--	---