

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА КАЛУГИ
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДЕТСКО-ЮНОШЕСКИЙ ЦЕНТР КОСМИЧЕСКОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ГАЛАКТИКА» ГОРОДА КАЛУГИ

ПРИНЯТА
педагогическим советом
МБОУДО ДЮЦКО
«Галактика» г. Калуги
протокол № 4 от 03.06.2024



УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУДО ДЮЦКО
«Галактика» г. Калуги
Приказ № 144/01-09 от 03.06.2024
А.Ю. Кононова

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа технической направленности**

Web-дизайн (PRO+)

Возраст учащихся: 13-16 лет
Срок реализации программы: 1 год
Уровень сложности: базовый

Автор-составитель программы:
Митина Дарья Андреевна,
педагог дополнительного образования

Калуга, 2024 г.

Паспорт программы

Полное название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа художественной направленности «Web-дизайн (PRO+)»
Автор-составитель программы	Митина Дарья Андреевна, педагог дополнительного образования
Адрес реализации программы	Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования «Детско – юношеский центр космического образования «Галактика» города Калуги. 248 033, г. Калуга, ул. Академическая, д. 6, тел. 8 (4842) 72 82 45
Вид программы	- по степени авторства – модифицированная; - по уровню сложности - базовый
Направленность программы	Техническая
Срок реализации программы	1 год, 144 часа в год, 128 часов в год
Возраст обучающихся	13-16 лет
Название объединения	Web-дизайн (PRO+)

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

1.1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В современном мире все большее значение для всех сфер социальной жизни приобретает глобальная сеть Интернет. Интернет предоставил доступ к огромному объёму информации на разные темы: образование, интернет-маркетинг, онлайн-торговля, электронные финансовые операции, онлайн-игры, музыкальные платформы, социальные сети и др.

Качество оформления в социальной сети сайта, блога или аккаунта имеет большое значение для привлечения посетителей. Это связано с тем, что правильно оформленный профиль позволяет: выделиться среди конкурентов; привлечь внимание потенциальных клиентов; повысить узнаваемость бренда; улучшить взаимодействие с аудиторией.

Дополнительная общеобразовательная программа «Web-дизайн (PRO+)» предназначена для обучения подростков основам создания разнообразных видов дизайнов. Программа разработана с целью развития творческих способностей учащихся, формирования у них интереса к профессии веб-дизайнера и расширения кругозора в области информационных технологий.

Направленность программы – техническая.

Вид программы

По степени авторства – модифицированная.

По уровню сложности – базовый.

Язык реализации программы – русский.

Дополнительная общеобразовательная программа разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами:

- Федеральным Законом РФ от 29.12.2012 № 273 «Об образовании в Российской Федерации»;

- Федеральным Законом от 31.07.2020 N 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;

- Приказом Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»;

- Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;

- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- Письмом Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» с методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;

- Постановлением Правительства Калужской области от 29.01.2019 № 38 «Об утверждении государственной программы Калужской области «Развитие общего и дополнительного образования в Калужской области». Подпрограмма «Дополнительное образование» государственной программы Калужской области «Развитие общего и дополнительного образования в Калужской области».

Актуальность

Актуальность дополнительной общеобразовательной программы «Web-дизайн (PRO+)» обусловлена развитием современного информационного общества, широким внедрением информационных технологий в образовательные процессы и повседневную жизнь. Эта программа способствует развитию мотивации к получению новых знаний, возникновению интереса к дизайну сайтов как к инструменту самовыражения в творчестве, помогает в повышении самооценки, самоопределении и выявлении профессиональной направленности личности.

Диапазон применения web-дизайна весьма широк — от создания мультимедийных программ, телевизионной рекламы и спецэффектов в кино до компьютерного проектирования в машиностроении и фундаментальных научных исследований. Бурное развитие сети Интернет предъявляет все большие требования к знанию учащихся в области интернет-технологий. Одной из составляющих данной области является web-дизайн. Именно на web-дизайнеров возложена обязанность создания интересного, простого и понятного стиля бренда, логотипа, сайта.

Обучение основам веб-дизайна в школьном возрасте имеет большое значение, поскольку это помогает детям развить творческие способности, логическое мышление и навыки работы с компьютером. Кроме того, это даёт возможность школьникам попробовать себя в роли веб-дизайнеров и получить первый опыт в этой области.

Новизна

Новизна дополнительной общеобразовательной программы «Web-дизайн (PRO+)» заключается в возможности прохождения школьниками профессиональных проб. В процессе обучения формируются основы профессиональных знаний, развиваются практические навыки по работе в графических программах, осваивается теоретический материал непосредственно в ходе выполнения самостоятельных работ и проектов.

Профессиональные пробы имеют большое значение для школьников, так как они помогают им осознанно выбирать будущую профессию, учитывая свои склонности, способности и потребности рынка труда.

Педагогическая целесообразность

Дополнительная общеобразовательная программа «Web-дизайн (PRO+)» является педагогически целесообразной, поскольку способствует развитию творческих способностей обучающихся, формированию навыков работы с информационными технологиями и приобретению профориентационных знаний в сфере информационных профессий.

Обучение веб-дизайну помогает развивать у подростков креативность, умение работать с графическими программами и инструментами, а также открывает возможность создавать функциональные веб-проекты. Это способствует развитию у обучающихся критического и аналитического мышления, а также приобретаются умения работать в команде и общаться со сверстниками.

Веб-дизайн - одна из самых востребованных профессий на рынке труда, и обучение по данной общеобразовательной программе поможет получить практический опыт, который будет полезен при поступлении в колледжи и в высшие учебные заведения.

Полученные знания и навыки могут быть полезны не только в будущей профессии, но и в повседневной жизни. Подростки смогут самостоятельно создавать презентационные материалы для своих проектов и оформлять социальные сети.

Отличительные особенности программы

Отличительной особенностью программы дополнительного образования подростков «Web-дизайн (PRO+)» является то, что ученики имеют возможность выбрать наиболее подходящий для них формат работы - индивидуальный или командный.

Индивидуальный проект позволяет подростку полностью контролировать процесс создания проекта, определять его направление и стиль. Такой формат обучения подходит

для тех, кто предпочитает работать самостоятельно и готов взять на себя всю ответственность за результат.

Командный проект, в свою очередь, предполагает работу в группе, где каждый участник вносит свой вклад в общее дело. Такой подход помогает подросткам научиться работать в коллективе, распределять обязанности и находить компромиссы. Кроме того, командная работа способствует развитию коммуникативных навыков и умению слушать и слышать других.

Выбор формата проекта остается за учеником, и в процессе обучения он может переключаться между индивидуальным и командным форматами, чтобы получить максимум пользы от обучения по программе.

Существует и еще одна особенность настоящей общеобразовательной программы – подростки нарабатывают навык работы в Adobe Illustrator и Adobe Photoshop. Это программы для создания, редактирования и обработки изображений, которые позволяют создавать качественные образы. Школьники учатся работать с инструментами этих программ, создавать различные графические элементы и оформлять свои проекты.

Итоговый проект позволит оценить уровень знаний и умений обучающихся, а также их способность применять полученные знания на практике.

Адресат программы - школьники в возрасте 13-16 лет, проявляющие интерес к информационным технологиям и дизайну.

Характерными особенностями подростков 13-16 лет являются пылкость ума, стремление к познанию. В учебной деятельности у подростка развиваются внимание, память, мышление, закаляются воля и характер, проявляются способности. Подростки направляют умственную деятельность на ту сферу, которая больше всего их увлекает. Подростковый возраст – это возраст кипучей энергии, активности, больших замыслов и больших дел.

Состав группы и особенности набора.

Состав группы – школьники 13–16 лет, обладающие начальной компьютерной грамотностью, в том числе прошедших обучение по дополнительной общеобразовательной программе технической направленности «Web-дизайн».

Количество обучающихся в группе – до 15 человек.

Комплектование групп проходит с учетом индивидуальных особенностей детей.

Получение образования обучающихся с ограниченными возможностями здоровья может быть организовано совместно с другими обучающимися. Количество обучающихся с ограниченными возможностями здоровья устанавливается из расчета не более 3 обучающихся при получении образования с другими учащимися с учетом особенностей психофизического развития категорий обучающихся согласно медицинским показаниям, для следующих нозологических групп:

- нарушения опорно-двигательного аппарата (сколиоз, плоскостопие);
- логопедические нарушения (фонетико-фонематическое недоразвитие речи, заикание);
- соматически ослабленные (часто болеющие дети).

Организацию работы, порядок деятельности, продолжительность учебных занятий, количество обучающихся в детских творческих объединениях МБОУДО ДЮЦКО «Галактика» города Калуги регулирует «Положение о детском творческом объединении», утвержденное приказом директора № 122/-09 от 15.08.2022.

Объем программы и срок освоения программы рассчитан на один год обучения и реализуется в объеме 144 часа в год и 128 часов год.

Форма обучения и виды занятий

Форма обучения – очная, возможно применение дистанционных технологий.

При проведении занятий с применением дистанционных технологий рекомендуется использовать информационно-коммуникационную образовательную платформу «Сферум» или программное обеспечение СберДжазз (SberJazz).

В процессе проведения аудиторных занятий используются индивидуальная, групповая, коллективная формы работы. Формы проведения аудиторных занятий утверждены локальным нормативным актом - «Положение о детском творческом объединении» (приказ директора № 122/-09 от 15.08.2022).

Изучение тем программы предусматривает проведение теоретических и практических занятий.

Теоретический материал представляется в форме эвристической беседы, презентации, заочной экскурсии, обзора и др. Практические занятия проходят в форме самостоятельной и групповой продуктивной деятельности, практического занятия, самостоятельной работы.

Получение образования обучающимися в МБОУДО ДЮЦКО «Галактика» города Калуги может быть организовано и по индивидуальному учебному плану в пределах осваиваемой общеобразовательной программы или при необходимости проведения ускоренного обучения, в связи с наступлением возрастного ограничения прохождения дополнительной общеобразовательной программы.

Организацию работы по индивидуальному учебному плану в МБОУДО ДЮЦКО «Галактика» города Калуги регулирует «Положение о порядке обучения по индивидуальному учебному плану», утвержденное приказом директора № 122/01-09 от 15.08.2022.

Уровень сложности программы – «Базовый».

Режим занятий

Занятия проводятся два раза в неделю, продолжительность занятия два часа.

Каждое занятие длится 45 минут с перерывом 10 минут.

Расписание занятий формируется по представлению педагога с учетом пожеланий обучающихся, родителей (законных представителей) несовершеннолетних обучающихся и возрастных особенностей учащихся.

1.2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цель

Развитие творческих способностей и удовлетворение индивидуальных потребностей обучающихся путем формирования базовых знаний и умений в сфере веб-разработки.

Задачи:

Обучающие:

- формировать навыки работы со средствами информационных и коммуникационных технологий с учетом требований техники безопасности, гигиены, эргономики и ресурсосбережения;
- отрабатывать практические навыки работы с компьютерными дизайнерскими программами;
- формировать навыки организации и планирования работы;
- знакомить с основами знаний в области композиции, формообразования, цветоведения.

Развивающие:

- развивать технические способности;
- развивать логическое и пространственное мышление;
- расширять кругозор;
- развивать внимание и память;
- развивать фантазию и воображение.

Воспитательные:

- формировать нравственные качества личности и культуру поведения в обществе, на занятиях;
- формировать коммуникативную культуру, умение работать в команде;
- воспитывать художественный вкус.

1.3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебный план, 144 часа в год

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
Раздел 1. Adobe Illustrator.		70	25	45	
1.	Вводное занятие. Техника безопасности при работе на персональном компьютере. Виды компьютерной графики. Область применения компьютерного дизайна	2	1	1	Беседа, устный опрос
2.	Изучение программы Adobe Illustrator. Интерфейс. Панели цвета, заливки, градиента, слоёв.	6	2	4	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
3.	Adobe Illustrator. Инструменты «Перо», «Кривизна», «Фигуры».	8	4	4	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
4.	Adobe Illustrator. Инструмент «Текст».	4	2	2	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
5.	Adobe Illustrator. Леттеринг.	4	2	2	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
6.	Adobe Illustrator. Понятие дизайн. Фирменный стиль. Цветоведение.	4	2	2	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
7.	Adobe Illustrator. Паттерн. Понятие «Паттерн», создание своего паттерна в Adobe Illustrator.	6	2	4	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
8.	Adobe Illustrator. Мокап. Понятие «Мокап», создание своего мокапа.	6	2	4	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа

9.	Adobe Illustrator. Создание визитки.	6	2	4	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
10.	Adobe Illustrator. Брендинг. Понятие «бренд», способы создания.	4	2	2	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
11.	Adobe Illustrator. 3D-объекты в дизайне. Где найти и как использовать.	6	2	4	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
12.	Adobe Illustrator. Создание логотипа, паттерна, мокапа для мероприятия/конкурса.	10	2	8	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
13.	Adobe Illustrator. Промежуточная аттестация.	2		2	Устный опрос самостоятельная работа
14.	Adobe Illustrator. Работа на свободную тему.	2		2	самостоятельная работа
Раздел 2. Adobe Fotoshop.		74	33	41	
1.	Изучение программы Adobe Fotoshop. Интерфейс. Панели цвета, заливки, градиента, слоёв.	8	4	4	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
2.	Adobe Fotoshop. Инструменты выделения: «Магнитное лассо», «Волшебная палочка», «Быстрое выделение».	6	3	3	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
3.	Adobe Fotoshop. Слой-маска.	2	1	1	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
4.	Adobe Fotoshop. Инструмент «Перо»	8	3	5	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
5.	Adobe Fotoshop. Инструменты работы с текстом.	6	2	4	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
6.	Adobe Fotoshop. Обтравка фото.	6	3	3	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
7.	Adobe Fotoshop. Фильтры.	4	2	2	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа

8.	Adobe Fotoshop. Режимы наложения.	4	2	2	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
9.	Adobe Fotoshop. Шаблоны.	4	2	2	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
10.	Adobe Fotoshop. Работа с личными фотографиями обучающихся. Создание приглашения на свой день рождения.	10	5	5	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
11.	Adobe Fotoshop. Создание тематического плаката.	10	4	6	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
12.	Итоговая аттестация.	2		2	самостоятельная работа
13.	Adobe Fotoshop. Работа на свободную тему	2		2	самостоятельная работа
14.	Итоговое занятие	2	2		Беседа
Итого		144	58	86	

Содержание учебного плана, 144 часа в год

Раздел 1. Adobe Illustrator (70 часов).

Тема 1. Вводное занятие. Техника безопасности при работе на персональном компьютере. Виды компьютерной графики. Область применения компьютерной графики и дизайна (2 часа).

Теория (1 час). Техника безопасности при работе на персональном компьютере. Область применения компьютерного дизайна. Устный опрос.

Практика (1 час). Базовое владение персональным компьютером/ноутбуком.

Тема 2. Изучение программы Adobe Illustrator. Интерфейс. Панели цвета, заливки, градиента, слоёв (6 часов).

Теория (2 часа). Изучение Adobe Illustrator. Интерфейс. Панели цвета, заливки, градиента, слоёв.

Практика (4 часа). Повторение основных элементов интерфейса программы Adobe Illustrator. Выполнение практических заданий: создать макет вывески с помощью кисти и фигур.

Тема 3. Adobe Illustrator. Инструменты «Перо», «Кривизна», «Фигуры» (8 часов).

Теория (4 часа). Изучение Adobe Illustrator. Инструменты «Перо», «Кривизна», «Фигуры».

Практика (4 часа). Повторение основных элементов интерфейса программы Adobe Illustrator. Выполнение практических заданий: создание узора фонового изображения.

Тема 4. Adobe Illustrator. Инструмент «Текст» (4 часа).

Теория (2 часа). Работа с текстом. Меню текст. Понятия шрифт, кегль, абзац, межстрочный интервал.

Практика (2 часа). Создание вывески магазина.

Тема 5. Adobe Illustrator. Леттеринг (4 часа).

Теория (2 часа). Понятие «Леттеринг». Знакомство с процессом рисования разных шрифтов.

Практика (2 часа). Создание своего шрифта.

Тема 6. Adobe Illustrator. Понятие дизайн. Фирменный стиль. Цветоведение (4 часа).

Теория (2 часа). Понятие дизайн. Фирменный стиль. Цветоведение.

Практика (2 часа). Создание набросков своего фирменного стиля.

Тема 7. Adobe Illustrator. Паттерн. Понятие «Паттерн», создание своего паттерна в Adobe Illustrator (6 часов).

Теория (2 часа). Понятие паттерн. Элементы паттерна. Узорчатая кисть.

Практика (4 часа). Создание своего паттерна.

Тема 8. Adobe Illustrator. Мокап. Понятие «Мокап», создание своего мокапа (6 часов).

Теория (2 часа). Понятие «Мокап». Особенности создания и работы с шаблонами мокапа.

Практика (4 часа). Создание своего мокапа.

Тема 9. Adobe Illustrator. Создание визитки (6 часов).

Теория (2 часа). Основные правила при создании визиток.

Практика (4 часа). Создание своей визитки, визитки друга, родителя и т.п.

Тема 10. Adobe Illustrator. Брендинг. Понятие «бренд», способы создания (4 часа).

Теория (2 часа). Брендинг. Понятие «бренд», способы создания.

Практика (2 часа). Поиск идей и вдохновения: чем и где пользоваться для создания бренда.

Тема 11. Adobe Illustrator. 3D-объекты в дизайне. Где найти и как использовать (6 часов).

Теория (2 часа). 3D-объекты в дизайне. Где найти и как использовать.

Практика (4 часов). Создание 3D-объектов с готовыми образцами; создание индивидуальных объёмных фигур. Создание приглашения на концерт/день рождение с использованием 3D-объектов.

Тема 12. Adobe Illustrator. Создание логотипа, паттерна, мокапа для мероприятия/конкурса (10 часов).

Теория (2 часа) Повторение изученных инструментов и терминов.

Практика (8 часов). Создание логотипа, паттерна, мокапа для мероприятия/конкурса.

Тема 13. Adobe Illustrator. Промежуточная аттестация (2 часа).

Практика (2 часа). презентация логотипа, паттерна и мокапа на занятии.

Тема 14. Adobe Illustrator. Работа на свободную тему. (2 часа)

Практика (2 часа). Работа на свободную тему.

Раздел 2. Adobe Fotoshop (74 часа).

Тема 15. Изучение программы Adobe Fotoshop. Интерфейс. Панели цвета, заливки, градиента, слоёв (8 часов).

Теория (4 часа). Изучение Adobe Photoshop.Интерфейс. Панели цвета, заливки, градиента, слоёв.

Практика (4 часа). Изучение основных элементов интерфейса программы Adobe Fotoshop. Создание фонового изображения для рекламной листовки с помощью изученных инструментов по образцу с добавлением своих деталей.

Тема 16. Adobe Fotoshop. Инструменты выделения: «Магнитное лассо», «Волшебная палочка», «Быстрое выделение» (6 часов).

Теория (3 часа). Инструменты выделения: «Магнитное лассо», «Волшебная палочка», «Быстрое выделение».

Практика (3 часа). Выделение объектов из фотографий с помощью изученных инструментов.

Тема 17. Adobe Fotoshop. Слой-маска. (2 часа)

Теория (1 час). Повторение, для чего нужен слой-маска.

Практика (1 час). Соединение двух объектов в один с помощью слоя-маски.

Тема 18. Adobe Fotoshop. Инструмент «Перо» (8 часов)

Теория (3 часа). Инструмент «Перо». Как использовать и для чего.

Практика (5 часов). Соединение 2 и более объектов в 1 изображение.

Тема 19. Adobe Fotoshop. Инструменты работы с текстом (6 часов).

Теория (2 часа). Изучение шрифтов, стилей шрифта.

Практика (4 часа). Создание рекламной листовки.

Тема 20. Adobe Fotoshop. Обтравка фото (6 часов).

Теория (3 часа). Понятие «Обтравка фото». Инструменты, с помощью которых выполняется обтравка фото.

Практика (3 часа.) Обтравка фото из интернета, своих фото.

Тема 21. Adobe Fotoshop. Фильтры (4 часа).

Теория (2 часа). Изучение панели «Фильтр».

Практика (2 часа). Наложение фильтров на изображения и фотографии.

Тема 22. Adobe Fotoshop. Режимы наложения (4 часа).

Теория (2 часа). Что такое режимы наложения и для чего они используются.

Практика (2 часа). Обработка фото с помощью режимов наложения.

Тема 23. Adobe Fotoshop. Шаблоны (4 часа).

Теория (2 часа). Что такое шаблоны, где искать и для чего использовать.

Практика (2 часа). Создание приглашения на день рождения с помощью шаблонов.

Тема 24. Adobe Fotoshop. Работа с личными фотографиями обучающихся. Создание приглашения на свой день рождения (10 часов).

Теория (5 часов). Основы работы при добавлении своих фото.

Практика (5 часов). Работа с личными фотографиями обучающихся.

Тема 25. Adobe Fotoshop. Создание тематического плаката (10 часов).

Теория (4 часа). Повторение основных инструментов, необходимых для создания плаката/баннера.

Практика (6 часов). Создание своего индивидуального тематического плаката/баннера.

Тема 26. Итоговая аттестация (2 часа).

Практика (2 часа). Защита итоговых работ перед обучающимися объединения.

Тема 27. Adobe Fotoshop. Работа на свободную тему (2 часа).

Практика (2 часа). Самостоятельная работа по пройденному материалу.

Тема 28. Итоговое занятие (2 часа).

Теория (2 часа). Беседа. Подведение итогов обучения по программе.

Учебный план, 128 часов в год

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
Раздел 1. Adobe Illustrator.		52	21	31	
1.	Вводное занятие. Техника безопасности при работе на персональном компьютере. Виды компьютерной графики. Область применения компьютерного дизайна	2	1	1	Беседа, устный опрос
2.	Изучение программы Adobe Illustrator. Интерфейс. Панели цвета, заливки, градиента, слоёв.	4	2	2	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
3.	Adobe Illustrator. Инструменты «Перо», «Кривизна», «Фигуры».	4	2	2	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
4.	Adobe Illustrator. Инструмент «Текст».	2	1	1	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
5.	Adobe Illustrator. Леттеринг.	2	1	1	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
6.	Adobe Illustrator. Понятие дизайн. Фирменный стиль. Цветоведение.	4	2	2	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
7.	Adobe Illustrator. Паттерн. Понятие «Паттерн», создание своего паттерна в Adobe Illustrator.	4	2	2	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
8.	Adobe Illustrator. Мокап. Понятие «Мокап», создание своего мокапа.	4	2	2	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
9.	Adobe Illustrator. Создание визитки.	4	2	2	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
10.	Adobe Illustrator. Брендинг. Понятие «бренд», способы создания.	4	2	2	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа

11.	Adobe Illustrator. 3D-объекты в дизайне. Где найти и как использовать.	4	2	2	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
12.	Adobe Illustrator. Создание логотипа, паттерна, мокапа для мероприятия/конкурса.	10	2	8	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
13.	Adobe Illustrator. Промежуточная аттестация.	2		2	самостоятельная работа
14.	Adobe Illustrator. Работа на свободную тему.	2		2	самостоятельная работа
Раздел 2. Adobe Fotoshop.		76	33	43	
1	Изучение программы Adobe Fotoshop. Интерфейс. Панели цвета, заливки, градиента, слоёв.	8	4	4	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
2	Adobe Fotoshop. Инструменты выделения: «Магнитное лассо», «Волшебная палочка», «Быстрое выделение».	6	3	3	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
3	Adobe Fotoshop. Слой-маска.	2	1	1	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
4	Adobe Fotoshop. Инструмент «Перо»	8	3	5	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
5	Adobe Fotoshop. Инструменты работы с текстом.	6	2	4	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
6	Adobe Fotoshop. Обтравка фото.	6	3	3	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
7	Adobe Fotoshop. Фильтры.	6	2	4	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
8	Adobe Fotoshop. Режимы наложения.	4	2	2	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
9	Adobe Fotoshop. Шаблоны.	4	2	2	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа

10	Adobe Fotoshop. Работа с личными фотографиями обучающихся. Создание приглашения на свой день рождения.	10	5	5	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
11	Adobe Fotoshop. Создание тематического плаката.	10	4	6	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
12	Итоговая аттестация.	2		2	самостоятельная работа
13	Adobe Fotoshop. Работа на свободную тему	2		2	самостоятельная работа
14	Итоговое занятие	2	2		Беседа
Итого		128	54	74	

Содержание учебного плана, 128 часов в год

Раздел 1. Adobe Illustrator. (52 часа).

Тема 1. Вводное занятие. Техника безопасности при работе на персональном компьютере. Виды компьютерной графики. Область применения компьютерной графики и дизайна (2 часа).

Теория (1 час). Техника безопасности при работе на персональном компьютере. Область применения компьютерного дизайна. Устный опрос.

Практика (1 час). Базовое владение персональным компьютером/ноутбуком.

Тема 2. Изучение программы Adobe Illustrator. Интерфейс. Панели цвета, заливки, градиента, слоёв (4 часа).

Теория (2 часа). Изучение Adobe Illustrator. Интерфейс. Панели цвета, заливки, градиента, слоёв.

Практика (2 часа). Повторение основных элементов интерфейса программы Adobe Illustrator. Выполнение практических заданий: создать макет вывески с помощью кисти и фигур.

Тема 3. Adobe Illustrator. Инструменты «Перо», «Кривизна», «Фигуры» (4 часа).

Теория (2 часа). Изучение Adobe Illustrator. Инструменты «Перо», «Кривизна», «Фигуры».

Практика (2 часа). Повторение основных элементов интерфейса программы Adobe Illustrator. Выполнение практических заданий: создание узора фонового изображения.

Тема 4. Adobe Illustrator. Инструмент «Текст» (2 часа).

Теория (1 час). Работа с текстом. Меню текст. Понятия шрифт, кегль, абзац, межстрочный интервал.

Практика (1 час). Создание вывески магазина.

Тема 5. Adobe Illustrator. Леттеринг (2 часа).

Теория (1 час) Понятие «Леттеринг». Знакомство с процессом рисования разных шрифтов.

Практика (1 час). Создание своего шрифта.

Тема 6. Adobe Illustrator. Понятие дизайн. Фирменный стиль. Цветоведение (4 часа).

Теория (2 часа). Понятие дизайн. Фирменный стиль. Цветоведение.

Практика (2 часа). Создание набросков своего фирменного стиля.

Тема 7. Adobe Illustrator. Паттерн. Понятие «Паттерн», создание своего паттерна в Adobe Illustrator (4 часов).

Теория (2 часа) Понятие паттерн. Элементы паттерна. Узорчатая кисть
Практика (2 часа). Создание своего паттерна
Тема 8. Adobe Illustrator. Мокап. Понятие «Мокап», создание своего мокапа (4 часов).

Теория (2 часа). Понятие «Мокап». Особенности создания и работы с шаблонами мокапа.

Практика (2 часа). Создание своего мокапа.

Тема 9. Adobe Illustrator. Создание визитки (4 часов).

Теория (2 часа). Основные правила при создании визиток.

Практика (2 часа). Создание своей визитки, визитки друга, родителя и т.п.

Тема 10. Adobe Illustrator. Брендинг. Понятие «бренд», способы создания (4 часа).

Теория (2 часа). Брендинг. Понятие «бренд», способы создания.

Практика (2 часа). Поиск идей и вдохновения: чем и где пользоваться при создании бренда.

Тема 11. Adobe Illustrator. 3D-объекты в дизайне. Где найти и как использовать (4 часов).

Теория (2 часа). 3D-объекты в дизайне. Где найти и как использовать.

Практика (2 часа). Создание 3D-объектов с готовыми образцами; создание индивидуальных объёмных фигур. Создание приглашения на концерт/день рождения с использованием 3D-объектов.

Тема 12. Adobe Illustrator. Создание логотипа, паттерна, мокапа для мероприятия/конкурса (10 часов).

Теория (2 часа). Повторение изученных инструментов и терминов.

Практика (8 часов). Создание логотипа, паттерна, мокапа для мероприятия/конкурса.

Тема 13. Adobe Illustrator. Промежуточная аттестация (2 часа)

Практика (2 часа). Презентация логотипа, паттерна и мокапа на занятии.

Тема 14. Adobe Illustrator. Работа на свободную тему. (2 часа)

Практика (2 часа). Работа на свободную тему.

Раздел 2. Adobe Fotoshop (76 часов).

Тема 1. Изучение программы Adobe Fotoshop. Интерфейс. Панели цвета, заливки, градиента, слоёв (8 часов).

Теория (4 часа). Изучение Adobe Photoshop. Интерфейс. Панели цвета, заливки, градиента, слоёв.

Практика (4 часа). Практическое изучение основных элементов интерфейса программы Adobe Fotoshop. Создание фонового изображения для рекламной листовки с помощью изученных инструментов по образцу с добавлением своих деталей.

Тема 2. Adobe Fotoshop. Инструменты выделения: «Магнитное лассо», «Волшебная палочка», «Быстрое выделение» (6 часов).

Теория (3 часа). Инструменты выделения: «Магнитное лассо», «Волшебная палочка», «Быстрое выделение».

Практика (3 часа). Выделение объектов из фотографий с помощью изученных инструментов.

Тема 3. Adobe Fotoshop. Слой-маска. (2 часа).

Теория (1 час). Повторение, для чего нужен слой-маска.

Практика (1 час). Соединение двух объектов в один с помощью слоя-маски.

Тема 4. Adobe Fotoshop. Инструмент «Перо» (8 часов).

Теория (3 часа.) Инструмент «Перо». Как использовать и для чего.

Практика (5 часов). Соединение 2 и более объектов в 1 изображение.

Тема 5. Adobe Fotoshop. Инструменты работы с текстом (6 часов).

Теория (2 часа). Изучение шрифтов, стилей шрифта.

Практика (4 часа). Создание рекламной листовки.

Тема 6. Adobe Fotoshop. Обтравка фото (6 часов).

Теория (3 часа). Понятие «Обтравка фото». Инструменты, с помощью которых выполняется обтравка фото.

Практика (3 часа). Обтравка фото из интернета, своих фото.

Тема 7. Adobe Fotoshop. Фильтры (6 часа).

Теория (2 часа). Изучение панели «Фильтр».

Практика (4 часа). Наложение фильтров на изображения и фотографии.

Тема 8. Adobe Fotoshop. Режимы наложения (4 часа).

Теория (2 часа). Что такое режимы наложения и для чего они используются.

Практика (2 часа). Обработка фото с помощью режимов наложения.

Тема 9. Adobe Fotoshop. Шаблоны (4 часа).

Теория (2 часа). Что такое шаблоны, где искать и для чего использовать.

Практика (2 часа). Создание приглашения на день рождения с помощью шаблонов.

Тема 10. Adobe Fotoshop. Работа с личными фотографиями обучающихся. Создание приглашения на свой день рождения (10 часов).

Теория (5 часов). Основы работы при добавлении своих фото.

Практика (5 часов). Работа с личными фотографиями обучающихся.

Тема 11. Adobe Fotoshop. Создание тематического плаката (10 часов).

Теория (4 часа). Повторение основных инструментов, необходимых для создания плаката/баннера.

Практика (6 часов). Создание своего индивидуального тематического плаката/баннера.

Тема 12. Итоговая аттестация (2 часа).

Практика (2 часа). Защита итоговых работ перед обучающимися объединения.

Тема 13. Adobe Fotoshop. Работа на свободную тему (2 часа).

Практика (2 часа). Самостоятельная работа по пройденному материалу.

Тема 14. Итоговое занятие (2 часа).

Теория (2 часа). Беседа. Подведение итогов работы по программе.

1.4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

По итогам освоения программы обучающиеся достигают следующих результатов:

Предметные результаты:

- приобретут навыки работы со средствами информационных и коммуникационных технологий с учетом требований техники безопасности, гигиены, эргономики и ресурсосбережения;

- получают практические навыки работы в компьютерных программах Adobe Illustrator и Adobe Fotoshop;

- получают знания в области композиции, формообразования, цветоведения.

Личностные результаты:

- разовьют логическое и пространственное мышление;

- расширят кругозор в области информационных технологий;

- разовьют внимание, память, креативность;

- совершенствуют нравственные качества личности.

Метапредметные результаты:

- познакомятся с основами культуры поведения в обществе и на занятиях;

- освоят основные правила коммуникации в команде;

- научатся работать в команде;
- разовьют эстетический и художественный вкус.

2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

Календарный учебный график

Календарный учебный график составляется педагогом на основании реализуемой общеобразовательной программы до начала учебного года или начала реализации программы. Календарный учебный график разрабатывается педагогом для каждой группы в форме таблицы, представленной ниже.

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятий	Кол-во часов	Тема занятий	Место проведения	Форма контроля

2.1. Условия реализации программы

Для проведения занятий имеются помещения, укомплектованные специализированной учебной мебелью, соответствующие санитарно-гигиеническим требованиям.

Материально-техническое обеспечение программы:

- Персональный компьютер (ноутбук) (для каждого учащегося) с техническими характеристиками не ниже:
 - процессор: Intel Core i5, Intel Core i5 9300H (2400 МГц);
 - объем оперативной памяти: 8 ГБ;
 - накопитель: 256 ГБ;
 - видеокарта: NVIDIA GeForce GTX 1650 (4 ГБ);
 - IPS матрица;
 - мышка компьютерная (для каждого учащегося);
 - демонстрационная магнитная доска;
 - шкафы для дидактических материалов, пособий;
 - специальная и научно-популярная литература для педагога и учащихся;
 - канцтовары;

Программное обеспечение:

- Операционная система Windows 7 Профессиональная или выше;
- WinRAR или аналог;
- Пакет офисных программ;
- Adobe Illustrator;
- Adobe Fotoshop;
- Браузер, подключенный к Интернет.

Рабочее место педагога с техническими характеристиками не ниже:

- Видеокарта: NVIDIA Quadro P2000;
- Процессор: Intel® Core™ i7-9700KF;
- Материнская плата: ASUS TUF Z390-PLUS GAMING (WI-FI);
- Охлаждение: Be Quiet Dark Rock Pro 4 (BK022);
- Оперативная память: 2 x 16GB HyperX Predator RGB DDR4-3200;
- SSD накопитель: 500GB Samsung 970 EVO Plus;

- Жесткий диск: 3 TB Seagate BarraCuda;
- Блок питания: 1000W Chieftec (APS-1000CB) ;
- мультимедийный проектор короткофокусный (ультракороткофокусный);
- Принтер цветной светодиодный формата А4 или А3;
- **Компьютерный планшет с характеристиками не ниже:**
 - Интерфейс USB;
 - Поддерживаемые ОС Mac OS X 10.0 или выше, Windows 10, Windows 8, Windows 7;
 - Способ ввода перьевой;
 - Размер рабочей области 260x170 мм. Разрешение 5080 lpi. Тип пера беспроводное;
 - Чувствительность к нажатию 8192 уровня;
 - Комплектация: перо, USB кабель, подставка для пера;
 - Выход в сеть Internet.

Кадровое обеспечение

Для реализации общеобразовательной программы необходим педагог, владеющий знаниями трудовых функций согласно Профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых», обладающий опытом педагогической работы и владеющий знаниями по направленности данной программы.

Педагогу, реализующему программу, необходимо владеть компьютером на уровне уверенного пользователя и уметь работать в программах Adobe Illustrator и Adobe Photoshop.

Информационное обеспечение

Для информационного обеспечения реализации общеобразовательной программы возможно использовать различные электронные ресурсы:

1. Создание мокапа онлайн. Режим доступа: <https://www.renderforest.com/ru/mockup-generator>
2. Бета-версия нейросети. Режим доступа: <https://beta.endlesstools.io/>
3. Начало работы в Adobe Illustrator, простые фигуры и базовые инструменты. Режим доступа: <https://media.contented.ru/znaniya/instrumenty/rabota-v-adobe-illustrator/>
4. Учим Photoshop за 1 час! Режим доступа: <https://youtu.be/4E8sr4QS7OI?si=iMFvXNGunveq1d4g>

2.2. Формы аттестации (контроля)

Порядок проведения аттестаций обучающихся МБОУДО ДЮЦКО «Галактика» города Калуги регламентируется локальным актом «Положение о формах, периодичности и порядке текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся», утвержденным приказом директора № 122/-09 от 15.08.2022.

Способы отслеживания результативности программы:

- текущий контроль;
- промежуточная аттестация;
- итоговая аттестация.

Входной контроль проходит в виде устного опроса. В ходе которого педагогом выявляются интересы и склонности подростков, проверка начальных знаний о том, как пользоваться компьютером/ноутбуком, что такое компьютерная графика, области ее

применения, что такое web-дизайн.

Текущий контроль осуществляется в форме оценки выполненных работ. Таким образом, определяется качество усвоения обучающимся содержания образовательной программы и способность школьника применять свои знания в дальнейшем самостоятельно.

Промежуточная аттестация проводится в форме устного опроса по теоретическому материалу и самостоятельной работы по заданной теме.

Итоговый контроль проводится в форме выполнения и защиты итоговой практической самостоятельной работы по созданию тематического плаката.

В качестве итоговой практической работы школьникам предлагается выполнить работу в той области компьютерной графики, которая ему наиболее близка – векторная либо растровая графика.

Данная общеобразовательная программа не предусматривает выдачу документа об обучении.

2.3. Оценочные материалы

Примерные задания для промежуточной аттестации (Приложение 1).

Примерные задания для итоговой аттестации (Приложение 2).

2.4. Методическое обеспечение

Обучение по данной программе предполагает использование различных методов и технологий обучения.

Методы обучения:

1. Словесный: объяснение нового материала; рассказ обзорный для раскрытия новой темы; беседы с учащимися в процессе изучения темы.

2. Наглядный: применение демонстрационного материала, наглядных пособий, презентаций по теме.

3. Практический: работа с иллюстрациями, фотографиями, выполнение учащимися творческих заданий

Технологии:

1. Технология проблемного диалога. Учащимся не только сообщаются готовые знания, но и организуется такая их деятельность, в процессе которой они сами делают «открытия», узнают что-то новое и используют полученные знания и умения для решения жизненных задач.

2. Технология коллективного взаимообучения («организованный диалог», «сочетательный диалог», «коллективный способ обучения» (КСО), «работа учащихся в парах сменного состава») позволяет плодотворно развивать у обучаемых самостоятельность и коммуникативные умения.

3. Игровая технология. Игровая форма в образовательном процессе создаётся при помощи игровых приёмов и ситуаций, выступающих как средство побуждения к деятельности. Способствует развитию творческих способностей, продуктивному сотрудничеству с другими учащимися. Приучает к коллективным действиям, принятию решений, учит руководить и подчиняться, стимулирует практические навыки, развивает воображение.

4. Элементы здоровьесберегающих технологий являются необходимым условием снижения утомляемости и перегрузки учащихся (гимнастика для глаз, физкультминутка, разминка).

5. Информационно-коммуникационные технологии активизируют творческий

потенциал учащихся; способствует развитию речи, повышению качества знаний; формированию умения пользоваться информацией, выбирать из нее необходимое для принятия решения, работать со всеми видами информации и т.д.

Дидактическое и учебно-методическое обеспечение включает в себя информационные плакаты, схемы художественной тематики.

3. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСОВ

Литература для педагога

1. Аарон У. Эмоциональный веб-дизайн / У. Аарон / пер. П. Миронов. - Манн, Иванов и Фербер, 2012. – 144с.
2. Брэдли Х. Дизайн. Современный креатив / Х.Брэдли / пер. с англ. Н. Фрейман. – СПб.: Питер, 2016 – 200с. https://vk.com/doc5238928_489101310?hash=MBvZIRFRIMmLsPzYM6ZfZnFu1Q8pxmKyzOuuQv57zZo (дата обращения: 27.03.2024).
3. Дадьянова И. Б. Веб-дизайн в профессиональной деятельности графического дизайнера// Человек и культура. 2023. №3. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/veb-dizayn-v-professionalnoy-deyatelnosti-graficheskogo-dizaynera> (дата обращения: 27.03.2024).
4. Иттен И. Искусство формы / И. Иттен / пер. с нем. Л. Монахова. - Vorkurs am Bauhaus und spaeter © 1963 und 1975 by Verlagsgruppe Dornier GmbH, Stuttgart) https://vk.com/doc918955_454766558?hash=D1BTXuBGzEqLjqdemZukzZVtLgaLf6Czv0h6XavrJIP (дата обращения: 27.03.2024).
5. Иттен И. Искусство цвета / И. Иттен. - Д. Аронов; М.; 2004. – 178с. http://hudogniki.ru/catalog/knigi/Itten_Iskusstvo_cveta.pdf
6. Кокаев А.Э. Преимущества использования векторной графики и инструментов по работе с ней // Вестник науки. 2023. №6 (63). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/preimuschestva-ispolzovaniya-vektornoy-grafiki-i-instrumentov-po-rabote-s-ney> (дата обращения: 27.03.2024).
7. Немцова Т. И., Назарова Ю. В. Компьютерная графика и веб-дизайн. Практикум: учебное пособие/ М.: Ид •ФОРУМ•: ИНФРА-М, 2010.- 288 с.: ил.- (Профессиональное образование).
8. Рафал Томал «Основы Web-Дизайна» - 2015

Литература для обучающихся и родителей

1. Иттен И. Искусство цвета / И. Иттен. - Д. Аронов; М.; 2004. – 53с. <http://www.pigareva-tat.ru/catalogs/Йоханес%20Иттен%20-%20Искусство%20цвета.pdf> (дата обращения: 27.03.2024).
2. Кокаев А.Э. Преимущества использования векторной графики и инструментов по работе с ней// Вестник науки. 2023. №6 (63). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/preimuschestva-ispolzovaniya-vektornoy-grafiki-i-instrumentov-po-rabote-s-ney> (дата обращения: 27.03.2024).

Примерные задания для промежуточной аттестации

Устный опрос:

1. Назовите области применения компьютерной графики. Приведите примеры.
2. Что такое векторная графика? Назовите достоинства и недостатки.
3. Что такое растровая графика? Назовите достоинства и недостатки.
4. Перечислите основные инструменты программы Adobe Illustrator.
5. Что такое слои и как ими пользоваться?

Ответы:

1. **Индустриальная графика** (чертежи и эскизы машин, механизмов);
 - **Архитектурная графика** (чертежи и эскизы зданий, малых архитектурных форм);
 - **Дизайн одежды и обуви** (рисунки на тканях, принты на одежде и т.п.);
 - **Полиграфия** (дизайн обложек книг, журналы, газеты, рекламные листовки, плакаты и т.п.);
 - **Кино и видео** (массовые сцены в кино, видео игры, мультфильмы и т.п.)
 - **Дизайн предметов быта** (принты на посуде, 3D-моделирование интерьеров, мебели и т.п.)
 - **Другое** (ландшафтный дизайн) и т.д.

2. **Векторная графика** – это компьютерная графика, создаваемая при помощи специальных формул в специальных программах (графических редакторах) при помощи примитивов - простейших геометрических фигур.

Достоинства: при передаче изображение не искажается и не изменяет свои размеры. Возможность передачи очень больших изображений без искажений. Использование нескольких цветовых моделей.

Недостатки: меньшая, чем при растровой графике детализация изображения.

3. **Растровая графика** – это компьютерная графика, создаваемая при помощи пикселей - наименьших элементов изображения, которые содержат информацию о цвете и местоположении на объекте.

Достоинства: очень большая детализация изображения. Возможность очень четко передать изображаемый объект. Возможность корректировки любых мелких изъянов (например, при ретуши фотографий).

Недостатки: Невозможность передачи больших изображений без потери качества и внешнего вида (картинка с большим увеличением рассыпается на пиксели). Использование только одной цветовой модели – RGB.

4. Основные инструменты программы Adobe Illustrator:

Выделение - черная стрелочка (выделяет весь объект) и белая стрелочка (выделяет отдельную точку объекта).

Примитивы – прямоугольник, эллипс, отрезок линии, многоугольник, звезда – позволяют из простейших геометрических фигур создавать объекты любой сложности.

Заливка-обводка – позволяет менять цвет самого объекта, а также цвет и толщину контура.

Карандаш - позволяет рисовать линии различной конфигурации.

Ластик - позволяет удалять ненужное.

Перо – позволяет рисовать кривые линии по опорным точкам – маркерам.

Пипетка - позволяет взять необходимый цвет на палитре.

Кисть - позволяет рисовать как обычной кистью - с различной формой и видом щетины.

5. **Слой** – отдельная палитра, которая позволяет разграничить отдельные этапы создания сложного изображения. Облегчает работу, систематизирует операции. Каждый слой - отдельный этап работы над рисунком (например, 1 слой - эскиз, 2 слой - контур, 3 слой - цвет, 4 слой – детали).

Задание для самостоятельной работы

Обучающимся необходимо создать логотип, паттерн и мокап на определённую тематику мероприятия в программе Adobe Illustrator, презентовать перед обучающимися, рассказать ход работы и назвать используемые инструменты.

Примерные задания для итоговой аттестации

Создание индивидуального тематического плаката/баннера в любой из изученных программ: Adobe Illustrator или Adobe Photoshop. Презентовать перед остальными обучающимися, рассказать об используемых инструментах и объяснить ход работы.

Диагностика оценки знаний учащихся осуществляется по следующим критериям:

1. Правильное и своевременное использование инструментов программ Adobe Illustrator, Adobe Photoshop при создании графической работы;
2. Подбор цветовой палитры в каждом конкретном случае;
3. Правильность композиционного решения.
4. Логичность и уместность созданных деталей в работах.

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 149573922187837288311503629658482451098261240740

Владелец Кононова Алла Юрьевна

Действителен с 20.10.2025 по 20.10.2026