

Департамент образования администрации Города Томска  
Муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного образования  
Дворец творчества детей и молодежи г. Томска

ПРИНЯТА  
на заседании Методического совета  
протокол № 1  
от «22» августа 2025 г.

УТВЕРЖДАЮ  
И. о. директора МАОУ ДО ДТДИМ  
М.С. Дозморov  
приказ от «25» августа 2025 г. №366

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
технической направленности

## **«Компьютерная графика и креативный дизайн»**

Возраст учащихся: 12-17 лет  
Срок реализации: 1-2 года  
Уровень освоения: разноуровневая  
(базовый, проектный)

Автор-составитель:  
Алмаева Юлия Николаевна  
педагог дополнительного  
образования

г. Томск, 2025

## Содержание

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ .....	3
1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ .....	4
1.1 Пояснительная записка .....	4
1.2 Цель и задачи Программы .....	8
1.3. Содержание программы .....	9
1.4. Планируемые результаты.....	28
2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ .....	29
2.1 Примерный календарный учебный график.....	29
2.2 Формы аттестации и оценочные материалы .....	29
2.3. Условия реализации программы .....	30
2.4. Список литературы .....	31
Приложение 1. Календарный учебный график на 2025 – 2026 учебный год.....	33
Приложение 2. Рабочая программа воспитания.....	34
Приложение 3.Оценочные материалы .....	36

## ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Название: «Компьютерная графика и креативный дизайн»

Направленность: техническая

Возраст обучающихся: 12 - 17 лет

Срок обучения: 2 года

Особенности состава обучающихся: неоднородный, постоянный

Форма обучения: очная, с применением электронного обучения.

По уровню освоения: разноуровневая (базовый, проектный)

### Нормативная база

1. Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. от 31.07.2025).
2. Федеральный закон от 08.08.2024 г. № 330-ФЗ «О развитии креативных (творческих) индустрий в Российской Федерации».
3. Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей».
4. Указ Президента Российской Федерации от 07.05.2024 № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года».
5. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р (в ред. распоряжений Правительства Российской Федерации от 15.05.2023 № 1230-р, от 21.10.2024 № 2963-р)
6. Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
7. Целевая модель развития региональной системы дополнительного образования детей утв. приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 03 сентября 2019 г. №467 (с изм. на 21 апреля 2023 года)
8. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.08.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
9. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 1 «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».
10. Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).
11. Письмо Минпросвещения России от 29.09.2023 №АБ-3935/06 «Методические рекомендации по формированию механизмов обновления содержания, методов и технологий обучения в системе дополнительного образования детей, направленных на повышение качества дополнительного образования детей, в том числе включение компонентов, обеспечивающих формирование функциональной грамотности и компетентностей, связанных с эмоциональным, физическим, интеллектуальным, духовным развитием человека, значимых для вхождения Российской Федерации в

число десяти ведущих стран мира по качеству общего образования, для реализации приоритетных направлений научно-технологического и культурного развития страны».

Локальные нормативные акты МАОУ ДО ДТДиМ

1. Устав МАОУ ДО ДТДиМ (утвержден начальником департамента образования администрации Города Томска 10 февраля 2015 г., с изм. от 10.12.2019, от 03.03.2021).
2. Методические рекомендации МАОУ ДО ДТДиМ по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ дополнительного образования.
3. Положение о формах, периодичности, порядке текущего контроля и промежуточной аттестации учащихся МАОУ ДО ДТДиМ (утв. приказом МАОУ ДО ДТДиМ от 23.09.2021 №311).
4. Положение о режиме занятий МАОУ ДО ДТДиМ (утв. приказом МАОУ ДО ДТДиМ от 23.09.2021 №311).
5. Положение о порядке выдачи документа об обучении лицам, освоившим образовательную программу МАОУ ДО ДТДиМ (утв. приказом МАОУ ДО ДТДиМ от 23.09.2021 №311).

## **1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ**

### **1.1 Пояснительная записка**

#### **Актуальность.**

Федеральный закон «О развитии креативных (творческих) индустрий в Российской Федерации» от 8 августа 2024 г. № 330-ФЗ направлен на поддержку образовательной деятельности и развитие компетенций в сфере креативных (творческих) индустрий.

Креативные индустрии – это индустрии, основанные на информационно-телекоммуникационных технологиях (включая использование технологий виртуальной и дополненной реальности, деятельность по созданию и распространению информации, рекламную деятельность, деятельность аудиовизуального сервиса, создание и использование иных результатов интеллектуальной деятельности).

В современном мире визуальная коммуникация занимает важное место в различных сферах деятельности от искусства до маркетинга. Востребованность графических навыков в профессиях будущего очевидна.

Компьютер, как неотъемлемая часть информационных технологий, крепко укоренился в науке, экономике, образовании, культуре, искусстве, а это значит, умение эффективно использовать базовые графические программы сегодня очень актуально.

Дополнительная общеобразовательная программа «Компьютерная графика и креативный дизайн» позволяет обучающимся, имеющий сегодня повышенный интерес к цифровому творчеству, идти в ногу со временем, подготовиться к самостоятельной активной творческой жизни, заложить фундамент своей будущей конкурентоспособности и, возможно, профессии.

Программа «Компьютерная графика и креативный дизайн» разработана для детей в возрасте 12-17 лет и направлена на развитие комплексных навыков в области компьютерной графики, дизайна, иллюстрации, леттеринга и дудлинга. Объединение этих направлений в одну программу позволяет детям увидеть взаимосвязь между различными

видами искусства и дизайна, развивать креативное мышление и уверенность в своих способностях.

Согласно Концепции развития дополнительного образования, в XXI веке приоритетом образования становится превращение жизненного пространства в мотивирующее пространство, определяющее самоактуализацию и самореализацию личности.

С учетом роста значимости визуальной коммуникации в современном обществе, программа «Компьютерная графика и креативный дизайн» отвечает потребностям как детей, так и рынка труда. Освоение программы дает новые возможности для творческого развития ребенка, его самоопределения и самореализации, создает условия для формирования информационной культуры школьников, необходимой среды общения и развития учащегося в условиях глобальной информатизации общества.

Программы «Компьютерная графика и креативный дизайн» направлена на освоение навыков в области графики, дизайна и иллюстрации, помогает детям развить их творческий потенциал, предусматривает формирование мотивации к познанию, творчеству, труду, способствует интеграции знаний в единую картину мира, творческому самовыражению обучающихся и служит надежным гарантом адаптации человека в современном обществе, его самореализации.

Творческая деятельность занимает особое место в развитии и воспитании детей. способствует раскрытию творческого потенциала личности, вносит вклад в процесс формирования эстетической культуры ребёнка.

### **Краткое обоснование направленности**

Данная Программа относится к технической направленности, так как ориентирована на формирование практических умений и навыков. Без новых информационных технологий, которые непрерывно меняются и совершенствуются, уже невозможно представить себе современную жизнь человеческой цивилизации.

Однако современный мир требует от молодёжи не только технических, но и креативных навыков. Визуальная грамотность, умение работать с графикой, создавать уникальные визуальные образы - важные компетенции XXI века. Программа сочетает технические и художественные аспекты цифрового дизайна.

### **Новизна и отличительные особенности**

Новизна данной программы заключается в том, что образовательный процесс строится на парадигме развивающего образования, обеспечивая цифровую, обучающую, развивающую, социализирующую функции. Данная программа предусматривает возможность выбора учащимся необходимого для решения конкретных, практических, значимых для него задач объема и уровня освоения учебного материала, который включает профессиональные категории, понятия и инструменты:

- интеграция векторной и растровой графики;
- включение модулей по леттерингу и дудлингу;
- проектно-ориентированный подход;
- формирование портфолио обучающегося;
- использование цифровых и традиционных инструментов.

Программа «Компьютерная графика и креативный дизайн» основана на формировании образовательного развивающего пространства, обеспечивающего целостное погружение обучающихся как в сферу высоких технологий, так и в сферу искусства и художественного творчества посредством последовательной системы обучения с постепенным усложнением образовательных задач и содержания, а также применения в образовательном процессе современных информационно-коммуникативных технологий, включая нейросети, стимулирующих восприятие и познавательную активность обучающихся.

Данная программа представляет собой интенсивный практикум, результатом которого становится готовый к использованию профессиональный брендбук и полный комплект макетов для вымышленного или реального проекта. Учащиеся не просто повторяют действия за педагогом, а применяют глубокие, уже имеющиеся у них знания программ для решения конкретных креативных и технических задач.

Проектный подход максимально приближает учащихся к реальной работе графического дизайнера, давая им мощный материал для портфолио и уверенность в своих силах.

### **Ключевые направленности программы**

1. Цифровая грамотность: Освоение современных технологий и программного обеспечения. (Векторная графика (CorelDRAW), растровая графика (Photoshop)).
2. Интеграция художественных дисциплин: Объединение различных направлений в единый процесс. (Леттеринг, дудлинг, векторная и растровая графика)
3. Творческое развитие: Формирование креативного мышления и художественного вкуса.
4. Личностный рост: Развитие уверенности в себе и самовыражения.
5. Проектная деятельность.

### **Педагогическая целесообразность**

Реализации настоящей программы заключается в её ориентировании на практические умения. Программа позволяет приобрести устойчивые навыки работы на персональном компьютере, обеспечивает развитие внимания, памяти, мышления, познавательных интересов у учащихся. Кроме того, программа обеспечивает вариативность в изучении тех или иных тематик в зависимости от интересов самих учащихся.

Педагогически целесообразной является и сама организация процесса обучения в условиях создания креативного пространства, обеспечивающего наиболее благоприятные условия для комплексного образования и развития творческих способностей, учащихся в области компьютерной графики и дизайна, выявления, поддержки и развития творческой одаренности. Это объясняется некоторыми особенностями данной организационной формы:

- процесс обучения определяется наличием модулей обучения;
- системой педагогического контроля, анализа и оценивания образовательных результатов, обеспечивающих качество;
- сочетание учебных занятий с творческой практикой
- возможность участия в конкурсах, олимпиадах, выставках.

### **Педагогические принципы**

1. Принцип доступности.

2. Принцип наглядности.
3. Принцип индивидуальности.
4. Принцип практической направленности.
5. Принцип развития творческого мышления.

### **Адресат Программы**

Программа рассчитана на обучающихся 12-17 лет. У детей этого возраста уже сформированы мотивация и навыки не только в освоении базовых компьютерных программ, но и в активном использовании ИТ-технологий.

- Группы могут быть как одновозрастные, так и разновозрастные.
- Количественный состав групп постоянный.
- Возможно обучение детей с ОВЗ.

### **Особенности набора детей**

Прием на обучение по дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам проводится на условиях, определенных локальным нормативным актом организации дополнительного образования детей и в соответствии с законодательством Российской Федерации (ч. 5 ст. 55 Федерального закона № 273-ФЗ): общедоступный набор, когда принимаются любые лица без предъявления требований к уровню образования и способностям.

Дополнительный набор детей на вакантные места в коллектив возможен в течение учебного года

### **Объем и срок освоения Программы**

1 год обучения: (модули 1-2) базовый уровень

136 (12-14 лет)/216 (15-17 лет) часов

2 год обучения: (модули 3-4) проектный уровень

208 часов

### **Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий.**

Форма занятий - групповая. Занятия проходят 2 раза в неделю; продолжительность занятия 2 академических часа (по 40 минут) с перерывом 10 минут для детей 12-14 лет и 3 академических часа (по 40 минут) с перерывами 10 минут для детей 15-17 лет.

### **Наполняемость групп.**

Организация работы за компьютером проходит с учетом возрастных особенностей и санитарно-гигиенических требований, наполняемость в группах составляет 8 человек в соответствии с количеством рабочих мест.

Состав учащихся в данной группе – 6- 8 человек.

### **Форма реализации Программы.**

Для реализации цели и задач программы используется очная форма, с применением компьютерных образовательных технологий.

### **Формы обучения/организации образовательного процесса.**

Возможные формы организации деятельности учащихся на занятии: групповая, индивидуально-групповая, индивидуальная. Основной формой обучения являются групповые аудиторные занятия, построенные в соответствии с принципами дифференцированного и индивидуального подходов.

Особенности системы работы заключаются в организации образовательной среды с использованием различных форм и методов обучения, таких как: проблемный, программированный, объяснительно-иллюстративный, проектный. Особое внимание в начале каждого нового раздела программы уделяется формированию мотивации на изучение предлагаемого материала, через использование поисковой, экспериментальной, игровой деятельности.

Педагог выступает в роли партнера-консультанта. На занятиях используются индивидуальная и групповая формы организации обучения, осуществляется дифференцированный подход с учетом возрастных и индивидуальных особенностей учащихся.

Отдельное внимание уделяется самостоятельной работе обучающихся, участие в творческих мероприятиях и конкурсах.

### **Методы обучения**

- словесный (объяснение, беседа, рассказ, описание);
- наглядно-демонстрационный (показ, наблюдение, демонстрация приемов работы);
- объяснительно-иллюстративный (показ видеофрагментов уроков, демонстрация иллюстраций, графических коллажей);
- практический (работа в графических программах);

### **Формы работы**

1. Лекционные занятия: Обучение основам теории и практики.
2. Практические занятия: Мастер-классы и работы в классе.
3. Проектная работа: Индивидуальные и групповые проекты.
4. Креативные сессии: Мозговые штурмы и творческие задания.
5. Обсуждения и критика: Сессии обратной связи и самооценки.
6. Выставки и конкурсы: Демонстрация работ и участие в конкурсах.
7. Проведение практических занятий и реализация творческих проектов.

## **1.2 Цель и задачи Программы**

**Цель:** формирование устойчивых навыков работы в графических редакторах через визуальное самовыражение в условиях развития творческого потенциала на основе формирования художественного вкуса и креативного мышления.

### **Задачи**

#### *Обучающие*

- ✓ развитие у детей комплексных навыков в области компьютерной графики, дизайна, иллюстрации;
- ✓ обучение основам работы с графическими редакторами и иллюстрационными программами;
- ✓ освоение техник леттеринга и дудлинга;

- ✓ развитие навыков композиции, цветовой теории и типографики;
- ✓ создание дизайн-проектов;
- ✓ интегрирование различных техник и стилей в единые проекты.
- ✓ создание собственных проектов и работ в различных стилях.
- ✓ Формирование цифрового портфолио.

*Развивающие*

- ✓ формирование регулятивной компетентности: умений и навыков планировать, организовывать и контролировать свою деятельность;
- ✓ Развитие визуального мышления, креативности, самостоятельности
- ✓ развитие познавательной компетентности: проектирование в творческой деятельности, выделение существенной информации;
- ✓ Развитие креативного мышления

*Воспитательные*

- ✓ формирование у детей устойчивого интереса к творчеству;
- ✓ развитие коммуникативных умений и навыков, обеспечивающих совместную деятельность в группе, сотрудничество, общение;
- ✓ развитие эмоционально-ценностного отношения к миру, потребности в общении с искусством;
- ✓ воспитание волевых черт характера самостоятельности, целенаправленности, настойчивости;
- ✓ поддержка индивидуальности и самовыражения учащихся.

### 1.3. Содержание программы Учебный план

Уровень освоения программы	Возрастная группа 12-14 лет	Возрастная группа 15-17 лет
Базовый уровень 1 г.о.	136 час (2 р\нед по 2 час)	102 час (1 р\нед по 3 час)
Проектный уровень 2 г.о.		
Итого час. по программе		

Базовый уровень 2 группы: 12-14 лет и 15-17 лет					
№ п/п	Название темы	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
<b>Векторная графика. Уроки CorelDRAW</b>					
1.	Вводная беседа. Роль компьютерной графики в дизайне. Создание файла. Сохранение файла. <b>Смайлик-стикер.</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр

2.	<b>Эмодзи-глазки</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
3.	<b>Геометрический постер</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
4.	<b>Цветной логотип</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
5.	<b>Граффити-стена</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
6.	<b>Паттерн на футболку</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
7.	<b>Текстура джинса</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
8.	<b>Градиентный фон</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
9.	<b>Неоновая вывеска</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
10.	<b>Текст по кругу</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
11.	<b>3D-объем без 3D</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
12.	<b>Градиентный текст</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
13.	<b>Аватар.</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
14.	<b>Pixel-персонаж</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
15.	<b>Мини-комикс 4 кадра</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
16.	<b>Стикерпак</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
17.	<b>Логотип спорт</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
18.	<b>Фирменный бланк</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
19.	<b>Визитка</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
20.	<b>Этикетка для напитка</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
21.	<b>Плакат А3 кино</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
22.	<b>Флаер для мероприятия</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
23.	<b>Сертификат-шаблон</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
24.	<b>Наклейка</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
25.	<b>Векторный портрет</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
26.	<b>Поп-арт портрет</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр

27.	<b>Коллаж из клипарта</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
28.	<b>Коллаж из фотографий</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
29.	<b>Цветок из кругов</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
30.	<b>Золотая фольга</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
31.	<b>Разбитое стекло</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
32.	<b>Голограмма</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
33.	<b>Мини-книжка 8 страниц</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
34.	<b>Игровая карта</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
35.	<b>Мерч-набор</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
36.	<b>Финальный проект: «Мечта»</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
<b>Растровая графика. Уроки Photoshop.</b>					
1.	<b>Космический плакат</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
2.	<b>Супергерой-наклейка</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
3.	<b>Мем-генератор</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
4.	<b>Цветной дождь</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
5.	<b>Двойное Я</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
6.	<b>Портрет в банке</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
7.	<b>Питомец в бутылке</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
8.	<b>Объектив-змейка</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
9.	<b>Смена времени суток</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
10.	<b>Неоновый портрет</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
11.	<b>Ретро-фильтр</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
12.	<b>Голограмма</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
13.	<b>3D-текст без 3D</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
14.	<b>Текст из травы</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
15.	<b>Блестящий логотип</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр

16.	<b>Анимированный GIF-надпись</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
17.	<b>Портал в руке</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
18.	<b>Облачный скейтборд</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
19.	<b>Гигантский кот в городе</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
20.	<b>Вселенная в чашке</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
21.	<b>Oil-Paint портрет</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
22.	<b>Фотокартина</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
23.	<b>Разноцветный дым</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
24.	<b>Фэнтези-лед</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
25.	<b>Убираем прыщи</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
26.	<b>Сияющая улыбка</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
27.	<b>Смена фона</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
28.	<b>Смайлик вместо лица</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
29.	<b>Музыкальный плакат</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
30.	<b>Инстаграм-сетка</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
31.	<b>Триптих</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
32.	<b>Скетч-фото</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
33.	<b>Pixel-art персонаж</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
34.	<b>Фон для 2D-игры</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
35.	<b>Аватарка Steam</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
36.	<b>Финальный проект «Мечта»</b>	2	1	1	Беседа, практическая работа, просмотр
<b>ИТОГО</b>		<b>144</b>	<b>72</b>	<b>72</b>	

**Содержание учебно-тематического плана  
Базовый уровень**

**Векторная графика. Программа CorelDRAW.**

**ПЕРВЫЙ ЗАПУСК И ФОРМЫ**

## 1. Вводная беседа. Роль компьютерной графики в дизайне.

Создание файла. Сохранение файла.

### Смайлик-стикер.

Рисуем круг, глаза, рот → заливаем цветом → сохраняем в PNG.

- **Формат:** Преподаватель показывает, как нарисовать круг и добавить глаза и рот. Дети создают свой смайлик.
- **Задача:** первый стикер в мессенджер.

## 2. Эмодзи-глазки

- **Формат:** копируем смайлик → добавляем новые эмоции.
- **Задача:** набор эмодзи-наклеек.

## 3. Геометрический постер

- **Формат:** рисуем различные геометрические фигуры и комбинируем их, как в Minecraft. Строим квадраты → заливаем пиксельные цвета.
- **Задача:** обои на телефон 1080×1920.

## 4. Цветной логотип

- **Формат:** буквы имени + градиент → дети делают 2-буквенный логотип из своих инициалов.
- **Задача:** собственный логотип.

## КИСТИ, ЗАЛИВКИ, ЭФФЕКТЫ

### 5. Граффити-стена

- **Формат:** рисуем кистью Spray и заливаем градиентом.
- **Задача:** Создать свою граффити-стену.

### 6. Паттерн на футболку

- **Формат:** повторяем маленький рисунок по всей плоскости.
- **Задача:** принт для печати на футболку.

### 7. Текстура джинса

- **Формат:** используем Texture Fill.
- **Задача:** фон для презентации.

### 8. Градиентный фон «Серебряный значок»

- **Формат:** используем инструмент Interactive Fill для создания градиента. Делаем хром-эффект градиентом.
- **Задача:** наклейка на ноутбук.

## ТЕКСТ И ШРИФТЫ

### 9. Неоновая вывеска

- **Формат:** Преподаватель демонстрирует, как добавить эффект свечения к тексту. Пишем слово → применяем Outer Glow.
- **Задача:** создать картинку с неоновой вывеской.

### 10. Текст по кругу

- **Формат:** Дети учатся размещать текст по кругу.
- **Задача:** логотип для бейджика.

## 11. 3D-объём без 3D

- **Формат:** используем контуры и тени для создания 3D-эффекта. Буквы + контур + тень.
- **Задача:** сделать объемный текст.

## 12. Градиентный текст

- **Формат:** заливаем буквы радужным градиентом.
- **Задача:** обложка для музыкального альбома.

## РИСУЕМ ПЕРСОНАЖЕЙ

### 13. Аватар. Чибби-аватар

- **Формат:** Преподаватель показывает, как рисовать персонажа в стиле чибби. Строим тело из базовых кругов и прямоугольников.
- **Задача:** Собственная аватарка.

### 14. Pixel-персонаж 16×16

- **Формат:** Дети рисуют персонажа в пиксельном стиле. Включаем пиксельную сетку и рисуем микро-героя.
- **Задача:** Создать иконку для игры.

### 15. Мини-комикс 4 кадра

- **Формат:** Создание 4-х панелей с текстом. Делаем 4 панели, добавляем пузырьки текста.
- **Задача:** Сделать комикс о себе.

### 16. Стикерпак

- **Формат:** Дети создают 4-8 стикеров на одну тему. Экспортируем 8 PNG с прозрачным фоном.
- **Задача:** Создать набор стикеров.

## ЛОГОТИПЫ И БРЕНД

### 17. Логотип спорт

- **Формат:** дети создают логотип для своей команды. Щит + монограмма.
- **Задача:** логотип для спортивной команды.

### 18. Фирменный бланк

- **Формат:** делаем шаблон А4 с логотипом и линиями.
- **Задача:** бланк для домашнего бизнеса.

### 19. Визитка

- **Формат:** создание двусторонней визитки 90×50 мм..
- **Задача:** сделать визитку для себя. Двусторонняя визитка.

### 20. Этикетка для напитка

- **Формат:** дети создают этикетку для вымышленного напитка.
- **Задача:** этикетка для напитка. Дизайн банки 250 мл. Макет для 3D-мокапа.

## МАКЕТЫ И ПЕЧАТЬ

### 21. Плакат А3 кино. Добавляем QR-код, текст, картинку.

- **Формат:** создание плаката о любимом фильме. Добавляем QR-код, текст, картинку.
- **Задача:** сделать плакат о любимом фильме.

## 22. Флаер для мероприятия. Размер 100×200 мм

- **Формат:** создаём двусторонний флаер вечеринки.
- Задача:** сделать рекламный флайер для вечеринки.

## 23. Сертификат-шаблон

- **Формат:** дети создают шаблон сертификата. Оставляем поля для имени и даты.
- **Задача:** сертификат для друзей.

## 24. Наклейка

- **Формат:** круглая наклейка 10 см.
- **Задача:** персональная наклейка.

## ФОТО И ТРЕСКАНАЯ ГРАФИКА

### 25. Векторный портрет «Фото → вектор»

- Формат:** трассируем селфи в вектор с PowerTRACE.
- Задача:** векторный портрет.

### 26. Поп-арт портрет

- **Формат:** создание поп-арт изображения. 4 цветовые панели как у Уорхола.
- **Задача:** картина в стиле поп-арт.

### 27. Коллаж из клипарта

- **Формат:** складываем 20 PNG-объектов в сюрприз-композицию.
- **Задача:** обложка для альбома.

### 28. Коллаж из фотографий

- **Формат:** дети создают коллаж из своих фото.
- **Задача:** коллаж на тему «Мой день».

## ЦВЕТ И ЭФФЕКТЫ

### 29. Цветок из кругов

- **Формат:** создание цветка с использованием базовых фигур.
- **Задача:** логотип для цветочного магазина.

### 30. Золотая фольга

- **Формат:** имитируем фольгу градиентом и текстурой.
- **Задача:** логотип премиум-класса.

### 31. Разбитое стекло

- **Формат:** используем инструмент «Разрез» и эффект прозрачности.
- **Задача:** обложка альбома.

### 32. Голограмма

- **Формат:** прозрачные панели + линии.
- **Задача:** футуристический постер.

## **ФИНАЛЬНЫЕ ПРОЕКТЫ**

### **33. Мини-книжка 8 страниц**

- **Формат:** складываем буклет-раскладушку.
- **Задача:** инструкция к игре.

### **34. Игровая карта**

- **Формат:** традиционная игра с собственным дизайном.
- **Задача:** настольная игра.

### **35. Мерч-набор**

- **Формат:** футболка + кружка + наклейки, единый стиль.
- **Задача:** подарок другу.

### **32. Финальный проект: «Мечта»**

- **Формат:** дети создают коллаж на тему «Я через 10 лет».
- **Задача:** итоговая работа для выставки.

## **НЕДЕЛЯ 9: РЕЗЮМЕ И ПРЕЗЕНТАЦИЯ**

### **33. Итоговый проект**

- **Формат:** дети выбирают любой проект и дорабатывают его.  
Комбинируем всё: логотип, иллюстрацию, текст.
- **Задача:** подготовить проект к презентации.

### **34. Презентация работ**

- **Формат:** каждый ученик показывает свои работы.
- **Задача:** обсуждение и обратная связь.

### **36. Выставка работ**

- **Формат:** создание выставки в классе.
- **Задача:** подготовить свои работы к выставке.

## **Растровая графика. Уроки Pphotoshop.**

### **ЗНАКОМСТВО И ПЕРВЫЕ ШАГИ**

#### **Урок 1. Космический плакат**

**Действия:** открываем Photoshop → создаём документ А4 → ставим фон-звёзды (Filter → Render → Clouds + Noise) → вставляем картинку ракеты → вырезаем Quick Selection → делаем тень под ракетой.

**Что получаем:** первый готовый постер, уверенность в интерфейсе, навыки выделения и слоёв.

#### **Урок 2. Супергерой-наклейка**

**Действия:** Делаем стикер-пак: круглая форма, обводка, яркий цвет.

Сохраняем в PNG с прозрачным фоном.

**Что получаем:** понимание прозрачности, форматов PNG, работа с формами и стилями слоя.

#### **Урок 3. Мем-генератор**

**Действия:** Берём фото кота → пишем белый текст Impact → делаем чёрную обводку → сохраняем.

**Что получаем:** навык текста, стилей слоя, экспорт под соцсети (1080×1350 px).

#### **Урок 4. Цветной дождь**

Фото города → делаем дождь (Filter → Noise → Motion Blur) → красим капли в неон.

**Что получаем:** первые фильтры, режимы наложения, регулировка цвета.

### **МАСТЕРА ВЫДЕЛЕНИЯ**

#### **Урок 5. Двойное Я**

**Действия:** Ученик фотографирует себя дважды → вырезает себя (Select Subject) → кладёт рядом.

**Что получаем:** точное выделение, маски слоя.

#### **Урок 6. Портрет в банке**

**Действия:** Вставляем лицо внутрь стеклянной банки: вырезка, трансформация Warp, прозрачность.

**Что получаем:** работа с Warp, стеклянные эффекты.

#### **Урок 7. Питомец в бутылке**

**Действия:** То же, но с животным. Добавляем пузырьки кистью.

**Что получаем:** кисти, новые слои-эффекты.

#### **Урок 8. Объектив-змейка**

**Действия:** Склеиваем 5 фото в один длинный снимок (Photomerge).

**Что получаем:** автоматические панорамы, кроп.

### **ЦВЕТ И СВЕТ**

#### **Урок 9. Смена времени суток**

**Действия:** День → ночь: затемняем, добавляем луну, свет из окон.

**Что получаем:** корректирующие слои (Curves, Color Lookup).

#### **Урок 10. Неоновый портрет**

**Действия:** Подсвечиваем контуры лица неоном (Brush + Outer Glow).

**Что получаем:** стили слоя, цветовые режимы.

#### **Урок 11. Ретро-фильтр**

**Действия:** Делаем винтажный эффект: шум, зерно, размытие по Гауссу вокруг.

**Что получаем:** Smart Filters, неразрушающая работа.

#### **Урок 12. Голограмма**

**Действия:** Создаём синий прозрачный «призрак» человека.

**Что получаем:** режимы наложения Screen, работа с прозрачностью.

### **ТЕКСТ И ШРИФТЫ**

#### **Урок 13. 3D-текст без 3D**

**Действия:** Делаем надпись «EXPLORE» с тенью и объёмом (Layer Styles).

**Что получаем:** Drop Shadow, Bevel & Emboss.

#### **Урок 14. Текст из травы**

**Действия:** Буквы засыпаем травой: клиппинг-маска + фото газона.

Что получаем: Clipping Mask.

### **Урок 15. Блестящий логотип**

**Действия:** Рисуем простую иконку → делаем металлический градиент.

Что получаем: Shape Layers, Gradients.

### **Урок 16. Анимированный GIF-надпись**

**Действия:** Timeline → мигаем словом «WOW».

Что получаем: базовая анимация, экспорт GIF.

## **ФОТОМОНТАЖ**

### **Урок 17. Портал в руке**

**Действия:** В ладони делаем «дыру» в пространстве: вырезка, градиентная маска.

Что получаем: сложные маски.

### **Урок 18. Облачный скейтборд**

**Действия:** Скейт едет по облакам: вырезка, перспектива, тени.

Что получаем: Free Transform (Distort).

### **Урок 19. Гигантский кот в городе**

**Действия:** Монтируем котэ как Годзиллу: масштаб, цветокор, добавляем людей для масштаба.

Что получаем: композиция, точки vanishing.

### **Урок 20. Вселенная в чашке**

**Действия:** Внутри кружки космос: клиппинг-маска, эффект стекла.

Что получаем: смещение фото, рефлексии.

## **ФИЛЬТРЫ-ВОЛШЕБНИКИ**

### **Урок 21. Oil-Paint портрет**

**Действия:** Фильтр Oil Paint + размытие фона.

Что получаем: художественный стиль.

### **Урок 22. Фотокартина**

**Действия:** Filter → Stylize → Oil + Canvas texture.

Что получаем: текстуры, Smart Object.

### **Урок 23. Разноцветный дым**

**Действия:** Добавляем дым PNG → красим градиент-мапой.

Что получаем: Gradient Map, режимы наложения.

### **Урок 24. Фэнтези-лед**

**Действия:** Делаем ледяной текст: текст + Filter → Distort → Glass.

Что получаем: эффекты стекла/льда.

## **РЕТУШЬ ПОРТРЕТА**

### **Урок 25. Убираем прыщи**

**Действия:** Spot Healing Brush → закрываем за 5 мин.

**Что получаем:** быстрая ретушь.

### **Урок 26. Сияющая улыбка**

**Действия:** Увеличиваем яркость зубов, глаз.

**Что получаем:** Dodge & Burn.

### **Урок 27. Смена фона**

**Действия:** Фото человека → вырезаем → ставим фон моря.

**Что получаем:** Select & Mask, refine edge.

### **Урок 28. Смайлик вместо лица**

**Действия:** Заменяем лицо эмодзи → сохраняем стикер.

**Что получаем:** трекинг лица, юмор.

## **КОЛЛАЖ И СТИЛИ**

### **Урок 29. Музыкальный плакат**

**Действия:** Фото артиста + геометрические фигуры + тексты.

**Что получаем:** композиция, типографика.

### **Урок 30. Инстаграм-сетка**

**Действия:** Делим холст на 9 квадратов → вставляем фото → экспорт по частям.

**Что получаем:** подготовка постов.

### **Урок 31. Триптих**

**Действия:** Три вертикальные панели, одна история.

**Что получаем:** работа с guides, экспорт.

### **Урок 32. Скетч-фото**

**Действия:** Фото → фильтр Find Edges → смешиваем с оригиналом.

**Что получаем:** эффект рисунка.

## **СОЗДАЁМ ИГРУ**

### **Урок 33. Pixel-art персонаж**

**Действия:** Рисуем 32×32 пикселя героя пиксельной кистью.

**Что получаем:** пиксель-арт, режим Pencil.

### **Урок 34. Фон для 2D-игры**

**Действия:** Повторяем фон-тайл (Filter → Offset).

**Что получаем:** бесшовные текстуры.

### **Урок 35. Аватарка Steam**

**Действия:** Круглая аватарка, никнейм, эффект свечения.

**Что получаем:** оптимизация под 184×184 px.

### **Урок 36. Финальный проект: «Мечта»**

**Действия:** Каждый делает большой коллаж «Каким я вижу себя через 10 лет».

**Что получаем:** закрепление всего курса, презентация работы.

## СТРУКТУРА 3-ЧАСОВОГО ЗАНЯТИЯ

Общий формат урока.

- 0:00–0:15: Показ готового примера и объяснение 3-4 ключевых инструментов.
- 0:15–2:45: Практика шаг-за шагом: дети повторяют за преподавателем, экспериментируют.
- 2:45–3:00: Сохранение работ (PNG/PDF) и обсуждение результатов.

### Учебно-тематический план

Проектный уровень 15-17 лет					
№ п/п	Название темы	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Прак- тика	
<b>CORELDRAW</b>					
1.	<b>Разработка Логотипа</b>	3	1	2	Беседа, практическая работа, просмотр
2.	<b>Разработка Логотипа</b>	3		3	Опрос, практическая работа, просмотр
3.	<b>Разработка Логотипа</b>	3		3	Обсуждение, общие просмотры
4.	<b>Создание Фирменного Персонажа</b>	3	1	2	Беседа, практическая работа, просмотр
5.	<b>Создание Фирменного Персонажа</b>	3		3	Опрос, практическая работа, просмотр
6.	<b>Создание Фирменного Персонажа</b>	3		3	Обсуждение, общие просмотры
7.	<b>Фирменный Стиль: Цвет и Типографика</b>	3	1	2	Беседа, практическая работа, просмотр
8.	<b>Фирменный Стиль: Цвет и Типографика</b>	3		3	Опрос, практическая работа, просмотр
9.	<b>Фирменный Стиль: Цвет и Типографика</b>	3		3	Обсуждение, общие просмотры
10.	<b>Визитки и Бланки</b>	3	1	2	Беседа, практическая работа, просмотр
11.	<b>Визитки и Бланки</b>	3		3	Опрос, практическая работа, просмотр
12.	<b>Визитки и Бланки</b>	3		3	Обсуждение, общие просмотры
13.	<b>Буклет и Листовка</b>	3			Беседа, практическая работа, просмотр
14.	<b>Буклет и Листовка</b>	3		3	Опрос, практическая работа, просмотр
15.	<b>Буклет и Листовка</b>	3		3	Обсуждение, общие просмотры
16.	<b>Упаковка продукта</b>	3	1	2	Беседа, практическая работа, просмотр

17.	<b>Упаковка продукта</b>	3		3	Опрос, практическая работа, просмотр
18.	<b>Упаковка продукта</b>	3		3	Обсуждение, общие просмотры
19.	<b>Фирменный Бланк Заказа и Прайс-лист</b>	3	1	2	Беседа, практическая работа, просмотр
20.	<b>Фирменный Бланк Заказа и Прайс-лист</b>	3		3	Опрос, практическая работа, просмотр
21.	<b>Фирменный Бланк Заказа и Прайс-лист</b>	3		3	Обсуждение, общие просмотры
22.	<b>Дизайн Вывески</b>	3	1	2	Беседа, практическая работа, просмотр
23.	<b>Дизайн Вывески</b>	3		3	Опрос, практическая работа, просмотр
24.	<b>Дизайн Вывески</b>	3		3	Обсуждение, общие просмотры
25.	<b>Рекламный Баннер (билборд)</b>	3	1	2	Беседа, практическая работа, просмотр
26.	<b>Рекламный Баннер (билборд)</b>	3		3	Опрос, практическая работа, просмотр
27.	<b>Рекламный Баннер (билборд)</b>	3		3	Обсуждение, общие просмотры
28.	<b>Этикетка и Упаковка для мерча</b>	3	1	2	Беседа, практическая работа, просмотр
29.	<b>Этикетка и Упаковка для мерча</b>	3		3	Опрос, практическая работа, просмотр
30.	<b>Этикетка и Упаковка для мерча</b>	3		3	Обсуждение, общие просмотры
31.	<b>Сувенирка: Кружки, Значки, Стикеры</b>	3	1	2	Беседа, практическая работа, просмотр
32.	<b>Сувенирка: Кружки, Значки, Стикеры</b>	3		3	Опрос, практическая работа, просмотр
33.	<b>Сувенирка: Кружки, Значки, Стикеры</b>	3		3	Обсуждение, общие просмотры
34.	<b>Финальная Верстка Брендбука</b>	3	1	2	Беседа, практическая работа, просмотр
35.	<b>Финальная Верстка Брендбука</b>	3		3	Опрос, практическая работа, просмотр
36.	<b>Финальная Верстка Брендбука</b>	3		3	Обсуждение, общие просмотры
<b>PHOTOSHOP</b>					
1.	<b>Ретушь фото для бренда</b>	3	1	2	Беседа, практическая работа, просмотр
2.	<b>Ретушь фото для бренда</b>	3		3	Опрос, практическая работа, просмотр
3.	<b>Ретушь фото для бренда</b>	3		3	Обсуждение, общие просмотры
4.	<b>Создание Фотореалистичного Коллажа</b>	3	1	2	Беседа, практическая работа, просмотр

5.	<b>Создание Фотореалистичного Коллажа</b>	3		3	Опрос, практическая работа, просмотр
6.	<b>Создание Фотореалистичного Коллажа</b>	3		3	Обсуждение, общие просмотры
7.	<b>Визуализация Продукта</b>	3	1	2	Беседа, практическая работа, просмотр
8.	<b>Визуализация Продукта</b>	3		3	Опрос, практическая работа, просмотр
9.	<b>Визуализация Продукта</b>	3		3	Обсуждение, общие просмотры
10.	<b>Создание Текстуры для Фона</b>	3	1	2	Беседа, практическая работа, просмотр
11.	<b>Создание Текстуры для Фона</b>	3		3	Опрос, практическая работа, просмотр
12.	<b>Создание Текстуры для Фона</b>	3		3	Обсуждение, общие просмотры
13.	<b>Стилизация фото под рисунок</b>	3	1	2	Беседа, практическая работа, просмотр
14.	<b>Стилизация фото под рисунок</b>	3		3	Опрос, практическая работа, просмотр
15.	<b>Стилизация фото под рисунок</b>	3		3	Обсуждение, общие просмотры
16.	<b>Рисование Персонажа</b>	3	1	2	Беседа, практическая работа, просмотр
17.	<b>Рисование Персонажа</b>	3		3	Опрос, практическая работа, просмотр
18.	<b>Рисование Персонажа</b>	3		3	Обсуждение, общие просмотры
19.	<b>Создание Мокапов</b>	3	1	2	Беседа, практическая работа, просмотр
20.	<b>Создание Мокапов</b>	3		3	Опрос, практическая работа, просмотр
21.	<b>Создание Мокапов</b>	3		3	Опрос, практическая работа, просмотр
22.	<b>Создание Мокапов</b>	3		3	Опрос, практическая работа, просмотр
23.	<b>Создание Мокапов</b>	3		3	Опрос, практическая работа, просмотр
24.	<b>Создание Мокапов</b>	3		3	Обсуждение, общие просмотры
25.	<b>Визуализация Упаковки и Сувениров</b>	3	1	2	Беседа, практическая работа, просмотр
26.	<b>Визуализация Упаковки и Сувениров</b>	3		3	Опрос, практическая работа, просмотр
27.	<b>Визуализация Упаковки и Сувениров</b>	3		3	Обсуждение, общие просмотры
28.	<b>Дизайн для Соцсетей: Обложки и Посты</b>	3	1	2	Беседа, практическая работа, просмотр

29.	<b>Дизайн для Соцсетей: Обложки и Посты</b>	3		3	Опрос, практическая работа, просмотр
30.	<b>Дизайн для Соцсетей: Обложки и Посты</b>	3		3	Обсуждение, общие просмотры
31.	<b>Создание комплекта материалов для социальных сетей</b>	3	1	2	Беседа, практическая работа, просмотр
32.	<b>Создание комплекта материалов для социальных сетей</b>	3		3	Опрос, практическая работа, просмотр
33.	<b>Создание комплекта материалов для социальных сетей</b>	3		3	Обсуждение, общие просмотры
34.	<b>Финальная верстка и презентация брендбука в PDF</b>	3	1	2	Беседа, практическая работа, просмотр
35.	<b>Финальная верстка и презентация брендбука в PDF</b>	3		3	Опрос, практическая работа, просмотр
36.	<b>Финальная верстка и презентация брендбука в PDF</b>	3		3	Обсуждение, общие просмотры
<b>ИТОГО</b>		216	22	194	

## **Проектный уровень**

### **Разработка Брендбука: от Идеи до Мерча**

**Целевая аудитория:** Подростки 12-17 лет с уверенным знанием интерфейса и базовых инструментов программ.

**Итоговый продукт:** Каждый ученик создаст полноценный брендбук для вымышленного бренда (например, киберспортивной команды, музыкальной группы, экобренда, кафе и т.д.) и полный комплект материалов по нему.

## **ЧАСТЬ 1: CORELDRAW**

### **Модуль 1: Фундамент бренда (Уроки 1-9)**

\*Фокус на векторной графике, логике построения, работе с формами и шрифтами.\*

#### **Урок 1-3: Разработка Логотипа**

- **Задача:** Создать 3 концепции логотипа (текстовый, символичный, комбинированный) для выбранного бренда.
- **Практика:** Эскизирование на бумаге, оцифровка в CorelDRAW. Работа с инструментами Форма, Кривые Безье, Контур. Создание простых и сложных форм. Выравнивание и распределение объектов.
- **Что дает:** Понимание основ брендинга, принципов создания запоминающегося и функционального логотипа.

#### **Урок 4-6: Создание Фирменного Персонажа**

- **Задача:** Разработать персонажа-маскота, отражающего ценности бренда.

- **Практика:** Построение персонажа из простых геометрических форм. Отработка инструментов Форма и Управление узлами. Работа с замкнутыми контурами и заливками. Создание нескольких поз и эмоций.
- **Что дает:** Навыки создания сложных векторных иллюстраций, понимание характера через форму и цвет.

### **Урок 7-9: Фирменный Стиль: Цвет и Типографика**

- **Задача:** Определить фирменную палитру (основные и дополнительные цвета) и подобрать шрифтовую пару.
- **Практика:** Создание документа-палитры. Экспорт цветов в палитру (.cpl). Работа с Менеджером цветовых стилей. Создание текстовых блоков с фирменными шрифтами. Понимание иерархии шрифтов.
- **Что дает:** Умение систематизировать визуальные элементы, создавая руководство по использованию.

### **Модуль 2: Полиграфия и верстка (Уроки 10-21)**

\*Фокус на макетировании, подготовке к печати и работе с многостраничными документами.\*

#### **Урок 10-12: Визитки и Бланки**

- **Задача:** Создать макеты визитки и фирменного бланка.
- **Практика:** Работа с точными размерами, направляющими, сетками. Вынос за обрез. Подготовка макета к печати (препресс).
- **Что дает:** Понимание стандартов полиграфии и важности точности в дизайне.

#### **Урок 13-15: Буклет и Листовка**

- **Задача:** Сверстать 4-х полосный буклет и одностороннюю листовку.
- **Практика:** Работа со многостраничным документом. Создание мастер-страниц для единообразия. Импорт и обтекание текста. Связывание текстовых блоков.
- **Что дает:** Основы верстки, навыки работы с большими объемами текста и изображений.

#### **Урок 16-18: Упаковка продукта**

- **Задача:** Создать дизайн для простой упаковки (например, для сока или печенья).
- **Практика:** Создание развертки упаковки. Работа с сетками и деформацией объектов (Инструмент "Оболочка") для нанесения логотипа на объемные объекты.
- **Что дает:** Пространственное мышление, понимание дизайна в 3D-формате.

#### **Урок 19-21: Фирменный Бланк Заказа и Прайс-лист**

- **Задача:** Создать структурированные, легко читаемые документы.
- **Практика:** Работа с таблицами в CorelDRAW, выравнивание, стилизация. Создание интерактивных PDF-форм (поля для заполнения).
- **Что дает:** Навыки создания функциональных, а не только красивых, документов.

### **Модуль 3: Наружная реклама и большие форматы (Уроки 22-30)**

\*Фокус на работе с большими размерами, простыми и impactful визуалами.\*

#### **Урок 22-24: Дизайн Вывески**

- **Задача:** Создать макет световой и не световой вывески.

- **Практика:** Работа в реальном масштабе (1:1 см). Понимание разрешения для больших форматов. Использование PowerClip для размещения картинки в рамке вывески.
- **Что дает:** Понимание специфики наружной рекламы: «читаемость с дальнего расстояния».

#### **Урок 25-27: Рекламный Баннер (билборд)**

- **Задача:** Создать макет баннера 3х6 метров.
- **Практика:** Эффективная работа с растровыми изображениями в векторе (трассировка, PowerClip). Создание макета, который будет виден и понятен проезжающим на скорости машинам.
- **Что дает:** Умение работать с масштабом и создавать лаконичные, но мощные сообщения.

#### **Урок 28-30: Этикетка и Упаковка для мерча**

- **Задача:** Дизайн бирки для одежды и упаковочной коробки для мерча.
- **Практика:** Интеграция всех элементов бренда в небольшой формат. Работа с штрихкодами (генерация и размещение).
- **Что дает:** Внимание к деталям и завершенности образа бренда.

#### **Модуль 4: Сувенирная продукция и финализация (Уроки 31-36)**

**\*Фокус на адаптации графики под разные носители.\***

#### **Урок 31-33: Сувенирка: Кружки, Значки, Стикеры**

- **Задача:** Создать макеты для сувенирной продукции.
- **Практика:** Использование деформации (Инструмент "Оболочка") для нанесения рисунка на кружку. Создание макета для круглого значка. Векторизация рисунков для стикеров.
- **Что дает:** Гибкость мышления, умение адаптировать графику под криволинейные поверхности.

#### **Урок 34-36: Финальная Верстка Брендбука**

- **Задача:** Собрать все созданные элементы в единый PDF-документ (брендбук).
- **Практика:** Создание многостраничного документа. Настройка стилей, оглавления. Экспорт в интерактивный PDF с навигацией.
- **Что дает:** Системное мышление, навык презентации своей работы в профессиональном формате.

### **ЧАСТЬ 2: PHOTOSHOP**

#### **Модуль 1: Обработка и коллажи (Уроки 1-9)**

**\*Фокус на ретуши, композиции и созданию сложных фотореалистичных изображений.\***

#### **Урок 1-3: Ретушь фото для бренда**

- **Задача:** Обработать фото модели/продукта для использования в рекламе.
- **Практика:** Работа с частотным разложением для ретуши кожи. Коррекция цвета и света (Кривые, Уровни). Инструменты Восстанавливающая кисть, Штамп.
- **Что дает:** Профессиональные навыки ретуши, необходимые для любого визуального контента.

#### **Урок 4-6: Создание Фотореалистичного Коллажа**

- **Задача:** Создать коллаж для рекламного постера с использованием стоковых изображений.
- **Практика:** Глубокая работа со слоями, масками, режимами наложения. Подбор света и тени для объединения объектов из разных источников. Цветокоррекция всего изображения.
- **Что дает:** Умение создавать целостные и убедительные композиции из разрозненных элементов.

### **Урок 7-9: Визуализация Продукта**

- **Задача:** «Оживить» продукт, разместив его в подходящей обстановке (например, смартфон в руке модели).
- **Практика:** Использование дисторсии (Filter > Liquify) для подгонки объекта. Создание реалистичных теней и отражений вручную (новый слой + мягкая кисть).
- **Что дает:** Навык интеграции графики в реальные условия, что критично для рекламы.

## **Модуль 2: Текстуры и иллюстрации (Уроки 10-18)**

**\*Фокус на создании уникальных визуальных эффектов и элементов с нуля.\***

### **Урок 10-12: Создание Текстуры для Фона**

- **Задача:** Нарисовать несколько уникальных текстур (графитовые, бумажные, абстрактные) для использования в брендбуке.
- **Практика:** Глубокая работа с кистями: настройка, создание своих, импорт. Использование фильтров (Шум, Размытие) для генерации текстур.
- **Что дает:** Умение создавать уникальный визуальный язык, а не зависеть от стоков.

### **Урок 13-15: Стилизация фото под рисунок**

- **Задача:** Превратить фотографию в иллюстрацию в фирменном стиле.
- **Практика:** Использование фильтров (Фильтр Галерея) и ручная доработка кистями. Создание экшена для быстрой обработки серии фото.
- **Что дает:** Навык создания единого стиля для всех визуальных материалов бренда.

### **Урок 16-18: Рисование Персонажа в Photoshop**

- **Задача:** Нарисовать растровую версию созданного в CorelDRAW персонажа с тенями, бликами и текстурой.
- **Практика:** Рисование с помощью планшета. Использование слоев с Clipping Mask для раскраски. Создание кистей для меха/волос.
- **Что дает:** Глубокое понимание цифровой живописи и создания выразительных иллюстраций.

## **Модуль 3: Визуализация мерча (Уроки 19-30)**

**\*Фокус на mock-up (мокапах) и презентации продукта.\***

### **Урок 19-24: Создание Мокапов Одежды (Футболка, Свитшот, Кепка)**

- **Задача:** Реалистично нанести дизайн на мокапы одежды.
- **Практика:** Работа со смарт-объектами в мокапах. Искажение дизайна (Edit > Transform > Warp/Deform) для повторения складок ткани. Добавление теней и реалистичности.
- **Что дает:** Ключевой навык для дизайнера - умение эффектно презентовать свою работу на носителе.

### **Урок 25-27: Визуализация Упаковки и Сувениров**

- **Задача:** Создать реалистичные изображения упаковки продукта, кружки, сумки.
- **Практика:** Комплексная работа со слоями: корректирующие слои, обтравочные маски для неразрушающего редактирования. Подгонка под перспективу мокапа.
- **Что дает:** Завершение образа бренда через демонстрацию продуктов в «реальной жизни».

### **Урок 28-30: Дизайн для Соцсетей: Обложки и Посты**

- **Задача:** Создать набор шаблонов для Instagram Stories и обложки для Facebook.
- **Практика:** Работа с направляющими и макетами по правилам соцсетей. Создание анимированных гифок (Шкала времени в Photoshop).
- **Что дает:** Понимание трендов цифрового маркетинга и адаптация бренда под них.

## **Модуль 4: Финальная презентация и упаковка портфолио (Уроки 31-36)**

**\*Фокус на комплексной подаче проекта, адаптации макетов и профессиональном представлении работ.\***

### **Уроки 31-33: Создание комплекта материалов для социальных сетей**

- **Задача:** Разработать серию согласованных визуальных материалов для ведения аккаунта бренда в соцсетях (Instagram/ВК).
- **Практика:**
  - Создание набора шаблонов для Stories и постов с использованием фирменных цветов, шрифтов и графики.
  - Адаптация ключевых элементов бренда (логотипа, персонажа) под квадратный, вертикальный и горизонтальный форматы.
  - Работа со стилями слоев, смарт-объектами для быстрого обновления контента.
  - Подготовка файлов в оптимальных форматах для web (JPEG, PNG).
- **Что дает:** Понимание специфики дизайна для digital-среды, навык создания гибкой и адаптивной визуальной системы, а не разрозненных макетов. Умение мыслить в рамках контент-плана.

### **Уроки 34-36: Финальная верстка и презентация брендбука в PDF**

- **Задача:** Свести все созданные за курс работы в профессиональный, интерактивный PDF-брендбук.
- **Практика:**
  - Компоновка страниц в Photoshop или CorelDRAW: обложка, оглавление, разделы (логотип, палитра, шрифты, примеры применения).
  - Верстка: работа с сетками, направляющими, текстовыми стилями для единообразия.
  - Добавление интерактивных элементов: кликабельное оглавление, ссылки между страницами.
  - Экспорт в многостраничный PDF с оптимизацией для просмотра на экране и для печати.
  - Подготовка финальной презентации проекта для защиты (краткое описание концепции, демонстрация ключевых работ).
- **Что дает:** Ключевой навык для дизайнера - умение структурировать, упаковывать и профессионально презентовать свою работу клиенту или работодателю. Ученик получает на руки готовый комплексный проект для портфолио.

## 1.4. Планируемые результаты

### Предметные результаты

В результате освоения программы учащийся будет знать и понимать:

- Основные понятия компьютерной графики: различия между векторной и растровой графикой, цветовые модели (RGB, CMYK), форматы файлов и их назначение (PNG, JPG, PDF, CDR, PSD).
- Интерфейс и базовый функционал программ CorelDRAW и Adobe Photoshop: назначение основных панелей, инструментов, команд меню.
- Основы композиции, цветоведения и типографики: правила построения гармоничной композиции, принципы сочетания цветов, основы работы со шрифтами.
- Этапы создания дизайн-проекта: от идеи и эскиза до финальной верстки и подготовки к печати/digital-среде.
- Технические требования к подготовке макетов для различных носителей (полиграфия, сувенирная продукция, социальные сети).

В результате освоения программы учащийся научится:

- Свободно работать в графических редакторах: создавать, редактировать и сохранять файлы в CorelDRAW и Photoshop.
- Создавать векторные объекты: использовать инструменты формы, кривые Безье, работать с контурами, заливками и градиентами для создания логотипов, иконок, персонажей.
- Обработать растровые изображения: выполнять ретушь фотографий, цветокоррекцию, создавать сложные фотореалистичные коллажи, используя слои, маски и режимы наложения.
- Работать с текстом: создавать текстовые блоки, применять художественные эффекты к тексту (объем, градиент, неон), оформлять простые полиграфические макеты (визитки, буклеты).
- Создавать анимированные изображения: разрабатывать простые GIF-анимации в Photoshop.
- Интегрировать различные техники: комбинировать векторные и растровые элементы, леттеринг и иллюстрацию в единых проектах.
- Готовить макеты к использованию: экспортировать файлы в нужных форматах, понимать требования к размерам и разрешению для web и печати, создавать мокапы для презентации своих работ.
- Формировать цифровое портфолио: систематизировать и оформлять созданные работы в виде профессионального кейса или брендбука.

### Метапредметные результаты

- Планировать и организовывать свою творческую и проектную деятельность: ставить цели, разрабатывать план работы над проектом от концепции до реализации, распределять время.
- Осуществлять контроль и самоконтроль в процессе выполнения работы, вносить необходимые коррективы по ходу ее выполнения.
- Адекватно оценивать качество результата своей деятельности, соотносить его с поставленной задачей и первоначальным замыслом.
- Проявлять настойчивость и целеустремленность в достижении цели, доводить начатые проекты до конца.
- Владеть основами визуального мышления: анализировать и критически оценивать визуальную информацию (рекламу, дизайн), выделять главное, видеть композиционные и цветовые решения.
- Проектировать творческую деятельность: генерировать и разрабатывать оригинальные идеи, выбирать оптимальные средства и техники для их воплощения.

- Креативно мыслить: находить нестандартные решения дизайнерских задач, выдвигать несколько вариантов и выбирать наиболее эффективный.
- Самостоятельно находить, анализировать и использовать информацию для решения практических задач и вдохновения.
- Эффективно сотрудничать в группе: участвовать в обсуждении идей, распределять роли в совместном проекте, договариваться и приходить к общему решению.
- Представлять и аргументированно защищать свой творческий замысел и проект, ясно излагать свои мысли.
- Конструктивно воспринимать критику и советы от педагога и сверстников, а также давать корректную и обоснованную обратную связь по работам других.
- Использовать визуальные средства для эффективной коммуникации и передачи идеи.

### **Личностные результаты**

#### **У учащегося будет сформировано:**

- Устойчивый интерес и положительная мотивация к творческой и проектной деятельности, компьютерной графике и дизайну как к инструменту самовыражения и потенциальной будущей профессии.
- Художественный вкус и эмоционально-ценностное отношение к визуальному искусству, потребность в созерцании и анализе качественной графики, понимание ее роли в современном мире.
- Уверенность в своих творческих силах и возможностях, готовность к творческому риску, эксперименту и нестандартным решениям.
- Ценность индивидуальности и понимание важности личного самовыражения через творчество, развитие собственного стиля.
- Ответственное отношение к процессу и результату своего труда, проявление самостоятельности и инициативы.
- Волевые качества: настойчивость в преодолении технических и творческих трудностей, дисциплинированность и собранность при работе над проектами.
- Готовность к сотрудничеству, уважение к творчеству своих сверстников, толерантность при обсуждении и оценке работ.

## **2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ**

### **2.1 Примерный календарный учебный график**

Программа рассчитана на 34 учебные недели. Реализуется в период с сентября по май. Конкретные сроки начала и окончания учебного года определяются в соответствии с календарным учебным графиком Дворца на текущий учебный год. Сроки и продолжительность каникул устанавливается приказом Департамента образования администрации г. Томска.

Календарный учебный график является обязательным приложением к дополнительной общеобразовательной программе и составляется для каждой группы (ФЗ, ст. 2, п. 92; ст. 47, п. 5)

### **2.2 Формы аттестации и оценочные материалы**

Просмотры, итоговый просмотр в конце обучения на каждой ступени программы, контрольное занятие и задание, участие в художественных выставках и конкурсах.

№ п/п	Вид аттестации	Задача	Период	Способы (формы) контроля
1.	Входная диагностика	Отслеживание и фиксирование уровня знаний умений и навыков по предметам	1 раз в год В начале учебного года (в течение первых трех недель занятий)	Просмотр
2.	Текущий контроль	Анализ текущих работ в процессе их выполнения и их окончанию	В течение учебного года	Просмотр, проверка домашних и самостоятельных работ
3.	Промежуточная аттестация	Проверка и оценка уровня знаний, умений и навыков	2 раза в год (промежуточный контроль)	Итоговые комплексные занятия полугодовые просмотры
4.	Итоговый контроль	Анализ предметных и метапредметных результатов по итогам обучения по программе (по окончании каждой ступени обучения)	май	Итоговый контроль. Просмотр

### 2.3. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение образовательной программы

- Материальные средства обучения: учебная аудитории, специально оборудованная компьютерами, сканером, принтером, звуковыми колонками, фотоаппаратом, наглядными пособиями, удобной мебелью.
- Наглядно-плоскостные средства обучения: наглядные методические пособия, плакаты, фонд работ учеников, настенные иллюстрации, магнитные доски, интерактивные доски.

Информационное обеспечение

- Электронные образовательные ресурсы: мультимедийные учебники, мультимедийные универсальные энциклопедии, сетевые образовательные ресурсы.
- Аудиовизуальные средства обучения: слайд-фильмы, видеофильмы, учебные кинофильмы, аудиозаписи.

Кадровое обеспечение

Реализация дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Компьютерная графика и креативный дизайн» обеспечивается педагогическим работником, имеющими высшее образование или высшее/среднее профессиональное

образование в области, соответствующей направленности программы (технической, художественной), либо высшее/среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению деятельности.

Дополнительно: для обеспечения образовательного процесса могут привлекаться специалисты из профессиональной среды (дизайнеры, иллюстраторы, верстальщики) для проведения мастер-классов и консультаций.

Методическое обеспечение программы включает в себя комплекс материалов, необходимых для эффективной реализации учебно-тематического плана и достижения планируемых результатов.

- Рабочая программа и календарно-тематическое планирование:
- Банк дидактических материалов:
  - Инструкционные карты и алгоритмы: пошаговые руководства по выполнению конкретных практических заданий (например, «Создание логотипа в CorelDRAW», «Ретушь портрета в Photoshop»).
  - Шаблоны и заготовки: файлы-исходники (.cdr, .psd) для ускорения процесса обучения и отработки освоенных техник.
  - Тематические подборки референсов: примеры качественного дизайна, иллюстраций, работ профессиональных художников и сверстников для анализа и вдохновения.
  - Опорные конспекты и схемы: материалы по теории (основы композиции, цветовой круг, классификация шрифтов) в наглядной форме.

Виды занятий, используемые в реализации программы:

- Вводное занятие: ознакомление с темой, целями и задачами предстоящей работы.
- Занятие-изучение нового материала: комбинированное занятие с краткой теоретической частью (объяснение, демонстрация) и доминирующей практической отработкой навыков.
- Практическое занятие: занятие, направленное на отработку и закрепление конкретных технических навыков и приемов работы в программном обеспечении.
- Занятие-творческая мастерская (воркшоп): занятие, направленное на свободное экспериментирование, творческий поиск и реализацию собственных идей учащихся на основе полученных навыков.
- Проектное занятие: занятие, посвященное планированию, разработке и поэтапной реализации индивидуального или группового творческого проекта.
- Занятие-консультация: индивидуальная или групповая работа по устранению затруднений, доработке проектов.
- Занятие-презентация (защита проектов): презентация готовых работ, формирование навыков публичного выступления и аргументации своего творческого замысла.
- Итоговое занятие (просмотр, выставка): коллективный анализ и оценка результатов за учебный период (полугодие, год).

## 2.4. Список литературы

### *Учебники, самоучители*

1. Гуреев А.П., Харитонов А.А. Photoshop CS6. Миникурс. Основы фотомонтажа и редактирования изображений. Издательство: Наука и Техника, 2013
2. Гурский Ю., Гурская И. Photoshop CS4. Трюки и эффекты (+CD с видеокурсом). 1-е издание. Издательский дом «ПИТЕР», 2009

3. Гурский Ю., Жвалевский А. Photoshop CS4. Библиотека пользователя (+CD с видеокурсом). 1-е издание. Издательский дом «ПИТЕР», 2009
4. Гурский Ю., Гурская И., Жвалевский А. CorelDRAW X4. Трюки и эффекты (+CD с видеокурсом), 1-е издание, издательский дом «ПИТЕР», 2009
5. Дунаев В. Photoshop CS6. Понятный самоучитель. 1-е издание, издательский дом «ПИТЕР», 2013
6. Жвалевский А. Цифровое фото и Photoshop CS5 без напряжения (самоучитель). 1-е издание. Издательский дом «ПИТЕР», 2011
7. Завгородний В. Photoshop CS6 на 100% (самоучитель). Издательский дом «ПИТЕР», 2013
8. Завгородний В. Photoshop CS5 на 100%. 1-е издание. Издательский дом «ПИТЕР», 2011
9. Заика А. А. Photoshop для начинающих. Серия: Компьютер - это просто. Издательство: Рипол-Классик, 2013
10. Залогова Л. А. Компьютерная графика. Элективный курс: учебное пособие + практикум. Учебное пособие: М.: Практикум, 2005 30
11. Петров М., Молочков В., Компьютерная графика (учебник) Издательство: «Питер», 2003
12. Прохоров А.А., Прокди Р.Г., Финков М.В. Самоучитель Photoshop CS6 (официальная русская версия). Издательство: Наука и Техника, 2013
13. Пташинский В. CorelDRAW X5 на 100 % (самоучитель). 1-е издание, издательский дом «ПИТЕР», 2011
14. Федорова А.В. CorelDRAW X3. Экспресс-курс. Издательство: BHV, 2006
15. Феличи Джеймс. Типографика: шрифт, верстка, дизайн. Издательство: BHV, 2014

#### ***Список методической литературы***

1. Медведев Л. Формирование графического художественного образа на занятиях по рисунку: Учеб. пособие для студентов худож. – граф. фак. пед. ин-тов. - М.: Просвещение, 1986
2. Беда Г.В. Основы изобразительной грамоты: рисунок, живопись, композиция. – М.: Просвещение
3. Кулебакин Г.Н. Рисунок и основы композиции. – М.: Высшая школа, 1988
4. Фаворский В.А. Художественное творчество детей в культуре России первой половины 20 века. М.: Педагогика, 2002
- Список учебной литературы
1. Барышников А.П. Перспектива. - М., 1955
2. Бесчастнов Н.П. Изображение растительных мотивов. М.: Гуманитарный издательский центр «Владос», 2004
3. Бесчастнов Н.П. Графика натюрморта. М.: Гуманитарный издательский центр «Владос», 2008
4. Бесчастнов Н.П. Графика пейзажа. М.: Гуманитарный издательский центр «Владос», 2005
5. Бесчастнов Н.П. Черно-белая графика. М.: Гуманитарный издательский центр «Владос», 2006

#### ***Дополнительная литература для преподавателей***

1. Викентьев И.Г. Приемы рекламы: Методика для рекламодателей и рекламистов. – Новосибирск, 1993
2. Дегтярев А.Р. Изобразительные средства рекламы: Слово, композиция, стиль, цвет. – М.: Фаир-Пресс, 2006 31
3. Ковешникова Н.А. Дизайн: история и теория. – М.: Омега-Л, 2009
4. Курушин В.Д. Графический дизайн и реклама. – М.: ДМК Пресс, 2007
5. Овчинникова Р.Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования. – М.: Юнити-Дана, 2010
6. Розенсон И.А. Основы теории дизайна. – СПб: Питер, 2008
7. Мокшанцев Р.И. Психология рекламы. – М.: Инфра-М, 2007

8. Назайкин А.Н. Иллюстрирование рекламы. – М.: Эксмо, 2004  
 9. Проблемы дизайна. Сборник статей. – М.: Союз дизайнеров России, 2003

**Интернет-ресурсы**

1. [www.adme.ru](http://www.adme.ru) – Портал о рекламе и дизайне
2. [www.kak.ru](http://www.kak.ru) – Журнал о графическом дизайне
3. [www.rastudent.ru](http://www.rastudent.ru) – Портал для юных специалистов в области маркетинговых коммуникаций
4. [www.rosdesign.com](http://www.rosdesign.com) – Дизайн: история, теория, практика
5. <https://ru.pinterest.com/> – Pinterest («Пинтерест») – интернет-сервис для обмена визуальным контентом.
6. <https://ru.freepik.com/> – Freepik («Фрипик») – онлайн-платформа, которая сочетает инструменты дизайна на основе искусственного интеллекта (ИИ) и обширную библиотеку визуальных ресурсов.

**Приложение 1**

**Календарный учебный график на 2025 – 2026 учебный год**

Учебный период	Количество учебных недель	Дата начала учебного периода	Каникулы	
			Продолжительность	Организация деятельности по отдельному расписанию и плану
1 полугодие	16 недель	01 сентября	с 23.12.25 по 11.01.26	С 23.12.25 по 09.01.26 участие в новогодних программах, спектаклях, мероприятиях
2 полугодие	18 недель	12 января	с 27.05.26 по 31.08.26	Работа лагерей с дневным пребыванием детей и загородных детских оздоровительно-образовательных лагерей. Подготовка и участие в концертах, конкурсах, выставках, соревнованиях.

Продолжительность учебного года – **с 01.09.2025 по 26.05.2026 – 34 учебных недели**

**Рабочая программа воспитания  
в рамках дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы  
«Компьютерная графика и креативный дизайн»**

**Цель, задачи, целевые ориентиры воспитания детей**

Целью воспитания в рамках реализации программы является развитие личности, самоопределение и социализация детей на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде (Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», ст. 2, п. 2).

**Программой определены следующие воспитательные задачи:**

1. Воспитывать художественный вкус, эстетическое восприятие и чувство прекрасного через изучение мирового и отечественного наследия в области дизайна, изобразительного искусства и компьютерной графики.
2. Формировать ответственность за результат своего труда, дисциплинированность и настойчивость через работу над проектами, соблюдение сроков и подготовку работ к выставкам и конкурсам.
3. Поощрять саморефлексию, уверенность в себе и навыки самопрезентации через защиту творческих проектов и составление цифрового портфолио.
4. Прививать уважение к интеллектуальному труду, авторскому праву и творчеству дизайнеров, художников, программистов, создавших инструменты для digital-творчества.
5. Создавать мотивацию для профессионального самоопределения и роста в сфере креативных индустрий и digital-профессий, востребованных в Российской Федерации.
6. Воспитывать культуру сотрудничества, взаимопомощи и уважения к мнению других в процессе совместной проектной деятельности и групповых обсуждений.

**Целевые ориентиры воспитания детей по программе:**

- Осознание своей культурной принадлежности через изучение и создание визуальных образов, отражающих российские эстетические традиции и современные тенденции.
- Принятие и осознание ценностей художественного творчества, культурного кода, традиций через освоение языка digital-искусства.
- Воспитание уважения к жизни, достоинству, свободе каждого человека, понимания ценности жизни, здоровья и безопасности (своей и других людей), в том числе в digital-пространстве.
- Воспитание уважения к интеллектуальному труду, понимание ценности авторского права и недопустимости плагиата.
- Воспитание интереса и уважения к творчеству российских и мировых дизайнеров, иллюстраторов, к художественному наследию России в сфере визуальных искусств.
- Развитие творческого самовыражения детей в области компьютерной графики и дизайна как современной формы искусства.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная графика и креативный дизайн» нацелена на раскрытие творческого потенциала ребенка и даёт ему незаменимый опыт познания себя и преобразования окружающего цифрового мира по законам красоты и функциональности. Через опыт проектной деятельности дети приобщаются к отечественной и мировой художественной и технической культуре.

### **Формы и методы воспитания**

Решение задач информирования детей, создания и поддержки воспитывающей среды общения и успешной деятельности, формирования межличностных отношений на основе российских традиционных духовных ценностей осуществляется на каждом из учебных занятий. Ключевой формой воспитания детей при реализации программы является организация их взаимодействия при выполнении практических заданий, коллективных творческих проектов, организации и проведении выставок digital-art и презентаций портфолио.

В воспитательной деятельности осуществляется педагогическое сопровождение личностного развития детей, создающее условия для реализации их субъектной позиции, формирования гражданских, патриотических и нравственных качеств, развития их способностей и одарённостей через реализацию воспитательного потенциала программы. Во взаимодействии с детьми отдаётся предпочтение использованию *бинарных методов воспитания*, когда действия педагога призваны вызвать соответствующие действия ребенка, стимулирующие его самовоспитание.

### **Конкретные формы воспитательной работы:**

- Творческие проекты, в том числе посвященные значимым датам российской истории и культуры (создание плаката, открытки, анимированной GIF-открытки).
- Подготовка и проведение выставок цифровых работ учащихся на базе ДТДиМ и на интернет-платформах.
- Защита проектов и презентация портфолио как форма развития коммуникативных навыков и уверенности в себе.
- Коллективные обсуждения и «критические сессии» работ, формирующие культуру конструктивной обратной связи и уважения к чужому мнению.
- Участие в конкурсах и фестивалях детского digital-творчества патриотической, социальной и культурной направленности.
- Беседы о роли дизайнера в современном мире, этике digital-творчества, уважении к интеллектуальной собственности.

### **Условия воспитания, анализ результатов**

Воспитательный процесс осуществляется в условиях организации дополнительного образования детей в соответствии с нормами и правилами работы в ДТДиМ, в атмосфере сотрудничества, творческого поиска и взаимного уважения.

Анализ результатов воспитания проводится в процессе педагогического наблюдения за поведением детей, их общением, отношениями детей друг с другом, в коллективе, их отношением к педагогам, к выполнению заданий по программе, их мотивацией и инициативностью.

- Косвенная оценка результатов воспитания, достижения целевых ориентиров воспитания по программе проводится путём:
- анализа продуктов творческой деятельности детей (тематика и содержание проектов, их культурная и социальная значимость);
- опросов родителей в процессе реализации программы (отзывы родителей) и после её завершения;
- опросов и бесед с детьми (итоговые исследования результатов реализации программы за полугодие, учебный год);
- наблюдения за участием детей в выставках, конкурсах, их умением презентовать свою работу.

Анализ результатов воспитательной работы по программе не предусматривает определение уровня воспитанности, развития качеств личности конкретного ребёнка, а направлен на получение общего представления о воспитательных результатах реализации программы, продвижения в достижении определённых в программе целевых ориентиров воспитания.

**Контрольные вопросы:**

1. Понятие и виды компьютерной графики.
2. Цветовые модели.
3. Форматы графических файлов.
4. Применение компьютерной графики.
5. Редакторы растровой графики.
6. Редакторы векторной графики.
7. Алгоритмы масштабирования в растровой графике.
8. Проблема увеличения резкости в растровой графике.
9. Основные понятия, концепции и аппаратное обеспечение компьютерной графики.
10. Понятие разрешения.
11. Проблема нахождения краев в изображении.
12. Интерполяция и ресемплинг.
13. Замена цвета в растровых изображениях.
14. Растривание векторных изображений.
15. Работа с текстом в векторном изображении.
16. Градиентная заливка в векторном изображении.
17. Кривые Безье.
18. Логические операции с контурами в векторной графике.
19. Проблема сохранения цвета при передаче изображения на печать. Заказные цвета.
20. Роль слоев в векторном и растровом изображении.