|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **«Рассмотрено»**на заседании ШМО Протокол №\_\_\_\_\_\_\_От «\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_» 2020 г.Руководитель МО / | **«Согласовано»**Заместителем Директора по УВР\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_«\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_» 2020 г. | **«Утверждаю»**Директор\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Приказ №\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_От «\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_» 2020г. |

Министерство образования и науки Республики Саха (Якутия)

Государственное автономное нетиповое общеобразовательное учреждение

«Международная Арктическая школа»

Республики Саха (Якутия)

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

Предмета **«Диджитал-дизайн»** для 7-10 классов на 2020 – 2021 учебный год

 срок реализации 1 год (1 час в неделю - базовый уровень, 2 часа в неделю - специализированный уровень).

Учитель: Сыромятников Александр Константинович

**2020-2021 учебный год**

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Рабочая программа к курсу «Диджитал-дизайн» ориентирована на учащихся средней общеобразовательной школы. Данная программа разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта СОО и соответствует примерным требованиям к рабочим программам дополнительного образования.

Курс «Диджитал-дизайн» расширяет и углубляет базовый компонент ФГОС по дисциплинам «Изобразительное искусство» и «Информатика». Программа применима для групп школьников с различным уровнем подготовки, что достигается обобщённостью включённых в неё знаний.

Данная программа позволяет учащимся средней школы познакомиться с основами профессиональной деятельности в сфере дизайна. Идеей курса «Диджитал-дизайн» является интегративный подход к освоению различных технологий, связанных с художественной обработкой материалов и использование метода проектов в качестве механизма реализации такого подхода. Использование проектной деятельности в обучении является процессом, позволяющим формировать метапредметные универсальные учебные действия и творческие умения, технологическую грамотность, культуру труда.

**Направленность программы:** художественно-эстетическая.

**Новизна и актуальность рабочей программы.**

Новизна курса «Диджитал-дизайн» заключается в реализации принципа интеграции учащихся средней школы в систему профессионального образования в различных отраслях дизайна с добавлением арктического компонента.

Рабочая программа актуальна в связи с ростом популярности и интереса к различным областям дизайна среди обучающихся средней общеобразовательной школы.

**Цели и задачи программы**

**Цели:**

∙  выявление у учащихся склонности к дизайнерской деятельности;

∙  профориентация, оказание помощи в осознанном и правильном выборе профиля дальнейшего обучения.

**Задачи:**

|  |
| --- |
| ∙  активизация творческого потенциала школьников; ∙  овладение учащимися прикладными умениями художественной обработки различных материалов;  |
| ∙  выявление и развитие у них коммуникативных способностей. ∙  создание условия для формирования умения работать в группе; ∙  знакомство с историей возникновения и развитием дизайна за рубежом и в России. ∙  получение опыта проектной деятельности на основе интеграции нескольких видов дизайн технологий;  ∙ развитие у обучающихся способностей к рефлексивному анализу;  ∙ освоение ими базовых теоретических и практических знаний в сфере дизайнерской деятельности;  ∙ реализация интереса к дизайнерскому проектированию;  ∙ применение арктического компонента при разработке проектов;  ∙ формирование у учащихся эстетического восприятия и творческого воображения.  |

**Возраст обучающихся, участвующих в реализации программы**

Программа ориентирована на учащихся средней школы (7-11 классы).

**Сроки реализации дополнительной образовательной программы:**

Программа рассчитана на 1 учебный год (35 учебные недели).

**Формы и режим занятий:**

Основными формами обучения являются:

* при освоении дизайн технологий – индивидуальная и парная;
* при дизайн-проектировании – работа в малых группах (3-5 человек).

Основные методы обучения:

* метод спец-проектов;
* метод проблемного изложения.

**Ожидаемые результаты освоения программы:**

В результате 1 года обучения по программе дополнительного образования учащиеся должны получить следующие знания:

∙  о творческом подходе к процессу поиска идей, разработки и презентации дизайнерских решений;

∙  о поиске визуальных образов для воплощения собственных концепций и аргументированно отстаивать их;

∙  о месте и роли дизайна в жизни человека;

∙  в области композиции, формообразовании, цветоведения;

∙  о разработке фирменного стиля;

∙  о разработке дизайна интерфейсов;

∙  о леттеринге;

∙  о диджитал иллюстрации;

∙  об истории дизайна в России и за ее пределами.

**Формы подведения итогов реализации программы**

Результаты освоения программы могут быть представлены в следующих формах:

1. Внутренние выставки лучших работ в рамках образовательного комплекса;

2. Внешнее участие в школьных, муниципальных, региональных и международных конкурсах и выставках.

3. Оформление и защита творческих проектов.

**Методическое обеспечение программы**

* методические разработки;
* видеозаписи;
* компьютерные презентации.

**Список использованных источников:**

1) Ковешникова Н. А. История дизайна. Учебное пособие. – М.: Омега-Л, 2015. – 256 с.

2) Питерских А.С. Изобразительное искусство. Дизайн и архитектура в жизни человека. 7 класс. Учебник. ФГОС. / Питерских А.С., Гуров Г.Е. – М.: Просвещение, 2015. – 175 с.

3) Триггс Тил. Школа искусств. 40 уроков для юных художников и дизайнеров. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2016. – 96 с.

4) Филл Шарлотта. История дизайна. / Филл Шарлотта, Филл Питер. – М.: КоЛибри, 2014. – 512 с.

5) Микалко М. — Взлом креатива : как увидеть то, что не видят другие – Издательство «Манн, Иванов и Фербер» – 2016 – ISBN: 978-5-00057-646-5

6) Как придумать идею, если вы не Огилви: Учебное пособие / Иванов А., - 2-е изд. – М.:Альпина Пабл., 2016. – 240 с.: ISBN 978-5-9614-4965-5

***Интернет-ресурсы:***

1. [**https://academy**](https://academy)**.yandex.ru/design** – Школы, лектории, олимпиады и другие образовательные проекты,

организованные Яндексом или при его участии.

2)   [**https://ux.pub**](https://ux.pub) **–** Независимый медиа-проект о продуктовом дизайне UX/UI и проектировании интерфейсов.

3)  [**http://awdee**](http://awdee)**.ru –** Издание о графическом дизайне.

**СОДЕРЖАНИЕ**

**Модуль 1: Универсальные знания дизайнера (Базовый уровень)**

Основные понятия и принципы дизайна, которые лежат в основе любого изображения и макета, будь это одностраничный лендинг, графика для коммуникации бренда или многоэкранное мобильное приложение.

**Модуль 2: Инструменты дизайнера (Базовый уровень)**

Научаться работать с самыми популярными графическими редакторами: от знакомства с интерфейсом и инструментами до создания первых графических макетов.

**Модуль 3: Айдентика (Специализированный уровень)**

На практике освоят все этапы создания айдентики от креативной идеи и стратегии бренда до презентации решения заказчику. Добавят в портфолио полноценный брендбук с печатными и цифровыми носителями по реальному брифу клиента. Научаться выражать характер и ценности бренда при помощи визуальной айдентики.

**Модуль 4: UI/UX (Специализированный уровень)**

Пройдут через все этапы проектирования интерфейсов, как это делают в лучших продуктовых компаниях и закрепят на практике полученные знания. Изучат особенности дизайна интерфейсов мобильных приложений, подготовят дизайн концепцию и создадут проект готовый к передаче в разработку.

**Дальнейшее развитие (Специализированный уровень)**

Научаться делать свое портфолио, искать клиентов и презентовать работу. Узнают, как организовать рабочий процесс, находить общий язык с заказчиком и, в конечном счете, получать результат. Дополнительно освоят Леттеринг, Полиграфию и Анимацию.

**ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | Самостоятельные, проверочные, тестирование, контрольная, |
| Наименование разделов и тем | Количество часов | Виды, формы контроля |
| Базовый уровень | Специализированный уровень |
| Модуль 1: Универсальные знания дизайнера | 9 | 15 |    Проверочная работа, тестирование |
| Модуль 2: Инструменты дизайнера | 6 | 10 | Проектная работа |
| Модуль 3: Айдентика  | 7 | 15 | Проектная работа |
| Модуль 4: UI/UX  | 11 | 24 | Проектная работа |
| Дальнейшее развитие  | 2 | 10 | Проектная работа |
| Всего | 35 | 70 |    |

##

**КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**

**по ДИЗАЙНУ**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № урока | Тема урока | Дата план | Дата факт | Содержание | Форма деятельности |
| **Модуль 1** |
|  1 | Что нужно знать дизайнеру |   |   | * Кто такой графический дизайнер и чем он занимается?
* Что такое хороший дизайн
 |  Лекция, фронтальный опрос, демонстрация |
| 2 | Генерация идей и поиск метафоры |  |  | * Дизайн мышление
* Советы по дизайну
* Работа с идеями. Связь между элементами. Сколько должно быть метафор?
 | Лекция, фронтальный опрос, демонстрация |
| 3 | Как создать креативные концепции |  |  | * Источники эффективных идей: релевантная информация и эмоциональный опыт
* Креативность как условие лидерства
* Креативные паттерны
* Креативные техники мышления.
* Интегрированные коммуникации: Как строить отношения с потребителем, используя контекст
 | Лекция, фронтальный опрос, демонстрация, практика |
| 4 | Композиция |  |  | * Что такое хорошая композиция.
* Приемы для поиска композиции.
* Золотое сечение, правило третей, числа Фибоначчи и «Модулор» Ле Корбюзье.
* Виды сеток и как сочетать две и более сеток в одном макете.
* Учимся использовать вертикальный и горизонтальный ритм.
* «Сломанная сетка» (broken grid).
* Направляющие и силовые линии.
 | Лекция, фронтальный опрос, демонстрация, практика |
| 5 | Типографика |  |  | * Шрифтовые пары.
* Какие размеры шрифтов использовать. Создаем свою собственную шрифтовую систему.
* Выключка, кернинг, трекинг, интерлинья́ж.
* Что такое «графика для типографики» и как с ней работать.
* Негативное пространство для шрифта, охранные зоны и отступы.
 | Лекция, фронтальный опрос, демонстрация, практика |
| 6 | Теория цвета |  |  | * Цвет и психология
* Значение цвета. Ассоциации
* Сложные цвета и тренды
* Инструменты и ресурсы для работы с цветом
* Подбираем палитру
 | Лекция, фронтальный опрос, демонстрация, практика |
| 7 | Тонкости дизайна |  |  | * Тонкости дизайна: сроки, хранение файлов, порядок
* Упрощение vs. Усложнение. Проверка источников. Плагиат
* Восприятие макетов. Якорные объекты. Движение и масштаб объектов
 | Лекция, фронтальный опрос, демонстрация |
| 8 | Стили в дизайне |  |  | * Викторианская эпоха. Промышленная революция
* Модерн
* Первая мировая война
* Конструктивизм, Баухас и Ар деко
* Швейцарский стиль
* Поп-арт
* Постиндустриальная эпоха
* Информационная эпоха
* Эпоха цифровой тишины и дэтокса
 | Лекция, фронтальный опрос, демонстрация |
| 9 | Основные ошибки в дизайне |  |  | * Обзор основных ошибок дизайнеров
 | Лекция, фронтальный опрос, демонстрация  |
| **Модуль 2** |
| 10 | Современные инструменты |  |  | * Ориентация по выбору инструмента
* Обзор существующих современных инструментов
 | Лекция, фронтальный опрос, демонстрация |
| 11 | Adobe Photoshop |  |  | * Цветокоррекция
* Работа со слоями и масками
* Коллажирование
* Эффекты и режимы наложения
* Работа с цветом: RGB и CMYK
* Работа с вектором: перо и фигуры
* Работа с текстом
* Экспорт для веба и печати
* Расширенные возможности
 | Лекция, фронтальный опрос, демонстрация, практика |
| 12 | Adobe Indesign |  |  | * Настройки индизайна
* Поля и границы
* Атрибуты страницы (секции, правильный вид, сбор «калиток», кастомизация размера)
* Шаблоны страниц. Родительские и дочерние
* Работа с текстовыми переменными (виды нумераций и running header)
* Работа со стилями (символ, абзац)
* Работа со стилями (объект, ячейка, таблица)
* Наследуемость и обновление стилей. Object states как метод борьбы с дублями
* Особенности и возможности работы в текстовом фрейме
* Работа с текстом без оформления (редактор Story)
* Якорные объекты
* Автоматическая сборка оглавлений
* Поля и границы. Гибкие макеты
* Работа со слоями
* Опентайп фичи (стилистические сеты, старостильные цифры, настоящая капитель)
* Поиск и замена
* Регулярные выражения, автоматизация замен
* Работа с изображениями (размещение, автоматические подписи)
* Импорт текста, работа с разметкой (data merge, xml)
* Работа с палитрами
* Проверка методов печати (треппинг, оверпринт)
* Экспорт файлов
* Разбор распространенных скриптов
 | Лекция, фронтальный опрос, демонстрация, практика |
| 13 | Adobe illustrator |  |  | * Простые фигуры и трансформации
* Заливки и обводки
* Pathfinder и обработка контура
* Практика: абстрактная геометрическая иллюстрация
* Работа c Pen Tool
* Практика: рисуем flat-иллюстрацию
* Кисти
* Рисунок пиктограммы
* Сохранение и экспорт файлов
* Работа с текстом
* Слои, арт-борды, линки
* Практика: верстка журнального разворота
* Цвета и наборы
* Градиенты и Mesh
* Режимы наложения и маски
* Команды и эффекты
* Практика: рисуем абстрактный постер с типографикой
* Практика: верстаем билет на концерт любимой музыкальной группы
 | Лекция, фронтальный опрос, демонстрация, практика |
| 14 | Figma |  |  | * Знакомство с Фигма: интерфейс и основные настройки.
* Фрейм и сетка.
* Базовые фигуры, работа с изображениями
* Boolean Groups и Маски
* Инструмент перо, учимся работать с кривыми безье
* Работа с цветом и разными типами заливки
* Эффекты Фигма для создания кнопок
* Дизайн-система: стили цвета
* Дизайн-система: стили текста
* Дизайн-система: компоненты (рисуем кнопку, поле ввода, иконку)
* Как экспортировать в Фигма
* Как поделиться проектом Фигма.
 | Лекция, фронтальный опрос, демонстрация, практика |
| 15 | Новый инструмент |  |  | * Разбор любого нового инструмента на выбор учащимися
 | Лекция, фронтальный опрос, демонстрация, практика |
| **Модуль 3** |
| 16 | Логотип |  |  | * Определение логотипа и история его появления
* Типология логотипов
* Графические
* Комбинированные
* Этапы создания
 | Лекция, фронтальный опрос, демонстрация, практика |
| 17 | Айдентика и фирменный стиль |  |  | * В чем разница между логотипом и фирменным стилем
* Примеры айдентики
* Типы айдентики
* Ключевые составляющие элементы
 | Лекция, фронтальный опрос, демонстрация, практика |
| 18 | Стилеобразующие элементы. Фирменные паттерны и графические элементы |  |  | * Элементы и приемы
* Примеры ключевых идентификаторов
* Связь элементов
 | Лекция, фронтальный опрос, демонстрация, практика |
| 19 | Носители информации |  |  | * Что такое мокапы
* Где их найти
* Как работать с мокапами
 | Лекция, фронтальный опрос, демонстрация, практика |
| 20 | Курсовая по айдентике |  |  | * Брифинг
* Спецпроект по созданию айдентики
 | демонстрация, практика |
| 21 | Курсовая по айдентике 2 |  |  | * Спецпроект по созданию айдентики
 | демонстрация, практика, самостоятельная работа |
| 22 | Демо день |  |  | * Выступление и защита курсовых
* Фидбэк
 | демонстрация, практика, самостоятельная работа |
| **Модуль 4** |
| 23 | Введение. Что нужно знать про интерфейсы и дизайнеров, которые их создают |  |  | * Что такое интерфейс?
* Как оценить качество интерфейса
* Что такое UX и кто им занимается
* Ключевые навыки дизайнера интерфейсов
 | Лекция, фронтальный опрос, демонстрация |
| 24 | Базовые законы UX |  |  | * Психология пользователей
* Ментальные модели
* Проектирование взаимодействия
 | Лекция, фронтальный опрос, демонстрация |
| 25 | Постановка задачи и сбор информации  |  |  | * Как выстроить процесс решения проблемы
* Как построить эффективный диалог с менеджером
* Анализ конкурентов
* Сбор и структурирование информации по задаче
 | Лекция, фронтальный опрос, демонстрация |
| 26 | Пользователькие исследования |  |  | * Исследования
* Подходы к проектированию продукта
* Информационная архитектура в прототипе
 | Лекция, фронтальный опрос, демонстрация |
| 27 | Дизайн-концепция |  |  | * Поиск стилистики
* Создание дизайн-концепции
 | Лекция, фронтальный опрос, демонстрация |
| 28 | Детализация прототипа и UI |  |  | * Интерактивный прототип
* Адаптивный дизайн
* Анимация
 | Лекция, фронтальный опрос, демонстрация, практика |
| 29 | Проектирование мобильного интерфейса |  |  | * Компоненты интерфейсов
* Операционные системы
* Material Design
* Wireframes
 | Лекция, фронтальный опрос, демонстрация, практика |
| 30 | Прототипирование |  |  | * Создание интерактивного прототипа
 | Лекция, фронтальный опрос, демонстрация, практика |
| 31 | Курсовая по UI/UX |  |  | * Брифинг
* Спецпроект по UI/UX
 | демонстрация, практика, самостоятельная работа |
| 32 | Курсовая по UI/UX 2 |  |  | * Спецпроект по UI/UX
 | демонстрация, практика, самостоятельная работа |
| 33 | Демо день |  |  | * Выступление и защита курсовых
* Фидбэк
 | демонстрация, практика, самостоятельная работа |
| 34 | Как оформить кейс |  |  | * Выбор проектов для публикации (цель, отбор имеющихся, какие нужно создать)
* Оформление проекта (структура и подача проекта) описание цели, аудитории и проблемы заказчика, вашего решения)
* Сайты и сервисы для портфолио
 | демонстрация, практика, самостоятельная работа |
| 35 | Как развиваться дальше |  |  | * Карта навыков
* Этапы рабочего процесса
* Тайм-менеджмент
* Инструменты планирования (таск-менеджеры)
* Ошибки фрилансеров (хобби-профессия, работа-отдых)
 | Лекция, фронтальный опрос, демонстрация |