|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **«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 |