

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Основы графического дизайна»

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Название разделов и тем	Количество часов			Формы аттестации и контроля
		Всего	Теория	Практика	
Раздел 1. Основы графического дизайна.					
1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. Презентация и знакомство с содержанием программы. «Графический дизайнер. Кто он?».	2	1	1	Беседа, анкетирование
2	Интерфейс программы Figma. Основные инструменты и горячие клавиши. Правила сохранения работ в разных форматах.	4	1	1	Опрос, наблюдение
3	Что такое плагины и как с ними взаимодействовать.	2	1	1	Опрос, наблюдение
4	Основы композиции в дизайне. Формирование насмотренности.	2	1	1	Опрос, наблюдение
5	Правила работы с изображениями. Фотографии и способы работы с ними. Постобработка.	4	2	2	Опрос, наблюдение
6	Плагин Photopea как средство работы с изображениями.	4	2	2	Опрос, наблюдение
7	Цвет в дизайне. Теория цвета и ощущения.	2	1	1	Опрос, наблюдение
8	Виды и классификация постеров. Создание постера с помощью коллажа из фотографий.	4	2	2	Опрос, наблюдение
9	Типографика. Виды шрифтов. Шрифт, леттеринг и каллиграфия их отличия и возможности использования.	2	1	1	Опрос, наблюдение
10	Дизайн своего шрифта. Выгрузка в графический редактор.	4	2	2	Опрос, наблюдение

11	Создание трекера привычек дизайнера.	4	1	3	Опрос, наблюдение
Раздел 2. Векторные и растровые изображения и их особенности.					
12	Виды графики.	2	1	1	Опрос, наблюдение
13	Векторные изображения.	2	1	1	Опрос, наблюдение
14	Кривые Безье.	4	2	2	Опрос, наблюдение
15	Создание простой векторной иллюстрации.	4	2	2	Опрос, наблюдение
16	Растровые изображения.	2	1	1	Опрос, наблюдение
17	Krita. Инструмент для работы с растровыми иллюстрациями.	4	2	2	Опрос, наблюдение
18	Создание растровой иллюстрации.	4	2	2	Опрос, наблюдение
19	Паттерны.	4	2	2	Опрос, наблюдение
20	Обложка.	4	2	2	Опрос, наблюдение
Раздел 3. Фирменный стиль					
21	Вдохновение. Как работать с мудбордами?	2	1	1	Опрос, наблюдение
22	Фирменный стиль. Элементы и принципы.	4	2	2	Опрос, наблюдение
23	Логотип и фирменные цвета.	4	2	2	Опрос, наблюдение
24	Оформление социальных сетей бренда.	4	2	2	Опрос, наблюдение
25	Мокапы. Оформление подачи бренда.	4	2	2	Опрос, наблюдение

26	Создание бренда по техническому заданию. Брендбуки.	10	2	8	Опрос, наблюдение
27	Правила оформления работы в портфолио. Основные площадки для размещения работ.	2	1	1	Опрос, наблюдение
28	Финальный просмотр работ	2	1	1	Итоговое занятие
Итого часов:		96	43	51	

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

Раздел 1. Основы графического дизайна.

Тема 1. Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. Презентация и знакомство с содержанием программы. Вводный и первичный инструктаж по условиям и охране труда по программам вводного и первичного инструктажа.

Теория: Презентация «Графический дизайнер. Кто он?». Знакомство с понятием «дизайн». Чем дизайнер отличается от художника?

Практическая работа: Организация рабочего места дизайнера. Работа с файлами и папками на компьютере. Создание личной рабочей папки, сохранение и размещение первых досок настроения на рабочем столе.

Тема 2.

Теория: Интерфейс программы Figma. Основные инструменты и горячие клавиши. Правила сохранения работ в разных форматах. Основные инструменты: Move, Frame, Rectangle, Pen, Text.

Практическая работа: Изучение горячих клавиш посредством апробации инструментов, работа с раздаточным материалом (памятки). Сохранение изображений из графического редактора в рабочую папку разными способами.

Тема 3.

Теория: Что такое плагины и как с ними взаимодействовать. Разбор основных полезных плагинов для работы в программе. Знакомство с Community. *Практическая работа:* Составление библиотеки плагинов из Community и файлов с материалами в открытом доступе для тренировки ориентации в программе. Создание и настройка рабочего пространства в графическом редакторе.

Тема 4.

Теория: Основы композиции в дизайне. Формирование насмотренности.

Практическая работа: Работа с готовым макетом, размещение элементов в файле практической работы, согласно правилам композиции.

Тема 5.

Теория: Правила работы с изображениями. Фотографии и способы работы с ними. Постобработка.

Практическая работа: Отбор фотографий на заданную тему. Формирование технического задания на оформление постера.

Тема 6. Плагин Photoprea как средство работы с изображениями.

Теория: Основные инструменты плагина. Как с фотографии удалить фон?

Практическая работа: Постобработка отобранных фотографий и их подготовка к реализации в макете постера.

Тема 7.

Теория: Цвет в дизайне. Теория цвета и ощущения. Основные и дополнительные цвета. Цветовой круг. Онлайн-ресурсы для подбора гармоничных цветовых пар.

Практическая работа: Подготовка цветовой палитры для постера.

Тема 8.

Теория: Виды и классификация постеров.

Практическая работа: Создание постера с помощью коллажа из фотографий.

Тема 9. Типографика.

Теория: Виды шрифтов. Шрифт, леттеринг и каллиграфия их отличия и возможности использования.

Практическая работа: Самостоятельная редакция представленного текста в файле практики (подбор шрифта, его размера и иерархии расположения на странице). Работа в онлайн-тренажере «Type method» - тренировка глазомера.

Тема 10. Дизайн своего шрифта.

Теория: Как создать шрифт? Обзор функций сервиса Calligraphr.

Практическая работа: Отрисовка букв для загрузки на сервис. Выгрузка в графический редактор.

Тема 11. *Теория:* Закрепление материала прошлых занятий. Опрос по теории.

Практическая работа: Создание трекера привычек дизайнера на основе примера. Работа с инструментами: Move, Frame, Rectangle, Text. Работа с плагином: Blobs.

Знакомство с использованием инструмента Auto Layout.

Раздел 2. Векторные и растровые изображения и их особенности.

Тема 12. Теория: Виды графики. Печатная и уникальная.

Практическая работа: Визуализация нескольких видов графики путем отбора и соотношения референсов с примерами, представленными в теории. Систематизация референсов в папку на сервисе Pinterest.

Тема 13. Теория: Векторные изображения.

Практическая работа: Создание простой иллюстрации с помощью инструмента Pen.

Тема 14. Теория: Кривые Безье. Для чего они нужны?

Практическая работа: Отработка моторики работы с инструментом Pen на онлайн тренажере Bezier.method.

Тема 15. Теория: Как нарисовать векторную иллюстрацию? Форматы и графические редакторы, поддерживающие работу с вектором.

Практическая работа: Создание простой векторной иллюстрации.

Тема 16. Теория: Растровые изображения. Форматы и графические редакторы.

Практическая работа: Визуализация нескольких видов графики путем отбора и соотношения референсов с примерами, представленными в теории. Систематизация референсов в папку на сервисе Pinterest.

Тема 17. Теория: Krita. Инструмент для работы с растровыми иллюстрациями.

Практическая работа: Апробация инструментов программы.

Тема 18. Практическая работа: Создание растровой иллюстрации. Подбор темы, референсов, разработка эскиза и финализация работы.

Тема 19. Теория: Паттерны. Что такое паттерн и как он используется в дизайне?

Практическая работа: Создание паттерна на выбранную тему.

Тема 20. Теория: Обложки. Виды, размеры, оформление.

Практическая работа: Создание обложки музыкального альбома любимого исполнителя.

Раздел 3. Фирменный стиль.

Тема 21. Теория: Вдохновение. Как работать с мудбордами? Что такое мудборды, умные ресурсы для поиска вдохновения.

Практическая работа: Составление мудборда на сервисе Pinterest по техническому

заданию.

Тема 22. *Теория:* Фирменный стиль. Элементы и принципы.
Практическая работа: Составление технического задания для проекта: «Личный бренд»

Тема 23. *Теория:* Логотип и фирменные цвета.

Практическая работа: Подбор цветовых палитр, создание логотипа для проекта «Личный бренд»

Тема 24. Оформление социальных сетей бренда.

Теория: Элементы дизайна для социальных сетей. Размеры сеток для обложек. Разработка дизайна обложки, главной заставки, и элементов меню.

Тема 25. Мокапы. Оформление подачи бренда.

Теория: Что такое мокапы и источники для их поиска.
Практическая работа: Визуализация бренда и упаковка мокапов.

Тема 26. Создание бренда по техническому заданию. Брендбуки.

Теория: Что такое брендбук? Элементы брендбука.

Практическая работа: Создание бренда по техническому заданию и оформление брендбука.

Тема 27. *Теория:* Правила оформления работы в портфолио. Основные площадки для размещения работ.

Практическая работа: Оформление работ и выгрузка портфолио на профессиональную площадку Behance.

Тема 28. Финальный просмотр работ. Защита проектов.