

**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	2	2	Опрос, наблюдение
3	Что такое плагины и как с ними взаимодействовать.	8	6	2	Опрос, наблюдение
4	Основы композиции в дизайне. Формирование насмотренности.	4	2	2	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.	8	4	4	Опрос, наблюдение
7	Цвет в дизайне. Теория цвета и ощущения.	4	2	2	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.	4	2	2	Опрос, наблюдение
10	Дизайн своего шрифта. Выгрузка в графический редактор.	8	6	2	Опрос, наблюдение
11	Создание трекера привычек дизайнера.	4	2	2	Опрос, наблюдение
Раздел 2. Векторные и растровые изображения и их особенности.					
12	Виды графики.	4	2	2	Опрос, наблюдение
13	Векторные изображения.	4	2	2	Опрос, наблюдение
14	Кривые Безье.	8	6	2	Опрос, наблюдение
15	Создание простой векторной иллюстрации.	8	6	2	Опрос, наблюдение
16	Растровые изображения.	4	2	2	Опрос, наблюдение
17	Krita. Инструмент для работы с растровыми иллюстрациями.	4	2	2	Опрос, наблюдение
18	Создание растровой иллюстрации.	8	6	2	Опрос,

					наблюдение
19	Паттерны.	8	6	2	Опрос, наблюдение
20	Обложка.	8	6	2	Опрос, наблюдение
<b>Раздел 3. Фирменный стиль</b>					
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	8	2	Опрос, наблюдение
27	Правила оформления работы в портфолио. Основные площадки для размещения работ.	4	2	2	Опрос, наблюдение
28	Финальный просмотр работ	2	1	1	Итоговое занятие
<b>Итого часов:</b>		<b>144</b>	<b>89</b>	<b>55</b>	

## 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. Постообротка.

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

**Тема 6.** Плагин Photorea как средство работы с изображениями.

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

*Практическая работа:* Постообротка 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.**