



УТВЕРЖДАЮ  
Директор по персоналу ООО «Рубиус»  
(по Доверенности №02 от 01.01.2023)  
Ольга Сергеевна Мальцева  
«10» апреля 2023 г.

**Учебно-тематическое планирование  
к программе обучения «Цифровой дизайн»**

**Количество часов**

Всего – 63 академ. часа (42 аудиторных часов и 21 час самостоятельной работы);

в неделю – 1 занятие

Длительность занятий – 60 минут

Итоговый контроль – 2 часа.

**Пояснительная записка**

**Направленность программы:** данная программа направлена на обучение детей основам цифрового дизайна.

**Актуальность программы:** цифровой дизайн становится все более важной областью в современном мире, особенно с учётом роста числа онлайн-платформ, рекламы, мультимедийных контентов и игр. Умение создавать эффективный и привлекательный цифровой контент является ценным навыком в различных профессиональных сферах.

**Педагогическая целесообразность программы:** обучение цифровому дизайну позволяет развить творческие способности у детей, улучшить их визуальное восприятие и эстетический вкус. Также программа способствует развитию коммуникационных навыков и умениям работать с различными инструментами и программами для цифрового дизайна.

**Цель данной программы:** обучить детей основам цифрового дизайна и подготовить детей к созданию различных графических и визуальных материалов.

**Задачи:**

1. Образовательные:

- Познакомить учащихся с основными принципами цифрового дизайна и его роли в современном мире.
- Обучить работе с различными инструментами и программами для цифрового дизайна, таких как: Adobe Photoshop, Adobe Lightroom, Adobe Illustrator, Figma, Canva, Blender.
- Освоить основы композиции, цветовой гармонии, типографики и иных важных аспектов цифрового дизайна.
- Предоставить учащимся знания о создании различных графических материалов, таких как логотипы, постеры, рекламные баннеры и т.д.

2. Развивающие:

- Развивать творческие способности, воображение и художественный вкус у детей.
- Повышать визуальное восприятие и умение анализировать дизайнерские решения.
- Поддерживать интерес детей к цифровым технологиям и креативным профессиям.

3. Воспитывающие:

- Воспитывать ответственность и аккуратность при выполнении дизайнерских заданий.
- Содействовать формированию коммуникативных навыков и умения работать в команде.
- Поддерживать уважение к интеллектуальной собственности и этические принципы при создании дизайнерских работ.

**Возраст обучающихся:** 10-17 лет. Программа рассчитана на 9 месяцев обучения.

**Результаты:** по окончании курса учащиеся смогут:

- Понимать основные принципы цифрового дизайна и его роль в современном мире.
- Создавать различные графические материалы, применяя основы композиции, цветовой гармонии и типографики.
- Применять полученные навыки в различных проектах и сферах, таких как веб-дизайн, мультимедийный контент, реклама и др.
- Развивать творческие способности и визуальное восприятие.

**Формы подведения итогов:** способом определения результативности является успешное выполнение практических заданий. Итоговый контроль осуществляется посредством проверки усвоенной информации.

**Формы деятельности:**

- беседа с объяснением материала;
- Практические упражнения и задания.
- Проектные работы, направленные на создание программных решений.

В учебном процессе используются следующие **средства обучения**:

- Учебный кабинет, оборудованный компьютерами и необходимыми программами для цифрового дизайна.
- Учебные материалы, включая учебники, справочники и интерактивные онлайн-ресурсы по цифровому дизайну.

#### **Текущий и итоговый контроль (аттестация)**

**В течение учебного периода** – педагогическое наблюдение, опрос, проверочные задания и упражнения на изученную тему.

**По окончании изучения темы или раздела** – опрос, контрольное занятие.

**В конце курса обучения** – опрос, контрольное занятие.

## Учебно-тематическое планирование

Разделы программы и темы занятий	Всего часов
<b>Модуль 1. Компьютерная графика</b> 1. Основы компьютерной графики 2. Растровая графика и фоторедактирование 3. 3D-моделирование и анимация	20 часов
<b>Модуль 2. Графический дизайн.</b> 1. Основы графического дизайна 2. Типографика и макетирование 3. Инфографика и визуализация данных 4. Брендинг и идентичность компании	20 часов
<b>Модуль 3. Веб-дизайн.</b> 1. Основы веб-дизайна 2. Разработка пользовательского интерфейса 3. Адаптивный и мобильный дизайн 4. Веб-анимация и взаимодействие	21 часов
<b>Итоговое занятие</b> Защита командного проекта. Подведение итогов.	2 часа
<b>Итого</b>	<b>63 часа</b>

### Содержание обучения

№ п/п	Тема	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Компьютерная графика	20	5	15
2	Графический дизайн	20	5	15
3	Веб-дизайн	21	6	15
5	Итоговое занятие	2	-	2
	<b>ВСЕГО</b>	<b>63 часа</b>	<b>21</b>	<b>42</b>

### Учебная литература:

1. Веб-дизайн, Якоб Нильсен, 1999 г.
2. Веб-дизайн, Дмитрий Кирсанов, 2001 г.
3. Отзывчивый веб-дизайн, Итан Маркотт. 2012 г.
4. Эмоциональный веб-дизайн, Аарон Уолтер, 2012 г.
5. Основы контентной стратегии, Эрин Киссейн., 2012 г.
6. Сначала мобильные, Люк Вроблевски, 2012 г.
7. Искусство цвета, Иоханес Иттен, 2021 г.
8. Не заставляйте меня думать, Стив Круг, 2017 г.

