

Министерство культуры Рязанской области
Государственное бюджетное учреждение культуры Рязанской области
«Рязанская областная универсальная научная библиотека
имени Горького»

Рассмотрена на заседании
научно-методического совета

«14» июль 2024 г.

Протокол № 2

УТВЕРЖДАЮ
Директор ГБУК РО
«Библиотека им. Горького»

Гришин Н.Н. Гришина
«17» июль 2024 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
«ДИЗАЙН»

К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ
«КРЕАТИВНЫЕ ИНДУСТРИИ (ТЕХНОЛОГИИ)»

Рязань
2024

Особенности организации образовательного процесса

Особенностью образовательного процесса является комплексность и многообразие направлений деятельности учащихся, масштабность педагогических целей и задач.

Образовательный процесс организован преимущественно на интерактивных формах проведения занятий: все обучающиеся оказываются вовлеченными в процесс познания, они имеют возможность понимать и рефлексировать по поводу того, что они знают и думают, – это способствует формированию высокого уровня эмоционального единения обучающихся.

В ходе диалогового обучения обучающиеся учатся критически мыслить, решать сложные проблемы на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации (кейсов), взвешивать альтернативные мнения, принимать продуманные решения, участвовать в дискуссиях, общаться с другими людьми. Для этого включаются эффективных форм работы: индивидуальная, парная и групповая работа, игровые, проблемно-обучающие ситуации, проектная деятельность, работа с различными источниками информации, творческая работа, использование информационно-коммуникационных технологий. Такой подход дает возможность учащимся применять на практике полученные теоретические знания и приобретать ценные умения.

Задачи

Обучающие:

- развить навыки создания дизайн-продукта в различных областях: графический дизайн, иллюстрация;
- изучить процесс создания продукта, начиная с генерирования идеи и заканчивая финальным результатом по различным направлениям, предлагаемым в студии;
- освоить навыки работы с материалами для трехмерного дизайна, для макетирования и прототипирования: картон, бумага, пенопласт, фанера, пластилин.
- освоить навыки работы с оборудованием, таким как принтер, плоттер, станок лазерной резки, печатный пресс, горячая струна.

Развивающие:

- освоить последовательности действий и различных методов анализа задач и кейсов из индустрии;
- развить навыки организации самостоятельной работы и работы в команде;
- применить полученные знания и навыки при реализации творческих проектов в рамках образовательной программы;
- сформировать опыт самостоятельной и командной творческой проектной деятельности.

Воспитательные:

- привлечение обучающихся к сотрудничеству на основе общего коллективного творчества;
- умение работать в команде, умение выслушать друг друга;
- воспитание чувства ответственности за партнеров и за себя;
- формирование умения поэтапного распределения задач для достижения поставленной цели;
- воспитание самостоятельности и инициативы.

Объем программы, виды учебной работы и отчетности

Дисциплина «Дизайн» изучается в составе дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Креативные индустрии (технологии)».

Объем времени –24 часа. Из них 12 – теория, 12 часов – практика.

Занятия групповые и индивидуальные в форме лекций, практической деятельности.

Отчетность в форме зачета – презентации проекта и группового обсуждения результатов работы. По итогам защиты проекта выставляется оценка – зачет/незачет.

Учебно-тематический план

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей), разделов и тем	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Прак- тика	Всего	
Дизайн					
1.	Тема 1. Графический дизайн. Основы композиции. Понятие статики, динамики. Создание статичной и графической композиции.	1	1	2	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся, от педагога
2.	Тема 2. Графический дизайн. Понятие растровой и векторной графики. Работа с растровой графикой.	1	1	2	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся, от педагога
3.	Тема 3. Графический дизайн. Векторная графика. Основы печатного макета. Создание плакатов, афиш, листовок, открыток и т.п.	1	1	2	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся, от педагога
4.	Тема 4. Психология цвета. Основной и дополнительные цвета. Колорит и акцент. Работа с кругом Иттена. Цветовая модель RGB и CMYK .	1	1	2	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся, от педагога
5.	Тема 5. Иллюстрация. Создание паттернов. Работа с графическим планшетом.	1	1	2	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся, от педагога
6.	Тема 6. Иллюстрация. Создание персонажа. Понятие - Маскот в графическом дизайне	1	2	3	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся, от педагога
7.	Тема 7. Типографика. Работа со шрифтом. Шрифтовые пары.	1	1	2	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся, от педагога
8.	Тема 8. Что такое бренд и визуальная айдентика. Метафора, понятие целевой аудитории.	1	1	2	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся, от педагога

9.	Тема 9. Логотип как главенствующий элемент фирменного стиля.	1	1	2	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся, от педагога.
10.	Тема 10. Понятия брендбук, гайдбук, логобук. Создание презентации.	1	1	2	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся, от педагога
11.	Тема 11. Диджитал дизайн. Оформление VK Сообщества.	1	1	2	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся, от педагога
12.	Тема 12. Подведение итогов.	1	0	1	Подведение итогов
Итого:		12	12	24	

Содержание программы

Тема 1. Графический дизайн. Основы композиции. Понятие статики, динамики. Создание статичной и графической композиции.

Теория: Знакомство с понятием статики и динамики в дизайне. Понятие формы. Изучаем понятие пример статичной композиции, основанной на вертикалях и горизонталях. Понятие динамичной композиции, основанной на диагоналях.

Практика: составляем динамичную и статичную композицию из форм.

Тема 2. Понятие растровой и векторной графики. Работа с растровой графикой.

Теория: Что такое растровая графика. В чем преимущества растровой графики. В чем недостатки растровой графики.

Когда используется растровая графика: примеры изображений. Работа с референсами. Кратко об авторском праве.

Практика: Составление коллажа и рисунка в растровом формате.

Тема 3. Графический дизайн. Векторная графика. Основы печатного макета. Создание плакатов, афиш, листовок, открыток и т.п

Теория: Знакомимся с понятием «векторная графика». В чем преимущества векторной графики. В чем недостатки векторной графики.

Практика: Создание плакатов, афиш, листовок, открыток и т.п.

Тема 4. Психология цвета. Основной и дополнительные цвета. Колорит и акцент. Работа с кругом Иттена.

Теория: Гармония цветов или как правильно сочетать цвет.

Влияние цвета на эмоции, настроение людей. Понятие теплого и холодного тона. Круг Иттена и его цветовые схемы. RGB — цветовая модель, по которой строятся цвета на экране. CMYK — цветовая модель, по которой формируется изображение для печати.

Практика: Создание графической композиции по одной из схем по Кругу Иттена.

Тема 5. Иллюстрация. Создание паттернов. Работа с графическим планшетом.

Теория: Изучения понятия паттерна в графическом дизайне. Паттерн в узком, прикладном, дизайнерском смысле как предсказуемо повторяющийся графический шаблон и схема, которая позволяет заполнить собой неограниченное пространство.

Практика: Создание паттерна для упаковки.

Тема 6. Иллюстрация. Создание персонажа. Понятие - Маскот в графическом дизайне.

Теория: Что такое маскоты и как их используют в дизайне. Маскот как герой, который взаимодействует с аудиторией. Дизайн персонажа.

Практика: Рисуем маскот для ШКИ г. Рязань.

Тема 7. Типографика. Работа со шрифтом. Шрифтовые пары.

Теория: Типографика как искусство оформления печатного текста. Изучаем, что такое шрифтовые пары, какие есть правила и онлайн-сервисы для их сочетания. Приводим примеры удачных и неудачных пар.

Практика: Составляем афишу на основе оригинальной вертки шрифтов.

Тема 8. Что такое бренд и визуальная айдентика. Метафора, понятие целевой аудитории.

Теория: Говорим о понятии бренда и айдентики. Изучаем влияние айдентики на целевую аудиторию. Метафора как сравнение и перенос смысла, которое закладывают не словом, а графикой, картинкой.

Практика: Создание иллюстрации на основе метафоры.

Тема 9. Логотип как главенствующий элемент фирменного стиля.

Теория: Виды логотипов: Шрифтовой логотип, графический логотип композитный логотип, переходные виды, стили знаков. Этапы создания логотипа.

Практика. Разрабатываем логотип для детской развивающей студии.

Тема 10. Понятия брендбук, гайдбук, логобук. Создание презентации.

Теория: Рассматриваем Брендбук, логобук, гайдлайн, в чем разница?

Практика: Создаем логобук для бренда на основе уже созданного логотипа.

Тема 11. Диджитал дизайн. Оформление паблика в соцсети ВКонтакте.

Теория: Изучаем цифровой дизайн. В чем же разница между графическим и цифровым дизайном? Создание изображений, графических элементов для интернета.

Практика: Оформляем страницу VK Сообщества

Тема 12. Подведение итогов.

Теория: Смотрим результаты всего курса обучения, обсуждаем, что запомнилось больше всего. Сравниваем свой дизайн до и после курса. Формируем предпочтения в направлениях дизайна. Желаем друг – другу творческих успехов и дальнейшего развития.

Специальная литература:

Бейрут, М. Теперь вы это видите. И другие эссе о дизайне. - М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019

Бергер, Д. Искусство видеть. Клаудберри, 2012

Микалко, М. Рисовый штурм и еще 21 способ мыслить нестандартно. - М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019

Мунари, Б. Рисуем дерево. - М.: Издатель Дмитрий Аронов, 2016

Мунари, Б. Дизайн как искусство. - М.: Издатель Дмитрий Аронов, 2020

Норман, Д. Дизайн привычных вещей. - М.: Манн, Иванов и Фербер, 2013

Перри, Г. Потому что это — современное искусство. - М.: Издательство «Э», 2017

Чихольд, Я. Облик Книги. Избранные статьи о книжном оформлении и типографике. - М.: Издательство Студии Артемии Лебедева, 2018