



Принято
на заседании методического совета
Протокол № 11 от 11.08.2026 г.



Утверждаю
Директор ЧОУ ДПО «ЦИРЧПиУЗ»
П.И.Крендель
Приказ № 52 от 12.08.2026 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«Графический дизайн: от идеи к портфолио»

Направленность: техническая

Возраст обучающихся 11-18 лет

Срок реализации: 64 часа

Продвинутый уровень, 64 часа

Автор программы:
Вафина Алина Илдаровна –
дизайнер

Пермь, 2026 г.

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа **«Графический дизайн: от идеи к портфолио»** (далее программа) имеет техническую направленность и разработана для детей 12 - 18 лет.

Программа направлена на развитие у обучающихся навыков:

1. поиска и анализа информации по заданной тематике, формирование критического мышления и способности обоснованно отбирать источники данных.
2. методам решения проектных задач: работе по заданным алгоритмам и инструкциям а также адаптации и применению найденных методик в практической деятельности
3. умения представлять и презентовать результаты собственной работы, включая визуальные материалы и проектные решения, для объективной оценки качества освоения Программы.

Программа разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми актами:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ (с изменениями и дополнениями);
- Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы СанПиН 2.4.2. №2821-10, «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях» (зарегистрированные в Минюсте России 03 марта 2011 года №19993);
- СанПиН в учреждении дополнительного образования детей 2.4.4.3172- 14 от 04.07.2014 № 41;
- Государственная программа РФ «Развитие образования на 2018-2025 годы» (постановление Правительства от 26.12.2017 №1642);
- Постановление Министерства труда и социального развития Российской Федерации от 27 сентября 1996 года N 1 «Об утверждении Положения о профессиональной ориентации и психологической поддержке населения в РФ»;
- Приказ Минпросвещения РФ от 9.11.2018 г. N 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (с изменениями и дополнениями).
- Устав Частного образовательного учреждения дополнительного профессионального образования «Центр Инновационного развития человеческого потенциала и управления знаниями»

Программа составлена с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся на занятиях творческой направленности и спецификой работы учреждения.

Актуальность программы

Актуальность Программы обусловлена растущим спросом на цифровые компетенции и визуальную коммуникацию в современном мире. Освоение основ графического дизайна позволяет обучающимся:

- развивать художественное восприятие и композиционное мышление;
- осваивать современные инструменты и технологии визуального проектирования;
- приобретать навыки, востребованные в смежных областях (иллюстрация, веб-дизайн, брендинг и др.);
- создавать портфолио, которое может стать стартовой площадкой для дальнейшего профессионального роста.

Возможность использования программы в других образовательных системах

1. Программа «**Графический дизайн: от идеи к портфолио**» разработана с учетом значимости графического дизайна на современном этапе в различных сферах человеческой деятельности, что позволяет легко адаптировать ее для различных образовательных систем. Она может быть успешно интегрирована в курсы дополнительного образования и даже в школьные учебные планы.
2. Содержание программы соответствует современным образовательным стандартам и может быть легко адаптировано к требованиям различных регионов и образовательных учреждений. Это позволяет использовать программу как в рамках традиционных образовательных организаций, так и в центрах дополнительного образования.
3. Программа сочетает в себе элементы дизайна, информатики, IT и математики, что делает ее значимой для широкого спектра образовательных программ. Учащиеся смогут перенести эти навыки в другие дисциплины и проекты, что увеличивает их ценность для различных образовательных систем.
4. Программа направлена на развитие интереса к изучению композиции (правило третей, золотое сечение, контраст), цветоведение (теория цвета, гармоничные палитры, психология оттенков), типографика (работа со шрифтами, кернинг, иерархия текста). Её внедрение в другие образовательные системы может способствовать повышению мотивации учащихся к изучению дизайна.

Программа реализуется в детском технопарке «Кванториум Фотоника» г. Пермь.

Цель программы

Цель программы — формирование у учащихся комплекса профессиональных компетенций в области графического дизайна, подготовка к самостоятельной проектной деятельности и создание конкурентоспособного портфолио.

Задачи программы

1. Сформировать углубленное понимание основ графического дизайна: закрепить и систематизировать знания законов композиции (статика, динамика, ритм, равновесие, контраст, нюанс); изучить принципы работы с цветом (создание сложных цветовых палитр, психологическое и культурное восприятие, работа с контрастами); освоить профессиональную типографику (анатомия шрифта, классификация, правила кернинга, трекинга и интерлиньяжа, построение шрифтовых иерархий и композиций).
2. Изучить этап и методологии дизайн-проектирования: освоить техники генерации идей; изучить полный цикл разработки фирменного стиля (от анализа рынка и целевой аудитории до создания брендбука); познакомиться с основами UX (пользовательского опыта) и UI (пользовательского интерфейса) дизайна;
3. Обеспечить уверенное владение профессиональным инструментарием: сформировать навыки свободной работы в Adobe Illustrator (создание сложной векторной графики, работа с кривыми безье, построение логотипов и иллюстраций); научить использовать Adobe Photoshop для решения продвинутых задач: ретушь фотографий, создание коллажей и фотореалистичных композиций, подготовка макетов для веба и печати.
4. Научить решению комплексных прикладных задач: сформировать умение разрабатывать айдентику (логотип, фирменные цвета, шрифты, набор графических элементов); научить создавать многостраничные продукты (буклеты, журналы) на основе модульных сеток; обучить подготовке макетов к печати и для публикации в цифровой среде с учетом технических требований.

5. Развитие проектного и критического мышления: научить анализировать дизайн-задачу (бриф/техническое задание), выявлять ключевые проблемы и потребности целевой аудитории; сформировать навык генерации, отбора и последовательной разработки творческих идей от концепции до финальной реализации; развить способность к самоанализу и объективной оценке результатов своей деятельности.
6. Развитие когнитивных и креативных способностей: стимулировать образное и ассоциативное мышление; развить способность к нестандартному решению поставленных задач (креативность); научить работать с большим объемом визуальной информации (развитие «насмотренности»).
7. Формирование навыков самоорганизации и управление ресурсами: воспитать умение работать в условиях дедлайнов и эффективно планировать время на разных этапах проекта (тайм-менеджмент).
8. Развитие коммуникативных компетенций: сформировать умение ясно, структурированно и убедительно презентовать свои идеи и проекты; научить давать конструктивную обратную связь и аргументированно отстаивать свою точку зрения в ходе групповых обсуждений; воспитать базовые навыки командной работы и взаимодействия с «заказчиком» (в рамках ролевых игр).
9. Воспитание художественного вкуса и эстетического сознания: привить интерес к мировой художественной культуре, современному искусству и дизайну; сформировать осознанное отношение к визуальной среде и ответственность за создаваемые продукты.
10. Формирование личностных качеств: воспитать целеустремленность, настойчивость, трудолюбие и внимательность к деталям; развить уверенность в себе и своих силах через успешное завершение проектов и публичные защиты; сформировать адекватную самооценку, способность к самокритике и конструктивному восприятию критики.

Отличительные особенности программы

Программа отличается от других аналогичных образовательных программ несколькими уникальными свойствами и подходами, которые подчеркивают её актуальность и эффективность:

1. **Проектно-ориентированный подход.** Все модули программы завязаны на выполнение реальных проектов, которые в итоге формируют портфолио.
2. **Фокус на профессиональных стандартах.** Программа знакомит с инструментами и процессами, используемыми в индустрии.
3. **Интеграция смежных областей.** Помимо классического графического дизайна, программа включает вводные модули по UI/UX дизайну, что расширяет кругозор учащихся и повышает их конкурентоспособность.
4. **Развитие "гибких" навыков.** Особое внимание уделяется не только техническим, но и надпрофессиональным навыкам: коммуникации, тайм-менеджменту, критическому мышлению.
5. **Новые методы диагностики и оценки.** Программа включает инновационные подходы к оценке обучения и достижения результатов, в том числе использование портфолио, самооценку и рецензирование проектов, что позволяет более объективно оценивать прогресс и уровень компетенций обучающихся.

Характеристика обучающихся по программе

По программе «Графический дизайн: от идеи к портфолио» могут обучаться дети в

возрасте от 11 до 18 лет, проявляющие интерес к искусству и творческим дисциплинам. Учащиеся должны иметь начальные знания в основных принципах дизайна и иметь визуальное восприятие, а также базовые навыки работы с компьютерными программами.

Портрет учащегося включает следующие характеристики:

- **Возраст:** Учащиеся в возрасте от 11 до 18 лет, что позволяет охватить как младший, так и средний школьный возраст.
- **Пол:** Программа ориентирована на всех заинтересованных детей, независимо от пола, с акцентом на создание инклюзивной и поддерживающей среды для обучения.
- **Степень сформированности интересов:** Учащиеся должны проявлять интерес к изучению дизайна и проектной деятельности, а также желание заниматься творчеством и векторной/растровой графикой.
- **Наличие базовых знаний:** Необходимы начальные знания композиции, цветоведения и типографики, а также базовое умение работать с компьютером и графическими программами.
- **Специальные способности:** Программа подойдет детям с развитой логикой, пространственным мышлением, а также склонностью к техническим и художественным видам деятельности.

Наполняемость групп составляет от 10 до 15 обучающихся, что создает оптимальные условия для индивидуального подхода и активного участия каждого ребенка.

Сроки и этапы реализации программы

Программа **«Графический дизайн: от идеи к портфолио»** рассчитана на 64 часа обучения.

Этапы реализации программы:

1. Подготовительный этап:

- Зачисление детей производится в начале учебного года после предварительной диагностики обучающегося (приложение № 1).
- Оценка уровня знаний и интересов участников, что позволит сформировать группы по уровню подготовки и интересам.

2. Основной этап:

- Модуль 1: Фундамент и инструментарий. (4 часа)
«Систематизация имеющихся знаний. Тенденции в графическом дизайне»
- Модуль 2: Брендинг и Айдентика. (16 часов)
«Как научиться создавать целостные визуальные системы»
- Модуль 3: Типографика и вёрстка. (12 часов)
«Шрифт как основа дизайна и инструмент коммуникации»
- Модуль 4: Цифровая среда: UI/UX дизайн. (16 часов)
«Понимание о самых востребованных направлениях в цифровом дизайне»
- Модуль 5: Финальный проект и портфолио. (16 часов)
«Основа самопродвижения дизайнера»

3. Заключительный этап:

- Презентация финальных проектов каждым участником, оценка и обсуждение результатов.
- Оформление отчетности по проделанной работе и получение обратной связи от обучающихся.

Таким образом, программа организована в форме последовательных этапов, что позволяет эффективно использовать отведенное время для освоения материалов и реализации

проектов. Завершение программы отмечается итоговой аттестацией, при которой учащиеся смогут продемонстрировать свои достижения и усвоенные навыки.

Формы и режим занятий по программе

Занятия по программе «**Графический дизайн: от идеи к портфолио**» организованы в соответствии с нормами СанПиН 2.4.4.3172-14 и проводятся два раза в неделю. Продолжительность каждого занятия составляет 2 академических часа.

Формы проведения занятий:

1. Комбинированные занятия:
Сочетание теоретической части с практическими упражнениями, что позволяет учащимся на практике применять полученные знания.
2. Практические занятия:
Занятия на основе работы с векторными/растровыми программами и использование изученных инструментов и навыков.
3. Проектная деятельность:
Учащиеся работают над собственными проектами, применяя полученные знания и навыки в реальных задачах, что способствует развитию креативности и навыков критического мышления.
4. Исследовательская деятельность:
Участники программы занимаются разработкой различных типографических изделий и оформлением фирменного стиля, представляя результаты своих исследований в конце курса.

Данный режим и формы занятий позволяют создать комфортные условия для обучения, а также максимизировать вовлечение учащихся в процесс, способствуя развитию их навыков, интереса и понимания предметной области.

Планируемые результаты обучения

1. Предметные результаты (знания):

Теоретическая база:

- Углубить знания в области основ композиции, цветоведения и типографики.
- Освоить продвинутые техники работы в профессиональном ПО (Adobe Photoshop, Illustrator).
- Сформировать понимание полного цикла разработки визуальной идентичности (брендинга).
- Дать базовые представления о принципах UI/UX-дизайна.

2. Метапредметные результаты (умения):

Умение анализировать и деконструировать визуальную информацию:

- Развивать проектное и критическое мышление.
- Сформировать навыки управления временем и работы в условиях дедлайнов.
- Развивать навыки самопрезентации и публичной защиты своих проектов.
- Стимулировать креативность и умение находить нестандартные решения.

3. Личностные результаты (владение):

- Воспитывать художественный вкус и ответственность за результат.

- Формировать навыки конструктивной работы с обратной связью (как давать, так и принимать критику).
- Поощрять профессиональную и гражданскую этику (вопросы авторского права, экологичный дизайн).

В результате освоения программы **«Графический дизайн: от идеи к портфолио»** обучающиеся должны продемонстрировать совокупность знаний, умений и навыков, а также сформировавшихся личностных качеств и компетенций, которые соответствуют поставленным целям и задачам программы.

Форма проверки результатов:

1. Итоговая аттестация:
Участие в итоговой презентации проектов, где обучающиеся представляют результаты своей работы и полученные знания. Оценка производится на основе критериев: оригинальность, техническое исполнение, качество представления и умение отвечать на вопросы.
2. Портфолио:
Сбор оформленных работ (логотипы, фирменный стиль, брендбуки), что позволяет оценить процесс обучения и достижения каждого участника.
3. Само- и взаимооценка:
Учащиеся дают оценку своей деятельности и деятельности сверстников, что способствует развитию критического мышления и навыков саморефлексии.

Таким образом, ожидаемые результаты формируют компетенции, соответствующие современным требованиям к образованию, а механизмы проверки позволяют эффективно оценивать достижения обучающихся на всех этапах реализации программы.

Формы подведения итогов реализации программы

Формами подведения итогов реализации программы являются:

1. Представление и защита командной проектной работы:
Учащиеся представляют свои проекты в формате презентации. Команды демонстрируют не только готовые изделия, но и объясняют процесс работы, технологии, которые они использовали, и результаты своего исследования.
2. Выставка готовых изделий:
Организация выставки, где обучающиеся могут продемонстрировать своё портфолио работ. Это событие позволяет не только оценить физические результаты их усилий, но и способствует обмену опытом между участниками программы.
3. Конкурсные мероприятия:
Участие в конкурсах и соревнованиях различного уровня, организованных как внутри образовательного учреждения, так и внешними организациями.

Содержание программы

Программа **«Графический дизайн: от идеи к портфолио»** предназначена для учащихся, которые имеют базовый опыт работы с графическими редакторами, интересуются цифровым искусством, дизайном и визуальными коммуникациями, а также мотивированы развивать свои навыки на профессиональном уровне и создать качественное портфолио. В соответствии с этим, ниже приведены более детально описанные кейсы занятий.

Модуль 1: Фундамент и Профессиональный инструментарий. (4 часа)

Кейс занятия 1: Вводно-адаптационный

Цель: Систематизировать имеющиеся знания.

Содержание:

Теория: Повторение основ: композиция, цветовой круг, контраст, нюанс, динамика и статика; психология восприятия: как цвет и форма влияют на зрителя.
Практическое задание: серия быстрых упражнений («скоростной» дизайн постера, создание паттерна).

Кейс занятия 2: Тенденции в графическом дизайне.

Цель: Научиться анализировать прошлые, настоящие и будущие тренды. Изучить их цикличность.

Содержание:

Теория: Тренды в дизайне: учимся анализировать, а не просто копировать.

Практическое занятие: создание векторного коллажа в стиле одного из тренда.

Модуль 2: Брендинг и Айдентика. (16 часов)

Кейс занятия 3: Что такое бренд и айдентика.

Цель: Научиться создавать целостные визуальные системы.

Содержание:

Теория: Разработка логотипа: от скетча к вектору. Принципы хорошего лого.

Практическое задание: Создание логотипа для вымышленной компании или события (например, музыкальной группы, кофейни, фестиваля).

Кейс занятия 4: Логобук.

Цель: Как грамотно составить «визитную карточку» бренду. Разработка логобука.

Содержание:

Теория: Что такое логобук, какие у него характеристики и структура.

Практические занятия: Создание своего логобука в формате презентации на основе 3 кейса.

Кейс занятия 5: Брендбук.

Цель: Брендбук, как «лицо» компании. Разработка собственного брендбука.

Содержание:

Теория: Что такое брендбук, какие у него характеристики и структуры.

Практическое занятие: Разработать свой брендбук в формате презентации на основе 4 кейса.

Модуль 3: Типографика и вёрстка. (12 часов)

Кейс занятия 6: Типографика.

Цель: Показать, что шрифт это основа дизайна и хороший инструмент коммуникации.

Содержание:

Теория: Анатомия шрифта (засечки, антиква, гротеск и т.д.), принцип типографики: кернинг, трекинг, интерлиньяж, как управлять вниманием читателя.

Практическое занятие: Создание типографического постера, где главный элемент шрифтовая композиция.

Кейс занятия 7: Вёрстка.

Цель: Познакомиться с основой композиции вёрстки.

Содержание:

Теория: Что такое вёрстка (сетка, модули).

Практическая работа: Вёрстка многостраничного буклета или зина (небольшого журнала) на заданную тему.

Модуль 4: Цифровая среда: UI/UX дизайн. (16 часов)

Кейс занятия 8: Знакомство с UI/UX дизайном.

Цель: Дать понимание о самых востребованных направлениях в цифровом дизайне.

Содержание:

Теория: Рассмотреть примеры UI/UX дизайна и почему он востребован в современном мире. Основы UX (User Experience): что такое пользовательский опыт, Основы UI (User Interface): проектирование интерфейсов; изучить программу по созданию UI/UX дизайна.

Практическое занятие: Изучить UI/UX известных заведений/магазинов/компаний; разработать интерфейс на основе 2 модуля.

Кейс занятия 9: Знакомство с Моушн-дизайн.

Цель: Дать понимание о самых востребованных направлениях в цифровом дизайне.

Содержание:

Теория: Основы моушн-дизайна: тайминг, ритм, принципы анимации; изучить программы для моушн-дизайна.

Практическое задание: Создать анимированный логотип на основе 2 модуля.

Модуль 5: Финальный проект и портфолио. (16 часов)

Кейс занятия 10: Финальный проект.

Цель: Объединить все полученные навыки для создания комплексного проекта и его презентации.

Содержание: Презентовать свою финальную работу.

Теория: Учащиеся выбирают или получают комплексный бриф, например, разработать бренд и цифровую презентацию для стартапа по переработке мусора.

Практическое задание: Разработать логотип, айдентику, постер, прототип сайта/приложения, анимированную заставку-логотип

Кейс занятия 11: Оформление портфолио.

Цель: Основа самопродвижения для дизайнера.

Содержание:

Теория: Изучить структуру портфолио; проанализировать портфолио других дизайнеров/фотографов.

Практическое задание: Разработать портфолио на основе работ, сделанных за курс, создавая персональную презентацию.

Материально-техническое обеспечение

- Помещения для занятий:
- Кабинет для занятий соответствует требованиям СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».
- Оборудование: Компьютеры.
- Ноутбуки с доступом в сеть интернет для поиска информации и выполнения практических заданий.
- Системы с установленным ПО для разработки программ, CorelDraw, AdobePhotoshop, AdobeIllustrator
- Принтер
- Ламинатор
- Инструменты и расходные материалы:
- Бумага, клей карандаш, пвх (для планшета), пленка для ламинации.
- Инструменты: ножницы, резак, коврик для резки
- Рекомендуемая литература:

- Основные учебники:
- "Искусство цвета" — Иоханнес Иттен, 2024.
- "Новая типографика. Руководство для современного дизайнера" — Ян Чихольд, 2020.
- Онлайн-ресурсы:
- Pinterest — поиск вдохновения, организация и планирование работы.

Учебно-тематический план

№ п/п	Название кейса, раздела	Кол-во часов			Краткое описание занятия	Форма контроля
		Теория	Практика	Всего		
Раздел 1: Фундамент и Профессиональный инструментарий. (4 часа)						
1	Вводно-адаптационный.	0,5	1,5	2	Повторить основу: композицию, цветовой круг, контраст, динамика, статика; психология восприятия цвета.	Серия быстрых упражнений.
2	Тенденции в графическом дизайне.	0,5	1,5	2	Научиться анализировать тренды и их цикличность.	Создание векторного коллажа.
Раздел 2: Брендинг и Айдентика. (16 часов)						
3	Что такое бренд и айдентика.	2,0	2,0	4	Разработка логотипа: от скетча к вектору.	Создание логотипа для вымышленной компании.
4	Логобук.	2,0	4,0	6	Что такое логобук; какие у него характеристики и структура.	Создание логобука.
5	Брендбук.	2,0	4,0	6	Что такое брендбук; какие у него характеристики и структуры.	Создание брендбука.
Раздел 3: Типографика и вёрстка. (12 часов)						
6	Типографика.	2,0	3,0	5	Анатомия шрифта; принцип типографики.	Создание типографического постера с элементом шрифтовой композиции
7	Вёрстка	1,5	5,5	7	Познакомиться с основной композицией вёрстки.	Вёрстка многостраничного буклета или зина.
Раздел 4: Цифровая среда: UI/UX дизайн. (16 часов)						

8	Знакомство с UI/UX дизайном.	4,0	6,0	10	Дать понимание о самых востребованных направлениях в цифровом дизайне.	Разработать цифровой дизайн.
9	Знакомство с Моушн-дизайном	2,0	4,0	6	Основы моушн-дизайна: тайминг, ритм, принципы анимации.	Создание анимированного логотипа.
Раздел 5: Финальный проект и портфолио. (16 часов)						
10	Финальный проект.	1,5	6,5	8	Объединение полученных навыков для создания комплексного проекта и его презентации.	Разработать логотип, айдентику, постер, прототип сайта/приложения, анимированную заставку-логотип.
11	Оформление портфолио.	1,5	6,5	8	Основа самопродвижения дизайнера.	Разработать портфолио на основе своих работ, создавая персональную презентацию.
По завершении проводится итоговая защита продукта, выполненного по окончании курса индивидуально для оценивания качества освоения программы.						
ИТОГО:		64				

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Роберт Брингхерст «Основы стиля в типографике».
2. Йозеф Мюллер-Брокманн «Модульные системы в графическом дизайне».
3. Андрэ Н., Некрасова С. «Практическая психология цвета». – Москва: Издательство «Профит-стайл», 2025. – 218 с.
4. Иттен И. «Искусство цвета». – Москва: Издательство Д. Аронов, 2021.– с. 96.
5. Натали Ратковски «Профессия – иллюстратор».
6. Дональд Норман «Дизайн привычных вещей».
7. Аарон Уолтер «Дизайнерский инстинкт».