

**Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Детская школа искусств №1 имени А.А.Епанчиной»
МБУДО «ДШИ №1 им. А.А.Епанчиной»**

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«КРЕАТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»
СРОК ОБУЧЕНИЯ 2 ГОДА**

**Программа по учебному предмету
ДИЗАЙН**

2024 год

<p>Принято Педагогическим советом Протокол от 06.06.2024 № 2</p>	<p>Утверждено Приказ от 06.06.2024 № 52/р</p> 
--	--

Учебная программа «Дизайн» разработана на основе Рекомендаций Министерства культуры Российской Федерации по организации образовательной и методической деятельности при реализации общеразвивающих программ в области искусств.

Составитель: Куприянова Екатерина Владимировна – преподаватель высшей квалификационной категории.

Рецензент: Сакулин Евгений Борисович – заместитель директора по учебно-воспитательной работе.

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 трех различных областях: графический дизайн, трехмерный дизайн и иллюстрация;
- изучить процесс создания продукта, начиная с генерирования идеи и заканчивая финальным результатом по трем различным направлениям, предлагаемым в студии
- изучить основы графического дизайна;
- изучить основы иллюстрации;
- изучить основы трехмерного дизайна;
- 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.
- освоить навыки работы с программным обеспечением: Adobe Creative Suite, SketchUp.

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 проектной деятельности;

Воспитательные:

- привлечение обучающихся к сотрудничеству на основе общего коллективного творчества;
- развить умение работать в команде и 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 по выбору «Фотография» изучается на втором году обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Креативные индустрии (технологии)»

Объем времени – 208 часов. Занятия групповые и индивидуальные в форме практической деятельности.

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

Учебный план

№ п/п	Название раздела	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	<i>Креативное мышление</i>				
1.1	Знакомство с группой. Что есть креативность, как ее развить и где применять. Основная функция дизайна и креативность как способ ее достижения.	2	4	6	Групповое обсуждение Обратная связь от педагога
1.2	Форма. Функция. Иллюстрация.	2	4	6	Групповое обсуждение Обратная связь от педагога
1.3	Ограничение как триггер креативности. Магия ограничений. Иллюстрация.	2	4	6	Групповое обсуждение Обратная связь от Педагога
1.4	Дизайн-процесс. Способы генерации идей.	2	4	6	Групповое обсуждение Обратная связь от Педагога
2.	<i>Сообщество</i>				
2.1	Элементы визуального искусства. Цвет.	2	4	6	Групповое обсуждение Обратная связь от Педагога
2.2	Элементы визуального искусства. Форма.	2	4	6	Групповое обсуждение Обратная связь от Педагога
2.3	Элементы визуального искусства. Композиция.	2	4	6	Групповое обсуждение Обратная связь от Педагога

2.4	Элементы визуального искусства. Масштаб.	2	4	6	Групповое обсуждение Обратная связь от Педагога
3.	<i>3D Дизайн</i>				
3.1	Дизайн предметов. Введение в предметный дизайн и архитектуру.	3	3	6	Групповое обсуждение Обратная связь от Педагога
3.2	Дизайн предметов. Горячая струна	2	4	6	Групповое обсуждение Обратная связь от Педагога
3.3	Дизайн предметов. SketchUp	2	4	6	Групповое обсуждение Обратная связь от Педагога
3.4	Дизайн предметов. 2D в 3D	2	4	6	Групповое обсуждение Обратная связь от Педагога
3.5	Работа над проектом	0	6	6	Групповое обсуждение Обратная связь от Педагога
3.6	Презентация проекта: различные форматы. Pecha Kucha. Подготовка портфолио.	2	4	6	Групповое обсуждение Обратная связь от Педагога
4.	<i>Иллюстрация</i>				
4.1	Иллюстрация. Основы иллюстрацию.	3	3	6	Групповое обсуждение Обратная связь от Педагога
4.2	Комикс - искусство на стыке литературы и иллюстрации.	2	4	6	Групповое обсуждение Обратная связь от Педагога
4.3	Иллюстрация и анимация. Трансформация.	2	4	6	Групповое обсуждение Обратная связь от

					Педагога
4.4	Использование иллюстраций для статей и публикаций. Иллюстрация и контекст.	2	4	6	Групповое обсуждение Обратная связь от Педагога
4.5	Презентация проектов	0	6	6	Групповое обсуждение Обратная связь от Педагога
4.6	Иллюстрация. Подготовка портфолио.	2	4	6	Групповое обсуждение Обратная связь от Педагога
5.	<i>Графический дизайн</i>				
5.1	Основы графический дизайн. Виды графического дизайна. Инструменты и методы.	3	3	6	Групповое обсуждение Обратная связь от Педагога
5.2	Векторная и растровая графика. Основы работы в Adobe Illustrator.	2	4	6	Групповое обсуждение Обратная связь от Педагога
5.3	Растровая графика. Основы работы в Adobe Photoshop.	2	4	6	Групповое обсуждение Обратная связь от Педагога
5.4	Оборудование в дизайне. Печатный пресс. Основы работы в Adobe InDesign.	2	4	6	Групповое обсуждение Обратная связь от Педагога
5.5	Презентация проектов	0	6	6	Групповое обсуждение Обратная связь от Педагога
5.6	Графический дизайн. Подготовка портфолио.	2	4	6	Групповое обсуждение Обратная связь от Педагога
6	<i>Проект</i>				
6.1	Свобода творчества	1	5	6	Групповое обсуждение

					Обратная связь от Педагога
6.2	Бриф дизайнера - как его написать?	1	5	6	Групповое обсуждение Обратная связь от Педагога
6.3	Трудолюбие или талант? Что делает из вас профессионала.	1	5	6	Групповое обсуждение Обратная связь от Педагога
6.4	Финальная точка.	0	6	6	Групповое обсуждение Обратная связь от Педагога
7.	<i>Выставка</i>				
7.1	Брифинг. Распределение ролей внутри команды для создания выставки	2	4	6	Групповое обсуждение Обратная связь от Педагога
7.2	Работа над своим разделом выставки	0	8	8	Групповое обсуждение Обратная связь от Педагога
7.3	Работа над своим разделом выставки	0	8	8	Групповое обсуждение Обратная связь от Педагога
7.4	Презентация работы широкой аудитории	0	6	6	Групповое обсуждение Обратная связь от Педагога
	ИТОГО (общее количество часов)	54	154	208	

Содержание программы

Раздел 1. Креативное мышление

Тема 1.1. Знакомство с группой. Что есть креативность, как ее развить и где применять. Основная функция дизайна и креативность как способ ее достижения.

Теория: Знакомство с группой. Дискуссия на тему “Что есть креативность, как ее развить и где применять”. Основная функция дизайна и креативность как способ ее достижения.

Брифинг: Массаж мозга — придумай устройство, которое изменит мир.

Практика: Генерирование идей в формате списков. Разминка: 30 супов. Выполнение работы по проекту в формате иллюстраций. Обмен фидбеком с одноклассниками.

Доработка проекта. Презентация работ. Рефлексия (индивидуально) сделанной работы.

Тема 1.2. Форма. Функция. Иллюстрация.

Теория: Дискуссия на тему “Форма VS Функция”. Брифинг: Что можно сделать с... ?

Придумай 25 способов использования одного объекта, мячик, скрепка, резинка для волос.

Практика: Генерирование идей в формате списков. Разминка: Что может быть синим?

Выполнение работы по проекту в формате иллюстраций. Обмен фидбеком с одноклассниками. Доработка проекта. Презентация работ. Рефлексия (индивидуально) сделанной работы.

Тема 1.3. Ограничение как триггер креативности. Магия ограничений.

Иллюстрация.

Теория: Дискуссия на тему “Ограничение как триггер креативности”. Брифинг: Магия ограничений. Комната мечты при некоторых ограничениях (случайный выбор).

Практика: Генерирование идей в формате списков. Разминка: Дополнения к швейцарскому ножу. Выполнение работы по проекту в формате иллюстраций. Обмен фидбеком с одноклассниками. Доработка проекта. Презентация работ. Рефлексия

(индивидуально) сделанной работы.

Тема 1.4. Дизайн-процесс. Способы генерации идей.

Теория: Дискуссия на тему “Из чего строится дизайн-процесс”. Брифинг: Дети шпионов.

Поиск смысла в незначительных фактах вокруг. Несколько способов генерирования идей.

Практика: Генерирование идей в формате списков. Разминка: Расследование или исследование? Выполнение работы по проекту в формате иллюстраций. Обмен фидбеком с одноклассниками. Доработка проекта. Презентация работ. Рефлексия (индивидуально)

сделанной работы.

Раздел 2. Сообщество.

Тема 2.1. Элементы визуального искусства. Цвет.

Теория: Элементы визуального искусства. Цвет. Презентация и обсуждение.

Практика: Поиск цвета. Поиск и воспроизведение цвета, замеченного в одежде другого.

Тема 2.2. Элементы визуального искусства. Форма.

Теория: Элементы визуального искусства. Форма. Презентация и обсуждение.

Практика: С использованием кола-пен визуализация эмоций, полученных из интервью с одноклассниками.

Тема 2.3. Элементы визуального искусства. Композиция.

Теория: Элементы визуального искусства. Композиция. Презентация и обсуждение.

Практика: Используя ограниченное количество простых форм записывание истории на листе 10 на 10 см.

Тема 2.4. Элементы визуального искусства. Масштаб.

Теория: Элементы визуального искусства. Масштаб. Презентация и обсуждение.

Практика: Предмет промышленного дизайна, изменив его масштаб в 10, 100, 1000 раз, помещается в другой контекст и приобретает другую функцию.

Раздел 3. 3D Дизайн

Тема 3.1. Дизайн предметов. Введение в предметный дизайн и архитектуру.

Теория: Введение в предметный дизайн и архитектуру, погружение в тему проект.

Брифинг и обсуждение задачи. Примеры работ по данной теме, выполненных в различных техниках.

Практика: Начало работы над проектом, генерирование идей, обсуждение в мини-группах. Выбор способов решения задачи. Несколько способов решения одной и той же задачи.

Тема 3.2. Дизайн предметов. Горячая струна

Теория: Дизайн предметов. Принципы и правила работы с горячей струной.

Практика: Макетирование - реализация одной из идей. Воркшоп: работа с горячей струной. Этапы создания макета с помощью пенопласта: технический рисунок, масштаб, планирование и работа с инструментами.

Тема 3.3. Дизайн предметов. SketchUp

Теория: Дизайн предметов. Принципы работы в SketchUp. Базовые инструменты SketchUp: создание файла, построение по размерам, 3D моделирование, наложение текстур, рендер.

Практика: Макетирование - реализация второй идеи. Воркшоп: работа в SketchUp. Макетирование - реализация одной из идей. Этапы создания макета с помощью SketchUp: создание файла, построение по размерам, 3D моделирование, наложение текстур, рендер. Подготовка и сохранение файлов.

Тема 3.4. Дизайн предметов. 2D в 3D

Теория: Перевод объектов из 2D в 3D: особенности и принципы.

Практика: Воркшоп: работа 2D в 3D. Макетирование — реализация одной из идей. Воркшоп: работа с бумагой или картоном. Этапы создания макета: технический рисунок, масштаб, планирование и работа с инструментами.

Тема 3.5. Работа над проектом.

Практика: Работа над финализацией проекта. Работа с фотографией - предметная фотосъемка в студии фото.

Тема 3.6. Презентация проекта: различные форматы. Pecha Kucha. Подготовка портфолио.

Теория: Что такое хорошая презентация работы? Примеры различных презентаций и обсуждение. Для чего дизайнеру портфолио? Виды портфолио для различных целей.

Практика: Работа над проектом. Презентация работ в формате печа куча. Подготовка и размещение работы в портфолио. Рефлексия.

Раздел 4. Иллюстрация

Тема 4.1. Иллюстрация. Основы иллюстрации.

Теория: Введение в иллюстрацию, погружение живой проекта - иллюстрации для открыток Почты России. Брифинг и обсуждение задания.

Практика: Начало работы над проектом, генерирование идей, обсуждение в мини-группах из 3-4 человек.

Тема 4.2. Комикс - искусство на стыке литературы и иллюстрации.

Теория: Комиксы: история, особенности. Примеры комиксов. Применение иллюстрации для создания комикса.

Практика: Создание комикса на одну из выбранных идей, выбор формата, техники. Создание истории на основании случайной фотографии, найденной в телефоне одноклассника. Работа над проектом.

Тема 4.3. Иллюстрация и анимация. Трансформация.

Теория: Иллюстрация и анимация. Принципы трансформации.

Практика: Создание короткой анимации в группе из 5 человек. Использование принципа трансформации одного объекта в другой. Работа над проектом.

Тема 4.4. Использование иллюстраций для статей и публикаций. Иллюстрация и контекст.

Теория: Использование иллюстрации в различных публикациях. Иллюстрации в статьях и онлайн публикациях.

Практика: Воркшоп: создание репортажной иллюстрации для статьи на тему новости сегодняшнего дня (выбрать заранее). Финальная работа над проектом.

Тема 4.5. Презентация проектов.

Практика: Презентация работ в формате печка куча. Обсуждение результатов.

Тема 4.6. Иллюстрация. Подготовка портфолио.

Теория: Из чего строится портфолио? Последовательность работ, делающая его еще сильнее. Презентация и обсуждение.

Практика: Подготовка и размещение работы в портфолио. Рефлексия

Раздел 5. Графический дизайн

Тема 5.1. Основы графический дизайн. Виды графического дизайна. Инструменты и методы.

Теория: Введение в графический дизайн. Основы и принципы графического дизайна. Различные виды графического дизайна. Инструменты и методы. Брифинг и обсуждение.

Практика: Начало работы над проектом, генерирование идей, обсуждение в мини-группах.

Тема 5.2. Векторная и растровая графика. Основы работы в Adobe Illustrator.

Теория: Векторная графика. Растровая графика. Сравнительный анализ типов графики. Отличия, варианты использования.

Практика: Работа в Adobe Illustrator. Работа над проектом.

Тема 5.3. Растровая графика. Основы работы в Adobe Photoshop.

Теория: Принципы работы в Adobe Photoshop. Базовые инструменты Adobe Photoshop.

Практика: Начало работы в Adobe Photoshop на тему “Как избавиться от веснушек или подтянуть пресс с помощью Stamp и инструмента Liquify”. Работа над проектом.

Тема 5.4. Оборудование в дизайне. Печатный пресс. Основы работы в Adobe InDesign.

Теория: Печатный пресс и его влияние на историю дизайна.

Практика: Воркшоп: работа с печатным прессом. Создание иллюстраций для зина на одну из подготовленных заранее педагогом тем. Работа в Adobe InDesign. Создание цифровой версии зина. Работа над проектом.

Тема 5.5. Презентация проектов

Практика: Презентация работ в формате печка куча. Обсуждение результатов.

Тема 5.6. Графический дизайн. Подготовка портфолио.

Теория: Что отличает профессиональное портфолио от любительского? Презентация и обсуждение.

Практика: Подготовка и размещение работы в портфолио. Рефлексия (индивидуально).

Раздел 6. Проект.

Тема 6.1. Свобода творчества

Теория: Введение в проект. Почему дизайнеры счастливее всех? Выбор направления для работы.

Практика: Введение в проект. Этапы создания брифа.

Тема 6.2. Бриф дизайнера — Как его написать?

Теория: Презентация: Брифы как стартовая точка в проекте. Как написать хороший бриф. Примеры брифов D&AD.

Практика: Обмен мнениями в группах по 3-4 человека. Внесение правок в бриф. Начало работы над проектом согласно брифу. Генерирование идей. Проведение первичного исследования.

Тема 6.3. Трудолюбие или талант? Что сделает из вас профессионала.

Теория: Профессионалы не ждут вдохновения, а работают по плану.

Практика: Продолжение работы над проектом согласно брифу. Генерирование идей.

Тема 6.4. Финальная точка

Практика: Окончание работы над проектом согласно брифу

Раздел 7. Биеннале

Тема 7.1. Брифинг.

Теория: Выставки как обязательный элемент в работе дизайнера. Презентация и обсуждение.

Практика: Брифинг. распределение ролей внутри команды для создания выставки

Тема 7.2. Работа над своим разделом выставки.

Практика: Работа над своим разделом выставки - планирование и подготовка работ.

Тема 7.3 Работа над своим разделом выставки.

Практика: Работа над своим разделом выставки - развешивание работ.

Тема 7.4. Презентация работ широкой аудитории.

Практика: Презентация работы широкой аудитории. Рефлексия.

Планируемые результаты на 2 год программы**Личностные:**

- учащийся уважительно и доброжелательно относится к другим учащимся, педагогам и работникам;
- учащийся ответственно относится к обучению;
- учащийся развивает коммуникативные навыки в общении и сотрудничестве со сверстниками и педагогами;
- учащийся может организовать самостоятельную деятельность, умеет работать в команде;
- учащийся анализирует полученный практический опыт и оценивает возможности для улучшений в дальнейшей деятельности;
- учащийся развивает художественный вкус и способность к эстетической оценке произведений искусства;

Метапредметные:

- учащийся выполняет поставленные учебные задачи, уточняя их содержание и и умение принимать и сохранять учебную задачу;
- учащийся оценивает результаты своей работы и получившийся творческий продукт, соотносит его с изначальным замыслом, может оценить достоинства и недостатки;
- учащийся применяет полученные знания и навыки в собственной художественно-творческой и проектной деятельности;
- учащийся развивает эмоционально-ценностное отношение к окружающему миру;
- учащийся активно использует язык изобразительного искусства и возможности различных художественных материалов для освоения содержания образовательной программы (литература, окружающий мир, родной язык и др.);
- учащийся знает основные этапы создания творческого продукта — препродакшн, продакшн, постпродакшн;
- учащийся знает несколько ресурсов (в том числе профессиональных) для размещения своих творческих проектов.

Предметные

- учащийся знает процесс создания продукта дизайна, начиная с генерирования идеи и заканчивая финальным результатом
- учащийся знает основы графического дизайна и создает различные продукты графического дизайна, такие как плакат, буклет и модульный шрифт с использованием аналоговых техник создания графики и цифровых инструментов, таких как Adobe Creative Suite;
- учащийся знает основы иллюстрации и создает различные продукты иллюстрации, такие как открытка, зин, комикс с использованием аналоговых техник и цифровых инструментов, таких как Adobe Creative Suite;
- учащийся знает основы трехмерного дизайна и создает различные продукты трехмерного дизайна, такие как 3D модель, макет, объект с использованием аналоговых техник и цифровых инструментов, таких как Adobe Creative Suite и SketchUp;

- учащийся умеет работать с материалами: картон, бумага, пенопласт, фанера, пластилин;
- учащийся работает с различными инструментами: макетный нож, макетный коврик, линейка, кисти, краски и другие художественные инструментами;
- учащийся создает объекты дизайна с использованием различного оборудованием: оборудованием, принтер, плоттер, станок лазерной резки, печатный пресс, горячая струна.

Интернет источники.

<https://www.itsnicethat.com/>

Литература.

Литература для педагога:

1. Норман, Д. Дизайн привычных вещей. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2013
2. Барбанель, Д. Design Workout. Тренировка мышления будущего. М.: Мастерская, 2013
3. Чихольд, Я. Облик Книги. Избранные статьи о книжном оформлении и типографике. М.: Издательство Студии Артемии Лебедева, 2018
4. Llewellyn, N. The London Art Schools. Reforming the Art World, 1960 to now. Tate, 2015

Литература для учащихся:

1. Бергер, Д. Искусство видеть. Клаудберри, 2012
2. Мунари, Б. Рисуем дерево. М.: Издатель Дмитрий Аронов, 2016
3. Бейрут, М. Теперь вы это видите. И другие эссе о дизайне. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019
4. Микалко, М. Рисовый штурм и еще 21 способ мыслить нестандартно. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019

Литература для родителей:

1. Мунари, Б. Дизайн как искусство. М.: Издатель Дмитрий Аронов, 2020
2. Перри, Г. Потому что это — современное искусство. М.: Издательство “Э”, 2017