

Индивидуальный предприниматель Шилин Борис Георгиевич
Адрес: 193230, Санкт-Петербург г, Дальневосточный пр., д. 33, к. 1, стр. 1, кв. 482
ИНН 381114699873, ОГРНИП 318784700263740

УТВЕРЖДЕНО
Приказом ИП Шилина Б.Г. от 10.08.2024 г. № 3


_____/Б.Г. Шилин

**Дополнительная общеобразовательная программа - дополнительная
общеразвивающая программа**

“Современный визуальный дизайн — создание плакатов”

Срок реализации образовательной программы: 26,5 академических часов

Возраст обучающихся: от 18 лет и старше

Форма обучения: заочная с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

г. Санкт-Петербург, 2024

СОДЕРЖАНИЕ

| | |
|--|----|
| 1. Пояснительная записка | 3 |
| 2. Учебный план. Содержание программы | 4 |
| 3. Календарный учебный график | 6 |
| 4. Рабочая программа по дисциплине “Знакомство с программами для графического дизайна и историей возникновения плакатного жанра” | 8 |
| 5. Рабочая программа по дисциплине “Развитие стилистической насмотренности и изучение актуального подхода” | 12 |
| 6. Рабочая программа по дисциплине “Основа нейросетевых инструментов” | 15 |
| 7. Рабочая программа по дисциплине “3D для графических дизайнеров” | 18 |
| 8. Организационно-педагогические условия реализации образовательной программы | 21 |
| 9. Система оценки результатов освоения образовательной программы | 22 |
| 10. Список литературы, используемой при написании Программы | 23 |

1. Пояснительная записка

1.1. Нормативные правовые основания разработки программы.

Дополнительная общеобразовательная программа - дополнительная общеразвивающая программа “Современный визуальный дизайн — создание плакатов” (далее - образовательная программа; программа) разработана на основе:

- 1) Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
- 2) Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- 3) Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 года № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ».

1.2. Содержание программы.

Содержание программы представлено в пояснительной записке, планируемых результатах освоения программы, учебном плане, календарном учебном графике, рабочих программ обучающих модулей, организационно-педагогических и материально-технических условиях реализации программы, учебно-методических материалах, обеспечивающих реализацию программы.

1.3. Направленность.

Гуманитарная. Образовательная программа направлена на получение и/или повышение теоретических знаний в сфере графического дизайна и практических навыков в области создания графического дизайна плакатного жанра.

1.4. Актуальность и новизна образовательной программы.

Актуальность данной образовательной программы характеризуется тем, что позволяет освоить с помощью дистанционных технологий техники графического дизайна в рамках плакатного искусства. Информация, содержащаяся в программе, собрана на основе опыта активно практикующих экспертов, работающих в этой сфере. Это позволяет делать программу соответствующей всем современным задачам.

Новизна данной программы состоит в работе не только с основами графического дизайна и плакатного жанра, но и в разработке собственного подхода обучающихся, который в дальнейшем позволяет воспринимать и реализовывать дизайн как технический навык, а также и переводить это в поле искусства. Новизна программы заключается также в проведении занятий с использованием электронных ресурсов. Обучающиеся знакомятся с современными возможностями графического дизайна плакатного жанра через видеолекции и практические задания.

1.5. Цели образовательной программы.

Программа “Современный визуальный дизайн — создание плакатов” является дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программой, реализуемой с целью ознакомления обучающихся с основами графического дизайна, актуальными решениями и плакатными практиками.

1.6. Задачи образовательной программы.

- рассмотреть особенности работы основных инструментов для графического дизайна плакатов;
- разобрать актуальные и новые технические и стилистические приемы;
- выработать авторский концептуальный подход к плакатам;
- сделать полноценную серию плакатов.

1.7. Образовательная программа осуществляется с применением исключительно электронного обучения, дистанционных образовательных технологий, обеспечивающих условия для функционирования электронной информационно-образовательной среды, включающей в себя электронные образовательные ресурсы, совокупность информационных технологий, телекоммуникационных технологий, соответствующих технологических средств и обеспечивающей освоение обучающимися образовательных программ в полном объеме независимо от места нахождения обучающихся.

Обучающимся предоставляется возможность выполнения и получения проверенных домашних работ через Интернет для осуществления текущего контроля знаний и контактов с преподавателем, а также возможность доступа к дополнительным образовательным услугам и ресурсам в электронной среде.

1.8. Дистанционные образовательные технологии, используемые для организации учебного процесса:

- интернет-технологии (обучающимся предоставляется возможность выполнения и получения проверенных домашних работ через Интернет для осуществления текущего контроля знаний и контактов с преподавателем, а также возможность доступа к дополнительным образовательным услугам и ресурсам в электронной среде);
- электронное обучение с учетом требований Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 августа 2017 г. № 816 (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации от 18 сентября 2017 г., регистрационный № 48226).

1.9. Трудоемкость обучения

Нормативная трудоемкость обучения по данной программе – 13 теоретических занятий, 4 проверочных работы в виде практических заданий, 1 итоговое задание в виде практического задания, что соответствует 26,5 академическим часам.

2. Учебный план. Содержание программы

2.1. Учебный план

| № | Наименование блока (раздела программы) | Количество уроков | Объем уроков в академических часах | Формы промежуточной аттестации | Объем работы по теоретическим занятиям в академических часах | Объем работы по практическим занятиям в академических часах | Объем самостоятельной работы в академических часах |
|-----------------|---|-------------------|------------------------------------|--------------------------------|--|---|--|
| 1 | Знакомство с программами для графического дизайна и историей возникновения плакатного жанра | 6 | 9,8 | зачет | 3,3 | 2 | 4,5 |
| 2 | Развитие стилистической насмотренности и изучение актуального подхода | 3 | 6,5 | зачет | 2,5 | 2,2 | 1,8 |
| 3 | Основа нейросетевых инструментов | 2 | 4,3 | зачет | 1,3 | 1 | 2 |
| 4 | 3D для графических дизайнеров | 2 | 4 | зачет | 1 | 1 | 2 |
| Итоговая работа | | 1 | 2 | зачет | | 2 | |
| ИТОГО: | | 14 | 26,5 | | 8,1 | 8,2 | 10,3 |

2.2. Содержание

| № | Наименование блока | Содержание |
|---|------------------------------|---|
| 1 | Знакомство с программами для | В данном разделе обучающийся знакомится с историей возникновения графического дизайна, с историей |

| | | |
|----|---|---|
| | графического дизайна и историей возникновения плакатного жанра | возникновения плакатного жанра. Знакомиться с базовыми функциями программ Adobe Illustrator Adobe Photoshop, с основными типами шрифтов и их особенностями, с модульной структурой плаката (сетка), с основными принципами композиции, с ритмами и контрастами. |
| 2 | Развитие стилистической насмотренности и изучение актуального подхода | В данном разделе обучающийся знакомится с ресурсами по поиску референсов, с особенностями работы в основных онлайн-сервисах для графического дизайна. |
| 3 | Основа нейросетевых инструментов | В данном разделе обучающийся знакомится с принципами и основными особенностями работы с нейросетевыми инструментами. |
| 4. | 3D для графических дизайнеров | В данном разделе обучающийся знакомится с основами по созданию трехмерных изображений с помощью программ и онлайн-сервисов. |

Календарный учебный график

| № п/п | Наименование дисциплин (модулей) | Виды учебной нагрузки | 1 неделя (1-7 день) | 2 неделя (8-14 день) | 3 неделя (15-21 день) | 4 неделя (22-28 день) | Всего часов |
|-------|---|-----------------------|---------------------|----------------------|-----------------------|-----------------------|-------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 1 | Знакомство с программами для графического дизайна и историей возникновения плакатного жанра | теория | 3,3 | | | | |
| | | практические задания | 2 | | | | |
| | | сам. работа | 4,5 | | | | |
| 2 | Развитие стилистической | теория | | 2,5 | | | |

| | | | | | | | |
|-----------|---|----------------------|-----|-----|-----|----------|------|
| | насмотренности и изучение актуального подхода | практические задания | | 2,2 | | | |
| | | сам. работа | | 1,8 | | | |
| 3 | Основа нейросетевых инструментов | теория | | | 1,3 | | |
| | | практические задания | | | 1 | | |
| | | сам. работа | | | 2 | | |
| 4 | 3D для графических дизайнеров | теория | | | | 1 | |
| | | практические задания | | | | 1 | |
| | | сам. работа | | | | 2 | |
| 10 | Итоговая работа | | | | | 2 | |
| | Всего часов в неделю | | 9,8 | 6,4 | 4,3 | 6 | 26,5 |

Индивидуальный предприниматель Шилин Борис Георгиевич
Адрес: 193230, Санкт-Петербург г, Дальневосточный пр., д. 33, к. 1, стр. 1, кв. 482
ИНН 381114699873, ОГРНИП 318784700263740

УТВЕРЖДЕНО
Приказом ИП Шилина Б.Г. от 10.08.2024 г. № 3


_____/Б.Г. Шилин.

Рабочая программа по дисциплине
“Знакомство с программами для графического дизайна и историей возникновения
плакатного жанра”

г. Санкт-Петербург, 2024

1. Цель и задачи дисциплины в дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе “Современный визуальный дизайн — создание плакатов”.

Целью изучения дисциплины “Знакомство с программами для графического дизайна и историей возникновения плакатного жанра” является формирование у обучающихся знаний по теме истории возникновения плакатного жанра и графического дизайна, по теме базовых функций основных программ (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop и пр.) для графического дизайна.

Задачами изучения дисциплины “Знакомство с программами для графического дизайна и историей возникновения плакатного жанра” являются:

- ознакомление обучающегося с историей возникновения и развития плакатного жанра;
- ознакомление обучающегося с влиянием важных событий в мире на дизайн плакатов;
- ознакомление обучающегося с основными общественными идеями и направлениями, которые повлияли на развитие дизайна плакатного жанра;
- ознакомление обучающегося с особенностями типографики, особенностями графического дизайна в разные периоды развития общества;
- ознакомления обучающегося с базовыми функциями программы Adobe Illustrator;
- ознакомления обучающегося с основными типами шрифтов и их особенностями;
- ознакомление обучающегося с модульной структурой плаката (сетка);
- ознакомление обучающегося с основными принципами композиции, с ритмами и контрастами в инфографике;
- ознакомление обучающегося с базовыми функциями программы Adobe Photoshop.

2. Планируемые результаты освоения образовательной программы

В результате освоения образовательной программы обучающийся должен:

Знать:

- историю возникновения плакатного жанра;
- основные этапы развития плакатного жанра;
- причины возникновения плакатного жанра;
- особенности графического дизайна и типографики в разные периоды развития общества;
- базовые функции программы Adobe Illustrator;
- основные типы шрифтов и их особенности;
- базовые функции программы Adobe Photoshop;
- как использовать нейросети для графического дизайна плакатов.

Уметь:

- создавать простой дизайн плакатов в программе Adobe Illustrator;
- работать со шрифтами разных типов;
- создавать плакат с модульной структурой (сетка);
- создавать простой графический дизайн плакатов с помощью программы Adobe Photoshop;
- использовать нейросети при создании графического дизайна плакатов;

3. Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся.

В данном разделе обучающийся знакомится с историей возникновения плакатного жанра, базовыми функциями программ для графического дизайна через лекции, и

самостоятельное изучение рекомендованной литературы.

Самостоятельная работа обучающегося включает:

- изучение под руководством преподавателя электронных информационных ресурсов, представленных на платформе дистанционного обучения “Getcourse”.
- самостоятельное освоение рекомендованной преподавателем литературы;
- выполнение практических заданий.

Общая трудоемкость дисциплины 9,8 академических часов.

| № п/п | Название дисциплин (модулей, уроков) | Всего часов | В том числе | | | |
|-------|---|-------------|-----------------------|----------------------|------------------------|----------------|
| | | | Теоретические занятия | Практические занятия | Самостоятельные работы | Форма контроля |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 1. | Знакомство с программами и исторической частью | 9,8 | 3,3 | 2 | 4,5 | Зачет |
| 1.1 | Вводный урок | 0,1 | 0,1 | 0 | 0 | - |
| 1.2 | История плаката | 1,2 | 0,7 | 0 | 0,5 | - |
| 1.3 | Основы работы в Adobe Illustrator | 1,8 | 0,8 | 0 | 1 | - |
| 1.4 | Основы работы со шрифтом | 1,4 | 0,4 | 0 | 1 | - |
| 1.5 | Модульная структура плаката. Основы композиции | 2,4 | 0,4 | 1 | 1 | Зачет |
| 1.6 | Основы работы в программе Adobe Photoshop | 2,9 | 0,9 | 1 | 1 | Зачет |

Пример практического задания:

1. Обучающемуся необходимо в электронном виде с помощью программы Adobe Illustrator подготовить плакат формата 1400*2000 пикселей. На плакате предлагается нарисовать букву по модулям (первая буква ника/имени), подготовить заголовок с использованием приемов, изученных на уроках (соединение шрифтов разной стилистики в рамках одной надписи, создание сложной обводки, использование графических элементов в качестве букв), текст сверстанный по модульной сетке, в котором обучающийся расскажет про себя. Задание необходимо выполнить в

черно-белом варианте с динамичной композицией, без расположения всех элементов по центру.

2. Обучающемуся необходимо в электронном виде создать второй вариант плаката из предыдущего задания, применив нейросети и обработав его в программе Adobe Photoshop.

Индивидуальный предприниматель Шилин Борис Георгиевич
Адрес: 193230, Санкт-Петербург г, Дальневосточный пр., д. 33, к. 1, стр. 1, кв. 482
ИНН 381114699873, ОГРНИП 318784700263740

УТВЕРЖДЕНО
Приказом ИП Шилина Б.Г. от 10.08.2024 г. № 3


_____/Б.Г. Шилин

Рабочая программа по дисциплине
“Развитие стилистической насмотренности и изучение актуального подхода”

г. Санкт-Петербург, 2024

1. Цель и задачи дисциплины в дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе “Современный визуальный дизайн — создание плакатов”.

Целью изучения дисциплины “Развитие стилистической насмотренности и изучение актуального подхода” является формирование у обучающихся знаний об основных ресурсах по поиску референсов, их особенностях, положительных и отрицательных моментах в работе с ними, а также у обучающегося формируются знания по работе с основными онлайн-сервисами для графического дизайна.

Задачами изучения дисциплины “Развитие стилистической насмотренности и изучение актуального подхода” являются:

- ознакомление обучающегося с ресурсами по поиску референсов;
- ознакомление обучающегося с особенностями работы в основных онлайн-сервисах для графического дизайна.

2. Планируемые результаты освоения образовательной программы

В результате освоения образовательной программы обучающийся должен:

Знать:

- особенности работы (плюсы и минусы) с сервисом Pinterest;
- особенности работы (плюсы и минусы) с сервисом Are.na;
- особенности работы на сервисе Figma;
- особенности работы на сервисе dia.tv;
- особенности работы на сервисе emoji.ink;
- особенности работы на сервисе emojis.sh;
- особенности работы на сервисе beyondloom.com;
- особенности работы на сервисе kidpix.app;
- особенности работы на сервисе tooooooools.app.

Уметь:

- работать с сервисом Pinterest;
- работать с сервисом Are.na;
- работать с сервисом Figma;
- работать с сервисом dia.tv;
- работать с сервисом emoji.ink;
- работать с сервисом emojis.sh;
- работать с сервисом beyondloom.com;
- работать с сервисом kidpix.app;
- работать с сервисом tooooooools.app.

3. Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся.

В данном разделе обучающийся знакомится с различными онлайн-сервисами для работы в сфере графического дизайна.

Самостоятельная работа обучающегося включает:

- изучение под руководством преподавателя видеолекций, представленных на платформе дистанционного обучения “Getcourse”.
- выполнение практических заданий.

Общая трудоемкость дисциплины 6,5 академических часов.

| № | Название | Всего | В том числе |
|----------|-----------------|--------------|--------------------|
|----------|-----------------|--------------|--------------------|

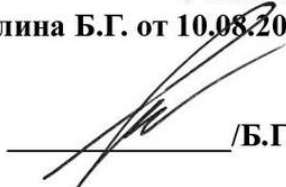
| п/п | дисциплин (модулей, уроков) | часов | Теорети ческие занятия | Практиче ские занятия | Самостоят ельные работы | Форма контроля |
|------|---|-------|------------------------------|-----------------------------|-------------------------------|-------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 1. | Развитие стилистической насмотренности и изучение актуального подхода | 6,5 | 2,5 | 2,2 | 1,8 | Зачет |
| 1.1 | Работа с референсами | 1 | 0,5 | 0 | 0,5 | - |
| 1.2. | Работа с презентациями и сервисом Figma | 2,5 | 0,8 | 1,2 | 0,5 | Зачет |
| 1.3. | Работа с редким дизайном софт | 3 | 1,2 | 1 | 0,8 | Зачет |

Варианты практических заданий:

1. Обучающемуся необходимо придумать тему для коллекции объектов, из которых нужно будет сделать финальную серию плакатов. На основе коллекции необходимо расписать три концепции серий плакатов, собранных в презентацию. Внутри презентации должно быть: название коллекции, общее облако тегов к ней, три концепции с референсами и описанием метафор, которых обучающийся будет придерживаться. Обучающемуся на проверку необходимо прислать файл в формате pdf или ссылку на работу в сервисе Figma.
2. Обучающемуся необходимо сделать плакат с использованием основных сервисов, изученных на уроке. Выполненное задание необходимо отправить на проверку файлом в формате jpeg (1400 на 2000 пикселей).

Индивидуальный предприниматель Шилин Борис Георгиевич
Адрес: 193230, Санкт-Петербург г, Дальневосточный пр., д. 33, к. 1, стр. 1, кв. 482
ИНН 381114699873, ОГРНИП 318784700263740

УТВЕРЖДЕНО
Приказом ИП Шилина Б.Г. от 10.08.2024 г. № 3


_____/Б.Г. Шилин

**Рабочая программа по дисциплине
“Основа нейросетевых инструментов”**

г. Санкт-Петербург, 2024

1. Цель и задачи дисциплины в дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе “Основа нейросетевых инструментов”.

Целью изучения дисциплины “Основа нейросетевых инструментов” является формирование у обучающихся знаний по принципам работы нейросетей, зачем нейросети нужны в графическом дизайне.

Задача изучения дисциплины “Основа нейросетевых инструментов” - изучение основных сервисов с нейросетевыми инструментами.

2. Планируемые результаты освоения образовательной программы

В результате освоения образовательной программы обучающийся должен:

Знать:

- нейросетевые инструменты сервиса Midjourney;
- нейросетевые инструменты сервиса chatgpt.com;
- нейросетевые инструменты сервиса Krea AI;
- нейросетевые инструменты сервиса Runway ML;
- нейросетевые инструменты сервиса Phygital.

Уметь:

- работать с нейросетевыми инструментами сервиса Midjourney;
- работать с нейросетевыми инструментами сервиса chatgpt.com;
- работать с нейросетевыми инструментами сервиса Krea AI;
- работать с нейросетевыми инструментами сервиса Runway ML;
- работать с нейросетевыми инструментами сервиса Phygital.

3. Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся.

В данном разделе обучающийся знакомится с принципами работы нейросетей, с основными видами нейросетей.

Самостоятельная работа обучающегося включает:

- изучение под руководством преподавателя видеолекций, представленных на платформе дистанционного обучения “Getcourse”;
- выполнение практического задания.

Общая трудоемкость дисциплины 4,3 академических часов.

| № п/п | Название дисциплин (модулей, уроков) | Всего часов | В том числе | | | |
|-------|--------------------------------------|-------------|-----------------------|----------------------|------------------------|----------------|
| | | | Теоретические занятия | Практические занятия | Самостоятельные работы | Форма контроля |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 1. | Основа нейросетевых инструментов | 4,3 | 1,3 | 1 | 2 | Зачет |


| | | | | | | |
|------|------------------------------------|-----|-----|---|---|-------|
| 1.1 | Нейросетевые инструменты (часть 1) | 1,7 | 0,7 | 0 | 1 | - |
| 1.2. | Нейросетевые инструменты (часть 2) | 2,6 | 0,6 | 1 | 1 | Зачет |

Вариант практического задания.

Обучающемуся необходимо создать плакат с использованием нейросети midjourney — CVD SURREAL ANIMALS. Обучающемуся необходимо взять фотографии разных животных и смешать их друг с другом — получившиеся существа вырезать и поместить на плакат (минимум 10 существ). К каждому новому существу с помощью нейросети ChatGPT придумать названия и описание — разместить его на плакате. Формат плаката 1400 на 2000 пикселей.

Индивидуальный предприниматель Шилин Борис Георгиевич
Адрес: 193230, Санкт-Петербург г, Дальневосточный пр., д. 33, к. 1, стр. 1, кв. 482
ИНН 381114699873, ОГРНИП 318784700263740

УТВЕРЖДЕНО
Приказом ИП Шилина Б.Г. от 10.08.2024 г. № 3


_____/Б.Г. Шилин

Рабочая программа по дисциплине
“3D для графических дизайнеров”

г. Санкт-Петербург, 2024

1. Цель и задачи дисциплины в дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе “3D для графических дизайнеров”.

Целью изучения дисциплины “3D для графических дизайнеров” является формирование у обучающихся знаний по созданию трехмерных изображений с помощью программ и онлайн-сервисов.

Задача изучения дисциплины “3D для графических дизайнеров” - изучение основного сервиса по созданию трехмерных изображений Blender.

2. Планируемые результаты освоения образовательной программы

В результате освоения образовательной программы обучающийся должен:

Знать:

- сервис для создания трехмерных изображений Blender.

Уметь:

- работать с сервисом для создания трехмерных изображений Blender.

3. Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся.

В данном разделе обучающийся знакомится с принципами работы сервиса по созданию трехмерных изображений Blender.

Самостоятельная работа обучающегося включает:

- изучение под руководством преподавателя видеолекций, представленных на платформе дистанционного обучения “Getcourse”;
- самостоятельное изучение сервиса по созданию трехмерных изображений Blender;
- выполнение практического задания.

Общая трудоемкость дисциплины 4 академических часа.

| № п/п | Название дисциплин (модулей, уроков) | Всего часов | В том числе | | | |
|-------|--------------------------------------|-------------|-----------------------|----------------------|------------------------|----------------|
| | | | Теоретические занятия | Практические занятия | Самостоятельные работы | Форма контроля |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 1. | 3D для графических дизайнеров | 4 | 1 | 1 | 2 | Зачет |
| 1.1 | Основы работы с сервисом Blender | 1,4 | 0,4 | 0 | 1 | - |
| 1.2. | Типографика в сервисе Blender | 2,6 | 0,6 | 1 | 1 | Зачет |

Вариант практического задания:

Обучающемуся необходимо создать плакат вокруг названия коллекции с помощью 3D инструментов, показанных в уроках. Обучающемуся необходимо создать надпись и добавить объекты вокруг нее, после рендера вставить надпись в финальную серию плакатов.

3. Организационно-педагогические условия реализации образовательной программы

3.1. Форма обучения: заочная исключительно с применением дистанционных технологий и электронного обучения.

3.2. Форма организации образовательной деятельности обучающихся

Уроки в виде видеозаписей находятся в личном кабинете на платформе “Getcourse” в электронном виде в формате mp4.

Обучающиеся могут проходить уроки в любое удобное для обучения время.

В каждом модуле обучающийся выполняет практическое задание по теме соответствующего модуля.

Консультационная и информационная поддержка слушателей осуществляется службой технической поддержки с помощью инструментов платформы “Getcourse”, а также по электронной почте.

3.3. Материально-технические условия реализации программы

Обучающийся осваивает образовательную программу полностью удаленно с использованием платформы “Getcourse”, функциональность которой обеспечивается ООО "Система Геткурс", которое предоставило право использовать платформу Индивидуальному предпринимателю Шилину Б.Г. Все коммуникации с преподавателем осуществляются посредством указанной платформы, а также по электронной почте. Уроки, учебно-методические материалы, вебинары проводятся на платформе “Getcourse”.

Каждому обучающемуся и педагогическому работнику предоставляется доступ путем передачи на электронную почту логин и пароль к личному кабинету на платформе “Getcourse”.

Обучающемуся предоставляется бесплатный доступ к электронной библиотечной систем ФГИС «Национальная электронная библиотека».

3.4. Перечень учебно-методических материалов

| Наименование учебно-методических материалов | Количество |
|---|------------|
| инструкция по основам композиции | 1 |
| инструкция по основным видам шрифтов и принципам работы с ними | 1 |
| инструкция по вариантам концептуального подхода к плакату и способам его создания | 1 |
| чек-лист и карта курса для отслеживания учеником своего прогресса | 1 |
| чек-лист по традиционно необходимым составляющим плаката | 1 |

4. Система оценки результатов освоения образовательной программы

4.1. Текущий контроль успеваемости

Качество усвоения учебного материала контролируется преподавателем помодульно путем проверки практических заданий, выполненных обучающимся. Практические задания предоставляются на проверку в личном кабинете на платформе “Getcourse” в формате документов..

Задания оцениваются преподавателем следующим образом.

Для успешного прохождения текущего контроля успеваемости обучающийся должен создать/нарисовать плакат в строгом соответствии с заданием и отправить его на проверку, после этого он получает обратную связь и должен внести правки в свою работу, если это необходимо. После внесения правок обучающийся должен прислать плакат еще раз.

Практическое задание оценивается по объективным критериям:

- соответствует ли созданный плакат заданию;
- верно ли выбрана программа или онлайн-сервис для создания плаката;
- работа должна быть творческой и наделена определенным смыслом.

Практические задания нацелены на выявление навыка усвоения теоретического материала.

По итогу выполнения заданий обучающийся получает “зачет/незачет”

4.2. Итоговая аттестация

Обучение завершается обязательным выполнением итогового задания. Сдача итогового задания входит в нормативный срок освоения программы курса.

Обучающийся выполняет итоговое задание на основании полученных в процессе прохождения образовательной программы знаний и навыков и сдает его в электронном виде с использованием функционала личного кабинета платформы “Getcourse” на проверку.

Итоговое задание выполняется на основе предыдущих заданий, выполненных обучающимся при текущем контроле знаний.

Для зачета ученику необходимо сделать серию плакатов, состоящую из 3 штук.

Итоговое практическое задание оценивается преподавателем следующим образом:

- в рамках работы над серией обучающийся должен собрать собственную коллекцию фотографий объектов/предметов/вещей;
- на основе созданной коллекции обучающемуся необходимо выстроить собственную концепцию и раскрыть ее в плакатах.

При наличии собственной собранной коллекции и серии плакатов с выстроенной и раскрытой концепцией обучающийся получает “зачет”.

Выпускникам, имеющим положительный результат (зачет) по итоговой экзаменационной работе, выдаётся сертификат о прохождении дополнительной общеобразовательная общеразвивающей программы.

5. Список литературы, используемой при написании Программы.

1. Мюллер Брокман, Модульная система в графическом дизайне. М.: Издательство Артемия Лебедева, 2021
2. Иоханнес Иттен, Искусство формы. М.: Аронов, 2018
3. Иоханнес Иттен, Искусство цвета. Аронов, 2018
4. Чихольд Ян, Новая типографика. Руководство для современного дизайнера, Издательство Артемия Лебедева, 2013
5. Анатолий Кудрявцев, Шрифт. История, теория, практика. «Университет Натальи Нестеровой», 2003
6. Ellen Lupton, Thinking With Type: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, & Students, Princeton Architectural Press, 2013
7. Armin Hofmann, Graphic Design Manual: Principles and Practice, Niggli, 2019