

Содержание курса «Графический дизайн (начальный уровень)»

Курс графического дизайна рассчитан на ребят 9-11 лет.

В этом курсе ребятам предлагается отправиться в путешествие по миру цифровой графики и задизайнить свои первые проекты в разных графических редакторах.

Преподаватель будет сопровождать ребят в этом путешествии, рассказывать, объяснять простым языком сложные теоретические понятия графического дизайна, помогать в оформлении работ, направлять мысли, вдохновлять на новые идеи.

Цель - познакомить ребят с основами графического дизайна, научить создавать эстетичные визуально-коммуникативные проекты с помощью цифровых инструментов.

Задачи:

Предметные:

- знакомство с основными направлениями графического дизайна, с основами теории дизайна, формировать представление о теории цвета, композиции, средствах художественной выразительности;
- формирование навыков работы с основными инструментами разнообразных графических редакторов (Piskelapp, GIMP, Inkscape, Tinkercad, WickEditor и др.);
- формирование базовых практических умения по разработке разных видов печатной продукции, анимации, 3D-моделей, в том числе с использованием нейросети;
- формирование навыка поиска идей (референсов) для разработки собственного дизайна с учетом соблюдения авторского права.

Метапредметные:

- знакомство с понятием проекта, его структурой и этапами разработки;
- формировать информационную этику и культуру;
- формирование умений по самостоятельной разработке алгоритмов в процессе учебной деятельности.

Личностные:

- формирование мотивов к познавательной и творческой деятельности;
- создание условий для формирования навыков работы в группе и культуры общения между учащимися;
 - способствовать развитию кругозора, чувства вкуса и критического мышления;
 - развивать творческое воображение, наглядно-образное, креативное мышление;
 - формировать навыки самообразования, саморазвития и воплощения своих идей;
 - создание условий для возникновения потребности к саморазвитию;
 - создание условий для самоопределения учащихся в профессиональном выборе.

Учебный план

№	Название модуля	Количество занятий
Модуль 1.	Введение в графический дизайн	4
Модуль 2.	Растровая графика	8
Модуль 3.	Векторная графика	10
Модуль 4.	3D-моделирование	4
Модуль 5.	Создание анимации	4
Модуль 6.	Знакомство с рисунками в нейросети	2
Модуль 7.	Проектная работа	4

Содержание учебного плана

Модуль 1. Введение в графический дизайн (8 часов)

Занятие 1. Основы графического дизайна. Дизайнерские возможности пользовательских программ

Занятие 2. Креатив и дизайн в рекламной продукции

Занятие 3. Составные компоненты дизайна

Занятие 4. Проектный урок

Модуль 2. Растровая графика (16 часов)

Занятие 1. Основные понятия растровой графики

Занятие 2. Основы цветоведения

Занятие 3. Работа со слоями

Занятие 4. Основы композиции

Занятие 5. Работа с текстом

Занятие 6. Работа с фильтрами

Занятие 7. Коллажирование

Занятие 8. Проектный урок

Модуль 3. Векторная графика (20 часов)

Занятие 1. Основные понятия векторной графики

Занятие 2. Работа с цветом, палитрами

Занятие 3. Создание бесшовных рисунков (паттернов)

Занятие 4. Создание эффектов и трансформации

Занятие 5. Работа с текстом в векторном редакторе

Занятие 6. Работа с линиями, узлами и точками (кривые Безье)

Занятие 7. Отрисовка изображений

Занятие 8. Создание элементов фирменного стиля

Занятие 9. Создание элементов фирменного стиля

Занятие 10. Проектный урок

Модуль 4. 3D-моделирование (8 часов)

Занятие 1. Работа с базовыми формами и функциями

Занятие 2. Создание свободных форм, отверстий

Занятие 3. Проектирование предметов интерьера

Занятие 4. Проектный урок

Модуль 5. Создание анимации (8 часов)

Занятие 1. Покадровая анимация

Занятие 2. Создание клипов

Занятие 3. Перемещение объектов

Занятие 4. Проектный урок

Модуль 6. Знакомство с рисунками в нейросети (4 часа)

Занятие 1. Знакомство с инструментами нейросети. Создание первых рисунков

Занятие 5. Проектный урок

Модуль 7. Проектная работа (8 часов)