

**Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования
Дом детского творчества «Союз»
Выборгского района Санкт-Петербурга**

Принята

на педагогическом совете
ГБУ ДО ДДТ «Союз»
Протокол № 1 от 26.08.2025

Утверждена

Приказ № 83 от 30.08.2025

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Дизайн-старт: от идеи к профессии»

Срок освоения: 3 года
Возраст учащихся: 10 - 14 лет

Разработчик:
Давнюк Евгения Константиновна
педагог дополнительного образования

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Основные характеристики программы

Направленность программы. Дополнительная общеразвивающая программа «Дизайн-старт: от идеи к профессии» (далее – Программа) имеет художественную направленность и представляет собой комплекс, сочетающий художественно-эстетическое развитие с технической подготовкой. Учащиеся погружаются в область профессиональных графических редакторов, осваивая их функциональные возможности на основе средств художественной выразительности в дизайне.

Адресат программы. Программа предназначена для учащихся 10-14 лет, проявляющих интерес к цифровому творчеству и желающих освоить основы графического дизайна. Программа не требует специальной предварительной подготовки, начать обучение могут дети с любым уровнем навыков.

Актуальность программы заключается в ее практико-ориентированном подходе, который позволяет развивать не только умения генерировать идеи, разрабатывать визуальную концепцию дизайнерских продуктов, но и активно осваивать инструменты разных графических редакторов, что соответствует «Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года», где приоритетным является обновление содержания программ художественной направленности, а также развитие инфраструктуры дополнительного образования посредством применения цифровых технологий.

Отличительные особенности. Уникальность данной программы заключается в синтезе трех ключевых элементов: освоение инструментов графического дизайна, развитие профессионального мышления через решение практических задач, прямого взаимодействия с индустрией. Особое внимание уделяется формированию умений, критически важных для современного дизайнера: создавать визуальный контент, презентовать свои идеи, конструктивно воспринимать критику и эффективно работать в команде, соблюдать авторские права, понимать рыночные механизмы в творческой сфере и т.п.

Уровень освоения программы: базовый.

Объем и срок реализации программы:

Программа рассчитана на 3 года обучения.

1 год обучения – 2 раза по 2 часа в неделю, 144 учебных часа в год;

2 год обучения - 2 раза по 2 часа в неделю, 144 учебных часов в год;

3 год обучения - 2 раза по 2 часа в неделю, 144 учебных часов в год.

Цель программы:

Формирование базовых компетенций учащихся в сфере графического дизайна и компьютерной графики через освоение цифровых технологий.

Задачи программы

Обучающие:

- Овладеть базовыми понятиями графического дизайна;
- Освоить навыки, приемы создания и редактирования изображений средствами растровой и векторной графики;
- Овладеть основами верстки и дизайна печатных/цифровых материалов;
- Сформировать представление о профессии графический дизайнер;
- Развить умение составления портфолио.

Развивающие:

- Развить креативное и проектное мышление;
- Развить навык презентации и защиты своих проектов/продуктов;
- Формировать профессиональные коммуникативные навыки и навыки межличностного сотрудничества;
- Формировать критическое мышление учащихся;
- Развить у учащихся профессиональные навыки самоорганизации, необходимые для эффективной работы дизайнера.

Воспитательные:

- Воспитать ответственное отношение к цифровой среде (уважать авторские права, критическое восприятие визуального контента);
- Содействовать воспитанию культуры общения, уважения к коллективу и достойного поведения в обществе;
- Формировать у учащихся гражданскую активность через участие в социально значимых проектах и акциях.

Планируемые результаты

Личностные результаты:

- Учащиеся проявят ответственное отношения к цифровой среде;
- У учащихся будет сформирована устойчивая культура общения, основанная на взаимном уважении и ответственности перед коллективом;
- Учащиеся приобретут опыт активного осмысленного участия в социально значимых проектах и акциях.

Метапредметные:

- Учащиеся проявят признаки креативного и проектного мышления – смогут генерировать идеи, планировать этапы работы и воплощать задуманное;
- Учащиеся приобретут навыки презентации и защиты проектов – способность аргументированно представлять свои работы;
- Учащиеся будут грамотно выстраивать профессиональные коммуникативные навыки – умение работать в команде, давать и принимать обратную связь;
- Учащиеся проявят признаки развитого критического мышления – способность анализировать, сравнивать и оценивать дизайн-решения;
- Учащиеся освоят базовые навыки самоорганизации дизайнера – соблюдение сроков, требований заказчика, контроль выполнения чек-листа.

Предметные:

- Учащиеся овладеют базовыми понятиями графического дизайна (композиция, цвет, типографика), будут способны применять в творческих работах;
- Учащиеся овладеют инструментами растровой и векторной графики для создания и редактирования изображений;
- Учащиеся будут способны разрабатывать дизайн и верстать печатные и цифровые материалы;
- Учащиеся приобретут представление о профессии графический дизайнер;
- Учащиеся приобретут навыки составления портфолио.

Организационно-педагогические условия реализации программы

Язык реализации программы – русский, в соответствии со ст.14 ФЗ-273 образовательная деятельность может осуществляться на государственном языке РФ.

Форма обучения – очная.

Условия набора в коллективы. Программа рассчитана на прием всех желающих школьников в творческое объединение без предварительного отбора.

Условия формирования групп. Содержание программы ориентировано на разновозрастные группы детей. В группы второго и третьего года обучения дети, ранее не занимавшиеся в коллективе, зачисляются по результатам собеседования.

Количество учащихся в группе:

Количество учащихся в группе – в соответствии с нормами наполняемости:

1 год обучения: наполняемость – не менее 15 человек;

2 год обучения: наполняемость – не менее 12 человек;

3 год обучения: наполняемость – не менее 10 человек.

Формы организации занятий. Программой предусмотрены не только аудиторные занятия в учебном кабинете, но и внеаудиторные, включающие выезды и экскурсии на полиграфические предприятия, студии и выставки графического дизайна.

Формы проведения занятий. Основу обучения составляют занятия-практикумы, где учащиеся последовательно осваивают цифровые инструменты и работу над конкретными задачами. Особое место занимают проектные мастерские, моделирующие реальные рабочие процессы дизайн-студий. В рамках таких занятий учащиеся проходят полный цикл - от анализа технического задания и разработки концепции до презентации готового решения.

Формы организации деятельности учащихся на занятии. Программа предусматривает следующие формы организации деятельности учащихся:

фронтальная - педагог руководит деятельностью всех учащихся, демонстрируя приемы работы и объясняя новые понятия. Этот формат эффективен при освоении базовых техник и теоретических основ компьютерного дизайна.

групповая - учащиеся участвуют в коллективном решении проектных задач, где каждый вносит свой вклад в общий результат, развивая навыки сотрудничества и взаимопомощи.

индивидуальная - предусмотрена для: поддержки одаренных учащихся, устранения индивидуальных затруднений, подготовки к конкурсным мероприятиям.

Материально-техническое оснащение. Для проведения занятий учебное помещение оборудовано:

- компьютерные столы и стулья;
- графические планшеты;
- компьютерный класс с выходом в Интернет;
- персональные компьютеры с программным обеспечением;
- проектор для демонстрации учебного материала;
- доска – флипчарт.

Каждому учащемуся для занятий необходимы:

- блокнот для записей или зарисовок;
- цветные графические материалы;
- флеш-накопитель.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

Первый год обучения

№ п/п	Разделы, подразделы	Количество часов			Формы контроля
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие	2	1	1	Устный опрос
2	Введение в графический дизайн	24	4	20	Входное тестирование, устный опрос, мини-задания, практическая, творческая работа
3	Векторная графика	58	18	40	Устный опрос, творческие и контрольные задания, тестирование, упражнения
4	Проектная мастерская графического дизайна	36	8	28	Устный опрос, творческие и контрольные задания, итоговая выставка работ
5	Основы типографики	10	2	8	Устный опрос, практические задания, выставка
6	Основы айдентики и логотипа	12	4	8	Устный опрос, коллективный анализ, устная презентация, выставка-просмотр готовых работ
7	Итоговое занятие	2		2	тестирование
8	Итого	144	37	107	

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

Второй год обучения

№ п/п	Разделы, подразделы	Количество часов			Формы контроля
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие	2	1	1	Устный опрос
2	Основы растровой графики	32	6	26	Устный опрос, упражнения, практические мини- задания, тестирование, практическая работа
3	Профессиональные технологии в растровой графике	26	8	18	Устный опрос, творческие и контрольные задания, тестирование, кейс- задание
4	Обработка изображений	12	4	8	Устный опрос, упражнения, практические мини- задания, тестирование, практическая работа
5	Дизайн-проекты	14	2	12	Устный опрос, творческие и контрольные задания
6	Брендбук	18	6	12	Устный опрос, творческие и контрольные задания, тестирование, кейс- задание
7	Анимация в Adobe Photoshop	12	4	8	Устный опрос, творческие и контрольные задания, тестирование
8	Комплексные визуальные проекты	24	8	16	Защита проекта, выставка-просмотр
9	Итоговые занятия	4	-	4	Контрольные задания
	Итого	144	41	103	

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

Третий год обучения

№ п/п	Разделы, подразделы	Количество часов			Формы контроля
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие	2	1	1	Устный опрос
2	Дизайн-мышление в проектах	26	6	20	Устный опрос, творческие и контрольные задания
3	Фирменный стиль	36	12	24	Устный опрос, творческие и контрольные задания, тестирование, упражнения
4	Дизайн среды	22	6	16	Устный опрос, творческие и контрольные задания, тестирование, упражнения
5	Профессиональный цифровой инструментарий дизайнера	20	7	13	Устный опрос, творческие и контрольные задания, тестирование, упражнения
6	Портфолио дизайнера	34	8	26	Контрольные задания, ярмарка проектов, презентация портфолио
7	Итоговые занятия	4	-	4	Контрольные задания
7	Итого	144	40	104	

Утвержден
Приказ № 83 от 30.08.2025

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК
реализации дополнительной общеразвивающей программы
«Дизайн-старт: от идеи к профессии»
на 2025-2026 учебный год

Педагог дополнительного образования Давнюк Е. К.

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов (в год)	Режим занятий
1 год, ДДТ «Союз»	02.09.2024	21.05.2025	36	72	144	вторник – 2 уч. часа четверг – 2 уч. часа

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

I год обучения

Особенности организации образовательного процесса. Обучение по программе начинается с изучения средств художественной выразительности в дизайне, интерфейса CorelDRAW и простейших инструментов векторной графики. Занятия строятся так, чтобы теория сразу находила практическое применение.

Образовательный процесс первого года основывается на принципе последовательности и подходе «от простого к сложному». Изначально учащиеся осваивают приёмы создания отдельных изображений, цветовых комбинаций, текстовых компонентов, а затем переходят к созданию сложных продуктов, включающих в себя все эти элементы сразу. Во втором полугодии, при достижении необходимого уровня художественных и технических навыков, учащиеся начинают выполнять первые коллективные творческие проекты.

Задачи:

Обучающие:

- Сформировать первоначальное представление учащихся о ключевых понятиях графического дизайна (композиция, цвет, форма, контраст, баланс, типографика);
- Освоить базовые приёмы создания и редактирования изображений в векторной графике;
- Сформировать первоначальные навыки верстки простых печатных материалов с использованием базовых принципов композиции, типографики и визуальной иерархии;
- Сформировать представление о профессии графического дизайнера через анализ повседневных визуальных объектов;
- Сформировать у учащихся первоначальное представление о портфолио как о коллекции творческих работ;
- Сформировать навыки систематизации разработанных проектов.

Развивающие:

- Развивать способность учащихся генерировать идеи в ходе реализации мини-проектов;
- Формировать понимание учащимися этапов проекта от замысла до реализации через выполнение мини-проектов;

- Развивать умение учащихся анализировать и сравнивать визуальные дизайн-концепции
- Развивать воображение и образное мышление учащихся;
- Развивать уверенность учащихся в публичном выступлении через мини-презентации на выставках и просмотрах работ, в коллективных обсуждениях;
- Развивать навык конструктивного восприятия обратной связи — через игровые формы рефлексии;
- Формировать способность учащихся различать удачные и неудачные примеры дизайна на основе наглядных признаков;
- Развивать способность объяснять свой выбор при сравнении вариантов;
- Формировать умение анализировать собственные и чужие работы в рамках групповых обсуждений с использованием заданных критериев.

Воспитательные:

- Сформировать у учащихся первоначальное понимание важности уважения авторских прав и этичного использования цифрового контента;
- Сформировать у учащихся первоначальные навыки уважительного общения в коллективе: умение слушать других, делиться идеями, работать в паре/группе и соблюдать правила совместной деятельности;
- Сформировать у учащихся первоначальное представление о социальной ответственности дизайнера в процессе реализации простых коллективных проектов, направленных на благо локального сообщества;
- Формировать чувство команды через коллективные мероприятия (экскурсии, выставки, мастер-классы).

Содержание

Тема № 1 «Вводное занятие»

Теория

Инструктаж по технике безопасности. Правила установленные в объединении.

Практика

Игра «Знакомство». Выполнение практического задания.

Тема № 2 «Введение в графический дизайн»

Теория

Графический дизайн. Сферы применения. Векторная и растровая графика: отличия и примеры. Знакомство с интерфейсом CorelDRAW. Основы композиции: правила построения, баланс, контраст, акценты.

Практика

Создание простых геометрических композиций. Выполнение творческих заданий.

Тема № 3 «Векторная графика»

Теория

Цифровые инструменты рисования. Приёмы работы с цветом. Цифровые инструменты в работе с текстом.

Практика

Выполнение творческих заданий: «RGB и CMYK – битва цветов», «Я тебя отпишу», «Контур – дело тонкое», игра «Цветовой пазл», игра «Градиент в природе».

Тема № 4 «Проектная мастерская графического дизайна»

Теория

Понятие «Логотип». Типы логотипов. Виды полиграфии: визитки, открытки, буклеты. Правила верстки. Стили иллюстраций.

Практика

Упражнение «Лого-расследование» на анализ плохих/хороших логотипов. Проектная деятельность «Логотип для творческого объединения». Упражнение «Визитка для супергероя». Проектная деятельность: «Открытка для друга». Буклет: «Там, где я живу». Оформление выставки.

Тема № 5 «Основы типографики»

Теория

Классификация шрифтов. Примеры использования. Сочетание шрифтов. Условия и организация профессиональной деятельности в типографии.

Практика

Игра «Угадай шрифт». Практические разборы реальных примеров. Выполнение упражнений: «Шрифтовая палитра», «Исправь ошибку». Проектная деятельность: «Типографический постер». Оформление выставки постеров.

Тема № 6 «Основы айдентики и логотипа»

Теория

Понятие «Айдентика и Логотип». Отличие логотипа, знака и айдентики. Типы и виды логотипов. Основные принципы создания эффективного логотипа. Введение в цвет и психологию восприятия.

Практика

Выполнение упражнений «Анализ и деконструкция» и «Мудборд и скетчинг». Проектная деятельность: «Разработка логотипа». Практическое задание «Базовые носители». Презентация своей мини-айдентики (логотип + визитка).

Тема № 7 «Итоговое занятие»

Практика

Мини-проект: «Моя первая айдентика» – создание айдентики для творческого объединения с выставкой и презентацией работы.

Планируемые результаты

Личностные:

- У учащихся будет сформировано первоначальное понимание важности уважения авторских прав и этичного использования цифрового контента;
- Учащиеся будут обладать первоначальными навыками уважительного общения в коллективе: умение слушать других, делиться идеями, работать в паре/группе и соблюдать правила совместной деятельности;
- Учащиеся будут иметь первоначальное представление о социальной ответственности дизайнера в ходе реализации простых коллективных проектов, направленных на благо локального сообщества;
- Учащиеся будут демонстрировать осознанное чувство принадлежности к коллективу в ходе участия в совместных мероприятиях.

Метапредметные результаты:

- Учащиеся будут способны генерировать идеи в ходе реализации мини-проектов;
- У учащихся будет сформировано понимание этапов проекта от замысла до реализации через выполнение мини-проектов;
- Учащиеся проявят умение анализировать и сравнивать визуальные дизайн-концепции
- Учащиеся смогут генерировать оригинальные творческие концепции, используя воображение и творческое мышление;

- Учащиеся будут демонстрировать уверенность в публичном выступлении через мини-презентации на выставках и просмотрах работ, в коллективных обсуждениях;
- Учащиеся будут способны к конструктивному восприятию обратной связи;
- Учащиеся будут способны различать удачные и неудачные примеры дизайна на основе наглядных признаков;
- Учащиеся смогут объяснять свой выбор при сравнении вариантов;
- Учащиеся смогут анализировать собственные и чужие работы в рамках групповых обсуждений с использованием заданных критериев.

Предметные результаты:

- Учащиеся будут иметь первоначальное представление о ключевых понятиях графического дизайна (композиция, цвет, форма, контраст, баланс, типографика);
- Учащиеся освоят приёмы создания и редактирования изображений в векторной графике;
- У учащихся будут сформированы первоначальные навыки верстки простых печатных материалов с использованием базовых принципов композиции, типографики и визуальной иерархии;
- Учащиеся получают представление о профессии графического дизайнера через анализ повседневных визуальных объектов;
- У учащихся будет сформировано первоначальное представление о портфолио как о коллекции творческих работ;
- Учащиеся будут обладать навыками систематизации разработанных проектов.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

II год обучения

Особенности организации образовательного процесса. На втором году обучения главным фокусом становится работа с растровой графикой в Adobe Photoshop. Осваивая интерфейс программы, учащиеся осваивают профессиональные приемы обработки изображений: ретуши портретов, созданию коллажей, цветокоррекции, работу с масками, слоями, фильтрами. Творческие задания усложняются, требуя не только технических навыков, но и аналитического подхода.

Особое внимание уделяется командной работе. Если на первом году коллективные проекты были скорее сборкой индивидуальных работ, выполненным по общим стилистическим и техническим требованиям, то теперь учащимся необходимо уметь распределять роли, согласовывать правки и объединять усилия для сложных задач. Практика становится ближе к реальным условиям работы дизайнера, где надо не только создать изображение, подготовить файлы к печати, но учитывать технические ограничения платформ.

К концу второго года обучения учащиеся не просто владеют инструментами, а понимают логику дизайн-процесса: от анализа задачи до презентации результата.

Задачи

Обучающие:

- Сформировать представление о базовых понятиях графического дизайна, способствовать их осознанному применению при разработке комплексных проектов;
- Освоить ключевые приёмы создания, редактирования и обработки изображений в растровой графике;
- Освоить приемы проектирования и верстки печатных и цифровых материалов (баннеры, посты для соцсетей), соблюдая единый визуальный стиль и технические требования форматов;
- Расширить представление учащихся о профессии графического дизайнера, включающей работу с заказчиком, соблюдение технических требований, использование цифровых инструментов и участие в командных проектах;
- Освоить приёмы и способы оформления портфолио в единой стилистике, с краткими пояснениями к проектам и логичной подачей материалов.

Развивающие:

- Развивать способность учащихся разрабатывать дизайн-концепцию на основе технического задания;
- Развивать у учащихся способность аргументировать дизайн-решения на основе запросов целевой аудитории и технического задания;
- Развивать у учащихся навык командной презентации: распределять роли при защите группового проекта (рассказчик, демонстратор, ответственный за концепцию);
- Формировать способность выявлять ошибки в визуальном оформлении и предлагать способы их исправления;
-

Воспитательные:

- Формировать у учащихся навыки этичного и юридически грамотного использования цифровых ресурсов в дизайн-проектах;
- Формировать умение оценивать визуальную информацию на достоверность, манипулятивность и эстетическую ценность;
- Формировать у учащихся культуру общения и сотрудничества в коллективе: умение слушать, уважать чужую точку зрения, вести диалог на равных и нести совместную ответственность за общий результат;
- Формировать способность к рефлексии через работы с чек-листами, самооценку и проверку соответствия работы техническому заданию и замыслу;
- Формирование навыков командного взаимодействия в процессе решения реальных социально-значимых задач.

Содержание

Тема № 1 «Вводное занятие»

Теория

Инструктаж по технике безопасности. «Композиция». «Перспектива».

Практика

Выполнение задания «Вид из моего окна»

Тема № 2 «Основы растровой графики»

Теория

Интерфейс Adobe Photoshop. Основные форматы файлов (JPEG, PNG, PSD) и их особенности. Система слоев и режимы наложения. Горячие клавиши для ускорения работы

Основы цветокоррекции.

Практика

Создание простого коллажа из предоставленных изображений. Выполнение упражнения «Цветовой круг» - работа с палитрой цветов. Проект «Фоторетушь» - обработка портретных фотографий.

Создание простого баннера для социальных сетей

Тема № 3 «Профессиональные технологии в растровой графике»

Теория

Маски и каналы. Профессиональные техники ретуши. Техника сложных коллажей. Фильтры и эффекты. Подготовка файлов к печати

Практика

Создание реалистичного коллажа «Космический пейзаж». Ретушь фотографий. Проект «Киноафиша» с применением всех изученных техник. Создание упаковки для продукта.

Тема № 4 «Обработка изображений»

Теория

Экспозиция и цвет. Кривые и уровни. Пакетная обработка изображений.

Практика

Реставрация старой фотографии. Цветокоррекция серии снимков. Создание HDR-изображения. Подготовка фото для публикации в интернете.

Тема № 5 «Дизайн-проекты»

Теория

Этапы работы над дизайн-проектом. Анализ целевой аудитории. Разработка концепции. Подготовка презентации проекта.

Практика

Создание дизайн-проекта для соцсетей на заданную тему. Разработка макета буклета для школьного мероприятия. Подготовка презентации своего проекта.

Тема № 6 «Брендбук»

Теория

Основы брендинга. Компоненты фирменного стиля. Разработка логотипа. Создание брендбука.

Практика

Разработка логотипа для компании. Создание фирменных бланков и визиток. Разработка руководства по использованию фирменного стиля. Презентация своего брендбука

Тема № 7 «Анимация в Adobe Photoshop»

Теория

Основы GIF-анимации. Временная шкала. Оптимизация анимированных изображений.

Практика

Создание простой анимации (движущийся текст). Создание сложной анимации (картинка).

Разработка баннера с анимированными элементами. Создание анимированного логотипа.

Тема № 8 «Комплексные визуальные проекты»

Теория

Виды проектов. Планирование сложных проектов. Система командной работы в дизайне.

Практика

Разработка полного комплекта материалов для мероприятия. Создание серии публикаций для социальных сетей. Подготовка презентации своего портфолио. Финальный проект: разработка собственного бренда с полным комплектом материалов.

Тема № 9 «Итоговые занятия»

Практика

Проект «От идеи к бренду»

Планируемые результаты

Личностные:

- У учащихся будут сформированы навыки этичного и юридически грамотного использования цифровых ресурсов в дизайн-проектах;
- Учащиеся будут обладать умением оценивать визуальную информацию на достоверность, манипулятивность и эстетическую ценность;
- Учащиеся смогут проявлять культуру общения и сотрудничества в коллективе: умение слушать, уважать чужую точку зрения, вести диалог на равных и нести совместную ответственность за общий результат;
- Учащиеся будут проявлять способность к рефлексии через работу с чек-листами, самооценку и проверку соответствия работы техническому заданию и замыслу;
- Учащиеся будут обладать опытом командного взаимодействия в процессе решения реальных социально-значимых задач.

Метапредметные результаты:

- Учащиеся смогут разрабатывать дизайн-концепцию на основе технического задания;
- Учащиеся смогут аргументировать дизайн-решения на основе запросов целевой аудитории и технического задания;
- Учащиеся смогут продемонстрировать навыки командной презентации: распределять роли при защите группового проекта (рассказчик, демонстратор, ответственный за концепцию);
- Учащиеся будут обладать способностью согласовывать правки и находить компромиссы в ходе выполнения общего задания;
- Учащиеся будут способны выявлять ошибки в визуальном оформлении и предлагать способы их исправления

Предметные результаты:

- У учащихся будет сформировано представление о базовых понятиях графического дизайна, осознанное их применение при разработке комплексных проектов;
- Учащиеся будут применять ключевые приёмы создания, редактирования и обработки изображений в растровой графике;
- Учащиеся будут владеть приемами проектирования и верстки печатных и цифровых материалов (баннеры, посты для соцсетей), соблюдая единый визуальный стиль и технические требования форматов;
- Учащиеся будут иметь представление о профессии графического дизайнера, включающей работу с заказчиком, соблюдение технических требований, использование цифровых инструментов и участие в командных проектах;
- Учащиеся будут владеть приёмами и способами оформления портфолио в единой стилистике, с краткими пояснениями к проектам и логичной подачей материалов.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

III год обучения

Особенности организации образовательного процесса. На третьем году обучения профессиональный инструментарий учащихся расширяется до продвинутых технологий, таких как Figma (Программа для UI/UX-дизайна, прототипирования и совместной работы в реальном времени), Adobe After Effects (для создания 2D-анимации, моушн-дизайна и визуальных эффектов), нейросетевые генераторы изображений, инструменты для 3D-моделирования, визуализации и анимации, облачные сервисы и системы совместной работы. При этом важно, что технологии не становятся самоцелью - они служат для реализации творческих замыслов.

Социальная ответственность выходит на первый план. Через проекты, направленные на решение общественных проблем (экологические плакаты, инклюзивный дизайн), учащиеся осознают влияние визуальной коммуникации на мир.

Портфолио становится ключевым итогом года. Учащиеся способны отбирать лучшие работы, оформлять проекты по стандартам профессионального сообщества, создавать персональный сайт-визитку на платформах-конструкторах и т.д.

Задачи

Обучающие:

- Формировать у учащихся целостное профессиональное понимание базовых понятий графического дизайна как инструментов решения коммуникативных и социальных задач;
- Формировать навыки работы с растровой и векторной графикой в комплексных проектах, освоив современные цифровые инструменты (Figma, After Effects, Midjourney) и приёмы профессиональной обработки изображений;
- Формировать у учащихся профессиональные навыки верстки мультимедийных проектов, с учетом адаптивности и требований современных дизайн-стандартов;
- Формировать у учащихся многогранное представление о профессии графического дизайнера как о социально значимой, творческой и технической деятельности, включая её пути профессионального развития;
- Формировать у учащихся навык создания профессионального мультимедийного портфолио, включающего сторителлинг проектов, адаптацию под целевую аудиторию и элементы личного брендинга дизайнера.

Развивающие:

- Развивать способность проводить исследование пользователей (интервью, опросы) и на основе данных формулировать дизайн-решения;
- Формировать умение выдвигать и тестировать несколько версий идеи, выбирать лучшее решение;
- Освоить технику сторителлинга в дизайне: уметь рассказывать историю проекта от проблемы до решения;
- Развивать навыки ведения деловой дискуссии: аргументация позиции, умение отстаивать решение, конструктивное оппонирование;
-
- Развивать способность разрабатывать несколько концепций, проводить их тестирование и отбирать наиболее эффективную на основе критериев;
- Формировать способность критически подходить к авторским правам, используя только легальные ресурсы и понимая последствия плагиата в творческой среде.

Воспитательные:

- Формировать у учащихся зрелую гражданскую и профессиональную позицию по отношению к цифровой среде: осознанное соблюдение авторских прав как нормы профессиональной этики дизайнера;
- Формировать способность оценивать визуальные материалы с точки зрения социального, этического и культурного воздействия;
- Формировать у учащихся культуру профессионального и общественного поведения: уважение к мнению других, ответственность за влияние своего творчества на аудиторию в условиях реальных социальных и профессиональных задач;
- Формировать эмоциональный интеллект: уметь адаптировать стиль общения в зависимости от контекста (обсуждение, защита, критика);
- Формировать у учащихся зрелую гражданскую позицию и готовность к инициативной деятельности через реализацию самостоятельных или командных социально значимых дизайн-проектов с реальным общественным эффектом.

Содержание

Тема № 1 «Вводное занятие»

Теория

Обзор программы на год. Инструктаж по технике безопасности. Современные тренды в графическом дизайне

Практика

Анкетирование «Мои профессиональные цели»

Тема № 2 «Дизайн-мышление в проектах»

Теория

Пять этапов дизайн-мышления. Методы исследования пользователей. Инструменты визуализации идей. Кейсы успешного применения в реальных проектах.

Практика

Проектная деятельность «Улучшение школьного пространства». Социальный проект серии плакатов на экологическую тему.

Тема № 3 «Фирменный стиль»

Теория

Нейминг и позиционирование бренда. Психология цвета в брендинге. Типографические пары и их сочетаемость. Юридические аспекты.

Практика

Кейс «Ребрендинг местного малого бизнеса». Защита проекта перед «заказчиком».

Тема № 4 «Дизайн среды»

Теория

Основы средового дизайна. Навигационные системы. Визуальный мерчендайзинг. Экологичный дизайн. Тренды в оформлении общественных пространств.

Практика

Проектная деятельность. Концепция рор-уп пространства.

Тема № 5 «Профессиональный цифровой инструментарий»

Теория

Обзор современных программ: Figma, After Effects, Midjourney. Оптимизация рабочего процесса. Коллаборация в облачных сервисах.

Практика

Создание анимированного лого в After Effects. Прототипирование мобильного приложения в Figma. 3D-визуализация упаковки в Blender. Генерация идей через Midjourney и последующая их доработка.

Тема № 6 «Портфолио дизайнера»

Теория

Структура сильного портфолио. Презентация кейсов (сторителлинг). Платформы для публикации. Личный брендинг дизайнера.

Практика

Анализ существующих работ. Создание мультиформатного портфолио. Имитационное собеседование.

Тема № 7 «Итоговые занятия»

Практика

«Моё портфолио - мой путь»

Планируемые результаты

Личностные:

- Учащиеся будут проявлять осознанное соблюдение авторских прав, норм профессиональной этики дизайнера в качестве зрелой гражданской и профессиональной позиции по отношению к цифровой среде;
- Учащиеся будут способны оценивать визуальные материалы с точки зрения социального, этического и культурного воздействия;
- У учащихся повысится уровень культуры профессионального и общественного поведения, они проявят такие качества, как уважение к мнению других, ответственность за влияние своего творчества на аудиторию в условиях реальных социальных и профессиональных задач;
- У учащихся повысится уровень эмоционального интеллекта, они будут способны адаптировать стиль общения в зависимости от контекста (обсуждение, защита, критика);
- Учащиеся проявят готовность к инициативной деятельности через реализацию самостоятельных или командных социально значимых дизайн-проектов с реальным общественным эффектом.

Метапредметные:

- У учащихся будет развита способность проводить исследование пользователей (интервью, опросы) и на основе данных формулировать дизайн-решения;
- Учащиеся проявят умение выдвигать и тестировать несколько версий идеи, выбирать лучшее решение;
- Учащиеся смогут использовать технику сторителлинга в дизайне, смогут рассказывать историю проекта от проблемы до решения;

- Учащиеся будут обладать навыками ведения деловой дискуссии, аргументацией позиции, умением отстаивать решение, конструктивным оппонированием;
- Учащиеся будут способны критически подходить к авторским правам, используя только легальные ресурсы и понимая последствия плагиата в творческой среде;

Предметные:

- У учащихся сформируется целостное профессиональное понимание базовых понятий графического дизайна как инструментов решения коммуникативных и социальных задач;
- Учащиеся будут обладать навыками работы с растровой и векторной графикой в комплексных проектах, освоив современные цифровые инструменты (Figma, After Effects, Midjourney) и приёмы профессиональной обработки изображений;
- Учащиеся будут обладать навыками верстки мультимедийных проектов, с учетом адаптивности и требований современных дизайн-стандартов;
- У учащихся сформируется многогранное представление о профессии графического дизайнера как о социально значимой, творческой и технической деятельности, включая её пути профессионального развития;
- У учащихся будут сформированы навыки создания профессионального мультимедийного портфолио, включающего сторителлинг проектов, адаптацию под целевую аудиторию и элементы личного брендинга дизайнера.

МЕТОДИЧЕСКИЕ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Методические материалы

Программа гармонично сочетает современные технологии и традиционные методы изобразительного искусства. Это позволяет учащимся не просто освоить графические редакторы, а стать творческими личностями, способными мыслить системно, чувствовать цвет и форму, решать реальные задачи и выражать себя через визуальную культуру. Такой подход обеспечивает переход от технического исполнителя к профессиональному дизайнеру, обладающему и цифровым мастерством, и художественным взглядом на мир.

Основу методического обеспечения программы составляет гуманно-ориентированный подход и интеграция в образовательный процесс технологий проектного обучения с акцентом на дизайн-мышление. Технология дизайн-мышления применяется системно, начиная со второго полугодия первого года обучения и достигая пика своей реализации в третьем году, когда учащиеся работают над социально значимыми проектами, приближенными к реальным условиям профессиональной деятельности.

Для первого года обучения широко используется формат мастер-классов, которые проводятся приглашёнными практикующими специалистами, а также реализуются наставничество в форме «дети-детям» среди коллектива. Методы показа, рассказа, демонстрации, объяснения, иллюстративный метод активно используются в обучении при освоении технических приёмов, поэтапном изображении объектов. Их применение обязательно сопровождается аналитической беседой педагога и учащихся. Активно включается приём эмоционального заражения (примеры из жизни, загадки и пр.).

Проблемная беседа и проблемное изложение применяются при освоении нового материала, организации проектной деятельности учащихся. Игровые методы (ролевые, дидактические, настольные, подвижные игры) практикуются с целью развития интереса к теме занятий, как способы организации контроля и как форма двигательной активности учащихся при длительных творческих заданиях. Творческие проекты, такие как разработка буклета о родном городе или открытки для друга, позволяют применить новые знания на практике, соединяя дизайн с личным опытом и интересами. Коллективные проекты, например, разработка логотипа для своего объединения, учат работать в команде, выдвигать идеи и находить компромиссы. При этом каждый вносит свой вклад, создавая часть общей работы.

Таким образом, у учащихся начинают формироваться важные привычки будущего дизайнера: знание средств художественной выразительности, владение цифровыми

графическими инструментами, организация рабочего пространства, навыки сотрудничества, способность уважать идеи других и отстаивать собственные. А встречи с практикующими дизайнерами и экскурсии в типографию показывают, как полученные знания применяются в реальной жизни.

На втором году обучения программа выходит на новый уровень сложности, сохраняя баланс между техническим мастерством и творческим потенциалом учащихся. Учащиеся углубляют знания, переходя от основ к профессиональным инструментам и более комплексным проектам. В ходе второго года обучения активно применяется кейс-метод (фото-, видео-, текстовые кейсы). Этот метод отлично подходит для погружения в проектную деятельность, при введении в тему занятия, закреплении знаний и умений.

Методы исследования (поиск информации, анализ, синтез, сравнение, эксперимент и пр.) в данной программе актуальны при организации проектной деятельности учащихся, выполнении творческих работ, при выполнении заданий, связанных с реальными кейсами. Метод мозгового штурма в различных вариациях (классический, «Мировое кафе», «Брейнскетчинг») активно применяется на разных этапах проектной деятельности и дизайн-проектов, в процессе фронтальных бесед, а также при организации коллективной творческой деятельности.

Третий год обучения по программе во многом становится для учащихся переходом от учебных проектов к практике, в которой соединяются все приобретённые навыки, дополненные новыми инструментами и сложными творческими задачами, приближенными к реальным требованиям индустрии.

Учащиеся осваивают полный цикл работы над проектом: от исследований и генерации идей до прототипирования и тестирования. Например, при разработке концепции улучшения школьного пространства они проводят опросы, анализируют поведение одноклассников, создают интерактивные макеты в программе Figma и защищают свои решения перед «заказчиками» (педагогом или приглашёнными экспертами).

Фирменный стиль изучается на уровне реальных кейсов. Учащиеся пробуют себя в роли арт-директоров: разрабатывают нейминг, стратегию позиционирования бренда, продумывают каждую деталь айдентики — от логотипа до носителей. Особое внимание уделяется презентации: финальные работы защищаются в формате питчинга, где нужно убедительно обосновать каждое решение.

Социальная ответственность выходит на первый план. Через проекты, направленные на решение общественных проблем (экологические плакаты, инклюзивный дизайн), подростки осознают влияние визуальной коммуникации на мир. Например,

создание навигации для школы включает не только эстетику, но и удобство для людей с ограниченными возможностями.

Портфолио становится ключевым итогом года. Учащиеся учатся: отбирать лучшие работы, оформлять проекты по стандартам профессионального сообщества, создавать персональный сайт-визитку на платформах-конструкторах.

На протяжении всей программы активно проводятся кластерный анализ и мозговые штурмы, мудборды, питчинг проектов.

Одним из ключевых элементов образовательного процесса является системная рефлексия – осознанное осмысление учащимися своей творческой деятельности, принятых решений, достигнутых результатов и полученной обратной связи. Рефлексия рассматривается не как формальная процедура, а как профессиональный навык дизайнера, позволяющий анализировать процесс, выявлять ошибки, адаптировать подходы и развивать собственный стиль.

Дидактические средства

Учебно-методические пособия

- планы и конспекты занятий по темам программы;
- подборка заданий по разделам: карточки с вопросами по темам, кейс-задания, викторины, кроссворды, тестовые задания;
- копилка упражнений по темам программы
- планы проведения рефлексии, выставка-беседа, «Рефлексивный круглый стол»
- планы ведения проектной деятельности
- копилка игр разной направленности: досуговых, командных, на внимательность, на скорость решений и т.д.
- подборка обучающих видеороликов (по работе с Photoshop/Illustrator/Figma)
- библиотека готовых шаблонов (визитки, буклеты, соцсети)
- коллекция бесплатных шрифтов с лицензией для образования
- подборка цветовых палитр (Pantone, Adobe Color)
- архив работ учащихся прошлых лет с методическим разбором
- коллекция «до/после» с анализом типичных ошибок
- шаблоны профессионального портфолио
- инструкции по установке ПО
- гайды по настройке графических планшетов
- памятки по сохранению, экспорту файлов

- чек-лист «оптимизация рабочего пространства»

Перечень наглядных учебных пособий

- Коллекция логотипов, плакатов, упаковки с разбором элементов дизайна
- Готовые бренд-буки известных компаний
- Примеры фирменных стилей разных лет
- Плакаты-схемы: «Основы композиции», «Цветовой круг и сочетания», «Типографика: шрифтовые пары и иерархия»

Материалы методического фонда учреждения: рубрицированные по темам творческие работы учащихся, копилка фотографий работ учащихся прошлых лет.

Дидактические материалы для каждого учащегося:

- Чек-листы самопроверки
- Раздаточные карточки: «Инструменты Photoshop/Illustrator», «Алгоритмы действий»

Для педагога:

Книжные издания

- Графический дизайн. Принципы и практика: учебное пособие / Э. Луптон; [пер. с англ.]. – Москва: Издательство «Постум», 2020. – 224 с.: ил.; 21 см. – ISBN 978-5-00163-044-3. – Текст: непосредственный.
- Дизайн для недизайнеров / Р. Уильямс. – 4-е изд. – Санкт-Петербург: Питер, 2019. – 208 с.: ил.; 21 см. – ISBN 978-5-496-04018-9. – Текст: непосредственный.
- Искусство цвета / И. Иттен. – Москва: Эксмо, 2018. – 128 с.: ил.; 21 см. – ISBN 978-5-04-092489-2. – Текст: непосредственный.
- Веб-дизайн / Я. Нильсен. – Санкт-Петербург: Символ-Плюс, 2021. – 304 с.; 21 см. – ISBN 5-93286-004-9. – Текст: непосредственный.
- Adobe Photoshop CC. Официальный учебный курс / Adobe Press. – Москва: Вильямс, 2022. – 480 с.: ил.; 24 см. – ISBN 978-5-8459-2219-2. – Текст: непосредственный.
- Adobe Illustrator CC. Официальный учебный курс / Adobe Press. – Москва: Вильямс, 2022. – 448 с.: ил.; 24 см. – ISBN 978-5-8459-2220-8. – Текст: непосредственный.
- Figma для начинающих / А. Королькова. – Москва: ДМК Пресс, 2023. – 192 с.: ил.; 21 см. – ISBN 978-5-97060-996-3. – Текст: непосредственный.
- Как научить дизайну / М. Уоррен. – Москва: АСТ, 2021. – 256 с.; 21 см. – ISBN 978-5-17-135220-5. – Текст: непосредственный.

- Дизайн-мышление в школе / Т. Браун. – Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2020. – 176 с.; 21 см. – ISBN 978-5-00169-325-7. – Текст: непосредственный.
- Проектная деятельность в графическом дизайне / С. Миронова. – Москва: Академия, 2022. – 160 с.: ил.; 21 см. – ISBN 978-5-8291-3450-1. – Текст: непосредственный.
- Типографика: шрифт, верстка, дизайн / Э. Рудер. – Санкт-Петербург: Книжный мир, 2019. – 288 с.: ил.; 21 см. – ISBN 978-5-6042310-2-4. – Текст: непосредственный.
- Логотип и фирменный стиль. Руководство дизайнера / Д. Эйри. – Москва: АСТ, 2021. – 224 с.: ил.; 21 см. – ISBN 978-5-17-132450-9. – Текст: непосредственный.
- История графического дизайна / Ф. Меггс. – Москва: Арт-Родник, 2020. – 688 с.: ил.; 24 см. – ISBN 978-5-907293-12-8. – Текст: непосредственный.

Электронные образовательные ресурсы для педагога

- База разработанных педагогом дидактических презентаций PowerPoint по темам программы. – Текст: электронный.
- База разработанных педагогом тестовых заданий в Google-формах по темам программы. – Текст: электронный.
- Игровые задания в ресурсе Wordwall. – Текст: электронный // Wordwall [сайт]. – URL: <https://wordwall.net/> (дата обращения: 25.08.2025).
- Quizizz – интерактивная платформа для организации командной и индивидуальной работы учащихся в игровом формате. – Текст: электронный // Quizizz [сайт]. – URL: <https://quizizz.com/> (дата обращения: 25.08.2025).
- Официальные руководства и уроки по Photoshop, Illustrator и другим программам Adobe Learn. – Текст: электронный // Adobe Inc. [сайт]. – URL: <https://helpx.adobe.com/ru/learn.html> (дата обращения: 25.08.2025).
- Бесплатные курсы и статьи по основам дизайна Canva Design School. – Текст: электронный // Canva [сайт]. – URL: <https://www.canva.com/learn/> (дата обращения: 25.08.2025).
- Ресурсы для обучения работе в Figma Education. – Текст: электронный // Figma [сайт]. – URL: <https://www.figma.com/education/> (дата обращения: 25.08.2025).

Копилка видеосюжетов по темам

- Уроки по графическому дизайну. – Текст: электронный.
- Лекции и советы от профессионалов. – Текст: электронный.

Библиотеки ресурсов для дизайна

- Freepik – бесплатные векторные изображения, фото и PSD-шаблоны. – Текст: электронный // Freepik [сайт]. – URL: <https://www.freepik.com/> (дата обращения: 25.08.2025).
- Unsplash – высококачественные бесплатные фотографии. – Текст: электронный // Unsplash [сайт]. – URL: <https://unsplash.com/> (дата обращения: 25.08.2025).
- Pexels – бесплатные стоковые фото и видео. – Текст: электронный // Pexels [сайт]. – URL: <https://www.pexels.com/> (дата обращения: 25.08.2025).
- Google Fonts – бесплатные шрифты с открытой лицензией. – Текст: электронный // Google Fonts [сайт]. – URL: <https://fonts.google.com/> (дата обращения: 25.08.2025).
- Color Hunt – подборки цветовых палитр. – Текст: электронный // Color Hunt [сайт]. – URL: <https://colorhunt.co/> (дата обращения: 25.08.2025).
- Behance – портфолио дизайнеров для анализа трендов. – Текст: электронный // Adobe Behance [сайт]. – URL: <https://www.behance.net/> (дата обращения: 25.08.2025).
- Dribbble – примеры работ профессионалов. – Текст: электронный // Dribbble [сайт]. – URL: <https://dribbble.com/> (дата обращения: 25.08.2025).
- Coolors – генератор цветовых схем. – Текст: электронный // Coolors [сайт]. – URL: <https://coolors.co/> (дата обращения: 25.08.2025).
- Figma Community – бесплатные шаблоны и плагины. – Текст: электронный // Figma [сайт]. – URL: <https://www.figma.com/community> (дата обращения: 25.08.2025).
- Type.method.ac – игра для обучения типографике. – Текст: электронный // Method.ac [сайт]. – URL: <https://type.method.ac/> (дата обращения: 25.08.2025).
- Shape Type – тренажер для работы с векторными формами. – Текст: электронный // Shape Type [сайт]. – URL: <https://www.shapetype.com/> (дата обращения: 25.08.2025).
- Can't Unsee – игра на развитие внимания к деталям в дизайне. – Текст: электронный // Can't Unsee [сайт]. – URL: <https://cantunsee.space/> (дата обращения: 25.08.2025).

Интернет-источники для педагога, используемые в образовательном процессе

- National Art Education Association: [сайт]. – URL: <https://www.arteducators.org/> (дата обращения: 25.08.2025). – Текст: электронный.
- Edutopia: [сайт]. – URL: <https://www.edutopia.org/> (дата обращения: 25.08.2025). – Текст: электронный.
- Arzamas: [сайт]. – URL: <https://arzamas.academy/> (дата обращения: 25.08.2025). – Текст: электронный.

- Теории и практики: [сайт]. – URL: <https://theoryandpractice.ru/> (дата обращения: 25.08.2025). – Текст: электронный.
- Print: [сайт]. – URL: <https://www.printmag.com/> (дата обращения: 25.08.2025). – Текст: электронный.
- Как: [сайт]. – URL: <https://kak.ru/> (дата обращения: 25.08.2025). – Текст: электронный.

Интернет-источники, рекомендуемые учащимся и родителям

- Skillshare – бесплатные и платные курсы по графическому дизайну, иллюстрации и цифровому искусству: [сайт]. – URL: <https://www.skillshare.com/> (дата обращения: 25.08.2025). – Текст: электронный.
- Coursera – курсы от ведущих университетов, например, «Fundamentals of Graphic Design» от CalArts: [сайт]. – URL: <https://www.coursera.org/> (дата обращения: 25.08.2025). – Текст: электронный.
- Udemy – доступные курсы по Photoshop, Illustrator и Figma: [сайт]. – URL: <https://www.udemy.com/> (дата обращения: 25.08.2025). – Текст: электронный.
- Canva Design School – бесплатные уроки по основам дизайна: [сайт]. – URL: <https://www.canva.com/learn/> (дата обращения: 25.08.2025). – Текст: электронный.
- TastyTuts – уроки по графическому дизайну и Adobe-программам: [сайт]. – URL: <https://www.tastytuts.com/> (дата обращения: 25.08.2025). – Текст: электронный.
- Pixel & Bracket – обучение Photoshop и Illustrator для начинающих: [сайт]. – URL: <https://pixelandbracket.com/> (дата обращения: 25.08.2025). – Текст: электронный.
- The Futur – вдохновляющие лекции от профессионалов: [сайт]. – URL: <https://www.thefutur.com/> (дата обращения: 25.08.2025). – Текст: электронный.
- Figma – официальный канал с уроками по Figma: [сайт]. – URL: <https://www.figma.com/resources/learn-design/> (дата обращения: 25.08.2025). – Текст: электронный.
- Edutopia – статьи о творческом развитии детей: [сайт]. – URL: <https://www.edutopia.org/> (дата обращения: 25.08.2025). – Текст: электронный.
- National Art Education Association – советы по поддержке юных дизайнеров: [сайт]. – URL: <https://www.arteducators.org/> (дата обращения: 25.08.2025). – Текст: электронный.
- Арзамас – лекции по искусству и культуре: [сайт]. – URL: <https://arzamas.academy/> (дата обращения: 25.08.2025). – Текст: электронный.

Оценочные материалы

Педагогический контроль и оценка освоения программы включает:

1. регулярные контрольные процедуры (входной, текущий, промежуточная аттестация и итоговый контроль);
2. оценку достижения запланированных образовательных результатов;
3. фиксацию индивидуального прогресса учащихся с использованием диагностических карт, портфолио работ и дневников наблюдений(чек-листов);
4. анализ и интерпретацию результативности освоения программы.

Входной контроль проводится при поступлении на обучение по программе и направлен на выявление и оценку уровня базовых навыков работы с графикой, визуальной грамотности, коммуникативных способностей, а также креативного потенциала (методы: тестовые задания, анализ работ, групповое обсуждение). На первом году обучения входной контроль осуществляется диагностирующим творческим заданием «Животный мир». Учащемуся предлагается изобразить любое животное, используя геометрические фигуры. Педагог оценивает композицию, анализ владения инструментами, креативное мышление, умение представлять свою работу. На втором и третьем году вводным диагностирующим заданием является творческая работа-самопрезентация на тему «Почему я хочу учиться дизайну». Оценка осуществляется в соответствии с показателями по годам обучения.

Текущий контроль осуществляется на занятиях в течение всего учебного года. Он включает в себя: педагогическое наблюдение в ходе выполнения упражнений, анализ творческих работ, анализ тестовых заданий, устные опросы, результативность участия в конкурсных мероприятиях.

Промежуточная аттестация проводится в конце каждого полугодия в форме тестовых и контрольных заданий: творческие мини-проекты, кейс-задания и другие.

Итоговый контроль проводится по завершению периода обучения по программе и направлен на выявление результативности освоения программы по установленным критериям. Контрольные задания идут в формате проекта с защитой своего продукта. Так на первом году обучения учащиеся выполняют проект «Моя первая айдентика», на втором году обучения комплексный дизайн-проект «От идеи к бренду», а на третьем году «Мое портфолио – мой путь». Эти контрольные задания полностью соответствуют образовательным возможностям учащихся, логике нарастания сложности программы и заявленным личностным, метапредметным и предметным результатам.

Уровень развития компетенций коммуникации и кооперации оценивается в ходе педагогического наблюдения за выполнением коллективных работ, в проектной деятельности.

Оценка рефлексивных умений учащихся проходит при системном проведении презентаций своих продуктов, при индивидуальном обсуждении педагогом и учащимся творческой работы по установленным критериям.

Для первого года обучения рефлексия проходит в форме «Смайл-анализ», где учащимся предлагается после каждого занятия. Они должны выбрать карточку-смайлик по настроению. Также предлагается продолжить предложение «Я научился...», «Было сложно...», «Хочу улучшить...».

Для второго года обучения учащимся предлагается заполнить чек-лист самооценки «Соответствует ли работа моей задумке?», «Что я изменил бы сейчас?». Для третьего года обучения учащиеся заполняют письменный отчет, где расписывают ответы на вопросы: «Какие потребности я учел?», «Какие версии отверг и почему?», «Отзывы одноклассников и их влияние на проект». Также при защите итогового проекта-портфолио учащиеся в ходе беседы отвечают на вопросы: «Связь между моими работами и профессиями графического дизайна».

Для диагностики уровня развития ключевых компетенций учащихся по программе используется следующий инструментарий:

- Диагностические карты
- Творческие дневники (чек-листы)
- Портфолио
- Практические кейсы
- Тестовые задания
- Ситуационные тесты
- Экспертные карты для оценок от приглашенных специалистов, критериями являются: владение инструментами, соблюдение ТЗ, оригинальность идеи, работа с трендами.

КРИТЕРИИ ДИАГНОСТИКИ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ «ДИЗАЙН-СТАРТ: ОТ ИДЕИ К ПРОФЕССИИ»

1 год обучения

Показатели освоения программы	1-низкий уровень	2-средний уровень	3-высокий уровень	4-повышенный уровень
Личностные результаты				
<u>Коммуникативные способности</u> (умение слушать, уважать чужую точку зрения, ответственность за творческой деятельности; умение работать в команде)	Невнимательно слушает, не всегда участвует в обсуждениях, иногда нарушает правила совместной деятельности в паре или команде, редко испытывает чувство ответственности за результат	Внимательно слушает, не всегда участвует в обсуждениях, чаще всего соблюдает правила совместной деятельности в паре или команде, испытывает чувство ответственности за результат	Внимательно слушает, участвует в обсуждениях, высказывается корректно, соблюдает правила совместной деятельности в паре или команде, испытывает чувство ответственности за результат	Внимательно слушает, активно участвует в обсуждениях, высказывается корректно, соблюдает правила совместной деятельности в паре или команде, испытывает чувство ответственности за результат, контролирует сроки выполнения работ
<u>Самоорганизация и дисциплина</u> (соблюдение техники безопасности, уверенность в публичных выступлениях этически юридически грамотное использование цифровых ресурсов)	Не всегда знает и соблюдает технику безопасности, не всегда отличает достоверную информацию от сомнительной, часто проявляет неуверенность в выступлениях и высказываниях	Знает, но не всегда соблюдает технику безопасности, не всегда отличает достоверную информацию от сомнительной, не всегда грамотно использует цифровые ресурсы с точки зрения этики и права, в публичных выступлениях иногда проявляет неуверенность	Знает и соблюдает технику безопасности, часто отличает достоверную информацию от сомнительной, грамотно использует цифровые ресурсы с точки зрения этики и права, уверенно высказывается, в публичных выступлениях иногда проявляет	Знает и соблюдает технику безопасности, отличает достоверную информацию от сомнительной, грамотно использует цифровые ресурсы с точки зрения этики и права, уверенно держится в публичных выступлениях и высказываниях

			неуверенность	
Метапредметные результаты				
<u>Творческая инициатива и формирование замысла</u> (инициатива при реализации коллективных проектов, понимание этапов)	Редко проявляет творческую инициативу и участвует в мозговых штурмах, не всегда предлагает идеи на этапе генерации, редко участвует в коллективных проектах	Не всегда проявляет творческую инициативу и участвует в мозговых штурмах, не всегда предлагает идеи на этапе генерации, участвует в коллективных проектах, понимает роль совместного труда в проекте	Часто проявляет творческую инициативу и участвует в мозговых штурмах, часто предлагает идеи на этапе генерации, делится своими наблюдениями, вдохновением, референсами, активно участвует в коллективных проектах, понимает роль совместного труда в проекте	Активно проявляет творческую инициативу и участвует в мозговых штурмах, систематически предлагает идеи на этапе генерации, делится своими наблюдениями, вдохновением, референсами, активно участвует в коллективных проектах, берёт на себя конкретную задачу и доводит её до конца, понимает роль совместного труда в проекте, и стремится внести значимый вклад
<u>Критическое мышление</u> (умение анализировать и сравнивать визуальные дизайн-концепции, конструктивное восприятие обратной связи, способность различать удачные и неудачные примеры дизайна, объяснять выбор при сравнении вариантов, анализ творческих работ в соответствии с критериями)	Анализ и сравнение творческих работ и проектов не всегда основан на знании и понимании критериев, аргументация решения неполная и непоследовательная критика не конструктивно	Анализ и сравнение творческих работ и проектов не всегда основан на знании и понимании критериев, аргументация решения полна и логична, критика не всегда	Анализ и сравнение творческих работ и проектов основан на знании и понимании критериев, демонстрирует понимание контекста, аргументация решения полна, и	Анализ и сравнение творческих работ и проектов основан на знании и понимании критериев, демонстрирует понимание контекста, аргументация решения полна, развёрнута и логична, критика

		воспринимается конструктивно	логична, критика воспринимается конструктивно	воспринимается конструктивно, готов к исправлениям и совершенствованию по результатам обратной связи
<u>Креативность</u> (воображение, творческое мышление, генерация идей в мини-проектах)	Шаблонное мышление, повторяет чужие идеи, не видит альтернатив	Есть редкие проявления креатива, но решения предсказуемы	Предлагает несколько идей, выбирает лучшую, часто предлагает необычные решения, экспериментирует с формой/цветом	Свободно генерирует множество идей, сочетает несочетаемое, создаёт авторские стили и приёмы, экспериментирует с формой/цветом Идеи оригинальны, нестандартны, содержат глубокий смысл, развивает их в серии работ
Предметные результаты				
<u>Владение инструментами векторной графики</u>	Может выполнить базовые действия только с помощью педагога	Выполняет простые задачи самостоятельно, но медленно, путается в инструментах	Уверенно использует основные инструменты, знает горячие клавиши, создаёт сложные формы	Свободно владеет интерфейсом, создаёт собственные шаблоны, помогает другим, осваивает новые функции самостоятельно
<u>Изобразительные и композиционные навыки</u>	Композиция хаотична, нет центра, перегружена или пуста, не различает шрифты, не понимает их назначения, логотип не читаем.	В композициях есть центр, но слабая иерархия, элементы не связаны. Подбирает шрифты интуитивно, но без	Чёткий центр, гармоничное расположение, соблюдение правил композиции, знает классификацию	Использует сложные приёмы: асимметрию, динамику, ритм, работает с негативным пространством, создаёт авторские

		системы, логотип простой	шрифтов, сочетает их осознанно, логотип функционален и узнаваем	композиционные схемы, знает классификацию шрифтов, сочетает их осознанно, логотип функционален и узнаваем
<u>Представление о профессии и портфолио</u> (особенности работы с заказчиком, приёмы вёрстки печатных и цифровых материалов, осознанное применение базовых понятий графического дизайна, приёмы и способы оформления портфолио)	Не всегда получается выстроить с «заказчиком» в игровом формате, не готов отстаивать своё мнение, в разработке айдентики допускает ошибки, владеет не всеми приёмами верстки, не всегда сохраняет структуру в оформлении портфолио	Не всегда получается выстроить со сложным «заказчиком» в игровом формате, не всегда готов отстаивать своё мнение, разрабатывает айдентiku, владеет приёмами верстки, не всегда сохраняет структуру в оформлении портфолио	Способен выстроить взаимодействие с «заказчиком» в игровом формате, не всегда готов отстаивать своё мнение, разрабатывает айдентiku, владеет приёмами верстки, не всегда сохраняет структуру в оформлении портфолио	Способен выстроить взаимодействие с «заказчиком» в игровом формате, способен отстаивать своё мнение, разрабатывает айдентiku, владеет приёмами верстки, сохраняет структуру в оформлении портфолио

2 год обучения

Показатели освоения программы	1-низкий уровень	2-средний уровень	3-высокий уровень	4-повышенный уровень
Личностные результаты				
<u>Коммуникативные способности</u> (умение слушать, уважать чужую точку зрения, вести диалог на равных и нести совместную ответственность за общий результат; умение работать в команде)	Пассивность, редко участвует в обсуждениях, часто игнорирует мнение других	Участвует, не всегда внимательно слушает, иногда перебивает, не всегда умеет договариваться	Активно участвует в обсуждениях, внимательно слушает, предлагает компромиссы, помогает команде	Внимательно слушает, организует группу, уважает чужую точку зрения, распределяет роли, аргументированно защищает общую идею,

				ведёт конструктивный диалог
Самоорганизация и дисциплина (соблюдение техники безопасности, этически юридически грамотное использование цифровых ресурсов, оценка визуальной информации на достоверность)	Не всегда знает и соблюдает технику безопасности, не всегда отличает достоверную информацию от сомнительной, часто грамотно использует цифровые ресурсы с точки зрения этики и права, часто не соблюдает сроки, забывает подписывать файлы	Знает, но не всегда соблюдает технику безопасности, не всегда отличает достоверную информацию от сомнительной, грамотно использует цифровые ресурсы с точки зрения этики и права, не всегда соблюдает сроки	Знает и соблюдает технику безопасности, не всегда отличает достоверную информацию от сомнительной, грамотно использует цифровые ресурсы с точки зрения этики и права, соблюдает сроки, файлы подписаны и структурированы	Знает и соблюдает технику безопасности, отличает достоверную информацию от сомнительной, грамотно использует цифровые ресурсы с точки зрения этики и права, пунктуален, самостоятельно организует рабочее пространство, соблюдает сроки, файлы подписаны и структурированы
Способность к рефлексии (навыками работы с чек-листами для самооценки и проверки соответствия работы техническому заданию и замыслу, ведение творческого дневника)	Отвечает не на все вопросы чек-листа, пропускает пункты, самооценка соответствует качеству творческой работы, выявляет сильные/слабые стороны при поддержке педагога и одноклассников, не всегда ведёт творческий дневник	Отвечает на все вопросы чек-листа, не пропускает пункты, самооценка соответствует качеству творческой работы, выявляет сильные/слабые стороны при поддержке педагога и одноклассников, ведёт творческий дневник	Отвечает на все вопросы чек-листа, не пропускает пункты, самооценка соответствует качеству творческой работы, проявляет осознанность решений, самостоятельно выявляет сильные/слабые стороны, не избегает трудностей, ведёт творческий дневник,	Отвечает на все вопросы чек-листа, не пропускает пункты, самооценка соответствует качеству творческой работы, ответы оформлены четко и понятно, проявляет осознанность решений, самостоятельно выявляет сильные/слабые стороны, не избегает трудностей, ведёт творческий дневник,

				ставит цели на следующий проект
Метапредметные результаты				
<u>Творческая инициатива и формирование замысла</u> (инициатива при реализации коллективных проектов, выполнение ролей при групповой защите проекта, способность находить компромиссы)	Выдвигает новые идеи, не всегда проявляет самостоятельность при принятии на себя конкретной роли, всегда подготовлен к своей части защиты, не всегда координирует выступление с другими участниками, уважает чужие идеи, недостаточно активен при принятии решений	Выдвигает новые идеи, , принимает на себя конкретную роль, всегда подготовлен к своей части защиты, не всегда координирует выступление с другими участниками, уважает чужие идеи, , не доминирует, но и не остается «невидимым	Выдвигает новые идеи, использует референсы и тренды для обоснования концепции, принимает на себя конкретную роль, всегда подготовлен к своей части защиты, координирует выступление с другими участниками, уважает чужие идеи, модифицирует свои после обсуждения, не доминирует, но и не остается «невидимым»	Выдвигает новые идеи, предлагает нестандартные решения, использует референсы и тренды для обоснования концепции, связывает идею с целевой аудиторией и задачей, принимает на себя конкретную роль, всегда подготовлен к своей части защиты, координирует выступление с другими участниками, уважает чужие идеи, модифицирует свои после обсуждения, предлагает альтернативны решения при конфликте, не доминирует, но и не остается «невидимым»
<u>Критическое мышление</u> (работа на основе технического задания, аргументация дизайн-решения, способность выявлять и исправлять ошибки)	Выделяет ключевые требования технического задания, демонстрирует	Выделяет ключевые требования технического задания,	Выделяет ключевые требования технического задания,	Глубоко анализирует техническое задание, выделяет ключевые требования, целевую

	понимание контекста, аргументация решения не всегда полна и логична	ориентируясь на целевую аудиторию, не всегда учитывает формат и ограничения, демонстрирует понимание контекста, аргументация решения не всегда полна и логична	ориентируясь на целевую аудиторию, учитывает формат и ограничения, демонстрирует понимание контекста, аргументация решения полна и логична	аудиторию, формат, ограничения, демонстрирует понимание контекста, аргументация решения полна и логична
<u>Креативность</u>	Шаблонное мышление, повторяет чужие идеи, не видит альтернатив	Есть редкие проявления креатива, но решения предсказуемы	Предлагает несколько идей, выбирает лучшую, часто предлагает необычные решения, экспериментирует с формой/цветом	Свободно генерирует множество идей, сочетает несочетаемое, создаёт авторские стили и приёмы, экспериментирует с формой/цветом идеи оригинальны, нестандартны, содержат глубокий смысл, развивает их в серии работ
Предметные результаты				
<u>Владение инструментами растровой графики</u>	Знает только базовые инструменты, не использует слои и маски	Может сделать простой коллаж, но без глубины, ретушь грубая	Уверенно работает со слоями, масками, коррекцией, создаёт качественные коллажи и баннеры	Использует продвинутые техники: частотное разложение, двойная экспозиция, анимация, готовит файлы к печати и вебу
<u>Изобразительные и композиционные навыки</u>	Композиция хаотична, нет центра, перегружена	В композициях есть центр, но слабая	Чёткий центр, гармоничное	Использует сложные приёмы: асимметрию,

	или пуста, не различает шрифты, не понимает их назначения, логотип не читаем	иерархия, элементы не связаны. Подбирает шрифты интуитивно, но без системы, логотип простой	расположение, соблюдение правил композиции, знает классификацию шрифтов, сочетает их осознанно, логотип функционален и узнаваем	динамику, ритм, работает с негативным пространством, создаёт авторские композиционные схемы, знает классификацию шрифтов, сочетает их осознанно, логотип функционален и узнаваем
<u>Представление о профессии и портфолио</u> (особенности работы с заказчиком, приёмы вёрстки печатных и цифровых материалов, осознанное применение базовых понятий графического дизайна, приёмы и способы оформления портфолио)	Во взаимодействие с «заказчиком» не всегда проявляет должное внимание или не способен отстаивать свою концепцию, типографические решения шаблонные, разрабатывает систему айдентики (логотип + визитка + носители) и верстает материалы с помощью педагога, не всегда сохраняет единую стилистику в оформлении портфолио	Во взаимодействие с «заказчиком» не всегда проявляет должное внимание или не способен отстаивать свою концепцию, типографические решения не являются уникальными, разрабатывает систему айдентики (логотип + визитка + носители), владеет приёмами верстки, не всегда сохраняет единую стилистику в оформлении портфолио	Способен выстроить взаимодействие с «заказчиком», создаёт уникальные типографические решения, разрабатывает систему айдентики (логотип + визитка + носители), владеет приёмами верстки, сохраняет единую стилистику в оформлении портфолио	Способен выстроить взаимодействие с «заказчиком», способен отстаивать предлагаемую концепцию создаёт уникальные типографические решения, разрабатывает систему айдентики (логотип + визитка + носители), понимает психологию восприятия, владеет приёмами верстки, сохраняет единую стилистику в оформлении портфолио

3 год обучения

Показатели освоения программы	1-низкий уровень	2-средний уровень	3-высокий уровень	4-повышенный уровень
-------------------------------	------------------	-------------------	-------------------	----------------------

Личностные результаты				
<u>Коммуникативные способности</u> (культуры профессионального и общественного поведения, эмоциональный интеллект)	Ведет себя достойно на занятиях, выставках, экскурсиях, не всегда соблюдает этику общественного и профессионального поведения, эмоционально реагирует на критику	Ведет себя достойно на занятиях, выставках, экскурсиях, соблюдает этику общественного и профессионального поведения, уважает чужое мнение, даже если не согласен, контролирует эмоции, не всегда точно адаптирует стиль общения, следит за порядком в кабинете	Ведет себя достойно на занятиях, выставках, экскурсиях, соблюдает этику общественного и профессионального поведения, уважает чужое мнение, даже если не согласен, контролирует эмоции при получении критики, способен адаптировать стиль общения в зависимости от контекста, следит за порядком в кабинете, поддерживает единство команды	Ведет себя достойно на занятиях, выставках, экскурсиях, соблюдает этику общественного и профессионального поведения, уважает чужое мнение, даже если не согласен, контролирует эмоции при получении критики, способен адаптировать стиль общения в зависимости от контекста, оценивает других людей по критерию «плюс, минус, предложение», следит за порядком в кабинете, напоминает о сроках, поддерживает единство команды,
<u>Инициатива и самоорганизация в проектной деятельности</u>	Не всегда выдвигает идеи на мозговых штурмах, не всегда своевременно сдаёт промежуточные этапы, файлы рабочего пространства не систематизированы,	Не всегда выдвигает идеи на мозговых штурмах, составляет план работы, своевременно сдаёт промежуточные этапы, держит рабочее пространство в порядке (файлы,	Выдвигает идеи на мозговых штурмах, составляет план работы, своевременно сдаёт промежуточные этапы, держит рабочее пространство в порядке (файлы, папки, слои в	Выдвигает идеи на мозговых штурмах, составляет план работы, своевременно сдаёт промежуточные этапы, держит рабочее пространство в порядке (файлы, папки, слои в программе),

	не всегда соблюдает дедлайны, соблюдает авторские права	папки, слои в программе), соблюдает дедлайны, соблюдает авторские права	программе), самостоятельно ищет референсы, видеоуроки, шрифты, цветовые палитры, соблюдает дедлайны, соблюдает авторские права	самостоятельно ищет референсы, видеоуроки, шрифты, цветовые палитры. Контролирует прогресс группы, самостоятельно составляет план проекта, соблюдает дедлайны, соблюдает авторские права
<u>Рефлексия и работа с обратной связью</u>	Чек-листы, и творческий дневник ведёт нерегулярно, к формулировкам относится формально	При заполнении чек-листов, творческого дневника может назвать 1–2 ошибки, но не предлагает улучшений.	При заполнении чек-листов, творческого дневника использует конструктивные формулировки, объясняет выбор художественных и композиционных решений. Проводит глубокий анализ: «Что сработало? Почему? Что изменить в следующий раз?»	При заполнении чек-листов, творческого дневника использует конструктивные формулировки, объясняет выбор художественных и композиционных решений не только на основе вкуса, но и логики. Проводит глубокий анализ: «Что сработало? Почему? Что изменить в следующий раз?», ведёт дневник правок организует сбор обратной связи
Метапредметные результаты				
<u>Проектное мышление</u> (способность проводить исследование пользователей, разработка, тестирование и выбор лучших дизайн-решений)	Не всегда качественно проводит исследование пользователей, невнимательно оформляет данные,	Качественно проводит исследование пользователей, грамотно оформляет данные, формулирует чёткую	Качественно проводит исследование пользователей, грамотно оформляет данные, формулирует чёткую	Демонстрирует высокий уровень проектного мышления": самостоятельно и глубоко проводит исследование пользователей, грамотно оформляет данные,

	испытывает сложности в формулировке проблемы, не всегда предлагает альтернативную концепцию, не проявляет должной активности в прототипировании и создаёт макетов,	проблему, не всегда предлагает альтернативную концепцию, участвует в прототипировании, создаёт макеты, проводит «тестирование решений» с реальной или смоделированной аудиторией	проблему, предлагает альтернативную концепцию, участвует в прототипировании, создаёт макеты, проводит «тестирование решений» с реальной или смоделированной аудиторией, руководствуется не только эстетикой, но и функциональностью, удобством, умеет ставить себя на место пользователя	формулирует чёткую проблему, предлагает несколько альтернативных концепций, активно участвует в прототипировании, создаёт качественные макеты, проводит «тестирование решений» с реальной или смоделированной аудиторией, руководствуется не только эстетикой, но и функциональностью, удобством, умеет ставить себя на место пользователя, дорабатывать проект по отзывам
Критическое мышление (навыками ведения деловой дискуссии, аргументации, умение отстаивать решение, конструктивное оппонирование)	Часто не может в дискуссии выстроить чёткую логическую цепочку, не умеет отстаивать своё решение без конфронтации, не всегда использует профессиональную терминологию, не всегда основывает позицию на основе	В дискуссии не всегда выстраивает чёткую логическую цепочку, не всегда умеет отстаивать своё решение без конфронтации, используя профессиональную терминологию, не всегда основывает позицию на основе	В дискуссии выстраивает чёткую логическую цепочку, умеет отстаивать своё решение без конфронтации, используя профессиональную терминологию, корректирует позицию на основе аргументированной	Демонстрирует высокий уровень критического мышления: в дискуссии выстраивает чёткую логическую цепочку, подкрепляет свои аргументы данными (результаты опросов, тренды, референсы), умеет отстаивать своё решение без конфронтации, используя

	аргументированной обратной связи, часто не может объяснить причинно-следственные связи между идеей и решением	аргументированной обратной связи, иногда не может объяснить причинно-следственные связи между идеей и решением	обратной связи, объясняет причинно-следственные связи между идеей и решением	профессиональную терминологию, при оппонировании предлагает не просто критику, а конструктивные альтернативы, соблюдая принцип «плюс – минус – предложение», корректирует позицию на основе аргументированной обратной связи, объясняет причинно-следственные связи между идеей и решением
Креативность (сторителлинг, генерация идей и концепций)	Генерирует несколько идей, не всегда основанные на понимании проблемы и потребностей пользователя, при рассказе истории нарушает логику повествования, эмоции при рассказе часто не соответствуют содержанию	Генерирует несколько идей, основанные на понимании проблемы и потребностей пользователя, при рассказе истории проекта упускает некоторые детали, нарушая логику повествования, эмоции при рассказе не всегда соответствуют содержанию	Генерирует несколько оригинальных идей, основанные на понимании проблемы и потребностей пользователя. Сторителлинг выстроен логично и эмоционально: умело рассказывает историю проекта – от исследования до финального решения	Демонстрирует высокий уровень креативности: системно генерирует множество оригинальных идей, предлагает неожиданные, но релевантные концепции, основанные на глубоком понимании проблемы и потребностей пользователя. Сторителлинг выстроен логично и эмоционально: умело рассказывает историю проекта – от исследования до финального решения,

				использует метафоры, символику, визуальные аллюзии
Предметные результаты				
<u>Владение векторной и растровой графикой</u>	Допускает значительные ошибки в работе с растровой и векторной графикой в комплексных проектах, в работе цифровыми инструментами (Figma, After Effects, Midjourney), не владеет некоторыми приёмами профессиональной обработки изображений	Допускает незначительные ошибки в работе с растровой и векторной графикой в комплексных проектах, не в полной мере владеет цифровыми инструментами (Figma, After Effects, Midjourney) и приёмами профессиональной обработки изображений	Владеет навыками работы с растровой и векторной графикой в комплексных проектах, освоив современные цифровые инструменты (Figma, After Effects, Midjourney) и приёмы профессиональной обработки изображений	В совершенстве владеет навыками работы с растровой и векторной графикой в комплексных проектах, освоив современные цифровые инструменты (Figma, After Effects, Midjourney) и приёмы профессиональной обработки изображений
<u>Разработка средового дизайна, социальных проектов</u>	В разработке средового и социального дизайна часто не учитывает исследования потребностей пользователей, предлагаемое решение не всегда учитывает контекст, доступность, экологичность и	В разработке средового и социального дизайна учитывает не все исследования потребностей пользователей, предлагаемое решение не всегда учитывает контекст, доступность, экологичность и	В разработке средового и социального дизайна основывается на исследовании потребностей пользователей, предлагает хорошее, при этом социально значимое решение, которое учитывает контекст,	В разработке средового и социального дизайна основывается на глубоком исследовании потребностей пользователей, предлагает оригинальное, при этом социально значимое решение, которое учитывает контекст, доступность, экологичность и эстетику. Средовой проект выстроен

	эстетику. В средовом проекте часто не прослеживается системность элементов, в визуальной составляющей прослеживаются значительные стилистические ошибки	эстетику. В средовом проекте не всегда прослеживается системность элементов, в визуальной составляющей прослеживаются стилистические ошибки	доступность, экологичность и эстетику. Средовой проект выстроен системно: продуманы масштаб, материалы, шрифты, расположение элементов взаимодействия с пользователем. В визуальной составляющей прослеживаются незначительные стилистические ошибки	системно: продуманы масштаб, материалы, шрифты, расположение элементов, взаимодействие с пользователем. Визуальная составляющая отличается целостностью стиля, иерархией, типографикой.
<u>Создание профессионального портфолио</u>	Для портфолио отбирает работы разного качества, В оформлении портфолио нет единства стиля, неуверенно представляет портфолио на защите	Для портфолио отбирает лучшие работы, демонстрирующие развитие, стиль и компетенции. Портфолио оформлено в едином, но недостаточно выразительном стиле, достойно представляет портфолио на защите	Для портфолио отбирает лучшие работы, демонстрирующие развитие, стиль и компетенции. Портфолио оформлено в едином визуальном стиле (цвет, шрифт, сетка). Каждый проект представлен с описанием задачи, процесса, решения, тестирования и	Для портфолио отбирает лучшие работы, демонстрирующие развитие, стиль и компетенции. Портфолио оформлено в едином визуальном стиле (цвет, шрифт, сетка). Каждый проект представлен с описанием задачи, процесса, решения, тестирования и выводов. На защите уверенно представляет себя как дизайнера, объясняет

			выводов, достойно представляет портфолио на защите	логику выбора работ, связывает их с интересами и карьерными целями, готов к вопросам
--	--	--	--	---

Форма фиксации результатов (диагностическая карта)

программа

год обучения

педагог

__ учебный год

[illegible]

1 балл -низкий уровень
2 балла -средний уровень
3 балла -высокий уровень
4 балла -повышенный уровень.

количество учащихся в группе	количество учащихся освоивших программу	процентное соотношение
		#ДЕЛ/0!

1.	
2.	
3.	
1.	
2.	
3.	
1.	
2.	
3.	

