

Индивидуальный предприниматель Селендеева О.Н.

УТВЕРЖДАЮ

Индивидуальный предприниматель

_____/Селендеева О.Н.//

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«КУРС ADOBE ILLUSTRATOR ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ»**

Москва, 2024

Оглавление

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	3
1.1. Общая характеристика программы	3
1.2. Цели и задачи программы	4
2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН ПРОГРАММЫ	7
3. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК	10
4. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА	13
5. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ	18
5.1. Контроль знаний, умений и навыков	18
5.2. Критерии оценивания освоения программы при проведении различных форм контроля:	19
6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ (УЧЕБНИКИ, РАЗДАТОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ, ПЛАКАТЫ, СЛАЙДЫ, ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСЫ)	20
6.1. Информационные и учебно-методические условия реализации программы	20
6.2. Рекомендованная литература для обучающихся	21
6.3. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", рекомендованных для освоения программы	21
7. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ..	22
7.1. Материально-техническая и ресурсная база	22
7.2. Кадровое обеспечение программы	22
Приложения.....	23
Приложение 1. Примерные вопросы для промежуточного тестирования.....	23
Приложение 2. Примерные задания для оценки качества освоения учебного материала	26

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1. Общая характеристика программы

Данный документ описывает комплекс основных характеристик образования (объем, содержание, планируемые результаты) и организационно-педагогических условий, который представлен в виде учебного плана, календарного учебного графика, рабочих программ учебных предметов, модулей, иных компонентов, а также оценочных и методических материалов общеобразовательной общеразвивающей программы “Курс Adobe Illustrator для начинающих”.

В ходе дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы "Курс Adobe Illustrator для начинающих" обучающиеся научатся создавать собственные иллюстрации, овладеют основными инструментами программы Adobe Illustrator, создадут свои проекты для портфолио.

Выдача обучающимся документов о дополнительном образовании (сертификат установленного образца) осуществляется при условии успешного прохождения итоговой аттестации.

Программа разработана на основе следующих **нормативных документов**:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. N 196 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам"
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи" (вместе с "СП 2.4.3648-20. Санитарные правила...")» (Зарегистрировано в Минюсте России 18.12.2020 № 61573).

Направленность (профиль) программы: художественная

Актуальность программы, соответствие государственному, социальному заказу/запросам.

Графический дизайн играет важную роль в нашей повседневной жизни, присутствуя в различных аспектах: от книг и журналов до печатной полиграфической продукции, афиш и плакатов, учебных материалов и инфографики, чертежей и карт, логотипов и фирменных стилей, рекламного дизайна и упаковки продуктов, а также различных баннеров и веб-страниц. Сегодня профессия дизайнера является одной из наиболее востребованных и перспективных.

В современном мире сфера IT-технологий тесно связана с дизайном. Например, с развитием Интернета возрастает потребность во владении приемами сетевого дизайна; веб-сайты

нуждаются в понятном и эстетичном оформлении для обеспечения удобной навигации; а также виртуальная реальность и различные игры не могут обойтись без дизайна.

Отличительные особенности программы: по окончании обучения учащиеся с помощью полученных на курсе знаний и навыков создадут современные дизайнерские проекты, соберут и презентуют портфолио из нескольких проектов. В процессе освоения программы обучающиеся смогут в раннем возрасте получить профессиональную ориентацию. Adobe Illustrator не требует предварительных знаний рисования или живописи, можно использовать его для создания рисунков от руки или импортировать фотографию и использовать ее в качестве основы.

Срок обучения: программа реализуется в объеме 48 академических часов, 18 недель (5 месяца).

Режим занятий: 2-4 академических часа в неделю

Продолжительность академического часа – 45 минут.

Занятия начинаются не ранее 9.00 часов утра и заканчиваются не позднее 20.00 часов. Для обучающихся в возрасте 16-18 лет допускается окончание занятий в 21.00 часов.

Продолжительность занятий в учебные дни - не более 3-х академических часов в день, в выходные и каникулярные дни - не более 4 академических часов в день. После 30-45 минут теоретических занятий организуется перерыв длительностью не менее 10 мин.

Адресат программы и примерный портрет слушателя курсов: программа разработана для учащихся от 11 до 16 лет, которых интересуют современные технологии цифрового дизайна. К освоению дополнительной общеобразовательной программы – дополнительной общеразвивающей программы допускаются: лица без предъявления требований к уровню образования.

По завершении реализации программы, как правило, проводится анкетирование обучающихся с целью изучения мнения по вопросу эффективности и информативности проведенного обучения, уровню организации учебного процесса, удовлетворенности учебно-методическим материалом, работниками образовательной организации проводится анализ высказанных предложений и пожеланий.

1.2. Цели и задачи программы

1. **Цель программы** – получение обучающимися знаний и навыков по работе в Adobe Illustrator.

Задачи программы:

1. Сформировать системные навыки в области работы с программой Adobe Illustrator, необходимые для создания графических элементов дизайна.
2. Сформировать навыки создания дизайна с использованием Adobe Illustrator, включая различные стили и композиционные приемы.
3. Предоставить практические навыки, необходимые для создания собственного проекта дизайна с использованием Adobe Illustrator.
4. Представить полное представление о профессии дизайнера
5. Стимулировать интерес к IT-технологиям через использование Illustrator в создании дизайна.
6. Подготовить учеников к взаимодействию с заказчиками, включая процессы создания дизайна, анализа обратной связи и внесения корректировок в проект.
7. Обучить методам презентации проектов, включая демонстрацию дизайна, функциональности и преимуществ проекта перед заказчиком или аудиторией.

1.3. Планируемые результаты обучения

По итогам освоения дополнительной общеобразовательной программы - дополнительной общеразвивающей программы "Курс Adobe Illustrator для начинающих" обучающиеся должны будут овладеть следующими знаниями, умениями и навыками:

Знать:

- Основы работы с программой Adobe Illustrator, включая интерфейс, инструменты и панели.
- Основные принципы векторной графики и ее отличия от растровой графики.
- Основы цветовой модели RGB и CMYK и их применение в дизайне.
- Правила композиции и распределения элементов на дизайн-холсте.
- Основы типографики: виды шрифтов, правила выбора и комбинирования шрифтов.
- Основные техники работы со штриховкой, тенями и светотенями.
- Принципы создания и редактирования паттернов и узоров.
- Основы работы с эффектами и фильтрами в Adobe Illustrator.
- Основные инструменты и приемы работы с растровыми изображениями в Illustrator.
- Принципы организации и сохранения проектов для последующей работы и печати.

Уметь:

- Создавать новые проекты и открывать существующие в Adobe Illustrator.
- Работать с различными инструментами, включая кисти, масштабирование, вращение и т.д.
- Применять методы создания и редактирования базовых геометрических форм.
- Использовать инструменты выделения и трансформации для манипулирования объектами.
- Создавать и редактировать текстовые блоки, применяя различные эффекты и стили.
- Работать с многослойными композициями и управлять порядком наложения объектов.
- Применять эффекты и фильтры для создания интересных иллюстраций и эффектов.
- Использовать различные методы создания и редактирования паттернов и узоров.

- Импортировать и работать с растровыми изображениями, включая редактирование и обработку.
- Организовывать файлы проектов, создавать резервные копии и экспортировать готовые проекты для печати или демонстрации.

Владеть навыками в области:

- Эффективного использования основных инструментов и функций Adobe Illustrator для создания качественных графических проектов.
- Применения изученных техник и методов дизайна для разработки эстетичных и функциональных решений.
- Создания проектов с учетом требований заказчика и целевой аудитории.
- Разработки уникальных графических элементов, соответствующих потребностям проекта.
- Взаимодействия с заказчиком, анализа его обратной связи и внесения необходимых изменений в проект.
- Представления и демонстрации готовых проектов заказчику или аудитории с использованием профессиональных методов и инструментов.
- Оценки и анализа своей работы с целью постоянного совершенствования навыков и улучшения качества дизайна.
- Работы в команде, при необходимости объединяя свои усилия с другими специалистами для достижения общей цели проекта.
- Разработки собственного стиля и подхода к созданию графических работ.
- Свободного владения Adobe Illustrator для реализации самых разных дизайнерских идей и задач.

2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН ПРОГРАММЫ

В процессе преподавания курса "Курс Adobe Illustrator для начинающих" используются как классические методы обучения (лекции), так и различные виды практической работы обучающихся по заданию преподавателя, которые направлены на развитие креативных качеств и на поощрение интеллектуальных инициатив учащихся.

Формы организации образовательного процесса (индивидуальные, групповые и т.д.) и другие виды занятий по программе определяются содержанием программы. Образовательная деятельность обучающихся предусматривает следующие виды учебных занятий и учебных работ: лекции, практические и семинарские занятия, круглые столы, мастер-классы, тренинги, семинары по обмену опытом, проведение открытых занятий, консультации и другие виды учебных занятий и методической работы, определенные учебным планом.

№	Наименование дисциплины/раздела/темы	Количество академических часов				Форма аттестации /контроля
		Всего	в т.ч. аудиторных		СРС	
			теория	практич. занятия		
1	Основы работы с программой Adobe Illustrator	1	1	0	0	Практическое задание
2	Простые графические образы	2	1	1	0	Практическое задание
3	Основы композиции	2	1	0,5	0,5	Практическое задание

4	Основы работы со шрифтами	2	1	1	0	Практическое задание, Контрольные вопросы
5	Изучение основ техники Флэт	2	0,5	0,5	1	Практическое задание
6	Изучение основ техники Пиксель-арт	2	0,5	0,5	1	Практическое задание
7	Изучение основ техники Скевоморфизм	2	0,5	0,5	1	Практическое задание
8	Создание стикеров часть 1	2	1	1	0	Практическое задание, Контрольные вопросы
9	Создание стикеров часть 2	2	0,5	0,5	1	Практическое задание
10	Изучение основ техники трехмерных изображений	3	1	1	1	Практическое задание
11	Изучение основ изометрических изображений	2	0,5	0,5	1	Практическое задание
12	Изучение основ создания типографики	2	0,5	0,5	1	Практическое задание, Контрольные вопросы
13	Изучение методов	2	1	1	0	Практическое задание

	создания узоров					
14	Создание календаря часть 1	2	1	1	0	Практическое задание
15	Создание календаря часть 2	2	1	0,5	0,5	Практическое задание
16	Создание календаря часть 3	2	0,5	1	0,5	Практическое задание, Контрольные вопросы
17	Создание календаря часть 4	2	0	1	1	Практическое задание
18	Основы создания персонажа	2	1	1	0	Практическое задание
19	Проработка персонажа	2	1	0,5	0,5	Практическое задание
20	Окружение персонажа	2	1	1	0	Практическое задание, Контрольные вопросы
21	Создание цельной композиции с персонажем	2	0,5	1	0,5	Практическое задание
22	Создание поздравительной открытки	2	0,5	1	0,5	Практическое задание
23	Создание динамичных иллюстраций	2	1	0,5	0,5	Практическое задание
24	Итоговый показ работ	2	0	0	2	Практическое задание, Контрольные вопросы. Защита проекта
	ИТОГО	48	17,5	17	13,5	

3. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Календарный учебный график формируется при осуществлении обучения в течение всего календарного года. По мере набора групп слушателей по программе составляется календарный график, учитывающий объемы лекций, практики, самоподготовки, другие формы организации занятий.

Темы / недели	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	Итого часов	
1. Основы работы с программой Adobe Illustrator	1																								1	
2. Простые графические образы		2																								2
3. Основы композиции			2																							2
4. Основы работы со шрифтами				1,5																						1,5
Промежуточный контроль				0,5																						0,5
5. Изучение основ техники Флэт					2																					2
6. Изучение основ техники Пиксель-арт						2																				2
7. Изучение основ техники							2																			2

4. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

1. Основы работы с программой Adobe Illustrator

- Изучение основных принципов работы программы и инструментов;
- Тренировка использования базовых инструментов;
- Обзор интерфейса и структуры рабочего пространства.

Практическое задание: создать рисунок простого визуального образа с применением базовых инструментов Adobe Illustrator.

2. Простые графические образы

- Изучение основ создания иллюстрации;
- Тренировка использования инструментов для рисования;
- Понятие о базовых элементах иллюстрации;
- Основы композиции и структуры графического образа;
- Освоение техник создания простых графических образов.

Практическое задание: применение изученных инструментов для реализации карты с инфографикой.

3. Основы композиции

- Изучение основных принципов композиции;
- Работа с пропорциями и распределением элементов в пространстве;
- Практическое использование изученных инструментов.

Практическое задание: продолжение работы над картой с инфографикой с применением изученных принципов композиции.

4. Основы работы со шрифтами

- Освоение основных принципов выбора шрифтов для различных задач;
- Понимание правил комбинирования шрифтов для достижения гармоничного визуального эффекта;
- Создание стилей текста для повторного использования;
- Оформление коротких текстовых блоков с применением различных шрифтов.

Практическое задание: продолжение работы над картой с инфографикой с применением изученных принципов работы со шрифтами.

5. Изучение основ техники Флет

- Понимание основных принципов техники флет;
- Создание простых элементов иллюстрации в стиле флет;
- Способы и методы в создании флет дизайна.

Практическое задание: создание рисунка в технике флет дизайна.

6. Изучение основ техники Пиксель-арт

- Основы пиксель-арт иллюстрации;
- Способы и методы в создании пиксель-арт;
- Рассмотрение различных подходов к композиции и цветовому решению в пиксель-арт.

Практическое задание: создание рисунка в технике пиксель-арт.

7. Изучение основ техники Скевоморфизм

- Основы скевоморфизм иллюстрации;
- Разбор ключевых элементов и особенностей стиля скевоморфизма;
- Способы и методы в создании скевоморфизма.

Практическое задание: создание рисунка в технике скевоморфизм.

8. Создание стикеров. Часть 1

- Отработка навыков изученных техник;
- Создание элементов, которые стандартно используются в стикерпаке;
- Эксперименты с инструментами для создания нестандартных эффектов.

Практическое задание: создание идеи и элементов для будущего стикер-пака.

9. Создание стикеров. Часть 2

- Практическое использование изученных техник для создания дополнительных элементов стикер-пака;
- Эксперименты с эффектами и стилями, выходящими за рамки традиционных подходов к созданию стикеров;
- Продолжение работы над стикер-паком, начатым на предыдущем уроке.

Практическое задание: дорабатываем стикер-пак до готового к выпуску продукта.

10. Изучение основ техники трехмерных изображений

- Изучение инструментов для создания трехмерного изображения;
- Понимание основных принципов создания и редактирования трехмерных форм;
- Комбинирование объектов в пространстве;
- Практика рисования: создание трехмерного изображения.

Практическое задание: создание трехмерного изображения.

11. Изучение основ изометричных изображений

- Изучение методов создания изометрических изображений;
- Освоение ключевых принципов построения изометрических композиций;
- Применение изученных принципов трехмерных изображений.

Практическое задание: создание плаката с использованием изученных методов изометрических изображений.

12. Изучение основ создания типографики

- Освоение основных принципов типографики и ее роли в дизайне;
- Изучение методов эффективной организации информации с использованием текста;
- Разбор инструментов и техник верстки в Adobe Illustrator;
- Практическое применение методов оформления текста и создания удобной для восприятия композиции.

Практическое задание: продолжение работы над плакатом с акцентом на создании читаемой и эффективной типографики.

13. Изучение методов создания узоров

- Понимание методов создания паттернов;
- Изучение основ формирования повторяющихся элементов;
- Применение навыков верстки.

Практическое задание: создание обложки для книги или тетради с использованием изученных методов создания узоров.

14. Создание календаря. Часть 1

- Закрепление изученных инструментов и навыков;
- Выбор тематики и стиля календаря;
- Разработка общей структуры календаря, включая количество месяцев, дни, выходные и праздничные даты.

Практическое задание: проектирование базового шаблона и композиции для месяца календаря.

15. Создание календаря. Часть 2

- Закрепление изученных инструментов и навыков;
- Работа над деталями дизайна;
- Подбор подходящих шрифтов для текстовых элементов календаря.

Практическое задание: продолжение создания календаря с использованием усовершенствованных дизайнерских приемов.

16. Создание календаря. Часть 3

- Закрепление изученных инструментов и навыков;
- Оптимизация дизайна и композиции;
- Работа с типографской и шрифтами;
- Разбор возможности добавления дополнительных функций календарю (заметок, подсветки важных дат и т.д.).

Практическое задание: проведение тестирования и корректировка дизайна при необходимости.

17. Создание календаря. Часть 4

- Закрепление изученных инструментов и навыков;
- Подготовка к печати или экспорту;
- Подготовка краткого описания календаря, включая его тематику, особенности и назначение.

Практическое задание: окончательное создание и завершение календаря с учетом всех предыдущих этапов и корректировок, подготовка к печати или экспорту в цифровом формате в соответствии с целями проекта.

18. Основы создания персонажа

- Методы работы с объектами;
- Изучение методов масштабирования, вращения и выравнивания объектов;
- Изучение инструментов для работы с цветами, текстурами и тенями для создания персонажа.

Практическое задание: разработка собственного персонажа, используя изученные методы работы с объектами и создания деталей.

19. Проработка персонажа

- Разбор методов придания уникального характера персонажу;
- Изучение влияния дизайна, позы, выражения лица на восприятие характера;
- Методы проработки персонажа.

Практическое задание: применение созданного персонажа в составлении комикса.

20. Окружение персонажа

- Создание фона;
- Проработка объектов в окружающей среде;
- Интеграция персонажа с окружением и создание единого визуального стиля для комикса.

Практическое задание: продолжение работы над комиксом с внедрением персонажа в различные сцены с проработанным фоном.

21. Создание цельной композиции с персонажем

- Методы создания взаимодействий персонажа и окружения;
- Анализ структуры сцены;
- Работа над созданием динамичных движений, соответствующих характеру и настроению сцены;
- Обучение методам органичного взаимодействия персонажа с элементами окружения;
- Создание визуального фокуса сцены.

Практическое задание: завершение работы над комиксом.

22. Создание поздравительной открытки

- Разработка общей концепции, учитывая цель и получателя открытки;
- Определение подходящих элементов дизайна, отражающих выбранную тему;
- Работа над композицией открытки, распределение элементов визуально привлекательным образом.

Практическое задание: создание поздравительной открытки с использованием изученных навыков.

23. Создание динамичных иллюстраций

- Комбинирование техник рисования, цветовых решений и работы с текстурами;
- Создание динамичной композиции;
- Разработка сложной композиции.

Практическое задание: применение динамичных элементов, учет принципов единообразия и высокий уровень проработки деталей для создания сложной композиции.

24. Итоговый показ работ

- Подготовка к презентации;
- Создание визуала для презентации работ;
- Рекомендации по дальнейшему росту и развитию в сфере цифрового дизайна.

Практическое задание: подготовка портфолио работ.

5. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

5.1. Контроль знаний, умений и навыков

Формой подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы выступает текущая, промежуточная и итоговая аттестация.

Образовательный процесс осуществляется на основании учебного плана и регламентируется расписанием занятий для каждой учебной группы.

В целях оценки показателей знаний, умений и навыков обучающихся по дополнительной образовательной общеразвивающей программе "Курс Adobe Illustrator для начинающих" проводится текущий и промежуточный контроль знаний, а также итоговая аттестация.

Виды текущего контроля:

- устный ответ на поставленный вопрос;
- проверка результатов выполнения практических заданий.

Виды промежуточного контроля:

- тестирование устное/письменное/с помощью электронных форм
- проверка результатов выполнения практических работ/проектов по итогам учебного модуля

Тестирование - это форма измерения знаний обучающихся, основанная на применении тестов. Материалы для промежуточного и итогового тестирования предоставляются вместе с комплектом учебно-методических материалов к программе.

Итоговая аттестация

Итоговая аттестация проводится с целью установления уровня знаний обучающихся с учетом прогнозируемых результатов обучения и требований к результатам освоения образовательной программы.

Итоговая аттестация обучающихся осуществляется в форме защиты проекта с демонстрацией результатов – портфолио работ, созданных в течение курса, которая сопровождается демонстрацией проекта и презентацией. Презентация – это электронный документ, предназначенный для визуальной демонстрации выполненной работы. Как правило, презентация имеет сюжет, сценарий и структуру, созданную для удобного восприятия информации.

Выдача обучающимся документов о дополнительном образовании (сертификат о прохождении курса) осуществляется при условии успешного прохождения итоговой аттестации.

5.2. Критерии оценивания освоения программы при проведении различных форм контроля:

Тестирование (Приложение 1. Примерные вопросы для промежуточного тестирования).
Процент результативности (правильных ответов при выполнении тестовых заданий):

Выполнение теста	Итоговая оценка
70% и более правильных ответов	"Зачтено"
Менее 70% правильных ответов	"Не зачтено"

Проверка выполнения практических работ (Приложение 2. Примерные задания для проверки усвоения качества учебного материала). Система оценивания:

"Зачтено" – необходимый уровень выполнения задания достигнут, обучающийся демонстрирует хорошее знание теоретической и практической части материала занятия/учебного модуля, достигнуты промежуточные и/или итоговые результаты работы над заданием.

"Не зачтено" - необходимый результат/уровень освоения не достигнут, обучающийся не усвоил теоретические основы и/или изученные практические приемы и инструменты создания цифровых иллюстраций, не достиг промежуточных и итоговых результатов при выполнении задания.

Проверка результатов создания проекта на итоговой аттестации

Критерии оценки созданного проекта	БАЛЛЫ
Обоснование выбора темы и ее актуальность	0-2 балла
Функциональность дизайна	0-4 балла
Эстетическая составляющая работ	0-4 балла
Применения изученных программных средств, техническая сложность работ	0-3 балла
Креативность идеи	0-3 балла
Самостоятельность работы над проектом	0-2 балла
Компетентность докладчика (ответы на вопросы)	0-2 балла
Итоговая оценка: «Не зачтено» «Зачтено»	0-13 баллов 14-20 баллов

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ (УЧЕБНИКИ, РАЗДАТОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ, ПЛАКАТЫ, СЛАЙДЫ, ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСЫ)

6.1. Информационные и учебно-методические условия реализации программы

Учебно-методический комплект

Для реализации целей и задач обучения по общеобразовательной общеразвивающей программе "Курс Adobe Illustrator для начинающих" используется комплект материалов преподавателя, который включает:

1. Текстовое методическое пособие с описанием целей, результатов каждого занятия, теоретического материала и практических работ.
2. Видеоурок для преподавателя с методическими указаниями и порядком объяснения учебного материала.
3. Раздаточный материал для учащихся - описание дополнительной самостоятельной работы учащихся по каждому занятию с примерами и рекомендациями по выполнению.
4. Описание мероприятий по контролю знаний – тестовые вопросы, практические задания.
5. Рекомендации по проведению итоговой аттестации и защиты проектов.
6. Дополнительные материалы – презентации по тематике занятий, материалы по работе с дополнительными источниками.
7. Дополнительные материалы – инструкции по установке необходимого программного обеспечения, описание технических требований к компьютерному оборудованию.

Материалы преподавателя размещаются на учебном портале преподавателей, размещенном на сервере информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", и доступны по ссылке для всех преподавателей курса. Материалы обучающихся раздаются в печатном виде или рассылаются преподавателем индивидуально каждому обучающемуся.

6.2. Рекомендованная литература для обучающихся

Основная:

1. Райтман М. А. Adobe Illustrator CC. Официальный учебный курс / пер.: Обручев В. М: Эксмо-Пресс, 2014. 592 с.
2. Филл Ш., Филл П. История дизайна / пер.: Бавин С. П. М: КоЛибри, 2022. 512 с.
3. Оливарес Э., Вилаур Л. Рисунок в графическом дизайне / пер.: Нестерова Т. В. М: АСТ, 2024. 192 с.

Дополнительная:

4. Куно Н. Сочетание цветов на практике / пер.: Самсонов П. А. Минск: Попурри, 2020. 304 с.
5. Адамс Ш., Стоун Т. Дизайн и цвет. Практикум. Реальное руководство по использованию цвета в графическом дизайне / пер. Мороз Алексей. М: КоЛибри, 2023. 240 с.
6. Уильямс Р. Дизайн. Книга для недизайнеров. Принципы оформления и типографики для начинающих / пер.: Черник В. В. Санкт-Петербург: Питер, 2021. 240 с.
7. Хеллер С., Виен В. Идеи, которые меняли графический дизайн / пер.: Кеник Е. В. ред.: Останина И. М.: Бомбора, 2019. 216 с.
8. Филл Ш., Филл П. Графический дизайн XXI века / М: АСТ, 2009. 192 с.
9. Королькова А. Живая типографика. М.:Index Market, 2012. 224 с.
10. Шпикерман Э. О шрифте. / пер.: Лаврухина Л. ред.: Григорьев Е., Блюхер А. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018. 208 с.

6.3. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", рекомендованных для освоения программы

- <https://colorscheme.ru/> - Инструмент для подбора цветов и генерации цветовых схем.
- <https://unsplash.com/> - источник качественных изображений, которые сделаны фотографами со всего мира и их можно использовать бесплатно на своих ресурсах.
- <https://ru.pinterest.com/> - сервис для подбора изображений в качестве референсов.
- https://www.behance.net/?log_shim_removal=1 - платформа для публикации портфолио дизайнеров.

7. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

7.1. Материально-техническая и ресурсная база

Для реализации программы предполагается использование учебных аудитории для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, выполнения проектных работ, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации:

- Компьютерные классы, обеспечивающие доступ в Интернет, и оснащенные мультимедиа проектором или иными средствами визуализации учебного материала, магнитной доской или флипчартом.
- Электронный информационно-образовательный портал, размещенный на сервере в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет".
- Специальное программное обеспечение для веб-разработки, необходимое для реализации образовательных задач курса.
- Стандартное программное обеспечение для работы над разработкой учебно-методических материалов.
- Мастерские и аудитории для проведения открытых занятий.

Специальных помещений, предполагающих наличие какого-либо специального оборудования для реализации данной программы, не предусматривается.

7.2. Кадровое обеспечение программы

Образовательный процесс по программе осуществляется педагогом дополнительного образования с профильным высшим или средним профессиональным образованием.

К занятию педагогической деятельностью по дополнительной общеобразовательной программе также допускаются лица, обучающиеся по образовательным программам высшего образования по специальностям и направлениям подготовки, соответствующим направленности дополнительных общеобразовательных программ, и успешно прошедшие промежуточную аттестацию не менее чем за два года обучения.

Реализация дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы обеспечивается руководящими и педагогическими работниками организации, а также лицами, привлекаемыми к реализации программы на условиях гражданско-правового договора.

У педагогического работника, реализующего дополнительную общеобразовательную программу, должны быть сформированы основные компетенции, необходимые для обеспечения успешного достижения обучающимися планируемых результатов освоения программы, в том числе умения:

- обеспечивать условия для успешной деятельности, позитивной мотивации, а также самомотивирования обучающихся;
- осуществлять самостоятельный поиск и анализ информации с помощью современных информационно-поисковых технологий;
- разрабатывать программы учебных предметов, выбирать учебники и учебно-методическую литературу, рекомендовать обучающимся дополнительные источники информации, в том числе Интернет-ресурсы;
- реализовывать педагогическое оценивание деятельности обучающихся;
- работать с текстовыми редакторами, электронными таблицами, электронной почтой и браузерами, мультимедийным оборудованием.

Приложения

Приложение 1. Примерные вопросы для промежуточного тестирования

1. Программа Adobe Illustrator предназначена для ...
 - верстки текстов
 - моделирования фильмов
 - создания изображений
 - создания слайдов

2. Какими форматами являются форматы GIF, JPEG?
 - векторными
 - точечными
 - растровыми
 - тоновыми

3. Какой используется инструмент для увеличения размера в Adobe Illustrator?
 - Pen
 - Zoom
 - Preview
 - Open
 - Defects

4. Какой формат является стандартным для изображений с обязательной прозрачностью в Adobe Illustrator
 - JPEG
 - PNG
 - GIF
 - BMP
 - CDR

5. Выберите преимущества векторной графики:
- аппаратная реализуемость
 - свобода трансформирования
 - программная независимость
 - объем документа
 - фотореалистичность
6. Есть два PDF-документа, один для полиграфической печати, второй для электронного использования. Есть ли между ними какая-либо разница?
- документ для полиграфической печати выполнен с большим разрешением, однако он имеет больший размер. Разрешение электронного документа оптимизировано для просмотра на мониторе
 - электронный документ выполнен с большим разрешением, однако он имеет больший размер. Разрешение полиграфического документа оптимизировано для просмотра на мониторе
 - между этими документами нет никакой разницы
7. Какова наилучшая процентная доля иллюстрации по отношению к общей площади объявления с точки зрения психологии восприятия рекламы?
- 10-30%
 - 60-70%
 - 0%
 - 100%
8. Почему нельзя увеличивать масштаб растровых изображений при макетировании?
- потому что при этом будет уменьшаться их разрешение, появляться пикселизация
 - большие рисунки плохо воспринимаются читателями
 - большие рисунки не оставляют места для текста
 - нумерация страниц может быть испорчена в результате подобного преобразования

9. Что представляет собой pattern в программе Illustrator?

- повторяющийся рисунок, расположенный в пределах единичной плитки
- плавный переход между цветами
- расположенные в ряд объекты
- объекты, полученные путем копирования другого объекта командой Copy

10. Какие типы градиента не доступны в Adobe Illustrator?

- линейный
- конусообразный
- ромбовидный
- радиальный

Приложение 2. Примерные задания для оценки качества освоения учебного материала

Задание 1. Создание логотипа:

Создайте логотип для компании "Домашний Аромат", специализирующейся на выпечке хлеба и сладостей. Логотип должен включать в себя изображение восходящего солнца и название компании. Используйте Adobe Illustrator для создания векторной графики и текста.

Задание 2. Иллюстрация книжной обложки:

Разработайте иллюстрацию для обложки книги "Приключения Алисы в Стране Чудес". Используйте векторные формы и инструменты кисти в Adobe Illustrator, чтобы создать волшебное иллюстративное изображение, отражающее сюжет книги.

Задание 3. Дизайн иконок:

Создайте набор иконок для мобильного приложения здорового образа жизни, включая иконки для фитнеса, здорового питания и медитации. Используйте Adobe Illustrator для создания векторных изображений и обеспечения единого стиля иконок.

Задание 4. Создание векторного плаката:

Разработайте плакат для музыкального фестиваля "Летнее настроение", который будет проходить на пляже. Включите на плакате векторные изображения пальмовых деревьев, солнца, моря и музыкальных инструментов. Используйте Adobe Illustrator для создания яркого и привлекательного дизайна.

Задание 5. Разработка типографского постера:

Создайте постер с мотивирующим сообщением "Dream Big, Work Hard". Используйте различные шрифты и композиционные приемы в Adobe Illustrator, чтобы выразить смысл сообщения и создать вдохновляющий дизайн.

Задание 6. Дизайн упаковки:

Разработайте дизайн упаковки для экологически чистого моющего средства "GreenClean". Используйте векторные изображения растений, листьев и других природных элементов в Adobe Illustrator, чтобы создать привлекательный и экологичный дизайн.

Задание 7. Создание иллюстрированной инфографики:

Подготовьте информационную графику о влиянии изменения климата на глобальные лесные массивы. Используйте векторные изображения деревьев, графики и текстовые блоки в Adobe Illustrator, чтобы визуализировать данные и подчеркнуть важность сохранения лесов.

Задание 8. Рисование векторного портрета:

Нарисуйте векторный портрет известной личности. Используйте инструменты Adobe Illustrator для создания контуров и теней, чтобы передать выразительность лица и особенности внешности героя иллюстрации.

Задание 9. Дизайн набора наклеек:

Разработайте набор наклеек для коллекции животных "Приключения в дикой природе". Используйте Adobe Illustrator для создания векторных изображений различных животных, таких как тигры, слоны и жирафы, и создайте привлекательный и разнообразный набор наклеек.