

Автономная некоммерческая организация  
дополнительного профессионального образования  
«Институт развития компетенций»

«УТВЕРЖДАЮ»:

Директор АНО ДПО

«Институт развития компетенций»



 Шелихова

10 мая 2018

**Студия графического дизайна «Креативная Югра»**

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА  
технической направленности**

Возраст обучающихся: 7 -17 лет

Срок реализации: 1 год

г. Сургут, 2018г.

## ПАСПОРТ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Название программы	Студия графического дизайна «Креативная Югра»
Направленность программы	Техническая (техническое творчество)
Ф.И.О. педагога, реализующего программу	Филатова Марина Владимировна, педагог дополнительного образования
Год разработки	2017 год (редакция от 10.05.2018)
Где, когда и кем утверждена дополнительная общеобразовательная программа	АНО ДПО «Институт развития компетенций» приказ №8 от «07» августа 2017 г., редакция: приказ №10 от 10.05.2018
Информация о наличии рецензии	-
Уровень программы	Базовый
Цель	формирование представления о художественно-проектной деятельности в области графического дизайна и компьютерной графики, в условиях технологически развитого общества.
Задачи	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Сформировать знания, умения, навыки выполнения художественных работ оформительского, рекламного и шрифтового характера средствами компьютерной графики;</li> <li>2. Развить художественно-проектную компетенцию в области графического дизайна и компьютерной графики в условиях современного производства;</li> <li>3. Сформировать знания о составляющих производственного и технологического процесса в деятельности дизайнерских организаций;</li> <li>4. Сформировать знания об использовании методов творческой деятельности для решения художественно-творческих задач;</li> <li>5. Развить самостоятельность и способность учащихся решать творческие и изобретательские задачи;</li> <li>6. Развить эстетического чувства и художественной инициативы учащихся средствами графического дизайна.</li> <li>7. Развить умения работать в команде, коммуникативные и организаторские способности.</li> </ol>
Ожидаемые результаты освоения программы	Создание изображений и объектов графического дизайна в графических редакторах
Срок реализации программы	3 месяца
Количество часов в неделю/год	3 часа в неделю, всего 39 часов

Возраст обучающихся	7 -17 лет
Количество обучающихся	30
Формы занятий	Теоретические и практические занятия, соревнования, тестирования, экскурсии, проекты, игра, мастер-класс, выставка, конкурсы
Условия реализации программы (оборудование, инвентарь, специальные помещения, ИКТ и др.)	Графическая лаборатория АНО ДПО «Институт развития компетенций»: - художественные принадлежности; - мобильный класс (ноутбуки); - проектор, экран; - магнитная доска, - графические планшеты; - мини-типография.

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Модульная дополнительная общеобразовательная программа «Студия графического дизайна «Креативная Югра» (далее Программа) является компилятивной и разработана в соответствии с требованиями спецификации стандартов JuniorSkills (WorldSkills) по знаниям, умениям и навыкам, которыми должны обладать участники чемпионата по компетенции «Графический дизайн».

В связи с развитием рекламы и других средств массовой информации, графический дизайн является динамично развивающимся направлением деятельности в области дизайна, так как в остро стоит потребность в грамотно выполненном дизайне, средствами компьютерной графики. Для качественного создания дизайн-решений необходимо внимательно подходить к каждому этапу, начиная от идеи до реализации дизайн-продукта. Специалист данного направления должен сочетать в себе профессиональные компетенции в области дизайна, программных продуктов и современных технологий производства, а также коммуникативной компетенцией.

**Целью** программы является формирование у учащихся компетенций в области графического дизайна и современных технологий производства, способствующих профессиональному самоопределению.

**Основными задачами** образовательной программы являются:

- Сформировать знания, умения, навыки выполнения художественных работ оформительского, рекламного и шрифтового характера средствами компьютерной графики;
- Развить художественно-проектную компетенцию в области графического дизайна и компьютерной графики в условиях современного производства;
- Сформировать знания о составляющих производственного и технологического процесса в деятельности дизайнерских организаций;
- Сформировать знания об использовании методов творческой деятельности для решения художественно-творческих задач;
- Развить самостоятельность и способность учащихся решать творческие и изобретательские задачи;
- Развить эстетического чувства и художественной инициативы учащихся средствами графического дизайна.
- Развить умения работать в команде, коммуникативные и организаторские способности.

Программа состоит из четырех разделов (модулей):

1. Мой сказочный герой (11 часов).
2. Конкурс «Бренд моего класса» (11 часов).
3. Социальная акция «Мне не все равно!» (11 часов).
4. Профи-проба «Школьная типография» (6 часов).

Осваивая раздел программы **«Мой сказочный герой»** обучающиеся придумывают сюжет сказки/комикса, рисуют эскизы героев и иллюстрации на бумаге, далее создают иллюстрации сказки в графическом редакторе Gimp, печатают и создают книгу.

Раздел **«Конкурс «Бренд моего класса»»** включает в себя изучение понятия логотипа и элементов бренда. На практике обучающиеся создают эмблему класса, девиз и оформление класса. По итогам создания бренда проходит конкурс и выявляются победители и призеры.

Раздел **«Социальная акция «Мне не все равно!»»** направлен на создание рекламных плакатов социально важных проблем общества. Результатом работы является участие в городском и всероссийском конкурсе социальной рекламы.

Раздел **«Профи-проба «Школьная типография»** изучает основы и виды компьютерной графики, основы работы в графических редакторах, требования к подготовке печатных макетов, а также знакомятся с современным инструментом дизайнера – графическим планшетом. Раздел направлен на создание различных объектов дизайна в разных техниках: открытки, локации, инсталляции, игрушки, газеты и т.д. «Школьная типография» предполагает взаимодействие со школьным активом и педагогом-организатором. Участники в данном разделе будут решать различные задачи оформительского характера к мероприятиям, праздникам, а также развивать коммуникативные способности при работе в команде и написании технического задания для дизайнера.

Обучение по программе **«Графический дизайн»** также предполагает освоение навыков учебно-исследовательской, проектной и социальной деятельности, при выполнении проектов и участии в конкурсах, конференциях, чемпионатах и олимпиадах.

Программа ориентирована на следующие **принципы**:

- *принцип доступности и последовательности* (предполагает «построение» учебного процесса от простого к сложному);
- *принцип научности* (основывается на современных научных достижениях в области технологической культуры и графического дизайна);
- *принцип наглядности* (использование наглядных и дидактических пособий, технических и электронных средств обучения);
- *принцип связи теории с практикой* (сочетание теоретических знаний, практических умений и навыков в учебном процессе);
- *принцип индивидуализации программы* (максимально учитывается характерологические особенности каждого учащегося);
- *принцип результативности* (описание результатов деятельности учеников, мотивация на результат деятельности каждого учащегося);
- *принцип актуальности* (максимальная приближённость содержания программы к реальным условиям жизни и деятельности учащихся);
- *принцип межпредметности* (это связи с информатикой при изучении компьютерной графики и подготовки презентационных

материалов, с историей, искусством и черчением при выполнении творческих проектов).

В основе программы лежит *системно-деятельностный подход*, который обеспечивает:

- формирование готовности учащихся к саморазвитию и непрерывному образованию;
- активную учебно-познавательную деятельность учащихся;
- построение образовательного процесса с учётом индивидуальных, возрастных, психологических, физиологических особенностей и здоровья учащихся.

Используемые формы работы: дискуссии, теоретические и практические занятия, соревнования, тестирования, экскурсии, игра, мастер-класс, выставка, конкурсы, деловая игра, мозговой штурм и др.

Занятия по программе проходят 3 раза в неделю по 1 часу. Программа рассчитана на 13 учебных недель, что составляет 39 часов в год.

Программа предполагает использование и реализацию таких форм организации материала, которые допускают освоение специализированных знаний и языка, гарантированно обеспечивающих трансляцию общей и целостной картины в рамках содержательно-тематического направления «Студия графического дизайна «Креативная Югра» и соответствует базовому уровню.

### **Планируемые результаты освоения программы**

#### *1. Предметные результаты освоения:*

- создавать продукты графического дизайна, применяя знания предметов: изобразительное искусство, история, русский язык, литература и информатика;
- уметь взаимодействовать (коммуникативные и организаторские способности) с другими обучающимися и педагогами, применяя знания, предмета обществознание;
- освоение учениками графического редактора Gimp, базовых знаний Adobe Illustrator, Adobe Photoshop;
- навыки работы на графическом планшете;
- владение способами графического представления информации;
- создание художественного образа;
- выполнять различные графические объекты: уметь выполнять эскизы, выполнять графические работы, самостоятельно составлять эскизы, наброски, композиции; выполнять цветные и стилизованные композиции;
- уметь пользоваться инструментами и материалами;
- выполнять графические работы на компьютере (фотоколлаж, рекламный плакат, редактировать изображения, создавать изображения и иллюстрации, создавать эмблемы, логотипы, сувенирную продукцию, рекламного героя и др.);
- иметь представление о возможностях создания и обработки изображений;

- развитие умений применять технологии представления, преобразования и использования информации, оценивать возможности и области применения средств и инструментов ИКТ в современном производстве или сфере обслуживания;

- формирование культуры труда, уважительного отношения к труду и результатам труда, самостоятельности, ответственного отношения к профессиональному самоопределению;

- овладение способами работы с информацией и технологической документацией; работа с операционными картами и техническим заданием;

- приобретение опыта организовывать рабочее место согласно требованиям ОТ, ТБ и ППБ.

## *2. Образовательные результаты освоения:*

- организовывать и планировать проектную деятельность;
- выдвигать идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи и последовательно развивать ее в ходе разработки проектного решения;

- владеть методами творческого процесса дизайнера;

- толерантное сознание и поведение в поликультурном мире, готовность и способность вести диалог с другими людьми, достигать в нём взаимопонимания, находить общие цели и сотрудничать для их достижения;

- сформированность экологического мышления, понимания влияния социально-экономических процессов на состояние природной и социальной среды; приобретение опыта эколого-направленной деятельности.

- осознанный выбор будущей профессии и возможностей реализации собственных жизненных планов; отношение к профессиональной деятельности как возможности участия в решении личных и государственных проблем.

## *3. Компетентностные результаты освоения:*

- регулятивные способности (умение ставить цель, планировать, прогнозировать, контролировать, корректировать и оценивать свою деятельность);

- познавательные способности (умение искать информацию, фиксировать, структурировать и представлять ее);

- коммуникативные способности (навыки сотрудничества со сверстниками, взрослыми в образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, проектной и других видах деятельности);

- проектно-исследовательские способности (способности определять цель, задачи, ставить гипотезу, оформлять объект и предмет исследования)

- развитие дизайн-мышления (способность продумывать концепцию дизайн-продукта и способы ее реализации)

- организаторские способности (умение организовать собственную деятельность при разработке дизайн-продуктов, написании проектов, а также деятельность в команде);

- способность к построению индивидуальной образовательной траектории.

### Особенности реализации программы

1) Программа содержит практико-ориентированный модуль, реализуемый в рамках *имитационно-деятельностной игры* – Раздел 4. «Профи-проба «Школьная типография»». В рамках модуля обучающиеся разбиваются на группы с внутригрупповым разделением ролей и создают «Школьную типографию». По заказу «виртуальных» клиентов они создают и реализуют проект по разработке школьного журнала «от идеи до пуска».

2) Основная часть программы реализуется на муниципальном межшкольном уровне. Также возможно проведение 4 модуля (раздела) *на региональном уровне* (по предварительной договоренности) с привлечением участников из различных муниципальных образований. Формат: выполнение проектов удаленно (на местах в муниципалитетах) по общему для всех групп заданию, защита проектов – очно в городе Сургуте на совместном мероприятии.

3) Работа в условиях реального производства на промышленном оборудовании.

## УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН НА 2018/2019 УЧЕБНЫЙ ГОД

### Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Мой сказочный герой	11	4	7	Творческие конкурсы, смотр работ
2.	Конкурс «Бренд моего класса»	11	4	7	Творческие конкурсы, смотр работ, конференция внутри группы
3.	Социальная акция «Мне не все равно!».	6	1	5	Творческие конкурсы, смотр работ, конференция внутри группы, дизайн-проект, чемпионат, олимпиада
4.	Профи-проба «Школьная типография»	11	4	7	Творческие конкурсы, смотр работ, конференция внутри группы
	<b>Всего</b>	114	22	92	



## СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА (МОДУЛЕЙ)

### **Раздел 1. «Мой сказочный герой» (20 часов).**

**Теория:** понятие о дизайне и алгоритм дизайн-проектирования; виды сказок, структура и этапы создания сказок; основы работы в графическом редакторе Gimp.

**Практика:** освоение алгоритма дизайн-проектирования, написание концепции сказки и героев, создание эскизов, освоение принципов работы в графическом редакторе Gimp, создание иллюстраций с помощью графического редактора, создание книги.

**Образовательная задача:** Создать иллюстрации к выбранной сказке с помощью графического редактора Gimp.

**Учебная задача:** Сформировать понятия об основах дизайна и алгоритма дизайн-проектирования, основы работы в графическом редакторе Gimp.

**Тематическая рабочая группа:** ученики разбиты по группа сказок мира.

**Формат:** творческий проект.

### **Раздел 2. «Конкурс «Бренд моего класса» (14 часов).**

**Теория:** понятие о дизайне, логотипе и его видах; алгоритм создания логотипа, виды стилизации, элементы бренда; основы работы в графическом редакторе Gimp.

**Практика:** освоение алгоритма создания логотипа, написание концепции бренда класса, создание эскизов логотипа и оформления класса, освоение принципов работы в графическом редакторе Gimp, создание логотипа с помощью графического редактора, оформление класса, в соответствии с концепцией. Участие в конкурсе «Бренд моего класса».

**Образовательная задача:** Создать бренд класса в графическом редакторе Gimp

**Учебная задача:** Сформировать понятия о логотипах, брендинговании; освоить стилистику бренд-бука.

**Тематическая рабочая группа:** ученики разбиты по группа-классам.

**Формат:** творческий конкурс.

### **Раздел 3. «Социальная акция «Мне не все равно!» (20 часов).**

**Теория:** понятие о дизайне, рекламе и ее видах; особенности социальной рекламы, этапы создания и требования социального плаката, Основы работы в Графическом редакторе Gimp.

**Практика:** освоение алгоритма создания социального плаката, написание концепции плаката, выявление социально важных проблем общества, основы работы в графическом редакторе Gimp, создание социального плаката в графическом редакторе Gimp, оформление выставки

социальной рекламы, участие в конкурс социальной рекламы «Мне не все равно!», городском и всероссийском конкурсе социальной рекламы.

**Образовательная задача:** Создать социальный плакат.

**Учебная задача:** Сформировать понятия об алгоритме создания социального плаката.

**Тематическая рабочая группа:** ученики разбиты по группа «типографиям» с четким разделением ролей внутри одной типографии: редактор, дизайнер, менеджер по продажам, маркетолог.

**Формат:** творческий конкурс.

#### **Раздел 4. «Профи-проба «Школьная типография» (60 часов).**

**Теория:** понятие о дизайне, назначении и возможностях типографии; виды календарей, подготовка макетов на печать, понятие об особенностях газеты и порядке расположения материала в газете, основы работы в MS Publisher, основы работы редактора газеты, дизайнера и менеджера по продажам, основы работы в графическом редакторе Adobe Photoshop, виды оборудования в типографии, основы делового общения, структура творческого портфолио, основные Hand-made техники.

**Практика:** освоение алгоритма дизайн-проектирования и создания календарей, брошюр, тематических газет, открыток, ретушь фотографий, создание коллажей, экскурсия в типографию, создание ящика заказов «Школьной типографии», подготовка и печать макетов, верстка газеты в MS Publisher, выпуск тематической школьной газеты, освоение работы со сканером, принтером, резаком, ламинатором, освоение различных Hand-made техник при создании дизайн-продуктов, освоение основ работы в графическом редакторе Adobe Photoshop.

**Образовательная задача:** Создать командой школьный журнал.

**Учебная задача:** Сформировать понятия о назначении и возможностях типографии, основах работы редактора газеты, дизайнера и менеджера по продажам; освоить механизмы делового и группового общения; изучить особенности работы в графическом редакторе Adobe Photoshop

**Тематическая рабочая группа:** ученики разбиты по группа «типографиям» с четким разделением ролей внутри одной типографии: редактор, дизайнер, менеджер по продажам, маркетолог.

**Формат:** имитационно-деятельностная игра.

## **МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

Методическое обеспечение реализации программы включает: формы оценивания, образовательные форматы, техническую платформу образовательные технологии, список литературы.

### **Методический материал**

#### **1. Раздаточный материал:**

— карточки контроля ЗУН по всем темам;

- итоговых контрольных работ по всем разделам;
- инструкционные карты к практическим работам;
- схемы, таблицы и рисунки ко всем разделам.

## **2. Инструкции по технике безопасности:**

— техника безопасности при работе за компьютером, при посещении экскурсии.

- общие правила по технике безопасности.

## **3. Аудио-визуальные средства обучения:**

— обучающие видео-уроки по графическому дизайну и работе в графических редакторах.

## **4. Учебно-методические комплексы по разделам:**

- «Мой сказочный герой»;
- «Конкурс «Бренд моего класса»;
- «Профи-проба «Школьная типография»;
- «Социальная акция «Мне не все равно!».

### **Формы оценивания обучающихся**

Контроль осуществляться в следующих формах:

- смотр работ
- рефлексия
- опрос
- тестирование
- участие в соревнованиях JuniorSkills и компетентностных олимпиадах, защита проекта.

Система контроля включает в себя разные виды контроля: входной, текущий, промежуточный и итоговый.

*Входной контроль* проводится с целью выявления знаний учащихся. Данный вид контроля выполняет роль «нулевой отметки», которая позволяет определить эффективность процесса обучения.

*Текущий контроль* результатов предназначен для определения текущего уровня сформированности знаний и умений и осуществляется во время проведения практических занятий, тестирования.

*Промежуточный контроль.* Для оценки результатов используются различные виды контрольных и проверочных работ – как письменных, так и устных, – которые проводятся в учебное время и имеют целью оценить уровень и качество всего комплекса учебных задач по изученному блоку или разделу.

*Итоговый контроль* осуществляется в конце каждого учебного года (Олимпиада, конференция, компетентностная олимпиада, соревнования, конкурсы и т.д. городского регионального, федерального и международного уровней).

### **Обоснование соответствия программы базовому уровню**

Предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения программы материала.

### **Учет возрастных особенностей обучающихся**

Программа ориентирована на подростков 7-17 лет, имеющих выраженный интерес к содержанию программы, владеющих необходимыми знаниями и компетенциями для освоения ее содержания.

Ведущая деятельность в этом возрасте построение отношений с другими людьми. Поэтому программа включает в себя актуальные для подростков формы работы: командные соревнования между группами, турниры различных уровней, проектная деятельность обучающихся, олимпиады, интенсивные школы, создание творческих объектов и т.д.

### **Диагностические процедуры для определения соответствия уровня мотивации, знаний и компетентностей обучающегося требованиям, заявленным в программе**

Для определения уровня мотивации, компетенций применяются тесты и опросники, разработанные на основе: Анкеты для определения школьной мотивации (Н.Г. Лускановой), анкет на выявление коммуникативных и организаторских способностей, профориентационные диагностики.

Уровень знаний учащихся определяется по результатам самостоятельных и контрольных работ, в ходе выполнения проектно-творческих работ, участия в конкурсах, олимпиадах, конференциях и чемпионатах.

### **Образовательные форматы**

- исследовательская работа
- тренинг решения задач
- проблемная дискуссия
- проблемная лекция
- наставническое/тьюторское/менторское сопровождение
- практикумы по сценаристике, видеомонтажу и видеографике
- симулятор
- соревнования/ компетентностные олимпиады
- защита проектных работ
- имитационно-деятельностная игра

Образовательные форматы, используемые в программе направлены на последовательное выведение обучающихся на этапы:

- 1) мотивационный;
- 2) ориентационный,
- 3) предметного действия и др.

Третий этап предполагает освоение обучающимися высшего уровня компетенций, а именно, использование знаний, умений, навыков, как

инструментов действия - развитие способности к самообучению, самоорганизации, самоактуализации и обучению других лиц.

Удельный вес занятий, проводимых в интерактивных формах составляет не менее 20 % аудиторных занятий. Занятия лекционного типа составляют не более 30 % аудиторных занятий.

## **РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОГРАММЫ**

**Филатова Марина Владимировна,**  
*педагог дополнительного образования*

<b>Опыт работы</b>	<p>18.11.2011 г., методист МБОУ МУК «Центр индивидуального развития», г. Сургут. Профориентационная работа, сверка списков.</p> <p>01.09.2012 г. – 25.08.2015 г., учитель технологии, первой квалификационной категории, МБОУ МУК «Центр индивидуального развития», г. Сургут. Профессиональное направление «Графика и дизайн».</p> <p>01.09.2015 г. – 25.08.2016 г. мастер производственного обучения, дизайнер АУ ПО ХМАО – Югры «Сургутский политехнический колледж»</p> <p>01.09.2016 г. - по настоящее время, учитель технологии, педагог дополнительного образования, Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа № 7</p>
<b>Образование</b>	<p>В 2011 году окончила ГБОУ ВПО «СурГУ ХМАО – Югры», квалификация учитель технологии и предпринимательства по специальности «Технология и предпринимательство», специализация «Графика и дизайн».</p> <p>В 2014 году окончила магистратуру по направлению подготовки 05100 «Педагогическое образование» ГБОУ ВПО «СурГУ ХМАО – Югры».</p> <p>В 2017 году окончила аспирантуру по направлению подготовки 13.00.08 «Образование и педагогические науки», квалификация «Исследователь. Преподаватель-исследователь», БУ ВО «Сургутский государственный университет ХМАО – Югры»</p>
<b>Дополнительное образование</b>	<p>В период 2012-2013 г.г. прошла курсы повышения квалификации: «Современные образовательные технологии как средство достижения метапредметных, предметных и личностных результатов обучающихся в условиях введения ФГОС» (72 ч. ГБОУ ВПО «СурГУ ХМАО – Югры», удостоверение № 1260, 10.09.12 г. – 20.09.12 г.); «Исследовательская и проектная деятельность обучающихся в условиях введения ФГОС общего образования» (72 ч. ГБОУ ВПО «СурГУ ХМАО – Югры», удостоверение № 1352, 11.10.13 г.).</p> <p>Курсы: «HTML верстка», (январь 2016 года, 12 ч.) г. Санкт-Петербург; «Веб-дизайн», (январь 2016 года, 12 ч.) г. Санкт-Петербург.</p>

	Курсы повышения квалификации: «Средства педагогического оценивания и мониторинга в работе учителя в условиях реализации ФГОС», (май 2017 года, 72 ч.)
<b>Профессиональные навыки и компетенции</b>	Грамотная речь, гуманизм, знание педагогической теории, оптимизм, педагогический такт, чувство юмора. Опытный пользователь ПК. Пакет прикладных программ Microsoft Office. Растровая и векторная графика: Corel Draw, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator. Мультимедиа: Windows Movie Maker, Pinnacle Studio. Настольно-издательская система Adobe InDesign. Базовое знание Autodesk 3ds Max.
<b>Основные публикации (в т. ч. брошюры, книги)</b>	«Сущность, структура и содержание художественно-проектной компетенции в педагогической теории и практике», Международный научный журнал «Инновационная наука». – Уфа, 2015. – № 5. – С. 257-261. - «Художественно-проектная компетенция студентов колледжа как основа обучения графическому дизайну» (статья ВАК), Вестник Томского государственного педагогического университета (Tomsk State Pedagogical University Bulletin). 2017. Вып. 5 (182). С. 95-98 DOI: 10.23951/1609-624X-2017-5-95-98 - «Педагогические условия эффективного развития художественно-проектной компетенции студентов колледжа» (статья ВАК), Ежеквартальный научный журнал «Азимут научных исследований: педагогика и психология» 2017. Том 6 № 1(18), С. 214-218 - Дизайн-проектирование в процессе развития художественно-проектной компетенции студентов колледжа при обучении графическому дизайну (статья ВАК), Балтийский гуманитарный журнал. 2017. Т. 6. № 2(19), с. 194-195. - «Формирование индивидуальной образовательной траектории как необходимое условие личностно-профессионального становления студентов колледжа» (конференция), Межрегиональная педагогическая научно-методическая конференция в АУ ПО ХМАО – Югры «Сургутский политехнический колледж», 18.05.2016 г. - Элективный курс «Сувенирная продукция»: метод. Пособие / сост. Филатова М.В.; Сургут. гос. ун-т ХМАО – Югры. – Сургут: Изд-во «Графика-спектр», 2011.-173 с. - Художественно-проектная деятельность: от цели к успеху: учеб.-метод. пособие / М. В. Филатова ; Сургут. гос. ун-т ХМАО – Югры. – Сургут: Изд-во «Графика-спектр», 2014. – 54 с.

## МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЯ ПРОГРАММЫ

1. Оборудование:
  - художественные принадлежности;
  - мобильный класс (ноутбуки);
  - проектор, экран;
  - магнитная доска,
  - графические планшеты.
2. Программное обеспечение: Paint, GIMP, Adobe Photoshop, CorelDraw.
3. Аудио-визуальные средства обучения:
  - обучающие видео-уроки по графическому дизайну и работе в графических редакторах.
4. Учебно-методический комплекс по разделам.

**Техническая платформа** – графическая лаборатория АНО ДПО «Институт развития компетенций»: художественные принадлежности; мобильный класс (ноутбуки); проектор, экран; магнитная доска; графические планшеты; мини-типография.

### Список литературы

#### Для педагога:

1. Денисова О.И. Цветоведение: учебное пособие – Кострома: Изд-во КГТУ, 2006. – 42 с.
2. Декоративная композиция: учебное пособие для студенто вузов, обучающихся по специальности 030800 «Изобразительное искусство» / Г.М. Лонгвиненко. – М.: Гуманитар. изд. Центр ВЛАДОС, 2005. – 144 с.: ил.
3. Курушин, В. Д. Графический дизайн и реклама / В. Д. Курушин. – М.: ДМК Пресс, 2016. – 272 с.
4. Лаврентьев, А. Н. История дизайна : учеб. пособие /А. Н. Лаврентьев. — М. : Гардарики, 2007. — 303 с.
5. Михайлов, С.М. История дизайна. Том 1: Учеб. для вузов. – 2-е изд. исправл. и дополн. Москва: «Союз дизайнеров России», 2002. – 270 с., ил.
6. Мураховский В.И. Компьютерная графика/ Под ред. С.В. Симоновича. – М.: «АСТ-ПРЕСС СКД», 2002. – 640 с.: ил.
7. Мудров А.Н. Основы рекламы: учебник/ А.Н. Мудров. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Магистр, 2008. – 397 с.
8. Постников Н.О. Графический дизайн в системе эстетического воспитания и художественного образования школьников среднего и старшего подросткового возраста на уроках изобразительного искусства: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02 / Н.О. Постников. – М., 1995. – 244 с.
9. Художественно-проектная деятельность: от цели к успеху: учеб.-метод. пособие / М.В. Филатова ; Сургут. гос. ун-т ХМАО – Югры. – Сургут: Изд-во «Графика-спектр», 2014. – 68 с.
10. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 29.07.2017)

11. Распоряжение от 04.09.2014 г. №1726-р. «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей».

12. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 29.08.2013 г. №1008 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

13. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) Министерства образования и науки Российской Федерации (письмо от 18.11.2015 №09-3242)

Для обучающихся:

1. Курушин, В. Д. Графический дизайн и реклама / В. Д. Курушин. – М.: ДМК Пресс, 2016. – 272 с.

2. Лаврентьев, А. Н. История дизайна : учеб. пособие /А. Н. Лаврентьев. — М. : Гардарики, 2007. — 303 с.

3. Михайлов, С.М. История дизайна. Том 1: Учеб. для вузов. – 2-е изд. исправл. и дополн. Москва: «Союз дизайнеров России», 2002. – 270 с., ил.

4. Мураховский В.И. Компьютерная графика/ Под ред. С.В. Симоновича. – М.: «АСТ-ПРЕСС СКД», 2002. – 640 с.: ил.

5. Мудров А.Н. Основы рекламы: учебник/ А.Н. Мудров. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Магистр, 2008. – 397 с.

6. Художественно-проектная деятельность: от цели к успеху: учеб.-метод. пособие / М.В. Филатова ; Сургут. гос. ун-т ХМАО – Югры. – Сургут: Изд-во «Графика-спектр», 2014. – 68 с.