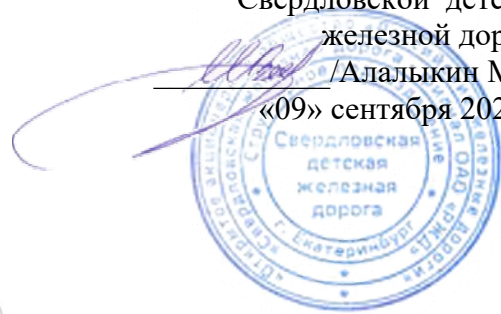


**Центр технического развития – детский технопарк «Кванториум»  
Свердловской детской железной дороги –  
структурное подразделение Свердловской железной дороги – филиала ОАО «РЖД»**

Согласовано и утверждено на  
методическом совете СвДЖД  
Протокол №13 от 09.09.2024 г.

УТВЕРЖДАЮ  
Начальник  
Свердловской детской  
железной дороги  
/Алалыкин М.В.  
«09» сентября 2024 г.



**ПРОМЫШЛЕННЫЙ  
ДИЗАЙН**

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа

**«ПРОМЫШЛЕННЫЙ ДИЗАЙН»**

*Вводный модуль (1 год обучения) – 128 часа*

**Направленность – техническая**

**Возраст обучающихся - 11 – 17 лет**

**Срок реализации программы – 1 год**

Авторы-составители:  
Шарафисламова Ю.Т.,  
Педагог дополнительного образования  
(по направлению промышленный дизайн)  
Малахаев И.В.,  
Методист

Екатеринбург, 2024 год

## СОДЕРЖАНИЕ

1.	ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.....	с.3
1.1.	Направленность программы.....	с.3
1.2.	Актуальность программы.....	с.3
1.3.	Новизна программы.....	с.3
1.4.	Цель и задачи.....	с.4
1.5.	Возраст обучающихся.....	с.5
1.6.	Сроки реализации программы и режим занятий.....	с.5
1.7.	Формы и методы организации образовательного процесса.....	с.5
1.8.	Планируемые результаты .....	с.6
1.9.	Мониторинг результатов освоения программ .....	с.8
2.	УЧЕБНЫЙ ПЛАН.....	с.14
3.	СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.....	с.15
4.	ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ .....	с.18
4.1.	Кадровое обеспечение реализации программы.....	с.18
4.2.	Методическое обеспечение.....	с.18
4.3.	Материально-техническое обеспечение.....	с.23
4.4.	Список используемой литературы.....	с.24
5.	ПРИЛОЖЕНИЯ	
5.1.	Диагностическая карта оценки результатов освоения программы.....	с.26

## 1. Пояснительная записка

Настоящая дополнительная общеобразовательная программа «ПРОМЫШЛЕННЫЙ ДИЗАЙН» разработана в соответствии со следующими нормативными документами:

- Федерального Закона Российской Федерации от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ (ред. от 04.08.2023) – «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказа Министерства образования и науки Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. N 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей" от 4 июля 2014 года N 41;
- Письма Минобрнауки РФ от 11.12.2006 N 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования обучающихся»;
- Положения о структуре, порядке разработки и утверждения дополнительных общеобразовательных программ учреждения.

При разработке программы были использованы методические материалы Фонда новых форм развития образования, а именно: «Промдизайн-квантум тулкит», разработанный Саакян С.Г., Бурбаев Т.Д., Рыжов М.Ю.

Среда, окружающая нас, наполнена предметами и процессами, в которые мы вовлечены. От качества организации этой среды зависит наше восприятие процессов, которые с нами происходят. Дорога на работу или покупка в магазине может оставить как положительное, так и отрицательное впечатление. Задача дизайнера спроектировать положительный опыт пользователя. На сегодняшний день промышленный дизайнер не просто проектирует красивую, удобную и технологичную вещь или среду, он проектирует весь пользовательский опыт взаимодействия потребителя с этой вещью или средой.

Промышленный дизайн – это мультидисциплинарная профессия. Дизайнер должен быть специалистом во многих областях: разбираться в эстетике, эргономике, материалах, технологиях и конструировании, иметь пространственное мышление и воображение, быть немного психологом и экономистом, уметь анализировать и критически мыслить, понимать процесс пользования и проектирования предметов, процессов и среды. Всему этому дизайнер учится многие годы и совершенствуется всю жизнь. Важнейшими навыками промышленного дизайнера являются дизайн-мышление, дизайн-анализ и способность создавать новое и востребованное. Поэтому вводный модуль знакомит слушателей именно с этими навыками.

Программа включает в себя задания, которые развивают компетенции, необходимые не только промышленному дизайнеру, но и дизайнерам других направлений, например, в первом полугодии делается акцент на графический дизайн, что позволяет расширить профессиональные возможности дизайнеров, дать им знания в области композиции, навыки в оформлении и презентации своих работ, а также даст навыки владения графическими редакторами, что необходимо для любого дизайнера.

### **1.1. Направленность программы**

Дополнительная общеобразовательная программа «Промышленный дизайн» (вводный модуль) имеет техническую направленность. Её цель и задачи направлены на формирование научного мировоззрения, освоение методов научного познания мира, развитие исследовательских, прикладных, конструкторских способностей обучающихся, с наклонностями в области точных наук и технического творчества.

### **1.2. Актуальность программы**

В условиях свободной конкуренции потребитель становится все более разборчивым и требовательным к качеству услуг, сервиса, предметного мира и среды, окружающей его. Промышленность всегда реагирует на меняющиеся запросы потребителей. Поэтому, востребованность специалистов, способных обеспечить это качество будет постоянно расти. При проектировании предметной среды профессия промышленного дизайнера выходит на передний план.

### **1.3. Новизна программы**

Новизна программы заключается в новом формате образования, формирующем современную практико-ориентированную образовательную среду, позволяющую сформировать у обучающихся правильное восприятие профессии. Изменение подхода к обучению заключается в включении в образовательный процесс исследовательской и изобретательской деятельности, организации коллективных проектных работ, а также в формировании и развитии навыков hard skills («твердые» навыки) и soft skills («мягкие» навыки).

### **1.4. Цель и задачи**

Основная цель программы - привлечь обучающихся к процессу дизайн-проектирования, показать им, что направление интересно и перспективно, раскрыть таланты обучающихся в области дизайн-проектирования и содействовать в их профессиональном самоопределении.

#### **Обучающие задачи:**

- знакомство с процессом создания дизайн-проекта, его основными этапами;
- изучение методик предпроектных исследований;
- формирование теоретических знаний и практических навыков осуществления процесса дизайнерского проектирования: исследование, генерирование идей, эскизирование, макетирование, 3D моделирование, визуализация, прототипирование, вёрстка, презентация.

#### **Развивающие задачи:**

- создание условий для развития навыков технического рисования, макетирования, 3D-моделирования и прототипирования;
- развитие аналитических способностей, творческого и проектного мышления;
- совершенствование коммуникативных умений: излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений;
- формирование основ дизайн-мышления в решении и постановке творческих аналитических задач проектирования предметной среды.

#### **Воспитательные задачи:**

- повышение мотивации обучающихся к изобретательству и исследовательской деятельности;
- развитие навыков командной работы;

- совершенствование умения адекватно оценивать и презентовать результаты совместной или индивидуальной деятельности в процессе создания и презентации объекта промышленного дизайна;

- формирование стремления у обучающихся к получению качественного конечного результата.

### **1.5. Возраст обучающихся**

Программа адресована детям и подросткам 11-17 лет.

Условия набора обучающихся в коллектив:

На вводный модуль (1 год обучения) принимаются все желающие на бесплатной основе без входного отбора.

Наполняемость в группах – 10-13 человек.

### **1.6. Сроки реализации программы и режим занятий**

Программа рассчитана на 128 часа.

Обучение по программе вводного модуля в течение всего учебного года с сентября по май.

Количество занятий в неделю – 2 раза по 2 академических часа.

Продолжительность академического часа – 45 минут.

Продолжительность одного занятия:

45 минут – занятие,

10 минут – перерыв,

45 минут – занятие.

### **1.7. Формы и методы организации образовательного процесса**

В основе образовательного процесса лежат такие педагогические технологии как кейс-метод и проектная деятельность.

Кейс-метод - это метод активного проблемно-ситуационного анализа, основанный на обучении путём решения конкретных задач-ситуаций. Главное его предназначение – развивать способность находить решение проблемы и учиться работать с информацией. При этом акцент делается не на получение готовых знаний, а на их выработку, на сотворчество в группах «инструктор + ребёнок» и «ребёнок + ребёнок».

Проектная деятельность - совместная учебно-познавательная, творческая или игровая деятельность обучающихся, имеющая общую цель, согласованные методы, способы деятельности, направленная на достижение общего результата деятельности. Это возможность максимального раскрытия своего творческого потенциала. Данный метод обучения позволяет проявить себя индивидуально или в группе, попробовать свои силы, приложить свои знания, принести пользу, показать публично достигнутый результат. Это деятельность, направленная на решение интересной проблемы, сформулированной зачастую самими обучающимися в виде задачи, когда результат этой деятельности - найденный способ решения проблемы - носит практический характер, имеет важное прикладное значение и интересен и значим для самих открывателей.

Таким образом, для образовательного процесса характерно сочетание индивидуальных и групповых формы деятельности и творчества, разновозрастное сотрудничество, командная работа на результат, рефлексия и постоянный мониторинг траектории образовательной деятельности каждого обучающегося.

<b>Этапы образовательного процесса</b>	<b>Формы проведения занятий</b>
Изучение нового материала	Лекция, объяснение, рассказ, демонстрация, игра, решение кейсов
Освоение навыков	Творческое задание, решение кейсов
Проверка полученных знаний	Публичное выступление с демонстрацией результатов работы, решение кейсов, дискуссия, рефлексия

#### **Методы вводного образовательного модуля**

- кейс-метод, методика проблемного обучения;
- методика дизайн-мышления;
- методика проектной деятельности;
- датаскаутинг.

#### **1.8. Планируемые результаты**

По окончании вводного модуля у обучающихся должно сформироваться представления о профессии промышленного дизайнера, как о творческой деятельности, позволяющей создавать предметную среду с положительным пользовательским опытом.

В результате обучения по данной программе будут созданы условия для формирования у обучающихся Soft-компетенций и Hard-компетенций.

Личностные результаты	<ul style="list-style-type: none"> <li>- осознание себя членом одной команды;</li> <li>- осознание и принятие базовых общечеловеческих ценностей;</li> <li>- культура поведения и взаимоотношений в группах «обучающийся + обучающийся» и «обучающийся + инструктор»;</li> <li>- установка на взаимопомощь в рамках наставничества;</li> <li>- положительное восприятие красоты вокруг себя;</li> <li>- стремление к совершенствованию предметной среды и окружающего мира;</li> <li>- оценивание результатов деятельности как личных, так и других обучающихся с точки зрения доброжелательного отношения к иному мнению;</li> <li>- способность правильно организовать рабочее место и время для достижения поставленных целей;</li> <li>- соблюдение правил безопасного поведения на занятиях.</li> </ul>
Метапредметные результаты	<ul style="list-style-type: none"> <li>- способность добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя разные источники информации, свой жизненный опыт;</li> <li>- переработка полученной информации: делать выводы в результате совместной деятельности;</li> <li>- умение наблюдать, исследовать явления окружающего мира, выявлять проблемы и генерировать идеи для их решения;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- использование своей фантазии и творческого подхода к созданию образа;</li> <li>- освоение навыков осознанного и произвольного построения презентации и публичного выступления, в том числе творческого характера;</li> <li>- понимание взаимосвязи между потребностями пользователей и свойствами проектируемых предметов и процессов;</li> <li>- умение анализировать процессы взаимодействия пользователя со средой;</li> <li>- умение выявлять и фиксировать проблемные стороны существования человека в предметной среде;</li> <li>- умение формулировать задачу на проектирование исходя из выявленной проблемы;</li> <li>- умение разбивать задачу на этапы ее выполнения;</li> <li>- прохождение стадий реализации своих идей и доведения их до окончательного результата;</li> <li>- умение проверять свои решения и улучшать результат проекта исходя из результатов тестирования;</li> <li>- высказывание и обоснование своей точки зрения;</li> <li>- умение слушать и слышать других, пытаться принимать иную точку зрения, быть готовым корректировать свою точку зрения, договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, задавать вопросы.</li> </ul>
Предметные результаты	<ul style="list-style-type: none"> <li>- владение понятийным аппаратом;</li> <li>- формирование идей нового продукта с помощью карты ассоциаций;</li> <li>- знание и владение техниками изображения пространственных объектов, используя карандаши, ручки и маркеры;</li> <li>- анализ ситуации в дизайн-проектировании с использованием карты пользовательского опыта в виде инфографики;</li> <li>- знание методов предпроектного исследования и работа с аналогами;</li> <li>- владение навыками дизайн-проектирования;</li> <li>- умение работать со стилистикой и формообразованием;</li> <li>- освоение макетирования из различных материалов;</li> <li>- владение объёмно-пространственным мышлением;</li> <li>- освоение навыков работы с трёхмерной графикой;</li> <li>- приобретение навыков работы с 3D-печатью;</li> <li>- оформление презентации (вёрстка, работа с графическими редакторами, с видео и инфографикой).</li> </ul>

### 1.9. Мониторинг результатов освоения программы

Процесс реализации программы сопровождается постоянным мониторингом результатов освоения программы.

Цель - отслеживание успешности овладения обучающимися содержания программы.

Виды мониторинга и сроки проведения:

1. Входной мониторинг - вторая – третья неделя первого месяца обучения.
2. Промежуточный мониторинг - по окончании изучения темы или раздела.
3. Итоговый мониторинг - последний месяц обучения.

Мониторинг проводится с учётом возрастных особенностей обучающихся.

Результаты мониторинга могут быть основанием для корректировки программы и поощрения обучающихся.



Таблица 1. Мониторинг результатов освоения программы: входной, промежуточный и итоговый

Показатели	Оцениваемые параметры	Критерии оценивания			Методы диагностики	Форма фиксации результатов
		степень выраженности оцениваемого качества				
		Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень		
<b>Soft - компетенции</b>						
Коммуникации	<ul style="list-style-type: none"> <li>- умение общаться и строить отношения в группе</li> <li>- умение донести свою точку зрения до слушателя</li> <li>- навык публичного выступления</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- испытывает затруднения в общении с одноклассниками и педагогом,</li> <li>- не идёт на контакт</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- общается с одноклассниками и педагогом</li> <li>- может донести свою точку зрения только с помощью наводящих вопросов</li> <li>- боится выступать перед аудиторией</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- активно общается со всеми участниками образовательного процесса</li> <li>- в доступной форме высказывает свою точку зрения, используя аргументы</li> <li>- уверенно выступает перед аудиторией</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Наблюдение</li> <li>Собеседование</li> <li>Защита проектов</li> <li>Презентация творческого задания</li> <li>Игра</li> <li>Взаимооценка</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Диагностическая карта</li> </ul>
Критическое мышление	<ul style="list-style-type: none"> <li>- умение работать с информацией, анализировать, делать обоснованные</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-испытывает серьёзные затруднения при работе с информацией</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- умеет работать с информацией</li> <li>- анализирует, делает выводы и даёт собственную</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- умеет работать с информацией из различных источников</li> <li>- самостоятельно</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Наблюдение</li> <li>Карта аналогов</li> <li>Исследовательская работа</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Диагностическая карта</li> </ul>

	выводы и давать собственную оценку вещам, явлениям, событиям и т.д.	- не умеет анализировать и делать выводы и давать собственную оценку	оценку с помощью педагога	может провести анализ, сделать вывод и оценить	Домашнее задание Взаимооценка	
Креативное мышление	- проявление творческих способностей при создании новых идей	- не проявляет творческих способностей - всё делает по образцу - не умеет генерировать идеи	- не ярко выражены творческие способности - генерирует идеи не отличающиеся своей новизной, мыслит стереотипно	- проявляет творческие способности при формировании и реализации новых идей, отличающихся своей нестандартностью	Наблюдение Проектная работа Игра Мозговой штурм Домашнее задание Взаимооценка	Диагностическая карта
Работа в команде	- умение работать в команде: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать	- не принимает участия в групповых и командных видах работы - держится обособленно	- участвует в командной (групповой) работе, но инициативу не проявляет - по проблемным вопросам принимает мнение большинства участников группы	- принимает активное участие в командной (групповой) работе - имеет свою точку зрения и умеет её отстаивать - осознаёт себя частью единой команды и понимает ответственность за	Наблюдение Проектная работа Игра Мозговой штурм Взаимооценка	

	свое мнение; - осознание ответственности за общий результат.			общий результат		
Творческая активность	- участие в массовых мероприятиях  - участие в конкурсах, соревнованиях, выставках различного уровня	- не принимает участие	- принимает участие с помощью инструктора или родителей	- проявляет интерес и активно участвует  - самостоятельно выполняет работу	Наблюдение  Портфолио  Выполнение работы  Взаимооценка	Диагностическая карта
<b>Hard-компетенции</b>						
Теоретическая подготовка	- соответствие теоретических знаний обучающегося программным требованиям  - владение специальной терминологией	- владеет менее чем ½ объёма знаний, предусмотренных программой  - знает не все термины	- объём усвоенных знаний составляет более ½,  - знает все термины, но не применяет,	- обучающийся освоил практически весь объём знаний, предусмотренных программой за конкретный период,  - знание терминов и умение их применять	Наблюдение  Собеседование  Работа над проектом  Защита (презентация) проекта  Взаимооценка	Диагностическая карта

<p>Практические умения и навыки</p>	<p>- соответствие практических умений и навыков программным требованиям</p> <p>- владение специальным оборудованием и оснащением</p> <p>- творческие навыки</p>	<p>- обучающийся овладел менее чем ½ предусмотренных умений и навыков</p> <p>- ребёнок испытывает серьёзные затруднения при работе с оборудованием</p> <p>- выполняет простейшие практические задания педагога</p>	<p>- обучающийся владеет более чем ½ предусмотренных умений и навыков,</p> <p>- работает с оборудованием и оснащением с помощью педагога</p> <p>- выполняет в основном задания на основе образца</p>	<p>- обучающийся овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период</p>	<p>Наблюдение</p> <p>Собеседование</p> <p>Работа над проектом</p> <p>Выполнение творческих и практических работ</p> <p>Взаимооценка</p>	<p>Диагностическая карта</p>
-------------------------------------	---	--	--	--	---	------------------------------

### **Формы подведения итогов реализации дополнительной общеобразовательной программы**

Итоговое подведение результатов освоения дополнительной общеобразовательной программы может быть организовано в форме выставки, конкурсов, олимпиад, открытых занятий для родителей, соревнований, игры, презентации творческих работ, самоанализа, коллективного анализа работ, коллективной рефлексии.

Документальные формы подведения итогов реализации дополнительной общеобразовательной программы необходимы для подтверждения достоверности полученных результатов освоения программы и могут быть использованы для проведения инструктором и родителями своевременного анализа результатов. Основной документальной формой подтверждения является диагностическая карта оценки результатов освоения программы (Приложение №1), которая заполняется в течении каждого года обучения.

## 2. Учебный план

№ п/п	Раздел/тема или название кейса	Количество часов всего	Количество часов		Форма контроля
			теория	практика	
1	<b>Вводное занятие. Вводный инструктаж по охране труда, технике безопасности и правилам поведения в кабинете. Самопрезентация.</b>	1	1	1	Устный опрос
2	<b>Кейс «Фирменный стиль»</b>	<b>64</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	
2.1	Командоборзование: Общее свойство. Основы композиции. Композиционный центр.	2	1	1	Просмотр работ
2.2	Статика и динамика в композиции.	4	1	3	Просмотр работ
2.3	Создание векторной графики в CorelDraw. Интерфейс, рабочее пространство, настройки документа, основные инструменты.	2	1	1	
2.4	Равновесие в композиции. Создание простых векторных изображений в CorelDraw.	2	1	1	Презентация готовых иллюстраций
2.5	О дизайне. История и виды дизайна. Этапы работы дизайнера. Понятие эстетики. Мудборд.	2	1	1	Устный опрос
2.6	Мудборд. Создание концепции приложения на основе мудборда. Основы работы в Figma	6	1	5	Презентация готовых интерфейсов и мудбордов
2.7	Генерация идеи кейса. Мозговой штурм. Создание мудборда проекта.	4	1	3	
2.8	Этапы проектной деятельности. Изучение ЦА. Анализ.	4	2	2	Устный опрос
2.9	Основы стилизации в дизайне. Создание серии векторных стилизованных изображений для кейса.	14	2	12	Просмотр планшетов
2.10	Создание макетов продукции.	8	2	6	
2.11	Создание визуализаций для кейса. Мокап.	6	2	4	Опрос

2.12	Оформление кейса. Создание презентации, подготовка защитной речи.	8	2	6	
2.13	Промежуточная аттестация. Защита проекта.	2	0	2	Выступление защиты проекта
<b>3.</b>	<b>Кейс «Макет города Екатеринбурга»</b>	<b>64</b>			
3.1.	Погружение в тему кейса. Планирование этапов работы.	2	1	1	
3.2	Изучение программы Blender. Интерфейс, основные функции и режимы работы. Создание простых объектов. Редер.	8	4	4	Устный опрос
3.3	Выполнение 3-д модели для печати в программе Blender, подготовка к печати на 3-д принтере, настройки, печать.	8	4	4	Просмотр готовых макетов
3.4.	Расчёт размеров для объектов на макете. Составление схем и чертежей.	10	4	6	
3.5	Моделирование объектов для макета. Печать.	22	8	14	
3.6	Сборка макета и доработка деталей.	6	1	5	Просмотр готовых макетов
3.7	Оформление кейса. Создание презентации, подготовка защитной речи.	6	2	4	
<b>3.8</b>	<b>Аттестация. Защита проекта.</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>Выступление защиты проекта</b>
	<b>ИТОГО</b>	<b>128</b>	<b>42</b>	<b>86</b>	

### 3. Содержание программы

#### *Раздел 1. «Вводное занятие»*

Знакомство. Общая информация по организации занятий, требования. Вводный инструктаж по охране труда, технике безопасности и правилам поведения в кабинете. Экскурсия по кабинетам «Кванториума».

Понятие «промышленный дизайн», сферы применения, актуальность и перспективы.

Самопрезентация: игра на знакомство – каждый участник команды рассказывает о себе 3 факта, один из них ложный, остальные участники пытаются угадать что правда, а что ложь.

## ***Раздел 2. Кейс «Фирменный стиль»***

### ***Тема 2.1. Командоборзование: Общее свойство. Основы композиции. Композиционный центр.***

*Теория:* Понятия «Композиция» и «Центр композиции». Просмотр лекции «Композиционный центр. Какие бывают виды, свойства и приемы композиции? Лекция. Основы дизайна» [1]. Беседа с обсуждением увиденного.

*Практика:* 1. Группа делится на две команды, у каждой команды есть 5 минут на составление списка общих черт и характеристик. Побеждает команда, участники которой найдут как можно больше общего.

2. Учащимся предложено выполнить несколько зарисовок из геометрических фигур на тему «Композиционный центр». Каждая из них должна отражать один из приёмов выделения композиционного центра. После выполнения работы происходит обсуждение результатов и доработка. Материалы: лист А4, маркеры.

### ***Тема 2.2. Статика и динамика в композиции.***

*Теория:* Понятия «Статика в композиции» и «Динамика в композиции», разбор основных отличий.

*Практика:* 1. На основе предложенного теоретического материала учащиеся самостоятельно делают презентацию, в которой рассказывают о понятиях «статика» и «динамика» и основных выразительных свойствах, характерных для этих типов композиции, выбирают примеры.

2. Учащимся предложено выполнить две композиции из геометрических фигур на тему «Статика и динамика». Материалы: лист А4, маркеры.

### ***Тема 2.3. Создание векторной графики в CorelDraw. Интерфейс, рабочее пространство, настройки документа, основные инструменты.***

*Теория:* ПО CorelDraw, задачи, которые помогает решить программа, её назначение и области применения. Обзор интерфейса: рабочее пространство, настройки документа, панель инструментов.

*Практика:* Создание простого векторного изображения животного по образцу. Работа с кривой, заливкой, контуром, изменение формы объекта. Настройки экспорта и вывод изображения в формате png.

### ***Тема 2.4. Равновесие в композиции. Создание простых векторных изображений в CorelDraw.***

*Теория:* Просмотр видео-лекции «Принципы композиции: баланс (равновесие) в графическом дизайне» [2]. Обсуждение различий между разными видами баланса (динамический, статический и формальный).



*Практика:* Создание трёх векторных композиций в CorelDraw по каждому из видов баланса. Изучение инструментов: простая форма, многоугольник, текст, настройки выравнивания и распределения объектов.

### ***Тема 2.5. О дизайне. История и виды дизайна. Этапы работы дизайнера. Понятие эстетики. Мудборд.***

*Теория:* Понятие «Дизайн», этимология, варианты значений. Виды и подвиды дизайна, разбор примеров. Известные личности в дизайне и его зарождение.

Мудборд – доска настроения проекта. Просмотр и анализ аналогов.

*Практика:* Создание мудборда на свободную тематику в программе Figma. Изучение основных инструментов программы. Сбор коллажа с учётом знаний о композиции.

### ***Тема 2.6. Мудборд. Создание концепции приложения на основе мудборда. Основы работы в Figma***

*Теория:* 1. Составление концепции дизайна на основе мудборда, выявление ключевых моментов в формообразовании, цвете и композиции.

2. Обзор ПО Figma. Рабочая область, инструменты, настройки, направляющие и модульная сетка. Импорт и экспорт.

*Практика:* Создание двух фреймов с интерфейсом мобильного приложения на заданную тему, на основе эстетики мудборда в Figma.

### ***Тема 2.7. Генерация идеи кейса. Мозговой штурм. Создание мудборда проекта.***

*Теория:* Погружение в тему кейса. Что такое фирменный стиль, разбор примеров.

Генерация идей: каждый из участников пишет на стикерах по 5-7 идей для кейса, затем разбираем их по категориям реально/нереально, актуально/неактуально. Отобранные идеи переходят на следующий этап отбора. По тому мозгового штурма должны остаться 1-2 ключевые идеи.

*Практика:* на основе идеи проекта составляется несколько мудбордов, которые будут отражать суть проекта, его настроение и графические элементы. По итогу голосования выбирается один мудборд.

### ***Тема 2.8. Этапы проектной деятельности. Изучение ЦА. Анализ.***

*Теория:* Проект и кейс – отличия. Этапы проектной деятельности. Понятие Целевой аудитории. Зачем дизайнеру нужно знать свою целевую аудиторию. Просмотр примеров проектов одинаковых продуктов, но направленных на разную ЦА.

*Практика:* Составление портрета пользователя. Карта пользовательского опыта. Вывод по полученным данным.

### ***Тема 2.9. Основы стилизации в дизайне. Создание серии векторных стилизованных изображений для кейса.***

*Теория:* Понятие «Стилизация», разбор приёмов стилизации. Просмотр и анализ примеров для различных приёмов стилизации (линия, пятно, силуэт, мультипликация, геометрия и тд.)

*Практика:* Создание 6 векторных изображений различной стилизации одного и того же животного/растения в CorelDraw. Оформление работы.

### ***Тема 2.10. Создание макетов продукции.***

*Теория:* Продукция, входящая в мерч фирменного стиля. Правила размещения айдентики на фирменной продукции.

*Практика:* Создание макетов фирменной продукции.

### ***Тема 2.11. Создание визуализаций для кейса. Мокап.***

*Теория:* Основы работы в Adobe Photoshop, рабочая область, инструменты, настройки, работа со слоями. Мокап.

*Практика:* Создание мокапа для продукции в Adobe Photoshop.

### ***Тема 2.12. Оформление кейса. Создание презентации, подготовка защитной речи.***

*Теория:* Правила оформления презентации, её структура. Защитная речь.

*Практика:* Оформление презентации кейса, написание защитной речи. Репетиция.

### ***Тема 2.13. Промежуточная аттестация. Защита проекта.***

*Практика:* Защита проекта.

## ***Раздел 3. «Кейс «Макет города Екатеринбурга»***

### ***Тема 3.1. Погружение в тему кейса. Планирование этапов работы.***

*Теория:* Макеты городов. Виды. Материалы. Особенности работы над макетом. Scrum методика для управления проектом, помогающая структурировать работу.

*Практика:* Планирование проектной деятельности, составление схемы с планированием этапов работы.

### ***Тема 3.2. Изучение программы Blender. Интерфейс, основные функции и режимы работы. Создание простых объектов. Рендер.***

*Теория:* Основы работы в Blender, интерфейс, рабочая область, инструменты, возможности программы.

*Практика:* Создание простой 3-д модели по образцу, моделирование, постановка света, камеры, создание простых материалов. Настройки рендера. Вывод изображения из программы.

### ***Тема 3.3. Выполнение 3-д модели для печати в программе Blender, подготовка к печати на 3-д принтере, настройки, печать.***

*Теория:* Разница в создании моделей для рендера и 3-д печати. 3-д принтер, конструкция, особенности работы, подготовка модели к печати, запуск печати на 3-д принтере.

*Практика:* Создание 3-д модели небольшого сувенира (брелочка) и печать его на 3-д принтере.

### ***Тема 3.4. Расчёт размеров для объектов на макете. Составление схем и чертежей.***

*Теория:* Понятие «масштаб». Виды масштабов для макетов, правила масштабирования.

*Практика:* Составление чертежа макета в масштабе. Расчёт масштаба элементов макета.

### ***Тема 3.5. Моделирование объектов для макета. Печать.***

*Теория:* Моделирование по чертежам. Перенос чертежа в программу для моделирования, настройка масштаба.

*Практика:* Создание элементов для макета в программе 3-д моделирования и отправка их на печать.

### ***Тема 3.6. Сборка макета и доработка деталей***

*Теория:* Правила сборки макета, техника безопасности. Обзор материалов для макетирования.

*Практика:* Сборка всех частей макета на основе.

### ***Тема 3.7. Оформление кейса. Создание презентации, подготовка защитной речи.***

*Теория:* Инфорграфика. Стилистика. Обработка фотографий/картинок для презентации.

*Практика:* Оформление презентации кейса, написание защитной речи. Репетиция.

### ***Тема 3.8. Аттестация. Защита проекта.***

*Практика:* Защита проекта.

## **4. Организационно-педагогические условия**

Организация учебного процесса и материально-техническое обеспечение программы соответствует «Санитарно-эпидемиологическим требованиям к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» (СанПиН 2.4.4.3172-14).

### **4.1. Кадровое обеспечение реализации программы**

К образовательной деятельности по программе допускаются инструктора детской железной дороги, имеющие опыт работы, прошедшие инструктаж по охране жизни и здоровья детей, имеющие медицинское заключение о допуске к работе.

Инструктор должен иметь среднее/высшее профессиональное образование или дополнительное профессиональное образование, соответствующее направленности программы. При отсутствии педагогического образования - дополнительно профессиональное педагогическое образование.

### **4.2. Методическое обеспечение**

Обеспечение программы предусматривает наличие следующих методических видов продукции:

- видео ролики
- мультимедийные презентации
- методические разработки

- подборка профессиональной литературы

Методы, в основе которых лежит уровень деятельности обучающихся:

- *объяснительно-иллюстративные* (методы обучения, при использовании которых, обучающиеся воспринимают и усваивают готовую информацию);
- *репродуктивные методы обучения* (обучающиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности);
- *частично-поисковые методы обучения* (участие обучающихся в коллективном поиске, решение поставленной задачи совместно с педагогом);
- *исследовательские методы обучения* (овладение обучающимися – методами научного познания, самостоятельной творческой работы).

Методы, в основе которых лежит форма организации деятельности обучающихся на занятиях:

- *наглядный* (показ мультимедийных материалов, иллюстраций, наблюдение, выполнение педагогом, работа по образцу и др.)
- *практический* (выполнение работ, лабораторные работы, тренировочные задания и т.д.)
- *словесный* (устное изложение, беседа, рассказ, лекция и т.д.)

<b>Раздел программы</b>	<b>Формы занятий</b>	<b>Приёмы и методы организации образовательного процесса (в рамках занятия)</b>	<b>Дидактический материал</b>	<b>Материально-техническое оснащение занятий</b>	<b>Формы подведения итогов</b>
1. Вводное занятие	Беседа-презентация Экскурсия	Словесный Объяснительно-иллюстративный	Презентация	Компьютер Интерактивная доска	Беседа
<b>2. Кейс «Фирменный стиль»</b>					
2.1 Командоборзование: Общее свойство. Основы композиции. Композиционный центр.	Беседа-презентация, обсуждение, практическая работа, игра	Словесный, наглядный, групповая работа	Презентация, видео-ролик	Интерактивная доска, маркеры, листы бумаги	Беседа
2.2. Статика и динамика в композиции.	Беседа-презентация, обсуждение, практическая работа, игра	Словесный, наглядный, групповая работа	Видео-ролик, иллюстративный материал	Интерактивная доска, маркеры, листы бумаги	Беседа
2.3. Создание векторной графики в CorelDraw. Интерфейс, рабочее пространство, настройки документа,	Практическое занятие по компьютерной графике	Наглядный, демонстрация	иллюстративный материал	Компьютер с ПО CorelDraw	Беседа

<p>основные инструменты.</p> <p>2.4. Равновесие в композиции. Создание простых векторных изображений в CorelDraw.</p> <p>2.5. О дизайне. История и виды дизайна. Этапы работы дизайнера. Понятие эстетики. Мудборд.</p> <p>2.6 Мудборд. Создание концепции приложения на основе мудборда. Основы работы в Figma</p> <p>2.7 Генерация идеи кейса. Мозговой штурм. Создание мудборда проекта.</p>	<p>Практическое занятие по компьютерной графике</p> <p>Лекция, беседа, обсуждение, практическая работа по компьютерной графике.</p> <p>Обсуждение, практическая работа по компьютерной графике.</p> <p>Обсуждение, мозговой штурм, игра, практическая работа по компьютерной графике.</p>	<p>Наглядный, демонстрация</p> <p>Словесный, наглядный</p> <p>Демонстрация</p> <p>Словесный, наглядный, групповая работа</p>	<p>иллюстративный материал</p> <p>иллюстративный материал, презентация</p> <p>иллюстративный материал</p>	<p>Компьютер с ПО CorelDraw</p> <p>Компьютер с ПО Figma</p> <p>Компьютер с ПО Figma</p> <p>Компьютер с ПО, интерактивная доска, флипчарт, стикеры, маркеры, Figma</p>	<p>Рефлексия</p> <p>Рефлексия</p> <p>Презентация работы</p> <p>Рефлексия</p>
---	---	--	---	---	--

2.8 Этапы проектной деятельности. Изучение ЦА. Анализ.	Лекция, обсуждение, анализ, игра.	Словесный, наглядный, групповая работа, исследование	Презентация	Компьютер с ПО, интерактивная доска, флипчарт, стикеры, маркеры	Беседа
2.9 Основы стилизации в дизайне. Создание серии векторных стилизованных изображений для кейса.	Лекция, обсуждение, Практическое занятие по компьютерной графике	Наглядный, индивидуальная работа	Иллюстративный материал	Компьютер с ПО CorelDraw	Презентация работы
2.10 Создание макетов продукции.	Лекция, обсуждение, Практическое занятие по компьютерной графике	Наглядный, индивидуальная работа	Иллюстративный материал	Компьютер с ПО CorelDraw	Презентация работы
2.11 Создание визуализаций для кейса. Мокап.	Лекция, обсуждение, Практическое занятие по компьютерной графике	Наглядный, индивидуальная работа	Демонстрация	Компьютер с ПО Adobe Photoshop	Беседа
2.12 Оформление кейса. Создание презентации, подготовка защитной речи.	Обсуждение, практическая работа по созданию презентации и составлению защитного слова	Групповая работа	Иллюстративный материал, методические пособия	Компьютер с ПО Google Презентации	Презентация работы

2.13 Промежуточная аттестация. Защита проекта.	Практическая работа	Наглядные Практические Индивидуально-групповая работа	Защита кейса	Проектор, презентация, микрофон	Защита кейса
3. Кейс «Макет города Екатеринбурга»					
3.1. Погружение в тему кейса. Планирование этапов работы.	Беседа-презентация, обсуждение, мозговой штурм	Словесные Наглядные	Иллюстративный материал, методические пособия	Компьютер с ПО	Беседа
3.2. Изучение программы Blender. Интерфейс, основные функции и режимы работы. Создание простых объектов. Рендер.	Практическая работа по 3-моделированию	Практические Индивидуальная работа	Иллюстративный материал, видео, демонстрация	Компьютер с ПО Blender	Рефлексия
3.3. Выполнение 3-д модели для печати в программе Blender, подготовка к печати на 3-д принтере, настройки, печать.	Практическая работа по 3-моделированию, Практическая работа печати на 3-д принтере	Практические Индивидуально-групповая работа	Иллюстративный материал, видео, демонстрация	Компьютер с ПО Blender 3-д принтер MakerBot	Рефлексия



3.4. Расчёт размеров для объектов на макете. Составление схем и чертежей.	Лекция, обсуждение, наблюдение, Практическая работа по черчению	Практические Индивидуально-групповая работа	Демонстрация, иллюстрация	Компьютер с ПО CorelDraw	Беседа
3.5. Моделирование объектов для макета. Печать.	Практическая работа по 3-моделированию	Практические, Индивидуально-групповая работа, Репродуктивный		Компьютер с ПО Blender 3-д принтер MakerBot	Презентация работы
3.6. Сборка макета и доработка деталей	Практические занятия по макетированию	Практические		Макеты, художественный материалы	Рефлексия
3.7. Оформление кейса. Создание презентации, подготовка защитной речи.	Обсуждение, практическая работа по созданию презентации и составлению защитного слова	Практические	Презентация	Компьютер с ПО Google Презентации	Беседа

3.8. Аттестация. Защита проекта.	Защита проектов	Наглядные	Презентация	Интерактивная доска Компьютер	Защита проектов
-------------------------------------	-----------------	-----------	-------------	-------------------------------------	--------------------

### 4.3. Материально-техническое обеспечение

Для успешного выполнения кейсов потребуется следующее оборудование, материалы, программное обеспечение и условия:

Наименование
<b>Учебное оборудование</b>
3D-принтер
3D-ручка
Набор маркеров В СОРІС (72 шт.)
Заправки к маркерам СОРІС
Коврики для резки бумаги А3
Линейка металлическая 500 мм
Линейка металлическая 1000 мм
Гипсовые фигуры (набор из семи предметов «Геометрические тела»)
Гипсовые фигуры (Орнамент № 22)
Гипсовые фигуры (Орнамент № 10)
Клеевой пистолет 11 мм
Нож макетный 18 мм
Ножницы
Фотоаппарат
Объектив для фотоаппарата
Штатив для фотокамеры
Комплект осветительного оборудования
Флипчарт
<b>Презентационное оборудование</b>
Интерактивная доска
<b>Компьютерное оборудование</b>
Графическая станция
Монитор 28
Графический планшет
<b>Программное обеспечение</b>
Офисное программное обеспечение
Adobe Creative Cloud для учащихся и преподавателей
Autodesk Fusion 360
Autodesk VRED
<b>Расходные материалы</b>
Бумага А4 для рисования и распечатки
Бумага А3 для рисования
Набор простых карандашей
Набор цветных карандашей
Набор черных шариковых ручек
Лезвия для ножа сменные 18 мм
Клей ПВА
Клей карандаш
Скотч матовый
Скотч прозрачный
Скотч бумажный
Скотч двусторонний

Картон для макетирования
Гофркартон для макетирования
PLA пластик 1,75 (разные цвета) 0,75 кг, катушки
Цветной набор PLA для 3D-ручки

#### 4.4. Список используемой литературы

1. Алексеев А. Г. Дизайн-проектирование. — М.: Юрайт, 2022. — 91 с.
2. Глазычев В. Л. Дизайн как он есть. — М.: КДУ, европа, 2021. — 318 с.
3. Графический дизайн. Современные концепции / под ред. Е. Э. Павловская. — М.: Юрайт, 2024. — 120 с.
4. Жданов Н. В., Павлюк В. В., Скворцов А. В. Промышленный дизайн: бионика. — М.: Юрайт, 2024. — 124 с.
5. Кузвесова Н. Л. Графический дизайн: от викторианского стиля до ар-деко. — М.: Юрайт, 2024. — 138 с.
6. Литвина Т. В. Дизайн новых медиа. — М.: Юрайт, 2024. — 182 с.
7. Основы дизайна и композиции: современные концепции / под ред. Е. Э. Павловской. — М.: Юрайт, 2023. — 120 с.
8. Панкина М. В., Захарова С. В. Экологический дизайн. — М.: Юрайт, 2023. — 198 с.
9. Струмпа А. Ю. Дизайн-проектирование. — М.: Феникс, 2022. — 239 с.
10. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика / под ред. А. Н. Лаврентьева. — М.: Юрайт, 2024. — 216
11. Шокорова Л. В. Дизайн-проектирование: стилизация. — М.: Юрайт, 2023. — 111 с.
12. Шокорова Л. В. Стилизация в дизайне и декоративно-прикладном искусстве. — М.: Юрайт, 2024. — 111 с.



					Ь	Т О В К а			е			Ь	Т О В К а						Ь	Т О В К а		

**Программно-методический комплекс**  
**Формы контроля**  
Критерии оценивания выполненного кейса  
“Фирменный стиль”

**К1. Качество и глубина предпроектного анализа.**

0- предпроектный анализ отсутствует, выбранная тема не изучена;

1- ?;

2- ?

3- присутствует описание темы кейса, изучены и проанализированы аналоги, проведён разбор трендов в дизайне, сделаны и сформулированы выводы по работе, чётко обозначена целевая аудитория и её предпочтения в дизайне. .

**К2. Полнота концепции дизайна фирменного стиля.**

0 - концепция отсутствует;

1 – ?

2 – ?

3– представлена полная формулировка концепции проекта, подкреплена визуальным сопровождением (эскизы/референсы/мудборды), концепция основана на предпроектном анализе.

**К3. Проектирование логотипа компании.**

0 – логотип отсутствует, либо позаимствован;

1 – ?

2 – ?

3 –

**К4. Качество носителей фирменного стиля.**

0 – отсутствует разработка дизайна носителей фирменного стиля.;

1 – ?;

2 – ?.

3 – представлено не менее 3-х носителей фирменного стиля, каждый из них соответствует концепции, продемонстрирован поиск (эскизы), макет и выполнена визуализация (мокап).

## Кейсы

### Кейс «Фирменный стиль»

**О кейсе:** в процессе работы над кейсом обучающиеся приобретут базовые навыки работы в программах CorelDraw, Adobe Photoshop, а также познакомятся с особенностями проектирования фирменного стиля компании, включая предпроектный анализ и визуализацию проекта.

**Текст кейса:** В наше время на рынке большое разнообразие различных компаний в самых разнообразных сферах, каждая из них стремится выделиться на фоне других, запомниться и иметь некую идентичность, для достижения этих целей бренды заказывают разработку собственного фирменного стиля. Задача кванторианцев создать фирменный стиль для вымышленной компании, изучив целевую аудиторию и тренды в дизайне. Категория кейса: вводный рассчитан на обучающихся 12-16 лет.

**Место кейса в структуре программы:** Раздел 2. 1 года обучения. Кейс “Фирменный стиль”

**Количество учебных часов на которое рассчитан кейс:** 64 часа.

<b>Занятие 1.</b> Основы композиции. Композиционный центр.		
<b>Цель:</b> Узнать о композиции и приёмах выделения центра композиции в графическом дизайне.		
<b>Что делаем:</b> <b>теория:</b> возможности векторной графики <b>практика:</b> выполнение практической работы на листе А4- композиции из геометрических фигур: 3 композиции на выделение центра	<b>Soft Skills:</b> коммуникации и работа в команде <b>Hard Skills:</b> знание основ композиции	<b>Материалы:</b> видео [1]
<b>Занятие 2-3.</b> Статика и динамика в композиции.		
<b>Цель:</b> Знать отличия статической и динамической композиции и их особенностей применения в графическом дизайне.		
<b>Что делаем:</b> <b>теория:</b> лекция статика и	<b>Hard Skills:</b> знание основ композиции	



<p>динамика <b>практика:</b> выполнение практической работы на листе А4 - композиции из геометрических фигур: 1 статика+1 динамика.</p>		
<p><b>Занятие 5.</b> Создание векторной графики в CorelDraw. Интерфейс, рабочее пространство, настройки документа, основные инструменты.</p>		
<p>Цель: получить первичные навыки работы в редакторе векторной графики.</p>		
<p><b>Что делаем:</b> знакомство с рабочим пространством программы CorelDraw и основными инструментами. <b>практика:</b> выполнение простой иллюстрации животного в векторном редакторе.</p>	<p><b>Hard Skills:</b> начальные навыки работы в CorelDraw,</p>	
<p><b>Занятие 6.</b> Равновесие в композиции. Создание простых векторных изображений в CorelDraw.</p>		
<p>Цель: создать два векторных абстрактных изображения равновесной и неравновесной композиции.</p>		
<p><b>Что делаем:</b> <b>теория:</b> равновесие в композиции - викторина <b>практика:</b> создание двух абстрактных векторных изображений - одной равновесное и второе неравновесное.</p>	<p><b>Hard Skills:</b> начальные навыки работы в CorelDraw, знание основ композиции.</p>	
<p><b>Занятие 7.</b> О дизайне. История и виды дизайна. Этапы работы дизайнера. Понятие эстетики. Мудборд.</p>		
<p>Цель: знать, что такое дизайн, какие виды дизайна существуют и из каких этапов состоит работа дизайнера.</p>		
<p><b>Что делаем:</b> <b>теория:</b> лекция дизайну <b>Практика:</b> фигма - основы работы.</p>	<p><b>Hard Skills:</b> начальные навыки работы в Figma</p>	

<b>Занятие 8-10.</b> Мудборд. Создание концепции приложения на основе мудборда. Основы работы в Figma.		
Цель: уметь создавать мудборд проекта и применять его для презентации концепции дизайна.		
<b>Что делаем:</b> <b>Теория:</b> мудборд как приём представления идеи проекта. <b>Практика:</b> создание мудборда для интерфейса.	<b>Soft Skills:</b> развитие творческого мышления и работы в команде <b>Hard Skills:</b> начальные навыки работы в Figma	
<b>Занятие 11-12.</b> Генерация идеи кейса. Мозговой штурм. Создание мудборда проекта.		
Цель: создать концепцию дизайна фирменного стиля компании.		
<b>Что делаем:</b> <b>практика:</b> мозговой штурм, создание мудборда кейса.	<b>Soft Skills:</b> умение организовать поиск информации в сети Интернет, умение отстаивать свою точку зрения <b>Hard Skills:</b> начальные навыки работы в Figma	
<b>Занятие 13-14.</b> Этапы проектной деятельности. Изучение ЦА. Анализ.		
Цель: знать предпочтения в дизайне целевой аудитории проекта.		
<b>Что делаем:</b> <b>теория:</b> этапы проектной деятельности, целевая аудитория, особенности анализа. <b>практика:</b> создание карты пользовательского опыта и портрета ЦА.	<b>Soft Skills:</b> умение организовать поиск информации в сети Интернет, умение структурировать и систематизировать полученную информацию <b>Hard Skills:</b> умение создавать презентацию в Google-презентации	
<b>Занятие 15-21.</b> Основы стилизации в дизайне. Создание серии векторных стилизованных изображений для кейса.		
Цель: создать серию изображений природных форм с разной стилизацией.		

<p>Что делаем: теория: стилизация в графическом дизайне, цели и область применения. практика: создание</p>	<p><b>Soft Skills:</b> развитие творческого мышления <b>Hard Skills:</b> начальные навыки работы в CorelDraw</p>	<p>Примеры работ [5]</p>
<p><b>Занятие 22-25.</b> Создание макетов продукции.</p>		
<p>Цель: создать логотип, айдентику для бренда и разработать макеты для носителей дизайна.</p>		
<p><b>Что делаем:</b> <b>теория:</b> правила создания хорошего логотипа, просмотр логотипов и айдентики известных компаний, обсуждение формообразования и выбора цвета у брендов. <b>практика:</b> создание логотипа и айдентики для компании.</p>	<p><b>Hard Skills:</b> начальные навыки работы в CorelDraw</p>	<p>Логотипы и айдентика [4]</p>
<p><b>Занятие 26-28.</b> Создание визуализаций для кейса. Мокап.</p>		
<p>Цель: сделать фотореалистичные визуализации идеи проекта.</p>		
<p><b>Что делаем:</b> <b>теория:</b> мокап, примеры, цели и задачи мокапа. <b>практика:</b> создание мокапа для проекта.</p>	<p><b>Hard Skills:</b> начальные навыки работы в Photoshop</p>	<p>исходники [3]</p>
<p><b>Занятие 29-32.</b> Оформление кейса. Создание презентации, подготовка защитной речи.</p>		
<p>Цель: уметь презентовать свои идеи.</p>		
<p><b>Что делаем:</b> <b>теория:</b> правила хорошей презентации, структура презентации для защиты проекта, знакомство с шаблоном <b>практика:</b> заполнение и оформление презентации проекта, написание защитной речи и репетиция.</p>	<p><b>Soft Skills:</b> умение структурировать и систематизировать полученную информацию, умение отстаивать свою точку зрения, развитие навыка самопрезентации  <b>Hard Skills:</b> умение создавать презентацию в Google-презентации</p>	<p>шаблон презентации [2]</p>

**Минимально необходимый уровень входных компетенций:** для прохождения кейса не требуется знаний и навыков, так как он является первым кейсом в учебном плане.

**Универсальные компетенции (Soft Skills):** умение организовать поиск информации в сети Интернет, а также структурировать и систематизировать полученную информацию; умение отстаивать свою точку зрения; развитие навыка самопрезентации, развитие творческого мышления и работы в команде.

**Предметные компетенции (Hard Skills):** начальные навыки работы в CorelDraw, Photoshop, Figma, умение создавать презентацию в Google-презентации, знание основ композиции.

**Способ выявления образовательного результата:** представление результатов образовательной деятельности пройдет в форме публичной презентации решений кейса обучающимися и последующих ответов выступающих на вопросы аттестационной комиссии.

#### **Необходимые материалы и оборудование**

Аппаратное и техническое обеспечение:

Рабочее место обучающегося: ПК(монитор, клавиатура, мышь, системный блок)

Рабочее место наставника: ПК(монитор, клавиатура, мышь, системный блок)

Программное обеспечение: CorelDraw, Photoshop, Figma.

Расходные материалы: бумага, цветные карандаши, фломастеры.

Дополнительное оборудование: экран для демонстрации

### **Источники информации**

1. Композиционный центр. Какие бывают виды, свойства и приемы композиции? Лекция. Основы дизайна. — Электрон. дан. — URL: <https://www.youtube.com/watch?v=AMdUy2B5jQY> (дата обращения 30.09.2023)
2. Шаблон презентации. — Электрон. дан. — URL: [https://docs.google.com/presentation/d/1C851qDbSjtcqXYKNsl\\_NVU7vhwSpD1hnUKaSpJzEuCM/edit#slide=id.g241c394f355\\_0\\_141](https://docs.google.com/presentation/d/1C851qDbSjtcqXYKNsl_NVU7vhwSpD1hnUKaSpJzEuCM/edit#slide=id.g241c394f355_0_141) (дата обращения 30.09.2023)
3. Исходники для создания проекта. — Электрон. дан. — URL: <https://ru.freepik.com/> (дата обращения 15.09.2023)
4. Презентация “Логотипы и айдентика брендов”. — Электрон. дан. — URL:
5. Основы стилизации. Примеры работ. — Электрон. дан. — URL: