

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБЛАСТНОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«МУРМАНСКИЙ КОЛЛЕДЖ ИСКУССТВ»**

Утверждена

приказом директора ГОБПОУ МКИ
от 15.09.2025 года № 47-о/д

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
художественной направленности
«Креативные индустрии»

учебная программа

Студии дизайна

г. Мурманск

2025 г.

Разработчики:

- Чехова О.А., руководитель ШКИ ГОБПОУ МКИ;
- Карышева Е.И., методист ШКИ ГОБПОУ МКИ;
- Клипа Е.Ю., начальник учебно-методического отдела ГОБПОУ МКИ.

Структура программы учебного предмета

I. Планируемые результаты освоения программы

II. Содержание

- *Учебный план*
- *Особенности организации образовательного процесса 2 года обучения*
- *Содержание программы 2 года обучения*

III. Материально-техническое оснащение

IV. Формы и методы контроля, система оценок

V. Литература

I. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Предметные:

- обучающийся знает процесс создания продукта дизайна, начиная с генерирования идеи и заканчивая финальным результатом;
- обучающийся знает основы графического дизайна и создает различные продукты графического дизайна, такие как плакат, буклет и модульный шрифт с использованием аналоговых техник создания графики и цифровых инструментов;
- обучающийся знает основы иллюстрации и создает различные продукты иллюстрации, такие как открытка, зин, комикс с использованием аналоговых техник и цифровых инструментов;
- обучающийся знает основы трехмерного дизайна и создает различные продукты трехмерного дизайна, такие как 3D модель, макет, объект с использованием аналоговых техник и цифровых инструментов;
- обучающийся умеет работать с материалами: картон, бумага, пенопласт, фанера, пластилин;
- обучающийся работает с различными инструментами: макетный нож, макетный коврик, линейка, кисти, краски и другие художественные инструменты;
- обучающийся создает объекты дизайна с использованием различного оборудования: принтер, плоттер, станок лазерной резки, горячая струна.

II. СОДЕРЖАНИЕ

Учебный план

Первый год обучения

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей), разделов и тем	Количество часов на одну группу			Форма контроля
		теория	практик а	всего	
I.	Студия дизайна	10	17	27	
1.	Знакомство со студией. Графический дизайн. Создание плакатов с использованием техники коллажирования.	2	1	3	Обсуждение результатов работы
2.	Абстрактный коллаж.	2	4	6	Групповое обсуждение Обратная связь от преподавателя.
3.	Иллюстрация. Создание скетчей.	2	4	6	Обсуждение результатов работы. Обратная связь от преподавателя.
4.	3D дизайн. Работа с картоном.	2	4	6	Групповое обсуждение. Обратная связь от преподавателя.
5.	Основы векторной графики.	2	4	6	Групповое обсуждение

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей), разделов и тем	Количество часов на одну группу			Форма контроля
		теория	практика	всего	
II.	Проектная работа (работа над проектом в студиях под руководством педагогов)	0	9	9	
	ИТОГО (общее количество часов)	10	26	36	

Второй год обучения

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей) и тем	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Модуль 1. Креативное мышление и сообщество.	24	75	99	Оценка проектов. Рефлексия
1.1	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с группой. Основная функция дизайна и креативность как способ ее достижения.	3	3	6	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
1.2	Форма. Функция. Иллюстрация.	2	4	6	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
1.3	Ограничение как триггер креативности. Магия ограничений. Иллюстрация.	2	7	9	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
1.4	Дизайн-процесс. Способы генерации идей.	3	6	9	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
1.5	Элементы визуального искусства. Цвет.	2	7	9	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
1.6	Элементы визуального искусства. Форма.	2	7	9	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
1.7	Элементы визуального искусства. Композиция.	2	7	9	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
1.8	Элементы визуального искусства. Масштаб.	2	7	9	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
1.9	Векторная и растровая графика. Основы работы в векторном графическом редакторе.	2	7	9	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
1.10	Растровая графика. Основы работы в графическом редакторе.	2	7	9	Групповое обсуждение.

					Обратная связь от педагога.
1.11	Работа над проектом.	0	9	9	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
1.12	Презентация проекта: различные форматы.	2	4	6	Групповое обсуждение.
2	Модуль 2. 3D Дизайн. Иллюстрация. Графический дизайн.	24	84	108	Оценка проектов. Рефлексия.
2.1	Дизайн предметов. Введение в предметный дизайн и архитектуру.	2	1	3	Обсуждение
2.2	Дизайн предметов. Макетирование.	2	7	9	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
2.3	Дизайн предметов. Горячая струна.	2	7	9	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
2.4	Дизайн предметов. 2D в 3D.	2	7	9	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
2.5	Основы иллюстрации. Комикс – искусство на стыке литературы и иллюстрации.	2	7	9	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
2.6	Иллюстрация и анимация. Трансформация.	2	7	9	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
2.7	Использование иллюстраций для статей и публикаций. Иллюстрация и контекст.	2	7	9	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
2.8	Иллюстрация. Подготовка портфолио.	0	3	3	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога
2.9	Основы графического дизайна. Виды графического дизайна. Инструменты и методы.	2	7	9	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
2.10	Векторная и растровая графика. Основы работы в векторном графическом редакторе.	1	2	3	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
2.11	Растровая графика. Основы работы в графическом редакторе.	1	2	3	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
2.12	Оборудование в дизайне. Основы работы в программе компьютерной вёрстки.	1	2	3	Групповое обсуждение.

					Обратная связь от педагога.
2.13	Графический дизайн. Подготовка портфолио.	1	5	6	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
2.14	Работа над проектом	1	8	9	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
2.15	Концепция проекта.	1	2	3	Обсуждение
2.16	Презентация проекта: различные форматы. Подготовка портфолио.	1	5	6	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
2.17	Питчинг. Презентация проектов.	1	5	6	Защита проектов. Презентации.
3	Модуль 3. Межстудийные проекты	0	108	108	
	ИТОГО (общее количество часов)	49	266	315	

Особенности организации образовательного процесса 2 года обучения

Особенностью образовательного процесса 2-го года обучения в Школе креативных индустрий (ШКИ) является комплексность и многообразие направлений деятельности обучающихся, масштабность педагогических целей и задач.

Образовательный процесс организован преимущественно на интерактивных формах проведения занятий: все обучающиеся оказываются вовлеченными в процесс познания, они имеют возможность рефлексировать по поводу того, что они знают и умеют, - это способствует формированию высокого уровня эмоционального единения обучающихся.

Образовательный опыт обучающегося в ШКИ формируется через освоение основных этапов производства различных творческих продуктов, через поэтапную реализацию собственных проектов.

В ходе диалогового обучения обучающиеся учатся критически мыслить, решать сложные проблемы на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации (кейсов), взвешивать альтернативные мнения, принимать продуманные решения, участвовать в дискуссиях, общаться с другими людьми. Для этого включаются эффективные формы работы: индивидуальная, парная и групповая работа, игровые, проблемно-обучающие ситуации, проектная деятельность, работа с различными источниками информации, творческая работа, использование информационно-коммуникационных технологий. Такой подход дает возможность обучающимся применять на практике полученные теоретические знания и приобретать ценные умения в процессе их творческой самореализации.

Содержание программы 2 года обучения

Модуль 1. Креативное мышление и сообщество

Тема 1.1. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с группой. Основная функция дизайна и креативность как способ ее достижения.

Теория: Инструктаж по технике безопасности. Презентация программы дисциплины по выбору «Дизайн» на 2-ой год обучения. Основная функция дизайна и креативность как способ ее достижения.

Практика: Знакомство. Целеполагание. Генерация идей в формате списков. Выполнение работы по проекту в формате иллюстраций. Обмен опытом с одноклассниками. Доработка проекта. Презентация работ. Рефлексия (индивидуально) сделанной работы.

Тема 1.2. Форма. Функция. Иллюстрация.

Теория: Дискуссия на тему «Форма VS Функция». Брифинг: «Что можно сделать с... ? или 25 способов использования одного объекта (мяч, скрепка и проч.)».

Практика: Генерирование идей в формате списков. Разминка: «Что может быть синим?» Выполнение работы по проекту в формате иллюстраций. Обмен опытом с одноклассниками. Доработка проекта. Презентация работ. Рефлексия (индивидуально) сделанной работы.

Тема 1.3. Ограничение как триггер креативности. Магия ограничений. Иллюстрация. Теория: Дискуссия на тему “Ограничение как триггер креативности”. Брифинг: «Магия ограничений. Комната мечты при некоторых ограничениях (случайный выбор)».

Практика: Генерирование идей в формате списков. Разминка: «Дополнения к швейцарскому ножу». Выполнение работы по проекту в формате иллюстраций. Обмен опытом с одноклассниками. Доработка проекта. Презентация работ. Рефлексия (индивидуально) сделанной работы.

Тема 1.4. Дизайн-процесс. Способы генерации идей.

Теория: Дискуссия на тему “Из чего строится дизайн-процесс”. Брифинг: «Дети шпионов». Поиск смысла в незначительных фактах вокруг. Несколько способов генерирования идей.

Практика: Генерирование идей в формате списков. Разминка: «Расследование или исследование?» Выполнение работы по проекту в формате иллюстраций. Обмен опытом с одноклассниками. Доработка проекта. Презентация работ. Рефлексия (индивидуально) сделанной работы.

Тема 1.5. Элементы визуального искусства. Цвет.

Теория: Элементы визуального искусства. Цвет. Презентация и обсуждение.

Практика: Поиск цвета. Поиск и воспроизведение цвета, замеченного в окружающей природной или предметной среде.

Тема 1.6. Элементы визуального искусства. Форма.

Теория: Элементы визуального искусства. Форма. Презентация и обсуждение.

Практика: Визуализация эмоций, полученных из интервью с одноклассниками. Использование кола-пен.

Тема 1.7. Элементы визуального искусства. Композиция.

Теория: Элементы визуального искусства. Композиция. Презентация и обсуждение.

Практика: Используя ограниченное количество простых форм, создание композиции на листе бумаги размером 10 см x 10 см.

Тема 1.8. Элементы визуального искусства. Масштаб.

Теория: Элементы визуального искусства. Масштаб. Презентация и обсуждение.

Практика: Предмет промышленного дизайна. Изменение масштаба предмета в 10, 100, 1000 раз; приобретение новой функции при помещении предмета в другой контекст.

Тема 1.9. Векторная и растровая графика. Основы работы в векторном графическом редакторе.

Теория: Векторная графика. Растровая графика. Сравнительный анализ типов графики. Отличия, варианты использования.

Практика: Работа в векторном графическом редакторе. Работа над проектом.

Тема 1.10. Растровая графика. Основы работы в графическом редакторе.

Теория: Принципы работы в графическом редакторе. Базовые инструменты графического редактора.

Практика: Начало работы в графическом редакторе. Работа над проектом.

Тема 1.11. Работа над проектом

Практика: Реализация творческой задачи проекта.

Тема 1.12. Презентация проектов: различные форматы.

Теория: Презентация проекта: различные форматы. Pecha Kucha. Виды портфолио для различных целей.

Практика: Презентация проекта: различные форматы. Презентация работ в формате печа куча (Pecha Kucha). Обсуждение результатов. Подготовка портфолио.

Модуль 2. 3D Дизайн. Иллюстрация. Графический дизайн

Тема 2.1. Дизайн предметов. Введение в предметный дизайн и архитектуру.

Теория: Введение в предметный дизайн и архитектуру, погружение в тематику проектной деятельности. Брифинг и обсуждение задачи. Примеры работ по данной теме, выполненных в различных техниках.

Практика: Начало работы над проектом, генерирование идей, обсуждение в мини-группах. Выбор способов решения задачи. Несколько способов решения одной и той же задачи. Тема 2.2. Дизайн предметов. Макетирование.

Тема 2.2. Дизайн предметов. Макетирование.

Теория: Макетирование. Инструменты: создание файла, построение по размерам, 3D моделирование, наложение текстур, рендер.

Практика: Макетирование – реализация проектной идеи. Этапы создания макета: создание файла, построение по размерам, 3D моделирование, наложение текстур, рендер. Подготовка и сохранение файлов.

Тема 2.3. Дизайн предметов. Горячая струна.

Теория: Дизайн предметов. Принципы и правила работы с горячей струной.

Практика: Макетирование – реализация проектной идеи. Воркшоп: работа с горячей струной. Этапы создания макета с помощью пенопласта: технический рисунок, масштаб, планирование и работа с инструментами.

Тема 2.4. Дизайн предметов. 2D в 3D.

Теория: Перевод объектов из 2D в 3D: особенности и принципы.

Практика: Воркшоп: работа 2D в 3D. Макетирование — реализация одной из идей. Воркшоп: работа с бумагой или картоном. Этапы создания макета: технический рисунок, масштаб, планирование и работа с инструментами.

Тема 2.5. Основы иллюстрации. Комикс – искусство на стыке литературы и иллюстрации.

Теория: Введение в иллюстрацию. Иллюстрации для тематических открыток. Брифинг и обсуждение задания. Комиксы: история, особенности. Примеры комиксов. Применение иллюстрации для создания комикса.

Практика: Начало работы над проектом, генерирование идей, обсуждение в мини-группах из 3-4 человек. Создание комикса на одну из выбранных идей, выбор формата, техники. Работа над проектом.

Тема 2.6. Иллюстрация и анимация. Трансформация.

Теория: Иллюстрация и анимация. Принципы трансформации.

Практика: Создание короткой анимации в группе из 5 человек. Использование принципа трансформации одного объекта в другой. Работа над проектом.

Тема 2.7. Использование иллюстраций для статей и публикаций. Иллюстрация и контекст.

Теория: Использование иллюстрации в различных публикациях. Иллюстрации в статьях и онлайн публикациях.

Практика: Воркшоп: создание репортажной иллюстрации для статьи на тему: «Новости».

Тема 2.8. Иллюстрация. Подготовка портфолио.

Практика: Последовательность работ для создания портфолио. Презентация и обсуждение. Подготовка и размещение работы в портфолио. Рефлексия.

Тема 2.9. Основы графического дизайна. Виды графического дизайна. Инструменты и методы.

Теория: Введение в графический дизайн. Основы и принципы графического дизайна. Различные виды графического дизайна. Инструменты и методы. Брифинг и обсуждение.

Практика: Начало работы над проектом, генерирование идей, обсуждение в мини-группах.

Тема 2.10. Векторная и растровая графика. Основы работы в векторном графическом редакторе.

Теория: Векторная графика. Растровая графика. Сравнительный анализ типов графики. Отличия, варианты использования.

Практика: Работа в векторном графическом редакторе. Работа над проектом.

Тема 2.11. Растровая графика. Основы работы в графическом редакторе.

Теория: Принципы работы в графическом редакторе. Базовые инструменты графического редактора.

Практика: Начало работы в графическом редакторе на тему “Как избавиться от веснушек или подтянуть пресс с помощью Stamp и инструмента Liquify”. Работа над проектом.

Тема 2.12. Оборудование в дизайне. Основы работы в программе компьютерной вёрстки.

Теория: Оборудование в дизайне. Печатный пресс и его влияние на историю дизайна.

Практика: Создание иллюстраций для зина. Работа в программе компьютерной вёрстки. Создание цифровой версии зина. Работа над проектом.

Тема 2.13. Графический дизайн. Подготовка портфолио.

Теория: Что отличает профессиональное портфолио от любительского? Виды портфолио для различных целей. Презентация и обсуждение.

Практика: Подготовка и размещение работы в портфолио. Рефлексия (индивидуально).

Тема 2.14. Работа над проектом.

Теория: Планирование проекта. Реализация творческой задачи проекта.

Практика: Работа над этапами и финализацией проекта.

Тема 2.15. Концепция проекта.

Теория: Как выбрать концепцию для проекта? Примеры.

Практика: Разработка концепции проекта.

Тема 2.16. Презентация проекта: различные форматы. Подготовка портфолио.

Теория: Презентация работы. Примеры различных презентаций и обсуждение.

Практика: Работа над проектом. Презентация работ в формате Pecha Kucha (печа куча). Подготовка и размещение работы в портфолио. Рефлексия.

Тема 2.17. Питчинг. Презентация своих проектов.

Теория: Примеры питчингов. Истории успеха.

Практика: Питчинг проектных идей перед аудиторией.

IV. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОСНАЩЕНИЕ

Студия предназначена для проведения занятий по теории и практике дизайна, для проектной работы, результатом которой является дизайн-решение или продукт (иллюстрация, графика, трёхмерный объект). Количество обучающихся - не более 10 обучающихся и преподаватель. Оборудование помещения: шкафы, стеллажи, столы ученические, столы, столы для педагога, стулья ученические, кресла для педагога, пресс обжимной, лазерный станок, терморезущий станок, плоттер, принтеры широкоформатные, принтер цветной, 3D принтер, МФУ, сканер, ноутбуки, жесткие диски для сетевого накопителя, сетевые накопители, мыши компьютерные, графические планшеты, сетевые фильтры.

V. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ, СИСТЕМА ОЦЕНОК

Оценочные материалы

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся: текущий, промежуточный и итоговый контроль.

Текущий контроль – оценка уровня и качества освоения тем разделов программы и личностных качеств обучающихся; осуществляется на занятиях в течение всего периода освоения программы.

Промежуточный контроль – оценка уровня и качества освоения обучающимися дополнительной общеразвивающей программы в конце каждого семестра.

Итоговый контроль – оценка уровня и качества освоения обучающимися дополнительной общеразвивающей программы по завершению всего периода обучения по программе.

Диагностика уровня личностного развития обучающихся проводится по следующим параметрам: умение слушать, умение выделить главное, умение планировать, умение ставить задачи, культура речи, самоконтроль, воля, выдержка, самооценка, мотивация, социальная адаптация.

Формами контроля являются: педагогическое наблюдение, выполнение практических и творческих заданий педагога, анализ на каждом занятии педагогом и обучающимися качества выполнения практических и творческих работ, итоговые мероприятия в конце каждого семестра.

VI. ЛИТЕРАТУРА

Литература для педагога:

1. Барбанель Д. Design Workout. Тренировка мышления будущего. М.: Мастерская, 2013. Итген И.
2. Искусство цвета. М.: Аронов, 2020.

3. Норман Д. Дизайн привычных вещей. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2013.
4. Территория креатива: метод. пособие по реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы в детском лагере/Дехаль С. Г., Косолапова Ю. В., Морозова С. Ю., Илюхина М. С – Ижевск: ООО «Принт», 2020.
5. Чихольд Я. Облик Книги. Избранные статьи о книжном оформлении и типографике. М.: Издательство Студии Артемии Лебедева, 2018.
6. Llewellyn N. The London Art Schools. Reforming the Art World, 1960 to now. Tate, 2015.

Литература для обучающихся:

1. Бейрут М. Теперь вы это видите. И другие эссе о дизайне. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019.
2. Иттен И. Искусство цвета. М.: Аронов, 2020.
3. Микалко М. Рисовый штурм и еще 21 способ мыслить нестандартно. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019.
4. Мунари Б. Рисуем дерево. М.: Издатель Дмитрий Аронов, 2016.