

Северное управление министерства образования и науки Самарской области
государственное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа №2
п.г.т.Суходол муниципального района Сергиевский Самарской области

Рассмотрено на
заседании методического совета
протокол №1 от 30 августа 2022г

«УТВЕРЖДАЮ»
Директор школы
ГБОУ СОШ №2 п.г.т.Суходол
_____ А.П.Чичков
от «30» августа 2022г.

Рабочая программа предпрофильного курса «Графический дизайн: соцсети и видеомейкинг»

9 класс

Срок реализации – 11 часов

Форма реализации: очная с использованием дистанционных технологий

Автор -
составители:Ганюшин
Андрей Александрович
Учитель информатики

п.г.т. Суходол, 2022 г.

ВИЗИТНАЯ КАРТОЧКА
программы курса предпрофильной подготовки

1.	Наименование организации-организатора программы	ГБОУ СОШ №2 п.г.т.Суходол м.р.Сергиевский Самарской области
2.	Наименование программы	Графический дизайн: соцсети и видеомейкинг
3.	Составитель программы (ФИО полностью и должность)	Ганюшин Андрей Александрович учитель информатики ГБОУ СОШ №2 п.г.т.Суходол м.р.Сергиевский Самарской области
4.	Наименование и автор программы, на базе которой создана новая программа (при наличии)	Хализова Юлия Анатольевна, старший преподаватель центра дизайна Архитектурно-строительного института Графический дизайн: соцсети и видеомейкинг
5.	Код и наименование базовой профессии/ специальности/направления подготовки по перечням профессий/ специальностей/ направлений подготовки профессионального образования	54.03.01 Дизайн
6.	Уровень профобразования для базовой профессии/специальности программы (СПО, СПО/ВО, ВО)	ВО
7.	Форма организации (очная/ очная с применением дистанционных технологий)	очная с применением дистанционных технологий
8.	Специализированный курс только для лиц с ОВЗ и инвалидов (да / нет)	нет
9.	Количество страниц (Визитная карточка + Таблица категорий учащихся по нозологическим группам + Программа + приложения Программы)	14

**Таблица допустимых нарушений здоровья учащихся
по нозологическим группам**

Прохождение курса не противопоказано для учащихся (поставить все допустимые нозологические группы знаком «+», допустимые нарушения указать):

№	Нозологические группы	«+»	Допустимые нарушения
1.	Нарушения слуха (глухота, слабослышание, приобретенная глухота)		
2.	Нарушения зрения (слепота, слабовидение)		
3.	Нарушения речи (дизартрия, алалия, афазия, ринолалия)	+	ринолалия, алалия
4.	Нарушения опорно-двигательного аппарата (верхние конечности, нижние конечности, сочетанное нарушение верхних и нижних конечностей)	+	деформация и заболевание нижних конечностей
5.	Нарушения интеллектуального развития (стойкое необратимое нарушение интеллектуального развития)		
6.	Задержка психического развития (замедление психического развития, стойкая незрелость эмоционально-волевой сферы, интеллектуальная недостаточность)		
7.	Дети с нарушением поведения и общения (аутизм)		
8.	Другое (указать)		

Северное управление министерства образования и науки Самарской области
государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
Самарской области средняя общеобразовательная школа №2
п.г.т.Суходол муниципального района Сергиевский Самарской области

«УТВЕРЖДАЮ»
Директор школы
ГБОУ СОШ №2 п.г.т.Суходол
А.П.Чичков
от «30» августа 2022г.

Программа курса предпрофильной подготовки обучающихся 9 классов
«Графический дизайн: соцсети и видеомейкинг»
Срок реализации – 11 часов

Форма реализации: очная с использованием дистанционных технологий

Автор-составитель:
Ганюшин Андрей
Александрович
Учитель
информатики

п.г.т. Суходол, 2022 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

ВВОДНАЯ ЧАСТЬ.

Предлагаемый курс разработан для обучающихся 9 классов общеобразовательных организаций в рамках предпрофильной подготовки.

Работа дизайнера тесно связана с тем, чтобы воплотить в реальность концепцию создаваемого продукта или услуги. Востребованность дизайнерских навыков обуславливается тем, что почти любой предмет, которым мы пользуемся, должен сочетать в себе функциональность и эстетическое начало. Дизайн работает на стыке творчества и множества других направлений деятельности: бизнеса, полиграфии, масс-медиа, IT, архитектуры, строительства, 3D-моделирования, киноиндустрии, театра и др.

Курс «Графический дизайн: соцсети и видеомейкинг» позволяет обучающимся получить представление о значимости дизайна для общества, раскрывает особенности профессий в области креативных технологий, позволяет ознакомиться с особенностями профессиональной деятельности по всем направлениям. Бакалавр-дизайнер может работать во многих отраслях, а также, благодаря творческому началу и проектному подходу, характерному для этого вида деятельности, дизайнер может достаточно легко обучиться новым навыкам при появлении новых перспективных направлений. Данный курс позволяет подробно узнать о востребованности профессии и об области трудоустройства, о том, какими профессиональными качествами и компетенциями должны обладать специалисты дизайнеры.

На базе данной профессии появляются новые (перспективные) профессии профессиональной деятельности, такие как дизайнер интерфейсов, дизайнер user experience (ux), сайенс-художник, концепт-художник в компьютерных играх, разработчик мобильных арт-гидов.

Базовые общеобразовательные предметы для освоения профессии: русский язык, литература, ИЗО.

ЦЕЛИ и ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ КУРСА.

Цели программы курса:

- формирование у обучающихся целостного представления о специальности «дизайнер», группах родственных специальностей, и сферах их применении.
- формирование у обучающихся начальных знаний в области дизайна и видеомонтажа.

Задачи программы курса:

- сформировать представление о специфике профессии графический дизайнер и возможных местах работы;
- ознакомить с проектным подходом при создании графических элементов для оформления соцсетей;
- ознакомить с проектным подходом при создании контента в современном видеомейкинге;
- обеспечить получение практического опыта в сферах профессиональной деятельности графического дизайнера.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ и ОСНОВАНИЯ ДЛЯ ОТБОРА СОДЕРЖАНИЯ.

В содержание курса включены следующие виды знаний:

- основные понятия и термины, отражающие научные знания, такие как композиция, визуальный язык, стилистика, контраст, нюанс, баланс, пропорция, формат кадра, планы видеомонтажа;
- теории композиции и цветообразования;
- особенностях применения экранной типографики;
- принципы построения композиции и колористического решения, законы построения видеофильмов;
- закономерности и средства построения кадра и компоновки отснятого материала;
- работа с цифровыми технологиями.

В содержании курса представлены следующие виды деятельности учащихся:

материально-практическая деятельность:

- практическая, связанная с отработкой умений и навыков;
- технологическая;
- поисковая деятельность по сбору информации;
- проектная деятельность;

социальная деятельность (в основном для профессий социальной сферы):

- коммуникативная;
- мотивационно-оценочная (оценка и самооценка);
- образовательно-педагогическая (по самообразованию и самовоспитанию);

духовная деятельность:

- деятельность по самостоятельному познанию окружающего и самопознание.

Основанием для отбора содержания курса служат следующие критерии:

- общность и типичность знаний в области графического дизайна;
- научная и практическая значимость содержания образовательного материала и его ценность для профессионального самоопределения;
- возможность отобранного материала для использования в различных сферах деятельности.

Методы, формы и средства обучения:

- ***методы и приемы:*** лекции, беседа, проектная деятельность, практические занятия;
- ***организационные формы:*** индивидуальные, групповые;
- ***средства обучения:*** изобразительные, вербально-информационные, технические, аудиовизуальные, современные информационные.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ и ФОРМЫ КОНТРОЛЯ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ КУРСА.

В результате обучения обучающиеся будут знать (понимать):

- основные виды современных направлений в дизайне;
- смысл основных терминов и определений, применяемых в области графического дизайна и видеомонтажа;
- основы композиции, колористики, стилистики, построения видеофильмов;
- сферу деятельности дизайна в областях соцсетей и видеомейкинга.

В результате обучения обучающиеся будут уметь:

- применять принципы построения композиции, выбора колористического решения, компоновки видеоряда;
- осуществлять обработку фотоизображений, подбор и форматирование шрифтовых гарнитур;
- проводить видеосъемку и компоновку отснятого материала.

Формы контроля освоения курса:

Формы текущего контроля: просмотр элементов дизайн-макетов

Форма итогового контроля: итоговый просмотр дизайн-макетов графического оформления соцсетей и видео-визитки.

СПЕЦИФИКА ПРОГРАММЫ.

Количество участников одной группы должно быть 10–20 человек.

Для практических занятий у учащихся должно быть: карандаш или маркер, блокнот для набросков, смартфон или компьютер плюс видеокамера, выход в интернет.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Разделы, темы	Всего часов (можно указывать в часах и минутах)	в том числе		Форма контроля преподавателя
			теоретич. занятия	практич. занятия	
1.	Раздел 1. Графический дизайн	1	1		
1.1	Тема 1.1. Знакомство со сферой деятельности специалиста в области дизайна. Сравнительный анализ дизайна среды, графического дизайна, веб-дизайна.	0,5	0,5		лекция-беседа
1.2	Тема 1.2. Краткая история фотографии и кинематографа. Цифровые технологии в кинематографе.	0,5	0,5		лекция-беседа
2.	Раздел 2. Графический дизайн соцсетей	5	1,5	3,5	
2.1	Тема 2.1. Основные свойства и виды композиции	1	0,5	0,5	практическая работа, выполнение эскизов
2.2	Тема 2.2. Знакомство с онлайн-инструментом Figma, предназначенном для дизайна	0,5		0,5	практическая работа в онлайн-приложении
2.3	Тема 2.3. Понятие цвета и света: гармонизация, комбинаторика, культура, символика	1	0,5	0,5	практическая работа в онлайн-приложении
2.4	Тема 2.4. Шрифт и типографика. Художественные достоинства шрифта. Особенности оформления текста	1	0,5	0,5	практическая работа в онлайн-приложении
2.5	Тема 2.5. Создание обложки и аватарки для группы в ВК	1		1	практическая работа в онлайн-приложении
2.6.	Тема 2.6. Итоговый просмотр созданных дизайн-макетов графических элементов	0,5		0,5	просмотр
3.	Раздел 3. Графический дизайн в видеомейкинге	5	1	4	
3.1	Тема 3.1. Знакомство с терминологией, основными понятиями видеомонтажа, сюжета и сценария	0,5	0,5		лекция-беседа, практическая работа – написание сценария

3.2	Тема 3.2.Фотография. Цифровое фото. Фотография в современной визуальной культуре	1	0,5	0,5	практическая работа, создание фотографии
3.3	Тема 3.3. Видеосъемка	1		1	практическая работа, съемка видеоматериала
3.4	Тема 3.4. Знакомство с приложением Movavi Clips. Правила и способы видеомонтажа	0,5		0,5	практическая работа
3.5	Тема 3.5. Создание видео-визитки	1,5		1,5	практическая работа
3.6.	Тема 3.6. Итоговый просмотр созданных видеофильмов	0,5		0,5	просмотр
ИТОГО:		11	3,5	7,5	

ПРОГРАММА КУРСА «Графический дизайн: соцсети и видеомейкинг»

Раздел 1. Графический дизайн (1 час)

Тема 1.1. Знакомство со сферой деятельности специалиста в области дизайна. Сравнительный анализ дизайна среды, графического дизайна, веб-дизайна (0,5 часов).

Специалист в области дизайна – кто это? Особенности профессии, требования, предъявляемые профессией к специалисту. Определение и понятие дизайна. Характеристики дизайна. Дизайн как специфическая художественная профессия, область самовыражения художника и форма искусства. Тенденции развития. Роль и значение развития дизайна, науки и техники в культурно – историческом развитии человечества.

Презентация «История дизайна».

Форма занятия: лекционное занятие.

Тема 1.2. Краткая история фотографии и кинематографа. Цифровые технологии в кинематографе (0,5 часов).

Первые шаги к кинематографу. Немое кино, звуковое и цветное кино. Телевидение, домашнее видео и Интернет. Кинематограф занимает значительную часть современной культуры многих стран. Во многих странах киноиндустрия является значимой отраслью экономики. Изобретение фотографии, цветная фотография, цифровая фотография.

Презентация «История фотографии и кинематографа»

Форма занятия: лекционное занятие, презентация

Раздел II. Графический дизайн соцсетей (5 часов)

Тема 2.1. Основные свойства и виды композиции (1 час)

Дизайн. Материалы и технологии. Формирование проектирования, как вида деятельности в дизайне. Естественные основы композиции. Критический анализ аналогов. Контраст. Нюанс. Акцент.

Презентация «Композиция».

Форма занятия: комбинированное занятие (лекционное и практическое)

Практическая работа №1. «Плоскостная композиция». Выполнить композиции из 2,3,4 и более элементов и наполнить их графическим содержанием (точка, линия, пятно), несколько вариантов: симметричная и ассиметричная композиция, статичная и динамичная композиция, неустойчивая композиция.

Тема 2.2. Знакомство с онлайн-инструментом Figma, предназначенном для дизайна и публикаций (0,5 часов).

Figma – это онлайн-сервис для разработки макетов и интерфейсов. Используется как для создания упрощённых прототипов интерфейсов, так и для детальной проработки дизайна интерфейсов мобильных приложений, веб-сайтов и др.

Форма занятия: практическое занятие

Практическая работа № 2 «Создание дизайна в онлайн-приложении Figma». Создание изображений на принципе перетаскивания готовых элементов и варьировании изменяемых шаблонов.

Тема 2.3. Понятие цвета и света: гармонизация, комбинаторика, культура, символика (1 час).

Единство цвета, пространства и формы. Цветовая организация окружающей среды. Зрительное восприятие как основной источник информации. Психологическое и эстетическое воздействие цвета. Значение цветового климата в жизни человека. Цвет как физическое явление. Восприятие цветов. Контраст – основное условие зрительного восприятия. Закон контраста. Закон нюанса.

Презентация «Цвет и свет: гармонизация, комбинаторика, культура, символика».

Форма занятия: комбинированное занятие (лекционное и практическое), презентация

Практическая работа № 3 «Гармонизация цвета». Контраст как мера различия цветов. Взаимовлияние цветов. Применение цвета в графической работе, созданной в Figma.

Тема 2.4. Шрифт и типографика. Художественные достоинства шрифта. Особенности оформления текста (1 час).

Шрифт и типографика. Взаимосвязь и различие понятий. Современные шрифты.

Морфологический анализ шрифта. Художественные достоинства шрифта. Требования к шрифту. Цифровые шрифты. Файлы шрифтов.

Презентация «Шрифт и типографика».

Форма занятия: комбинированное занятие (лекционное и практическое), презентация

Практическая работа № 4 «Применение текста в графическом дизайне». Наложение текста на созданные ранее графические работы, созданных в Figma с учетом контекста и цветового решения.

Тема 2.5. Создание обложки и аватарки для группы в ВК (1 час).

Промежуточное творческое задание для контроля усвояемости материала.

Форма занятия: практическое занятие

Практическая работа № 5 «Создание аватарки и обложки для группы в ВК в приложении Figma». Используя полученные знания о принципах и материалах дизайн-проектирования, создать и загрузить обложку для группы социальной сети «ВКонтакте».

Тема 2.6. Итоговый просмотр созданных дизайн-макетов графических элементов (0,5 часов).

В рамках просмотра обсуждаются пройденные темы курса. Какие специальные знания были получены и как они использовались в итоговых дизайн-проектах? В каких

творческих специальностях обучающиеся попробовали работать в ходе выполнения своих проектов? Какие еще существуют профессии в креативной индустрии?

Форма занятия: просмотр, обсуждение.

Раздел III. Графический дизайн в видеомейкинге (5 часов)

Тема 3.1. Знакомство с терминологией, основными понятиями видеомонтажа, сюжета и сценария (0,5 часов).

Сюжет как базовая схема произведения, включающая последовательность происходящих в произведении действий и совокупность существующих в нём отношений персонажей, выстроенных для зрителя по определённым правилам демонстрации. Написание сценария как работа, требующая творческого, организационного и технического подхода. Что должен содержать в себе сценарий. Какое оборудование и программное обеспечение требуется для съёмки и монтажа.

Презентация «Создание видеофильма»

Форма занятия: лекционное занятие

Тема 3.2. Фотография. Цифровое фото. Фотография в современной визуальной культуре (1 час).

Коммуникативно-художественные функции фотографии. Рабочие характеристики объектива: тон, контраст, разрешение. Центральная композиция; правило третей.

Фотография в современной визуальной культуре.

Презентация «Фотография».

Форма занятия: комбинированное занятие (лекционное и практическое), презентация

Практическая работа № 6 «Портретная и сюжетная фотосъёмка». Создание фотоизображений. Загрузка фотографий в приложение Figma.

Тема 3.3. Видеосъёмка (1 час).

Форма занятия: практическое занятие

Практическая работа № 7 «Написание сценария». Выбор сюжета, включая завязку, развитие действия, кульминацию и развязку. Написание сценария включая раскадровку, список действующих лиц, необходимого реквизита.

Практическая работа № 8 «Съёмка видеоряда». Выбор фона и освещения для видео. Съёмка видеоряда по написанному сценарию. Настройка звука.

Тема 3.4. Знакомство с приложением Movavi Clips. Правила и способы видеомонтажа (0,5 часов).

Загрузка бесплатного приложения для на смартфон. Знакомство с возможностями программы: пок кадровый монтаж по удобной временной шкале, нарезка видео клипа, регулировка яркости видео, наложение музыки, создание переходов между видеозаписями, вставка текста, ускорение и замедление видео, кадрирование фото и видео для нужного акцента.

Форма занятия: практическое занятие

Практическая работа № 9 «Видеомонтаж в Movavi Clips». Отредактировать отснятый на предыдущем занятии видеоряд.

Тема 3.5. Создание видео-визитки (1,5 часов).

Форма занятия: комбинированное занятие (лекционное и практическое), презентация

Практическая работа № 10 «Создание видео-визитки». Смонтировать отснятый видеоряд, наложить на него текст, звук, при необходимости эффекты. Опубликовать видео в сети Интернет.

Тема 3.6. Итоговый просмотр созданных видеофильмов (0,5 часов).

В рамках просмотра обсуждается пройденный курс. Какие специальные знания были получены и как они использовались в итоговых дизайн-проектах? В каких творческих специальностях обучающиеся попробовали работать в ходе выполнения своих проектов? Какие еще существуют профессии в креативной индустрии?

Форма занятия: просмотр, обсуждение.

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ и ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

1. Специализированные помещения: компьютерный класс с доступом к сети Интернет
2. Перечень образовательного программного обеспечения: Microsoft Windows 7 и выше; веб-браузер Яндекс.Браузер 17.6.1 и выше, или Microsoft Edge Chromium, или Internet Explorer 11 или аналогичный по функциям; Movavi Clips
3. Перечень мультимедиа-разработок: презентации «Введение в профессию», «История фотографии и кинематографа», «Композиция», «Цвет и свет: гармонизация, комбинаторика, культура, символика», «Шрифт и типографика», «Фотография», «Создание видеофильма».
4. Перечень практических работ:
Практическая работа №1 «Плоскостная композиция».
Практическая работа № 2 «Создание дизайна в онлайн-приложении Figma».
Практическая работа № 3 «Гармонизация цвета».
Практическая работа № 4 «Применение текста в графическом дизайне».
Практическая работа № 5 «Создание обложки для группы в ВК в приложении Figma».
Практическая работа № 6 «Портретная и сюжетная фотосъемка».
Практическая работа № 7 «Написание сценария».
Практическая работа № 8 «Съемка видеоряда».
Практическая работа № 9 «Видеомонтаж в Movavi Clips».
Практическая работа № 10 «Создание видео-визитки».
5. Перечень необходимого оборудования: смартфон (или видеокамера), ПК, маркеры, карандаши, бумага для набросков

Список литературы

1. Штаничева Н. С. Живопись [Электронный ресурс]: Учебное пособие, 2016. – Текст : электронный // ЭБС «IPRbooks»
2. Казарина Т. Ю. Пропедевтика [Электронный ресурс]: Учебное пособие, 2016. – Текст : электронный // ЭБС «IPRbooks»
3. Чернатони Л. Брендинг [Электронный ресурс]: Учебник, 2017. – Текст : электронный // ЭБС «IPRbooks»
4. Мус Р. Управление проектом в сфере графического дизайна [Электронный ресурс]: Практикум, 2017. – Текст : электронный // ЭБС «IPRbooks»
5. Елисеенков Г. С. Дизайн-проектирование [Электронный ресурс]: Учебное пособие, 2016. – Текст : электронный // ЭБС «IPRbooks»
6. Синявина Н. В. История русской культуры [Электронный ресурс]: Учебное пособие, 2017. – Текст : электронный // ЭБС "ZNANIUM. COM
7. Соловьев К. А. История архитектуры и строительной техники [Электронный ресурс]: Учебное пособие, 2016. – Текст : электронный // ЭБС"Лань"
8. Вальяно М. В. История и философия науки [Электронный ресурс]: Учебное пособие, 2016. – Текст : электронный // ЭБС"ZNANIUM. COM"
9. Быковская Г. А. История науки и техники [Электронный ресурс]: Учебное пособие, 2016. – Текст : электронный // ЭБС"IPRbooks"
10. Казарина Т. Ю. Цветоведение и колористика [Электронный ресурс]: Учебное пособие, 2017. – Текст : электронный // ЭБС «IPRbooks»

11. Кравчук В. П. Типографика и художественно-техническое редактирование [Электронный ресурс]: Учебное пособие, 2015. – Текст : электронный // ЭБС «IPRbooks»
12. Шкинева Н. Б. Основы реконструкции перспективы и архивного фотоснимка [Электронный ресурс]: Учебно-методическое пособие, 2018. – Текст : электронный // ЭБС «ZNANIUM.COM»
13. Крылов А. П. Фотомонтаж [Электронный ресурс]: Учебное пособие, 2016. – Текст : электронный // ЭБС «ZNANIUM.COM»
14. Бадян В. Е., Денисенко В. И. Основы композиции [Электронный ресурс]: Учебное пособие, 2017. – Текст : электронный // ЭБС "IPRbooks"

15. ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРЕ-СОСТАВИТЕЛЕ ПРОГРАММЫ

Наименование программы	Графический дизайн: соцсети и видеомейкинг
Фамилия	Ганюшин
Имя	Андрей
Отчество	Александрович
Место работы	ГБОУ СОШ №2 п.г.т.Суходол м.р.Сергиевский
Должность	Учитель информатики
Контактный телефон (мобильный)	8(846)5566062
E-mail (личный)	andrey_ganuhin@mail.ru

АННОТАЦИЯ

Графический дизайн: соцсети и видеомейкинг

Курс знакомит с профессией дизайнера. Обучающиеся узнают о современных направлениях дизайна, их особенностях, возможных областях деятельности. На практических занятиях обучающиеся получают возможность создать обложку группы для соцсетей и видеофильма-визитки; познакомятся с двумя приложениями для создания дизайн-контента. Профессия дизайнера имеет большое значение в современном обществе, развивает духовно-культурные ценности общества, создает комфортную среду. Специалист данной сферы сможет работать в креативных агентствах, заниматься индивидуальной творческой деятельностью.