

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ СЦЕНИЧЕСКИХ ИСКУССТВ»  
Приморская высшая школа музыкального и театрального искусства  
(филиал РГИСИ во Владивостоке)  
Школа креативных индустрий




Утверждаю:  
Первый проректор – проректор по учебной  
и воспитательной работе  
А.М. Зеланд

« 21 » марта 2025 г

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
«Мастерская дизайна: Визуальная айдентика в дизайне, введение в  
графический дизайн»**

Возраст обучающихся: 14–17 лет  
Срок реализации программы: 1 неделя

Согласовано:  
Начальник учебно-методического управления

 / Т. В. Сиднева/

Владивосток  
2025

**Разработчики:**

Олин А.А., педагог дополнительного образования ШКИ г. Владивосток.

## Оглавление

Пояснительная записка .....	29
Направленность программы .....	29
Актуальность программы .....	30
Отличительные особенности программы.....	30
Адресат программы .....	32
Объем и срок реализации программы .....	32
Цель и задачи программы .....	32
Условия реализации программы .....	33
Планируемые результаты .....	33
Учебный план.....	34
Календарный учебный график .....	34
Содержание программы.....	35
Оценочные и методические материалы.....	35
Список литературы.....	37

## Пояснительная записка

Содержание образования и условия организации обучения и воспитания обучающихся определяются дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программой «Мастерская дизайна: Визуальная айдентика в дизайне, введение в графический дизайн»). ДООП ««Мастерская дизайна: Визуальная айдентика в дизайне, введение в графический дизайн» разработана в соответствии с:

- Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепцией развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р);
- Приказом Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)», утвержденные Министерством образования и науки РФ 18.11.2015;
- Долгосрочной программой содействия занятости молодежи на период до 2030 г. от 14.12.2021 № 3581-р.;
- СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Постановление Главного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 года № 28);
- локальными актами ФГБОУ ВО «Российский государственный институт сценических искусств» и Филиала, регламентирующими организацию образовательного процесса.

Указанные нормативные основания позволяют образовательному учреждению разрабатывать образовательные программы с учетом интересов и возможностей обучающихся.

Научно-методическое обеспечение реализации программы направлено на обеспечение широкого, постоянного и устойчивого доступа для всех участников образовательного процесса к любой информации, связанной с реализацией общеразвивающей программы, планируемыми результатами, организацией образовательного процесса и условиями его осуществления.

Социально-психологические условия реализации образовательной программы обеспечивают:

- учет специфики возрастного психофизического развития обучающихся;
- вариативность направлений сопровождения участников образовательного процесса (сохранение и укрепление психологического здоровья обучающихся);
- формирование ценности здоровья и безопасного образа жизни; дифференциация и индивидуализация обучения; мониторинг возможностей и способностей обучающихся, выявление и поддержка одаренных детей, детей с ограниченными возможностями здоровья;
- формирование коммуникативных навыков в разновозрастной среде и среде сверстников.

### Направленность программы

ДООП «Мастерская дизайна: Визуальная айдентика в дизайне, введение в графический дизайн» имеет художественную направленность и нацелена на развитие творческих способностей, нестандартного мышления, воображения, навыков проектной деятельности, основы исследовательской деятельности в сфере креативных индустрий (генерация и отбор идей, поиск / создание / трансформация креативных концепций, выбор

средств выразительности, творческая самопрезентация, освоение необходимых программ в сфере графического дизайна).

### **Актуальность программы**

Реализация программы «Мастерская дизайна: Визуальная айдентика в дизайне, введение в графический дизайн» соответствует содержанию национальных проектов «Образование» и «Культура» в части, касающейся:

- формирования эффективной системы выявления, поддержки и развития способностей и талантов у детей и молодежи, основанной на принципах справедливости, всеобщности и направленной на самоопределение и профессиональную ориентацию всех обучающихся;

- создания условий для воспитания гармонично развитой и социально ответственной личности на основе духовно-нравственных ценностей народов Российской Федерации, исторических и национально-культурных традиций;

- увеличения числа обращений к цифровым ресурсам в сфере культуры до 690 миллионов единиц в год к концу 2030 года.

### **Отличительные особенности программы**

Отличительные особенности программы заключаются в актуальности и постоянном обновлении учебного материала, его практико-ориентированности и нацеленности на получение креативного продукта (преподаватели – резиденты креативных индустрий, опытные наставники), а также в комплексности применяемого подхода:

- проектное обучение (работа над конкретным законченным продуктом, разделенная на отретфлексированные этапы);

- исследовательская деятельность (погружение в контекст, фокусировка на отдельных элементах);

- наставничество (авторитет педагога как эксперта, деятельностный подход в обучении, помощь в постановке целей, выделении этапов, задач, организация индивидуальной работы, периодическая групповая и индивидуальная рефлексия, привитие культуры креативных и стратегических сессий);

- создание эффективной, современной и безопасной образовательной среды (актуальные информационные каналы, обновляемая база знаний, мультиформатные дополнительные материалы).

### **Педагогическая целесообразность**

Программа «Мастерская дизайна: Визуальная айдентика в дизайне, введение в графический дизайн» составлена таким образом, чтобы обучающиеся в максимально безопасной и комфортной образовательной среде имели возможность:

- развить навыки дизайн-мышления, овладеть креативными техниками (генерация и выбор идей; формулировка и защита концепции, техники мозговых штурмов), познакомиться с инструментами, приемами, конкретными шагами и алгоритмами работы в сфере современного графического дизайна;

- ознакомиться в процессе практической деятельности с различными этапами работы над идеей, концепцией, прототипом, проектом; требованиями к законченному креативному продукту, профессиональной техникой и программным обеспечением;

- получить отретфлексированный опыт самостоятельного осмысления и переосмысления профессиональной деятельности представителей креативных индустрий через практическую деятельность: создания собственного уникального творческого продукта в безопасной принимающей образовательной среде;

- пройти углубленный и комфортный профориентационный маршрут в сфере графического дизайна.

В процессе освоения программы обучающиеся получают:

- дополнительные актуальные знания о специфике графического дизайна, работа с растровыми и векторными медиа материалами, создания авторского дизайн кейса;
- опыт индивидуальной, микрогрупповой и командной генерации идей, проектной деятельности.

Содержание и организационно-методическая специфика программы разработаны таким образом, чтобы максимально способствовать ранней профориентации в сфере творческих профессий, успешной социализации, а также более успешному освоению программ общеобразовательной школы за счет получения новых инструментов активной познавательной деятельности.

### **Практическая значимость**

В рамках освоения настоящей программы обучающиеся получают набор практических навыков:

- активного восприятия и обработки информации (выявление причинно-следственных связей, установление сходств и различий);
- поиск, подбор образцов, материалов, инструментов и техник.

В процессе специальным образом выстроенного социального взаимодействия обучающиеся сформируют навыки:

- бережной, конструктивной и экологичной обратной связи;
- эффективного творческого поиска, обмена идеями;
- представления, защиты концепции и творческого продукта.

Содержание данной программы построено таким образом, что обучающиеся под руководством педагогов, изучая инструменты и техники работы в сфере графического дизайна, получают конкретный креативный продукт (кейс в портфолио графического дизайна).

В результате обучающиеся получают и закрепят практические навыки разработки концепции творческого продукта и его воплощения средствами соответствующих инструментов и материалов, научатся успешно проходить этапы работы над дизайн продуктом (эмпатия, фокусировка, генерация идей, прототипирование, тестирование, создание MVP- продукта).

### **Ведущие теоретические идеи**

Ведущая идея данной программы – создание современной практико-ориентированной высокотехнологичной образовательной среды, позволяющей эффективно реализовывать креативную и экспериментально-исследовательскую деятельность обучающихся, получать новые образовательные результаты, анализировать их и на основе полученных данных совершенствовать методики, приемы обучения и трансформировать образовательное пространство Школы креативных индустрий.

Данная безопасная и эффективная гуманистически-ориентированная среда должна способствовать раннему выявлению и развитию кандидатов для кадрового резерва в сфере креативных индустрий и креативной экономики в стратегических интересах Российской Федерации.

### **Ключевые понятия**

*Образовательная среда* – комплекс организационных, кадровых, методических и материально-технических условий, приемов и средств, обеспечивающих максимально комфортное и эффективное усвоение материала программы (преподавательский состав, подобранные методические подходы и приемы, технологическое оснащение и специальное образовательное пространство, а также дополнительные методические материалы).

*Проект* – творческий продукт либо комплекс творческих продуктов, создаваемый обучающимися в процессе освоения программы под руководством преподавателя.

### **Адресат программы**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа предназначена для детей и молодежи в возрасте 14–17 лет. Входной контроль на определение навыков, умений и готовности к усвоению материала программы не требуется.

### **Объем и срок реализации программы**

Срок реализации программы – 1 неделя.

Объем программы – 18 академических часов.

Каждое занятие в рамках программы решает самостоятельные образовательные задачи в рамках работы над индивидуальным проектом. При прохождении всех занятий возникает эффект образовательной синергии.

### **Цель и задачи программы**

Цель программы – освоение обучающимися концептуальных и технических аспектов дизайн мышления, работы в графических редакторах, верстки, работы с мокапами и нейросетями, а также формирование устойчивой системы представлений о важности сохранения культурного наследия, уважения к национальным традициям и истории. Курс направлен на воспитание творческой личности, способной создавать уникальные произведения, отражающие богатство и разнообразие культурного контекста страны, а также на развитие критического мышления и способности к осознанному ответственному самовыражению через искусство.

#### **Задачи**

##### *Обучающие задачи:*

Обучить подростков базовым принципам композиции, включая работу с типографикой, проведения анализа целевой аудитории, УТП, конкурентов, а также работа с реальными примерами коммерческих брифов, разработка дизайн концепции проекта, визуальное оформление необходимых дизайн носителей визуальной айдентики проекта, верстку финального кейса.

Научить учащихся работать с современными графическими редакторами.

Обеспечить навыки ведения дизайн исследования, интервьюирования заказчика, публичной демонстрации дизайн концепции.

##### *Развивающие задачи:*

Стимулировать развитие креативного подхода к созданию проектов, поощряя оригинальность и инновационные идеи.

Развивать способность анализировать и оценивать собственные и чужие работы, формируя умение давать конструктивную обратную связь.

Способствовать развитию навыков сотрудничества и коммуникации через совместные обсуждения и групповые задачи.

##### *Воспитательные задачи:*

Воспитывать уважение к культурному наследию и традициям своей страны, подчеркивая важность патриотизма в творчестве.

Прививать подросткам понимание и уважение к традиционным духовным ценностям, побуждая отражать их в своих работах.

Воспитывать чувство ответственности за свои творения и поддерживать стремление к самовыражению через искусство, подчеркивая значимость индивидуальности в контексте общественных ценностей.

## **Условия реализации программы**

### **Формы обучения**

Форма обучения – очная.

### **Особенности организации образовательного процесса**

Набор участников в группу – свободный. Программа предусматривает индивидуальные, групповые, фронтальные формы работы.

Состав групп от 4 до 7 человек. Группы разновозрастные.

### **Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий**

Продолжительность занятий исчисляется в академических часах – 45 минут, между занятиями установлены 10-минутные перемены. Недельная нагрузка на одну группу: 18 часов. Занятия проводятся ежедневно с понедельника по субботу.

### **Материально-техническое оснащение**

Учебная студия, соответствующая санитарным нормам СанПин.

Студия предназначена для теоретических занятий и съемочного процесса и предполагает размещение 10 обучающихся и одного педагога.

Помещение оборудовано столами аудиторными, столом преподавателя, стульями, цифровым экраном, шкафом, стационарными компьютерами, графическими планшетами, графическими планшетами; пакетом программ Adobe (Photoshop, Illustrator) и Figma; канцелярские принадлежности и расходные материалы (канцелярский нож, ножницы, резак, картон, бумага белая и цветная, кисти, краски, линеры, маркеры, клей и пр.).

### **Кадровое обеспечение**

Педагог дополнительного образования, специалист по образовательным программам (для подбора дополнительного материала, создания игровых упражнений в специальных редакторах).

Педагог дополнительного образования, реализующий данную программу, должен иметь высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование в области, соответствующей профилю модуля, без предъявления требований к стажу работы, либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению «Образование и педагогика» без предъявления требований к стажу работы.

### **Планируемые результаты**

В результате успешного освоения каждого модуля планируются следующие изменения в знании, понимании и деятельности обучающихся:

- обучающиеся знают и различают этапы разработки дизайн продукта;
- обучающиеся разрабатывают, выполняют и защищают творческий продукт под руководством наставника;
- обучающиеся знают основные особенности построения визуального образа продукта, знают и применяют приемы генерации идей;
- обучающиеся применяют основные принципы композиции и теории цвета в дизайне, получают базовые знания владения Photoshop, Illustrator и Figma, а также способны создавать с их помощью авторский визуально привлекательный контент на основе оригинальной идеи;
- обучающиеся поддерживают уважительную, доброжелательную творческую атмосферу в команде, уважают плоды своей и чужой творческой деятельности;

- обучающиеся могут анализировать и оценивать свои работы и работы сверстников, предоставляя конструктивную обратную связь и применяя полученные знания для улучшения своих проектов;

- обучающиеся стремятся к саморазвитию, овладению новыми актуальными навыками, активной творческой деятельности и самостоятельному творческому поиску.

### Учебный план

№ п/п	Название учебных модулей, разделов и тем	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
14.	Введение в визуальную айдентику, конструирование производственного плана проекта; Поиск референсов, конструирование генеральной визуальной метафоры;	1	2	3	Оформленная концепция проекта
15.	Дизайн оформления социальных сетей, базовые принципы; Создание паттерна и иных графических элементов фирменного стиля;	1	2	3	3 шаблона для социальных сетей; 1 паттерн
16.	Доработка макетов оформления для социальных сетей.	1	2	3	3 шаблона для социальных сетей;
17.	Визуализация продукта, работа с мокапами	1	2	3	Презентация дизайна на различных носителях (мин. 3шт.)
18.	Работа над проектом.	1	2	3	Презентация проекта в формате pdf-файла (мин. 6 стр)
19.	Презентация проекта.	1	2	3	Авторский дизайн проект по визуальной айдентике + Опыт публичной презентации проекта.
	<b>ИТОГО (общее количество часов)</b>	<b>6</b>	<b>12</b>	<b>18</b>	

### Календарный учебный график

Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
Период весенних / осенних / летних каникул в общеобразовательных школах		1	6	18	6 раз в неделю по 3 часа

## Содержание программы

### **Тема 1. Формирование концептуальной идеи дизайн проекта.**

- 1.1. Введение в визуальную айдентику.
- 1.2. Дизайн мышление и работа с продуктом.

### **Тема 2. Знакомство с графическим редактором. Конструирование визуального ядра бренда.**

- 2.1. Изучение интерфейса и возможностей программного обеспечения «Figma». Инструменты и команды.
- 2.2. Подготовка медиа-материалов для социальных сетей бренда.

### **Тема 3. Элементы фирменного стиля в дизайне.**

- 3.1. Разработка индивидуального паттерна.
- 3.2. Создание узнаваемых элементов коммуникативного дизайна проекта.

### **Тема 4. Визуализация продукта.**

- 4.1. Съемка материалов для проекта.
- 4.2. Монтаж видеоматериалов.

### **Тема 5. Верстка презентации, работа с типографикой.**

- 5.1. Верстка финальной презентации проекта.
- 5.2. Внесение правок.

### **Тема 6. Презентация проекта.**

- 6.1. Групповой просмотр проектов.
- 6.2. Обсуждение, составление описания проектов.

## **Оценочные и методические материалы**

### **Механизм оценивания образовательных результатов**

#### *1. Уровень теоретических знаний*

В связи с практической ориентированностью программы, теоретические знания обучающихся измеряются в игровой форме в онлайн-формате (квизы, дидактические игры, интерактивные презентации). Такой формат измерения теоретических знаний способствует вовлечению обучающихся, снижению уровня стресса и снятию тревожности.

При этом в результате анализа статистики выполнения заданий на усвоение теоретического материала, преподаватель может выделить следующие уровни:

- Низкий уровень. Обучающийся знает фрагментарно изученный материал. Более 66% игровых заданий не пройдены или пройдены с минимумом баллов.
- Средний уровень. Обучающийся знает изученный материал, но до 50% игровых заданий проигнорировал или выполнил с минимумом баллов.
- Высокий уровень. Обучающийся знает изученный материал. От 70% игровых заданий выполнено с максимумом баллов.

#### *2. Уровень практических навыков и умений.*

- Низкий уровень. Требуется контроль педагога за выполнением правил по технике безопасности. Плохо ориентируется в функционале, интерфейсе программного обеспечения.
- Средний уровень. Требуется периодическое напоминание о том, как работать с инструментами. Нуждается в подсказках по функциям, отдельным пунктам меню программного обеспечения.

- Высокий уровень. Четко и безопасно работает с инструментами, уверенно использует предложенные материалы, свободно ориентируется в функциях и интерфейсах программного обеспечения.

### **Формы подведения итогов реализации программы**

Главной формой подведения итогов является презентация творческих продуктов, которая проводится по итогам освоения программы. Кроме степени завершенности самих продуктов, обращается внимание на сформированность начальных навыков публичной презентации.

### **Методическое обеспечение**

#### **Основные критерии отбора содержания:**

- единство развития, обучения и воспитания;
- систематичность и последовательность;
- доступность;
- наглядность;
- взаимодействие и сотрудничество;
- актуальность;
- комплексный подход.

Ключевым критерием отбора материалов в связи с проектной спецификой программы, ее ориентацией на проектное обучение, является принцип практической направленности. Весь изучаемый материал и отрабатываемые практические навыки целенаправленно отбираются с акцентом на получение командного/индивидуального творческого продукта.

#### **Основные технологии и методы**

Основной технологией обучения по программе выбраны технологии проектного обучения.

Занятия развиваются по общепринятому алгоритму создания творческого продукта: препродакшн, продакшн, постпродакшн. Обучающиеся получают базовые знания основ графического дизайна, основ разработки творческой концепции, оформления и презентации дизайн продукта.

Каждое занятие состоит из 3-х частей:

1 часть включает в себя организационные моменты, изложение нового материала, инструктаж, планирование и распределение работы для каждого обучающегося на данное занятие;

2 часть – практическая работа обучающихся (индивидуальная или групповая, самостоятельная или совместно с педагогом, под контролем педагога). Здесь происходит ознакомление с новым материалом-стимулом, ставятся проблемные вопросы, проводится исследовательская деятельность;

3 часть посвящена анализу проделанной работы и подведению итогов. Это коллективная деятельность, состоящая из аналитической деятельности каждого обучающегося, педагога и всех вместе.

Конкретные формы коллективного взаимодействия в образовательных целях выбираются в зависимости от специфики изучаемого материала, степени эмоционального воздействия, его сложности для восприятия. Могут применяться:

- мозговой штурм в парах, микрогруппах, творческих командах с применением различных шаблонов;
- креативные сессии с различными способами фиксации идей;
- индивидуальная и групповая рефлексия;

Обеспечение программы предусматривает наличие следующих методических видов продукции:

- экранные видео лекции;
- видеоролики;

Методы, в основе которых лежит способ организации занятия:

- наглядный (показ мультимедийных материалов, иллюстраций, наблюдение, показ педагогом, работа по образцу и др.);

- практический (выполнение работ по инструкционным схемам и др.);
- словесный (устное изложение, беседа, рассказ, лекция и т.д.).

При осуществлении образовательного процесса применяются следующие методы:

- проблемного изложения, исследовательский (для развития самостоятельности мышления творческого подхода к выполняемой работе, исследовательских умений);
- объяснительно-иллюстративный (для формирования знаний и образа действий);
- репродуктивный (для формирования умений, навыков и способов деятельности);
- словесный – рассказ, объяснение, беседа, лекция (для формирования сознания);
- стимулирования (вовлечение через элементы геймификации, возможность осознанного выбора действия, решения творческой задачи, предвкушения ситуации успеха на предстоящем творческом показе).

### Список литературы

Для педагога дополнительного образования:

1. Берджес Д. Обучение как приключение. Как сделать уроки интересными и увлекательными. М.: Альпина Паблишер, 2020.
2. Бройнинг Л. Гормоны счастья. М.: МИФ, 2020.
3. Дирксен Д. Искусство обучать. Как сделать любое обучение нескучным и эффективным. М.: Флинта, 2021.
4. Лемов Д. Мастерство учителя. Проверенные методики выдающихся преподавателей. М.: МИФ, 2022.
5. Намаконов И. Креативность: 31 способ заставить мозг работать. Серия «Навыки будущего для подростка». М., Альпина Паблишер, 2020.
6. Уоллес Э., Кэтмелл Э. Корпорация гениев. Как управлять командной творческих людей. М.: Эксмо-пресс, 2019.
7. Логвиненко О. Упаковка. Актуальный дизайн. - Издательство «Рип-холдинг», 2009
8. Габриелян Т.О. Графический пользовательский интерфейс. - Издательство «Министерство образования и науки Российской Федерации», 2021
9. Ковешникова Е.Н. Основы теории дизайна. - Издательство «Машиностроение», 1999
10. Кристиана Пол. Цифровое искусство. - Издательство «Гараж», «АЙРИС», 2017
11. Скотт Хёрф. Как создать продукт, который полюбят. Опыт успешных менеджеров и дизайнеров. - Издательство «Манн, Иванов и Феббер», 2019
12. Paul Mijksenaar. Visual Function. - Издательство «010 Publishers», 1997