

Департамент образования и науки Брянской области  
государственное автономное учреждение дополнительного образования  
«Центр цифрового образования «АЙТИ-куб» Дятьковского района»  
филиал Центр цифрового образования детей «АЙТИ-куб» с. Глинищево

Рассмотрено  
на методическом совете  
протокол № 1  
от «26» августа 2025г.

Принято решением  
педагогического совета  
Протокол № 1  
от «26» августа 2025 г.

УТВЕРЖДАЮ

Заместитель директора-  
руководитель филиала Центр цифрового  
образования детей «АЙТИ-куб»  
с. Глинищево

  
Н.В. Михеенко  
Приказ № 12 от «28» августа 2025 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА**  
направленность: техническая

**«ОСНОВЫ ГРАФИЧЕСКОГО И ВЕБ-ДИЗАЙНА»**

возраст обучающихся: 11-17 лет, срок реализации: 1 год

Автор-составитель:

Липовенко Любовь Денисовна

педагог дополнительного образования

с. Глинищево, 2025г.

## СОДЕРЖАНИЕ

|                                                                             |           |
|-----------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.....</b>                                        | <b>3</b>  |
| 1.1. Направленность .....                                                   | 4         |
| 1.2. Актуальность .....                                                     | 4         |
| 1.3. Педагогическая целесообразность .....                                  | 5         |
| 1.4. Новизна и отличительные особенности .....                              | 5         |
| 1.5. Адресат Программы .....                                                | 6         |
| <b>2. ОБУЧЕНИЕ .....</b>                                                    | <b>7</b>  |
| 2.1. Цель и задачи .....                                                    | 7         |
| 2.2. Учебный план .....                                                     | 9         |
| 2.3. Содержание учебного плана .....                                        | 12        |
| 2.4. Планируемые результаты .....                                           | 15        |
| 2.5. Контроль и оценка результатов обучения .....                           | 16        |
| <b>3. ВОСПИТАНИЕ .....</b>                                                  | <b>17</b> |
| 3.1. Цель, задачи, целевые ориентиры воспитания .....                       | 17        |
| 3.2. Формы и методы воспитания .....                                        | 20        |
| 3.3. Условия воспитания, анализ результатов .....                           | 22        |
| 3.4. Календарный план воспитательной работы .....                           | 23        |
| <b>4. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ<br/>РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.....</b> | <b>27</b> |
| 4.1. Требования к помещению.....                                            | 27        |
| 4.2. Материально-техническое и информационное обеспечение.....              | 27        |
| <b>ЛИТЕРАТУРА.....</b>                                                      | <b>28</b> |
| Приложение 1 .....                                                          | 30        |
| Приложение 2 .....                                                          | 31        |
| Приложение 3 .....                                                          | 32        |
| Приложение 4 .....                                                          | 36        |
| Приложение 5 .....                                                          | 40        |

## 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Основы графического и Веб-дизайна» (далее - Программа), разработана в соответствии с нормативно-правовыми основаниями:

- Федеральный Закон №273-ФЗ от 29.12.2012 «Об образовании в Российской Федерации»;
- Указ Президента Российской Федерации «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 №678-р);
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 №816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 №28 «Об утверждении СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»»;
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 №09-3242 «О направлении информации» (с «Методическими

рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы))»;

- Конвенция ООН о правах ребёнка.

### **1.1. Направленность**

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Основы графического и Веб-дизайна» имеет техническую направленность. Техническая составляющая направлена на формирование у обучающихся цифровой грамотности, практических навыков работы с профессиональным программным обеспечением, понимания основ веб-технологий и принципов создания интерфейсов. Освоение данной составляющей способствует развитию алгоритмического мышления, внимательности и способности к техническому анализу задач.

Художественная (дизайнерская) составляющая направлена на развитие визуального мышления, художественного вкуса, чувства стиля и композиции, типографики и колористики. Она формирует понимание фундаментальных принципов дизайна, таких как баланс, контраст, ритм, иерархия, и их применение для решения конкретных коммуникационных задач.

### **1.2. Актуальность**

Актуальность программы «Основы графического и Веб-дизайна» обусловлена стремительным развитием цифровых технологий и постоянно растущим спросом на специалистов, способных создавать эффективные и привлекательные визуальные коммуникации. Программа обеспечивает подготовку профессионалов, владеющих современными инструментами графического и веб-дизайна, умеющих создавать качественные макеты, сайты и веб-приложения, учитывая принципы юзабилити и UX/UI дизайна.

Обучение охватывает широкий спектр навыков, от владения графическими редакторами и знаниями принципов композиции до понимания основ верстки и разработки адаптивных веб-сайтов. Эти знания и навыки напрямую соответствуют требованиям современного рынка труда в различных сферах, включая маркетинг, рекламу, издательское дело и разработку программного обеспечения, обеспечивая выпускникам быструю адаптацию и конкурентоспособность.

### **1.3. Педагогическая целесообразность**

Педагогическая целесообразность реализации данной программы обусловлена ее высокой социально-практической значимостью и комплексным воздействием на развитие личности обучающегося в условиях цифровой трансформации общества. Программа интегрирует художественно-эстетическое, техническое и коммуникативное развитие, обеспечивая формирование актуальных компетенций. Развитие гибких компетенций через проектную деятельность.

Педагогическая целесообразность программы подтверждается высокой востребованностью дизайнеров и веб-мастеров, что гарантирует выпускникам широкие профессиональные перспективы и успешную карьеру.

### **1.4. Новизна или отличительные особенности**

Программа направлена на развитие ключевых компетенций в области информационных технологий, делая акцент на практическое применение знаний.

Отличительные особенности программы «Основы графического и Веб-дизайна» заключаются в комплексном подходе, сочетающем теоретические знания и интенсивную практическую подготовку. Программа выделяется следующими моментами:

#### Практико-ориентированный подход:

Значительная часть программы посвящена практическим занятиям, включая работу в профессиональных программах (Gradients.app, Figma) и выполнение реальных проектов, от разработки логотипов и макетов до создания прототипов и веб-сайтов. Это обеспечивает быстрое освоение навыков и формирование портфолио.

#### Акцент на современные инструменты и технологии:

Программа использует актуальные инструменты и технологии, такие как нейронные сети и конструкторы сайтов (Tilda), позволяющие студентам овладеть современными методами работы.

#### Развитие целостного понимания дизайна и маркетинга:

Программа не ограничивается техническими аспектами дизайна, а включает в себя изучение основ интернет-маркетинга, создания портрета целевой аудитории и принципов UX/UI дизайна, что обеспечивает комплексное понимание процесса создания эффективных визуальных коммуникаций.

#### Интегративный подход:

Программа соединяет знания в области графического и web-дизайна, позволяя выпускникам обладать широким спектром навыков и быстро адаптироваться к различным задачам.

Программа обеспечивает высокий уровень практической подготовки, делая выпускников конкурентоспособными специалистами на современном рынке труда.

### **1.5. Адресат Программы**

Возраст обучающихся, участвующих в реализации данной программы – от 11 до 17 лет.

Образовательный процесс осуществляется в группах с обучающимися разного возраста. Программа предоставляет обучающимся возможность

освоения учебного содержания занятий с учетом уровня их общего развития, способностей, мотивации. В рамках Программы предполагается реализация параллельных процессов освоения содержания Программы на разных уровнях доступности и степени сложности, с опорой на диагностику стартовых возможностей каждого из воспитанников.

В коллектив могут быть приняты все желающие, не имеющие противопоказаний по здоровью.

Количество обучающихся в одной группе варьируется от 8 до 12 человек.

Срок реализации Программы – 1 год (144 часа).

Формы обучения - сочетание очной и очно-заочной форм образования с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (Закон №273-ФЗ, гл.2, ст.17, п.2.).

Реализация Программы предполагает использование здоровьесберегающих технологий.

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 академических часа. Продолжительность академического часа - 45 минут. После первой половины занятия организовывается перерыв 10 минут для проветривания помещения и отдыха обучающихся.

## **2. ОБУЧЕНИЕ**

### **2.1. Цель и задачи**

#### ***Цель программы:***

- подготовить специалиста, способного создавать визуально привлекательные, функциональные и удобные цифровые продукты, решающие конкретные задачи бизнеса и пользователей. Эта цель достигается через сочетание творческих навыков, технических знаний и понимания принципов коммуникации;

- научить основам композиции, цветоведения, типографики;
- научить анализировать целевую аудиторию, задачи бизнеса и контекст проекта;
- обучить работе с бренд-дизайном: от логотипа и айдентики до гайдлайнов.

### ***Задачи программы:***

#### ***Обучающие:***

- познакомить детей и подростков с основами графического и веб-дизайна;
- научить работать с графическими редакторами;
- сформировать навыки создания веб-сайтов;
- обучить основам верстки и дизайна сайтов.

#### ***Развивающие:***

- развивать интеллектуальные и познавательные способности детей (логическое мышление, внимание, память) средствами компьютерных технологий;
- совершенствовать навыки работы с различными источниками информации, умение самостоятельно искать, извлекать и отбирать необходимую для решения учебных задач информацию (формирование умений грамотно пользоваться источниками информации, правильно организовать информационный процесс);
- развивать творческое воображение, образное мышление;
- развивать навыки проектно-исследовательской деятельности.

#### ***Воспитательные:***

- воспитать бережное отношение к техническим устройствам;
- воспитывать культуру безопасной работы на компьютере;
- воспитывать настойчивость в достижении поставленной цели, самостоятельность, ответственность, дисциплинированность, аккуратность;



- воспитывать умения работать индивидуально и в группе для решения поставленной задачи;
- воспитать культуру общения между слушателями, сформировать осознанное позитивное отношение к другому человеку, его мнению, результату его деятельности.

## 2.2. Учебный план

Таблица 1

| №<br>п/п                                                            | Название раздела, темы | Общее<br>кол-во<br>часов | В том числе |          | Формы<br>аттестации/контроля                                       |
|---------------------------------------------------------------------|------------------------|--------------------------|-------------|----------|--------------------------------------------------------------------|
|                                                                     |                        |                          | Теория      | Практика |                                                                    |
| Введение                                                            |                        | 2                        | 1           | 1        |                                                                    |
| Вводный инструктаж по ТБ. Входной контроль. Знакомство с предметом. |                        | 2                        | 1           | 1        | Вводный инструктаж по ТБ. Входной контроль. Знакомство с предметом |
| Раздел 1. Введение в дизайн                                         |                        | 8                        | 3           | 5        |                                                                    |
| 1.1 Психофизиология цвета                                           |                        | 2                        | 1           | 1        | Наблюдение, беседа. Практическая работа                            |
| 1.2 Работа в программе Gradients.app                                |                        | 2                        | 1           | 1        | Работа в программе Gradients.app                                   |
| 1.3 Основы композиции                                               |                        | 2                        | 1           | 1        | Изучение композиций, что это такое                                 |
| 1.4 Применение отработанных навыков на практике.                    |                        | 2                        | 0           | 2        | «Составь цветовую палитру                                          |
| Раздел 2. Графический дизайн                                        |                        | 24                       | 10          | 14       |                                                                    |
| 2.1 Шрифты                                                          |                        | 2                        | 1           | 1        | Изучение и как работать со шрифтами                                |
| 2.2 Иллюстрации                                                     |                        | 2                        | 1           | 1        | Изучение ,как создают иллюстрации                                  |
| 2.3 Логотип                                                         |                        | 2                        | 1           | 1        | Создание логотипов                                                 |
| 2.4 Типографика                                                     |                        | 2                        | 1           | 1        | Разбор что такое типографика                                       |
| 2.5 Растровая графика                                               |                        | 2                        | 1           | 1        | Разбор что такое растовая графика                                  |
| 2.6 Знакомство с программой GIMP                                    |                        | 2                        | 1           | 1        | Знакомство с программой GIMP                                       |
| 2.7 Создание логотипа в программе GIMP                              |                        | 2                        | 0           | 2        | Создание логотипа в программе GIMP                                 |
| 2.8 Векторная графика                                               |                        | 2                        | 1           | 1        | Разбор что такое векторная графика                                 |
| 2.9 Создание своего фирменного стиля                                |                        | 2                        | 1           | 1        | Создание плакатов с векторными                                     |

|                                                                                    |           |          |           |                                                 |
|------------------------------------------------------------------------------------|-----------|----------|-----------|-------------------------------------------------|
|                                                                                    |           |          |           | рисунками                                       |
| 2.10 Знакомство с программой Inskape                                               | 2         | 1        | 1         | Создание своего фирменного стиля                |
| 2.11 Знакомство с программой Inskape                                               | 2         | 1        | 1         | Знакомство с программой Inskape                 |
| 2.12 Создание логотипа в программе Inskape                                         | 2         | 0        | 2         | Создание логотипа в программе Inskape           |
| <b>Раздел 3. Интернет-маркетинг</b>                                                | <b>6</b>  | <b>2</b> | <b>4</b>  |                                                 |
| 3.1 Что такое целевая аудитория (ЦА)?                                              | 2         | 1        | 1         | Что такое целевая аудитория (ЦА)?               |
| 3.2 Ядро ЦА. Сегменты ЦА                                                           | 2         | 1        | 1         | Ядро ЦА. Сегменты ЦА                            |
| 3.3 Составление портрета ЦА                                                        | 2         | 0        | 2         | Составление портрета ЦА                         |
| <b>Раздел 4. Дизайн в социальных сетях</b>                                         | <b>16</b> | <b>4</b> | <b>12</b> |                                                 |
| 4.1 Фоторедакторы для работы в социальных сетях                                    | 2         | 1        | 1         | Разбор программ                                 |
| 4.2 Знакомство с программой Fotor                                                  | 2         | 1        | 1         | Знакомство с программой Fotor                   |
| 4.3 Работа в программе Fotor. Создание аватарки для группы Вконтакте.              | 2         | 0        | 2         | Создание аватарки для группы                    |
| 4.4 Знакомство с программой Supa                                                   | 2         | 1        | 1         | Знакомство с программой Supa                    |
| 4.5 Работа в программе Fotor. Создание шапки для группы Вконтакте.                 | 2         | 0        | 2         | Создание шапки для группы                       |
| 4.6 Знакомство с программой Elty                                                   | 2         | 1        | 1         | Знакомство с программой Elty                    |
| 4.7 Работа в программе Elty. Оформление поста для группы Вконтакте.                | 2         | 0        | 2         | Оформление поста для группы                     |
| 4.8 Оформление группы Вконтакте согласно анализу ЦА и выбранной предметной области | 2         | 0        | 2         | Оформление группы Вконтакте согласно анализу ЦА |
| <b>Раздел 5. Web-дизайн. Работа в программе Figma</b>                              | <b>24</b> | <b>8</b> | <b>16</b> |                                                 |
| <b>Повторный инструктаж по ТБ.</b>                                                 | 2         | 1        | 1         | Программа Figma                                 |
| 5.1 Введение в Figma                                                               |           |          |           |                                                 |
| 5.2 Основные возможности программы Figma                                           | 2         | 1        | 1         | Основные возможности программы <b>Figma</b>     |
| 5.3 Сетка                                                                          | 2         | 1        | 1         | разбор                                          |
| 5.4 Работа с фигурами и линиями                                                    | 2         | 1        | 1         | Работа с фигурами и линиями                     |
| 5.5 Шрифты и типографика                                                           | 2         | 1        | 1         | разбор                                          |
| 5.6 Создание логотипов                                                             | 2         | 1        | 1         | Создание логотипов                              |

|                                                       |           |           |           |                                                   |
|-------------------------------------------------------|-----------|-----------|-----------|---------------------------------------------------|
| 5.7 Иллюстрации и иконки                              | 2         | 1         | 1         | разбор                                            |
| 5.8 Прототипирование                                  | 2         | 1         | 1         | Что такое протипирование ,разбор                  |
| 5.9 Разработка макета сайта                           | 2         | 0         | 2         | Разработка макета сайта                           |
| 5.10 Разработка макета сайта                          | 2         | 0         | 2         | Разработка макета сайта                           |
| 5.11 Разработка макета сайта. Мобильная версия        | 2         | 0         | 2         | Разработка макета сайта. Мобильная версия         |
| 5.12 Разработка макета сайта. Мобильная версия.       | 2         | 0         | 2         | Разработка макета сайта. Мобильная версия.        |
| <b>Раздел 6. UX и UI дизайн</b>                       | <b>6</b>  | <b>2</b>  | <b>4</b>  |                                                   |
| 6.1 Основы UX дизайна                                 | 2         | 1         | 1         | Разбор что такое UX дизайн                        |
| 6.2 Основы UI дизайна                                 | 2         | 1         | 1         | Основы UI дизайна                                 |
| Применение UX/UI дизайна в своих проектах             | 2         | 0         | 2         | Применение UX/UI дизайна в своих проектах         |
| <b>Раздел 7. Применение нейронных сетей в дизайне</b> | <b>14</b> | <b>3</b>  | <b>11</b> |                                                   |
| 7.1 Нейронные сети для генерации идей                 | 2         | 1         | 1         | Разбор програм                                    |
| 7.2 Нейронные сети для генерации текста               | 2         | 1         | 1         | Разбор програм                                    |
| 7.3 Нейронные сети для генерации изображений          | 2         | 1         | 1         | Разбор програм                                    |
| 7.4 Работа в YandexGPT 3                              | 2         | 0         | 2         | Работа в YandexGPT 3                              |
| 7.5 Работа в YandexART                                | 2         | 0         | 2         | 5 Работа в YandexART                              |
| 7.6 Работа в <a href="#">Kandinsky generative art</a> | 2         | 0         | 2         | Работа в <a href="#">Kandinsky generative art</a> |
| 7.7 Нейронные сети для генерации презентаций          | 2         | 0         | 2         |                                                   |
| <b>Раздел 8. Конструкторы сайтов</b>                  | <b>32</b> | <b>11</b> | <b>21</b> | Что такое конструкторы сайтов?                    |
| 8.1 Что такое конструкторы сайтов?                    | 2         | 1         | 1         | 2 Ознакомление с бесплатными конструкторами       |
| 8.2 Ознакомление с бесплатными конструкторами         | 2         | 1         | 1         | Введение в Tilda                                  |
| 8.3 Введение в Tilda                                  | 2         | 1         | 1         | Работа с блоками                                  |
| 8.4 Работа с блоками                                  | 2         | 1         | 1         | Адаптивный дизайн, что это                        |
| 8.5 Адаптивный дизайн                                 | 2         | 1         | 1         | Что такое лэндинг                                 |
| 8.6 Что такое лэндинг                                 | 2         | 1         | 1         | Создание сайта на любую тему                      |
| 8.7 Создание сайта                                    | 2         | 1         | 1         | Добавление контента                               |
| 8.8 Добавление контента                               | 2         | 1         | 1         | Публикация и                                      |

|                                                       |            |           |           |                                     |
|-------------------------------------------------------|------------|-----------|-----------|-------------------------------------|
|                                                       |            |           |           | продвижение разбор                  |
| 8.9 Публикация и продвижение                          | 2          | 1         | 1         | Разбор                              |
| 8.10 Дополнительные возможности                       | 2          | 1         | 1         | Создание собственного проекта       |
| 8.11 Создание собственного проекта                    | 10         | 0         | 10        | Создание собственного проекта       |
| 8.12 Повторение и закрепления материала. Живая беседа | 2          | 1         | 1         | Повторение и закрепления материала. |
| <b>Раздел 9. Проектная деятельность</b>               | <b>12</b>  | <b>2</b>  | <b>10</b> |                                     |
| 9.1 Выбор тематики итоговых проектов                  | 2          | 0         | 2         | Выбор тем для своего проекта        |
| 9.2 Проектная деятельность. Оформление проектов       | 2          | 0         | 2         | Анализ выбранной темы               |
| 9.3 Проектная деятельность. Работа над проектом       | 2          | 1         | 1         | Обработка информации.               |
| 9.4 Проектная деятельность. Предзащита проектов       | 2          | 1         | 1         | Оформление проектов                 |
| 9.5 Итоговая аттестация. Проектная деятельность.      | 2          | 0         | 2         | Работа над проектом                 |
| 9.6 Защита проектов                                   | 2          | 0         | 2         | Защита проектов                     |
| <b>Итого:</b>                                         | <b>144</b> | <b>48</b> | <b>96</b> |                                     |

## 2.3. Содержание учебного плана

### Введение

#### *Теория*

Введение в программу и знакомство с предметом. Инструктаж по технике безопасности.

### Раздел 1: Введение в дизайн

#### *Теория*

Психофизиология цвета: изучение влияния цвета на восприятие и эмоции человека. Работа в программе Gradients.app: практическое применение знаний о цвете. Основы композиции: изучение принципов гармоничного расположения элементов на странице.

#### *Практика*

Применение отработанных навыков на практике: создание собственных проектов с использованием полученных знаний.

## **Раздел 2: Графический дизайн**

### *Теория*

Основные элементы дизайна: изучение основных принципов графического дизайна, таких как баланс, контраст, ритм и т.д. Дополнительные элементы дизайна: знакомство с более сложными элементами, такими как шрифты, иллюстрации и т.п. Растровая графика: изучение основ работы с растровыми изображениями. Векторная графика: освоение принципов создания векторных изображений.

### *Практика*

Создание векторных плакатов. Создание своего фирменного стиля

## **Раздел 3: Интернет-маркетинг**

### *Теория*

Что такое целевая аудитория (ЦА)?: определение понятия ЦА и её важности для бизнеса. Ядро ЦА. Сегменты ЦА: разделение ЦА на основные группы и подгруппы.

### *Практика*

Составление портрета ЦА: подробное описание характеристик целевой аудитории.

## **Раздел 4: Дизайн в социальных сетях**

### *Теория*

Фоторедакторы: обзор популярных фоторедакторов и их возможностей.

### *Практика*

Оформление группы Вконтакте: практические советы по оформлению групп в социальной сети.

## **Раздел 5: Web-дизайн. Работа в программе Figma**

### *Теория*

Введение в Figma: знакомство с основными инструментами программы.

## *Практика*

Прототипирование: создание макетов сайтов и приложений. Разработка макета сайта: создание дизайна веб-страницы. Разработка макета сайта. Мобильная версия: адаптация дизайна для мобильных устройств.

## **Раздел 6: UX и UI дизайн**

### *Теория*

Изучение принципов UX и UI дизайна.

### *Практика*

Создание пользовательских интерфейсов.

## **Раздел 7: Применение нейронных сетей в дизайне**

### *Теория*

Знакомство с возможностями применения нейронных сетей для генерации контента.

### *Практика*

Практическое применение нейронных сетей в дизайне.

## **Раздел 8: Конструкторы сайтов**

### *Теория*

Знакомство и изучение конструктора сайтов Tilda.

### *Практика*

Создание собственного проекта в Tilda: использование конструктора сайтов для создания собственного проекта. Проектная деятельность: разработка и реализация собственного проекта с применением полученных знаний и навыков.

## **Раздел 9. Проектная деятельность**

### *Теория*

Разработка концепции проекта

### *Практика*

Создание и защита проекта.

## 2.4. Планируемые результаты

### *Предметные результаты:*

- знание основ графического и веб-дизайна;
- умение работать с графическими редакторами и создавать веб-сайты;
- владение навыками верстки и дизайна сайтов;
- понимание принципов создания качественного визуального контента.

### *Личностные результаты:*

– формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию, средствами информационных технологий на основе приобретённой благодаря иллюстрированной среде программирования мотивации к обучению и познанию;

– формирование универсальных способов мыслительной деятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции);

– формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе образовательной, учебно-исследовательской деятельности;

– формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития информационных технологий;

– формирование осознанного позитивного отношения к другому человеку, его мнению, результату его деятельности;

– формирование ценности здорового и безопасного образа жизни; усвоение правил индивидуального и коллективного безопасного поведения при работе с компьютерной техникой.

### *Метапредметные результаты:*

– ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое знание от известного;

- перерабатывать полученную информацию: делать выводы;
- в результате совместной работы группы, сравнивать и группировать предметы и их образы;
- работать по предложенным инструкциям и самостоятельно;
- излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путём логических рассуждений;
- определять и формировать цель деятельности на занятии с помощью педагога;
- работать в группе и коллективе.

## **2.5. Контроль и оценка результатов обучения**

Система отслеживания результатов обучающихся выстроена следующим образом:

- ☐ входящая диагностика;
- ☐ текущий контроль;
- ☐ промежуточная аттестация;
- ☐ итоговая аттестация.

Входного контроля при приёме по данной общеразвивающей программе не предусмотрено. Входная диагностика по программе «Основы графического и веб-дизайна» проводится в начале освоения программы с целью выявления первоначального уровня знаний, умений и навыков учащихся.

Промежуточная аттестация представлена в виде выполнения кейсовых заданий, освещающих материал тем, изученных в первом полугодии. Материалы промежуточной аттестации см. приложение 1.

Итоговая аттестация обучающихся осуществляется в форме защиты проектов. Формы проведения итоговой аттестации соответствуют разделам



дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы, целям и задачам Центра цифрового образования детей «АЙТИ-куб». Материалы итоговой аттестации см. Приложение 2.

### **3. ВОСПИТАНИЕ**

#### **3.1. Цель, задачи, целевые ориентиры воспитания**

В соответствии с законодательством Российской Федерации общей **целью воспитания** является развитие личности, самоопределение и социализация обучающихся на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению; взаимного уважения; бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде (Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», ст. 2, п. 2).

**Задачами** воспитания по Программе являются:

- усвоение обучающимися знаний норм, духовно-нравственных ценностей, традиций, которые выработало Российское общество;
- формирование интереса к техническому творчеству;
- приобретение обучающимися опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений в составе учебной группы;
- создание, поддержка и развитие среды воспитания воспитанников, условий физической безопасности, комфорта, активностей и обстоятельств общения, социализации, признания, самореализации, творчества при освоении предметного и метапредметного содержания Программы.

**Основные целевые ориентиры воспитания** на основе российских базовых (конституционных) ценностей направлены на воспитание, формирование:

- понятия о своей российской гражданской принадлежности (идентичности), сознания единства с народом России и Российским государством в его тысячелетней истории и в современности, в настоящем, прошлом и будущем;
- русского национального исторического сознания на основе исторического просвещения, знания истории России, сохранения памяти предков;
- готовности к защите Отечества, способности отстаивать суверенитет и достоинство народа России и Российского государства, сохранять и защищать историческую правду;
- уважения прав, свобод и обязанностей гражданина России, неприятия любой дискриминации людей по социальным, национальным, расовым, религиозным признакам, проявлений экстремизма, терроризма, коррупции, антигосударственной деятельности;
- этнической, национальной принадлежности, знания и уважения истории и культуры своего народа;
- принадлежности к многонациональному народу Российской Федерации, Российскому Отечеству, русской культурной идентичности;
- сознания ценности жизни, здоровья и безопасности, значения личных усилий в сохранении и укреплении здоровья (своего и других людей), соблюдения правил личной и общественной безопасности, в том числе в информационной среде;
- ориентации на осознанный выбор сферы профессиональных интересов, профессиональной деятельности в русском обществе с учётом личных жизненных планов, потребностей семьи, общества;

- познавательных интересов в разных областях знания, представлений о современной научной картине мира, достижениях российской и мировой науки и техники;

- понимания значения науки и техники в жизни российского общества, гуманитарном и социально-экономическом развитии России, обеспечении безопасности народа России и Российского государства;

- навыков наблюдений, накопления и систематизации фактов, осмысления опыта в разных областях познания, в исследовательской деятельности;

- навыков критического мышления, определения достоверной научной информации и обоснованной критики антинаучных представлений.

**Основные целевые ориентиры воспитания в Программе** определяются также в соответствии с предметными направленностями разрабатываемых программ и приоритетами, заданными «Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года»; они направлены на воспитание, формирование:

- интереса к технической деятельности, истории техники в России и мире, к достижениям Российской и мировой технической мысли;

- понимания значения техники в жизни Российского общества;

- интереса к личностям конструкторов, организаторов производства;

- ценностей авторства и участия в техническом творчестве;

- навыков определения достоверности и этики технических идей;

- отношения к влиянию технических процессов на природу;

- ценностей технической безопасности и контроля;

- отношения к угрозам технического прогресса, к проблемам связей технологического развития России и своего региона;

- уважения к достижениям в технике своих земляков;

- воли, упорства, дисциплинированности в реализации проектов;

- опыта участия в технических проектах и их оценки.

### **3.2. Формы и методы воспитания**

Программа имеет практико-ориентированный характер и ориентирована на такие виды и формы воспитательной деятельности, которые способствуют формированию и развитию у обучающихся индивидуальных способностей и способов деятельности, объективных представлений о мире, окружающей действительности, внутренней мотивации к творческой деятельности, познанию, нравственному поведению.

Основной формой воспитания и обучения воспитанников по Программе является учебное занятие.

В ходе учебных занятий в соответствии с предметным и метапредметным содержанием Программы обучающиеся:

- усваивают информацию, имеющую воспитательное значение;
- получают опыт деятельности, в которой формируются, проявляются и утверждаются ценностные, нравственные ориентации;
- осознают себя способными к нравственному выбору;
- участвуют в освоении и формировании среды своего личностного развития, творческой самореализации.

Получение информации об открытиях, изобретениях, достижениях, связанных с информационными технологиями; изучение биографий деятелей Российской и мировой науки, героев и защитников Отечества и т. д. — это источник формирования у обучающихся сферы интересов, этических установок, личностных позиций и норм поведения. Важно, чтобы воспитанники не только получали эти сведения от педагога, но и сами осуществляли работу с информацией: поиск, сбор, обработку, обмен и т. д.

В ходе изучения Программы на практических занятиях у воспитанников усваиваются и применяются правила поведения и коммуникации, формируются позитивные и конструктивные отношения к событиям, в которых они участвуют.

Участвуя в различных проектах, у воспитанников формируется умение в области целеполагания, планирования и рефлексии, укрепляется внутренняя дисциплина, приобретается опыт долгосрочной системной деятельности.

В коллективных играх проявляются и развиваются личностные качества: эмоциональность, активность, нацеленность на успех, готовность к командной деятельности и взаимопомощи.

Итоговые мероприятия: конкурсы, соревнования, презентации проектов — способствуют закреплению ситуации успеха, развивают рефлексивные и коммуникативные умения, ответственность, благоприятно воздействуют на эмоциональную сферу обучающихся.

Воспитательное значение активностей обучающихся при реализации Программы наиболее наглядно проявляется в социальных проектах, благотворительных и волонтерских акциях, в экологической, патриотической, трудовой, профориентационной деятельности.

Также в воспитательной деятельности с обучающимися по Программе используются такие методы воспитания как:

- метод формирования сознания личности – беседа, диспут, внушение, инструктаж, контроль, объяснение, пример, разъяснение, рассказ, самоконтроль, совет, убеждение и др.;
- метод организации деятельности и формирования опыта поведения – задание, общественное мнение, педагогическое требование, поручение, приучение, создание воспитывающих ситуаций, тренинг, упражнение и др.;
- метод мотивации деятельности и поведения - одобрение, поощрение социальной активности, порицание, создание ситуаций успеха, создание ситуаций для эмоционально- нравственных переживаний, соревнование и др.

### **3.3. Условия воспитания, анализ результатов**

Воспитательный процесс осуществляется в условиях организации деятельности учебной группы в соответствии с нормами и правилами работы Центра, а также на площадках других организаций с учётом установленных правил и норм деятельности на этих площадках.

Анализ результатов воспитания проводится в процессе педагогического наблюдения за поведением обучающихся, их общением, отношениями друг с другом, в коллективе, их отношением к педагогам, к выполнению своих заданий по Программе.

Косвенная оценка результатов воспитания, достижения целевых ориентиров воспитания по Программе проводится путём опросов родителей в процессе реализации Программы (отзывы родителей, интервью с ними) и после её завершения (итоговые исследования результатов реализации программы за учебный период, учебный год).

Анализ результатов воспитания по Программе не предусматривает определение персонифицированного уровня воспитанности, развития качеств личности конкретного обучающегося, а предполагает получение общего представления о воспитательных результатах реализации Программы, продвижения в достижении определённых целевых ориентиров воспитания, влияния реализации Программы на коллектив обучающихся: что удалось достичь, а что является предметом воспитательной работы в будущем.

Результаты, полученные в ходе оценочных процедур — опросов, интервью — используются только в виде агрегированных усреднённых и анонимных данных.

### 3.4. Календарный план воспитательной работы на 2025-2026 учебный год

Таблица 2

| №<br>п/п | Мероприятие                                                                                   | Сроки<br>проведения | Приоритетные направления<br>воспитательной работы                                                                                        | Цель мероприятия                                                                                                                                                       |
|----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1        | День знаний. Тематическая беседа.                                                             | Сентябрь 2025       | Умственное, нравственное и гражданское воспитание.                                                                                       | Формирование у обучающихся представления о значении знаний в жизни человека                                                                                            |
| 2        | День-дизайнера графика<br>- Выставка графических работ.                                       | Сентябрь 2025       | Несмотря на отсутствие официального статуса, торжество набирает всё большую популярность вместе с ростом авторитета профессии дизайнера. | За один день дать подросткам почувствовать себя настоящим дизайнером — понять его задачи, инструменты и процесс работы, а также создать собственный проект «под ключ». |
| 3        | Мероприятия посвященные «Дню отца»:<br>- «Открытка папе»                                      | Октябрь 2025        | Нравственное воспитание.<br>Творческая деятельность.                                                                                     | Поддержание традиций уважительного отношения к мужчине                                                                                                                 |
| 4        | День учителя<br>- открытка для любимого учителя                                               | Октябрь 2025        | Нравственное воспитание.<br>Творческая деятельность.                                                                                     | Формирование у обучающихся представления о значении знаний в жизни человека                                                                                            |
| 5        | Мероприятия, посвященные Дню народного единства:<br>Интерактивная викторина «Вместе мы сила». | Ноябрь 2025         | Гражданско-патриотическое воспитание                                                                                                     | Формирование интереса и уважение к истории страны                                                                                                                      |

|    |                                                                                                                                  |              |                                                                  |                                                                                                                                                          |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 6  | Мероприятия, посвященные Дню матери:<br>- межрегиональный конкурс «Моей маме с любовью»<br>– Создание открыток, для любимой мамы | Ноябрь 2025  | Нравственное воспитание.<br>Творческая деятельность.             | Поддержание традиций бережного отношения к женщине                                                                                                       |
| 7  | Всемирный день компьютерной графики<br>- Квиз «Я- дизайнер»                                                                      | Декабрь 2025 | Профориентационное и будущее профессиональное самоопределение    | Показать компьютерную графику не как хобби, а как востребованную профессию, познакомить с многообразием специальностей и возможностями карьерного роста. |
| 8  | «С историей не спорят, с историей живут» - тематическое занятие, посвященное Дню Конституции РФ                                  | Декабрь 2025 | Гражданское воспитание.<br>Патриотическое воспитание.            | Формирование у обучающихся таких качеств, как долг, ответственность, честь.                                                                              |
| 9  | День полного освобождения Ленинграда от фашистской блокады. Тематическая информ минутка.                                         | Январь 2026  | Гражданское воспитание.<br>Патриотическое воспитание.            | Формирование у обучающихся таких качеств, как долг, ответственность, честь.                                                                              |
| 10 | Мероприятия посвященные «Дню защитника Отечества»:<br>- открытка по теме праздника                                               | Февраль 2026 | Гражданское воспитание.<br>Патриотическое воспитание.            | Формирование у обучающихся таких качеств, как долг, ответственность, честь.                                                                              |
| 11 | Мероприятия посвященные «Международному женскому дню»:<br>-Оформление коллажа с фотографиями мам<br>-Создание открыток           | Март 2026    | Нравственное и эстетическое воспитание. Творческая деятельность. | Поддержание традиций бережного отношения к женщине.                                                                                                      |
| 12 | День воссоединения Крыма с Россией                                                                                               | Март 2026    | Гражданское воспитание.<br>Патриотическое воспитание.            | Формирование патриотических чувств.                                                                                                                      |
| 13 | День веб-мастера<br>Межрегиональный конкурс “Figma: Прототип будущего- создание сайтов ко дню веб мастера ,                      | Апрель 2026  | Профориентационное и профессиональное самоопределение            | Это повод для воспитательной работы, который позволяет                                                                                                   |



|    |                                                                                                                                                           |             |                                                                   |                                                                                                                                              |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|-------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    | создать сайт в фигме про праздник                                                                                                                         |             |                                                                   | показать подросткам интернет не как развлекательную платформу, а как пространство для творчества, профессионального роста и ответственности. |
| 14 | Мероприятия посвященные «Дню Космонавтики»:                                                                                                               | Апрель 2026 | Гражданское воспитание.<br>Творческая деятельность.               | Стимулирование интереса к исследовательской деятельности                                                                                     |
| 15 | Мероприятия посвященные «Дню Победы»<br>-«Они героями останутся на век» - акция памяти ко Дню Победы.<br>-Час патриотизма «Они героями останутся на век». | Май 2026    | Нравственное воспитание.<br>Гражданско-патриотическое воспитание. | Формирование моральных качеств: долг, ответственность, честь, любовь к Родине, к истории своей страны                                        |

## **4. Организационно-методические условия реализации Программы**

### **4.1. Требования к помещению**

Для обеспечения занятий необходимо:

- помещение, отвечающее санитарно-гигиеническим требованиям: просторное, с хорошим дневным освещением, хорошо налаженной вентиляцией;
- помещение должно быть оборудовано необходимой мебелью (столы, стулья, шкафы, доска, стеллажи);
- освещение может быть электрическое, лучи света должны падать на изображаемый объект под углом 45°;
- окна должны быть защищены от воздействия прямых солнечных лучей (занавес, жалюзи).

### **4.2. Материально-техническое и информационное обеспечение**

*Материально-техническое обеспечение:*

- Комплект мебели -1 шт.
- Интерактивный комплекс с вычислительным блоком и мобильным креплением –1 шт.
- Ноутбук (модель R-N-15-5400U) – 13шт.

*Информационное обеспечение:*

- операционная система;
- поддерживаемые браузеры (для работы LMS): Yandex Browser, Chrome, Chrome Mobile, Firefox, Opera.
- Текстовый редактор Microsoft Office Word;
- Графический редактор Adobe Illustrator, Photoshop, InDesign;
- Кроссплатформенный конструктор Figma
- Антивирус.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

### *Нормативные документы:*

1. Федеральный Закон №273-ФЗ от 29.12.2012 «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Указ Президента Российской Федерации «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;
3. Конвенция развития дополнительного образования до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 №678-р);
4. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р);
5. План мероприятий по реализации в 2021 – 2025 годах Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утвержден распоряжением Правительства Российской Федерации от 12.11.2020 г. № 2945-р);
6. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 №816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
7. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
8. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
9. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 №28 «Об утверждении СП 2.4.3648-20 «Санитарно-

эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»»;

10. Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 №09-3242 «О направлении информации» (с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы))»;

11. Конвенция ООН о правах ребёнка.

*Учебная литература:*

1. Алексеев А. П. Введение в Web-дизайн. Учебное пособие. — М.: Солон-Пресс, 2021. — 184 с.

2. Никулин В. В. Разработка серверной части веб-ресурса. Учебное пособие для вузов. — М.: Лань, 2023. — 132 с.

3. Тузовский А. Ф. Проектирование и разработка web-приложений. — М.: Юрайт, 2023. — 220 с.

4. Полуэктова Н. Р. Разработка веб-приложений. — М.: Юрайт, 2024. — 205 с.

5. Татро К., Макинтайр П. Создаем динамические веб-сайты на PHP. — СПб.: Питер, 2021. — 544 с.

6. Кириченко А. В. Справочник HTML. Кратко, быстро, под рукой. — М.: Наука и техника, 2023. — 288 с.

7. Хрусталева А. А. Дубовик Е. В. Справочник CSS3. Кратко, быстро, под рукой. — М.: Наука и техника, 2021. — 304 с.

8. Кангин В. В. Интернет. Языки HTML и JavaScript. — М.: ТНТ, 2021. — 488 с.

9. Диков А. В. Клиентские технологии веб-программирования: JavaScript и DOM. — М.: Лань, 2020. — 124 с.

10. Диков А. В. Клиентские технологии веб-дизайна. HTML5 и CSS3. Учебное пособие для вузов. — М.: Лань, 2023. — 188 с.

11. Ткаченко О. Н., Капустина О. Г., Макарова Т. В.. Основы информационных технологий в рекламе. — М.: Юнити-Дана, 2022. — 271 с.

12. Нагаева И. А., Фролов А. Б., Кузнецов И. А. Основы web-дизайна. Методика проектирования. — М.: Директ-Медиа, 2021. — 184 с.
13. Жемчужников Д. Г. Web-дизайн. Уровень 1. — М.: Просвещение-Союз, 2023. — 144 с.
14. Жемчужников Д. Г. Web-дизайн. Уровень 2. — М.: Просвещение-Союз, 2023. — 144 с.
15. Уэйншенк С. 100 главных принципов дизайна. 2-е издание. Как удержать внимание. — СПб.: Питер, 2021. — 265 с.
16. Немцова Т. И., Казанкова Т. В., Шнякин А. В. Компьютерная графика и web-дизайн. Учебное пособие. — М.: Форум, 2023. — 400 с.

*Интернет-ресурсы:*

1. Федеральный портал «Российское образование» [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.edu.ru>;
2. Международная федерация образования [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://www.mfo-rus.org>;
3. Образование: национальный проект [Электронный ресурс]. — Режим доступа: [http://www.rost.ru/projects/education/education\\_main.shtml](http://www.rost.ru/projects/education/education_main.shtml);
4. Сайт министерства образования и науки РФ [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://www.mon.gov.ru>;
5. Планета образования: проект [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://www.planetaedu.ru>;
6. Российское школьное образование [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://www.school.edu.ru>;
7. Портал «Дополнительное образование детей» [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://vidod.edu.ru>.

**Материалы промежуточной аттестации.**

Примеры тем практические работы

**Практическая работа:** «Логотип».

**Практическая работа:** «Создание дизайна сайта»

**Практическая работа:** «Создание прототипа сайта».

**Практическая работа:** «Создание сайта»

## **Материалы итоговой аттестации**

### **Примеры темы для творческих проектов к итоговой аттестации**

1. Разработка фирменного стиля: Создание полного фирменного стиля для выдуманной компании или реального проекта, включая логотип, цветовую палитру, шрифты, и руководство по бренду.
2. Создание прототипа в Figma: Проектирование интерактивного прототипа мобильного приложения или веб-сайта в Figma, с описанием пользовательского пути и основных функций.
3. Создание логобука
4. Набор стикеров

## Календарно-тематическое планирование

## Группа –ГД1

| №   | Название раздела, темы                                             | Общее кол-во часов | В том числе |           | Дата       |      |
|-----|--------------------------------------------------------------------|--------------------|-------------|-----------|------------|------|
|     |                                                                    |                    | Теория      | Практика  | план       | факт |
|     | <b>Введение</b>                                                    | <b>2</b>           | <b>1</b>    | <b>1</b>  |            |      |
| 1.  | Вводный инструктаж по ТБ. Входной контроль. Знакомство с предметом | 2                  | 1           | 1         | 01.09.2025 |      |
|     | <b>Раздел 1. Введение в дизайн</b>                                 | <b>8</b>           | <b>3</b>    | <b>5</b>  |            |      |
| 2.  | 1.1 Психофизиология цвета                                          | 2                  | 1           | 1         | 05.09.2025 |      |
| 3.  | 1.2 Работа в программе Gradients.app                               | 2                  | 1           | 1         | 08.09.2025 |      |
| 4.  | 1.3 Основы композиции                                              | 2                  | 1           | 1         | 12.09.2025 |      |
| 5.  | 1.4 Применение отработанных навыков на практике.                   | 2                  | 0           | 2         | 15.09.2025 |      |
|     | <b>Раздел 2. Графический дизайн</b>                                | <b>24</b>          | <b>10</b>   | <b>14</b> |            |      |
| 6.  | 2.1 Шрифты                                                         | 2                  | 1           | 1         | 19.09.2025 |      |
| 7.  | 2.2 Иллюстрации                                                    | 2                  | 1           | 1         | 22.09.2025 |      |
| 8.  | 2.3 Логотип                                                        | 2                  | 1           | 1         | 26.09.2025 |      |
| 9.  | 2.4 Типографика                                                    | 2                  | 1           | 1         | 29.09.2025 |      |
| 10. | 2.5 Растровая графика                                              | 2                  | 1           | 1         | 03.10.2025 |      |
| 11. | 2.6 Знакомство с программой GIMP                                   | 2                  | 1           | 1         | 06.10.2025 |      |
| 12. | 2.7 Создание логотипа в программе GIMP                             | 2                  | 0           | 2         | 10.10.2025 |      |
| 13. | 2.8 Векторная графика                                              | 2                  | 1           | 1         | 13.10.2025 |      |
| 14. | 2.9 Создание своего фирменного стиля                               | 2                  | 1           | 1         | 17.10.2025 |      |
| 15. | 2.10 Знакомство с программой Inksape                               | 2                  | 1           | 1         | 20.10.2025 |      |
| 16. | 2.11 Знакомство с программой Inksape                               | 2                  | 1           | 1         | 24.10.2025 |      |
| 17. | 2.12 Создание логотипа в программе Inksape                         | 2                  | 0           | 2         | 27.10.2025 |      |



|     |                                                                                    |           |          |           |            |  |
|-----|------------------------------------------------------------------------------------|-----------|----------|-----------|------------|--|
|     | <b>Раздел 3. Интернет-маркетинг</b>                                                | <b>6</b>  | <b>2</b> | <b>4</b>  |            |  |
| 18. | 3.1 Что такое целевая аудитория (ЦА)?                                              | 2         | 1        | 1         | 31.10.2025 |  |
| 19. | 3.2 Ядро ЦА. Сегменты ЦА                                                           | 2         | 1        | 1         | 03.11.2025 |  |
| 20. | 3.3 Составление портрета ЦА                                                        | 2         | 0        | 2         | 07.11.2025 |  |
|     | <b>Раздел 4. Дизайн в социальных сетях</b>                                         | <b>16</b> | <b>4</b> | <b>12</b> |            |  |
| 21. | 4.1 Фоторедакторы для работы в социальных сетях                                    | 2         | 1        | 1         | 10.11.2025 |  |
| 22. | 4.2 Знакомство с программой Fotor                                                  | 2         | 1        | 1         | 14.11.2025 |  |
| 23. | 4.3 Работа в программе Fotor. Создание аватарки для группы Вконтакте.              | 2         | 0        | 2         | 17.11.2025 |  |
| 24. | 4.4 Знакомство с программой Supra                                                  | 2         | 1        | 1         | 21.11.2025 |  |
| 25. | 4.5 Работа в программе Fotor. Создание шапки для группы Вконтакте.                 | 2         | 0        | 2         | 24.11.2025 |  |
| 26. | 4.6 Знакомство с программой Elty                                                   | 2         | 1        | 1         | 28.11.2025 |  |
| 27. | 4.7 Работа в программе Elty. Оформление поста для группы Вконтакте.                | 2         | 0        | 2         | 01.12.2025 |  |
| 28. | 4.8 Оформление группы Вконтакте согласно анализу ЦА и выбранной предметной области | 2         | 0        | 2         | 05.12.2025 |  |
|     | <b>Раздел 5. Web-дизайн. Работа в программе Figma</b>                              | <b>24</b> | <b>8</b> | <b>16</b> |            |  |
| 29. | <b>Повторный инструктаж по ТБ.</b><br>5.1 Введение в Figma                         | 2         | 1        | 1         | 08.12.2025 |  |
| 30. | 5.2 Основные возможности программы Figma                                           | 2         | 1        | 1         | 12.12.2025 |  |
| 31. | 5.3 Сетка                                                                          | 2         | 1        | 1         | 15.12.2025 |  |
| 32. | 5.4 Работа с фигурами и линиями                                                    | 2         | 1        | 1         | 19.12.2025 |  |
| 33. | 5.5 Шрифты и типографика                                                           | 2         | 1        | 1         | 22.12.2025 |  |
| 34. | 5.6 Создание логотипов                                                             | 2         | 1        | 1         | 26.12.2025 |  |
| 35. | 5.7 Иллюстрации и иконки. Промежуточная аттестация.                                | 2         | 1        | 1         | 29.12.2025 |  |
| 36. | 5.8 Прототипирование. Инструктаж по ТБ повторный                                   | 2         | 1        | 1         | 09.01.2026 |  |
| 37. | 5.9 Разработка макета сайта                                                        | 2         | 0        | 2         | 12.01.2026 |  |
| 38. | 5.10 Разработка макета сайта                                                       | 2         | 0        | 2         | 16.01.2026 |  |
| 39. | 5.11 Разработка макета сайта. Мобильная версия                                     | 2         | 0        | 2         | 19.01.2026 |  |
| 40. | 5.12 Разработка макета сайта. Мобильная версия.                                    | 2         | 0        | 2         | 23.01.2026 |  |

|     |                                                                                    |           |           |           |            |  |
|-----|------------------------------------------------------------------------------------|-----------|-----------|-----------|------------|--|
|     | <b>Раздел 6. UX и UI дизайн</b>                                                    | <b>6</b>  | <b>2</b>  | <b>4</b>  |            |  |
| 41. | 6.1 Основы UX дизайна                                                              | 2         | 1         | 1         | 26.01.2026 |  |
| 42. | 6.2 Основы UI дизайна                                                              | 2         | 1         | 1         | 30.01.2026 |  |
| 43. | 6.3 Применение UX/UI дизайна в своих проектах                                      | 2         | 0         | 2         | 02.02.2026 |  |
|     | <b>Раздел 7. Применение нейронных сетей в дизайне</b>                              | <b>14</b> | <b>3</b>  | <b>11</b> |            |  |
| 44. | 7.1 Нейронные сети для генерации идей                                              | 2         | 1         | 1         | 06.02.2026 |  |
| 45. | 7.2 Нейронные сети для генерации текста                                            | 2         | 1         | 1         | 09.02.2026 |  |
| 46. | 7.3 Нейронные сети для генерации изображений                                       | 2         | 1         | 1         | 13.02.2026 |  |
| 47. | 7.4 Работа в YandexGPT 3                                                           | 2         | 0         | 2         | 16.02.2026 |  |
| 48. | 7.5 Работа в YandexART                                                             | 2         | 0         | 2         | 20.02.2026 |  |
| 49. | 7.6 Работа в <a href="#">Kandinsky generative art</a>                              | 2         | 0         | 2         | 27.02.2026 |  |
| 50. | 7.7 Нейронные сети для генерации презентаций                                       | 2         | 0         | 2         | 02.03.2026 |  |
|     | <b>Раздел 8. Конструкторы сайтов</b>                                               | <b>32</b> | <b>11</b> | <b>21</b> |            |  |
| 51. | 8.1 Что такое конструкторы сайтов?                                                 | 2         | 1         | 1         | 06.03.2026 |  |
| 52. | 8.2 Ознакомление с бесплатными конструкторами                                      | 2         | 1         | 1         | 13.03.2026 |  |
| 53. | 8.3 Введение в Tilda                                                               | 2         | 1         | 1         | 16.03.2026 |  |
| 54. | 8.4 Работа с блоками                                                               | 2         | 1         | 1         | 20.03.2026 |  |
| 55. | 8.5 Адаптивный дизайн                                                              | 2         | 1         | 1         | 23.03.2026 |  |
| 56. | 8.6 Что такое лэндинг                                                              | 2         | 1         | 1         | 27.03.2026 |  |
| 57. | 8.7 Создание сайта                                                                 | 2         | 1         | 1         | 30.03.2026 |  |
| 58. | 8.8 Добавление контента                                                            | 2         | 1         | 1         | 03.04.2026 |  |
| 59. | 8.9 Публикация и продвижение                                                       | 2         | 1         | 1         | 06.04.2026 |  |
| 60. | 8.10 Дополнительные возможности                                                    | 2         | 1         | 1         | 10.04.2026 |  |
| 61. | 8.11 Создание собственного проекта. Разработка концепции дизайна сайта.            | 2         | 0         | 2         | 13.04.2026 |  |
| 62. | 8.12 Создание собственного проекта. Проработка концепции разработки дизайна сайта. | 2         | 0         | 2         | 17.04.2026 |  |
| 63. | 8.13 Создание собственного проекта. Создание сайта.                                | 2         | 0         | 2         | 20.04.2026 |  |
| 64. | 8.14 Создание собственного проекта. Доработка сайта.                               | 2         | 0         | 2         | 24.04.2026 |  |
| 65. | 8.15 Создание собственного проекта. Доработка сайта.                               | 2         | 0         | 2         | 27.04.2026 |  |
| 66. | 8.16 Повторение и закрепления материала. Живая беседа.                             | 2         | 1         | 1         | 04.05.2026 |  |

|     |                                                  |            |           |           |            |  |
|-----|--------------------------------------------------|------------|-----------|-----------|------------|--|
|     | <b>Раздел 9. Проектная деятельность</b>          | <b>12</b>  | <b>2</b>  | <b>10</b> |            |  |
| 67. | 9.1 Выбор тематики итоговых проектов             | 2          | 0         | 2         | 08.05.2026 |  |
| 68. | 9.2 Проектная деятельность. Оформление проектов  | 2          | 0         | 2         | 11.05.2026 |  |
| 69. | 9.3 Проектная деятельность. Работа над проектом  | 2          | 1         | 1         | 15.05.2026 |  |
| 70. | 9.4 Проектная деятельность. Предзащита проектов  | 2          | 1         | 1         | 18.05.2026 |  |
| 71. | 9.5 Итоговая аттестация. Проектная деятельность. | 2          | 0         | 2         | 22.05.2026 |  |
| 72. | 9.6 Защита проектов                              | 2          | 0         | 2         | 25.05.2026 |  |
|     | <b>Итого:</b>                                    | <b>144</b> | <b>48</b> | <b>96</b> |            |  |

## Группа –ГД2

| №   | Название раздела, темы                                             | Общее кол-во часов | В том числе |           | Дата              |      |
|-----|--------------------------------------------------------------------|--------------------|-------------|-----------|-------------------|------|
|     |                                                                    |                    | Теория      | Практика  | план              | факт |
|     | <b>Введение</b>                                                    | <b>2</b>           | <b>1</b>    | <b>1</b>  |                   |      |
| 1.  | Вводный инструктаж по ТБ. Входной контроль. Знакомство с предметом | 2                  | 1           | 1         | <b>03.09.2025</b> |      |
|     | <b>Раздел 1. Введение в дизайн</b>                                 | <b>8</b>           | <b>3</b>    | <b>5</b>  |                   |      |
| 2.  | 1.1 Психофизиология цвета                                          | 2                  | 1           | 1         | <b>05.09.2025</b> |      |
| 3.  | 1.2 Работа в программе Gradients.app                               | 2                  | 1           | 1         | 10.09.2025        |      |
| 4.  | 1.3 Основы композиции                                              | 2                  | 1           | 1         | 12.09.2025        |      |
| 5.  | 1.4 Применение отработанных навыков на практике.                   | 2                  | 0           | 2         | 17.09.2025        |      |
|     | <b>Раздел 2. Графический дизайн</b>                                | <b>24</b>          | <b>10</b>   | <b>14</b> |                   |      |
| 6.  | 2.1 Шрифты                                                         | 2                  | 1           | 1         | 19.09.2025        |      |
| 7.  | 2.2 Иллюстрации                                                    | 2                  | 1           | 1         | 24.09.2025        |      |
| 8.  | 2.3 Логотип                                                        | 2                  | 1           | 1         | 26.09.2025        |      |
| 9.  | 2.4 Типографика                                                    | 2                  | 1           | 1         | 01.10.2025        |      |
| 10. | 2.5 Растровая графика                                              | 2                  | 1           | 1         | 03.10.2025        |      |
| 11. | 2.6 Знакомство с программой GIMP                                   | 2                  | 1           | 1         | 08.10.2025        |      |
| 12. | 2.7 Создание логотипа в программе GIMP                             | 2                  | 0           | 2         | 10.10.2025        |      |
| 13. | 2.8 Векторная графика                                              | 2                  | 1           | 1         | 15.10.2025        |      |
| 14. | 2.9 Создание своего фирменного стиля                               | 2                  | 1           | 1         | 17.10.2025        |      |
| 15. | 2.10 Знакомство с программой Inkscape                              | 2                  | 1           | 1         | 22.10.2025        |      |
| 16. | 2.11 Знакомство с программой Inkscape                              | 2                  | 1           | 1         | 24.10.2025        |      |
| 17. | 2.12 Создание логотипа в программе Inkscape                        | 2                  | 0           | 2         | 29.10.2025        |      |
|     | <b>Раздел 3. Интернет-маркетинг</b>                                | <b>6</b>           | <b>2</b>    | <b>4</b>  |                   |      |
| 18. | 3.1 Что такое целевая аудитория (ЦА)?                              | 2                  | 1           | 1         | 31.10.2025        |      |

|     |                                                                                    |           |          |           |            |  |
|-----|------------------------------------------------------------------------------------|-----------|----------|-----------|------------|--|
| 19. | 3.2 Ядро ЦА. Сегменты ЦА                                                           | 2         | 1        | 1         | 05.11.2025 |  |
| 20. | 3.3 Составление портрета ЦА                                                        | 2         | 0        | 2         | 07.11.2025 |  |
|     | <b>Раздел 4. Дизайн в социальных сетях</b>                                         | <b>16</b> | <b>4</b> | <b>12</b> |            |  |
| 21. | 4.1 Фоторедакторы для работы в социальных сетях                                    | 2         | 1        | 1         | 12.11.2025 |  |
| 22. | 4.2 Знакомство с программой Fotor                                                  | 2         | 1        | 1         | 14.11.2025 |  |
| 23. | 4.3 Работа в программе Fotor. Создание аватарки для группы Вконтакте.              | 2         | 0        | 2         | 19.11.2025 |  |
| 24. | 4.4 Знакомство с программой Supa                                                   | 2         | 1        | 1         | 21.11.2025 |  |
| 25. | 4.5 Работа в программе Fotor. Создание шапки для группы Вконтакте.                 | 2         | 0        | 2         | 26.11.2025 |  |
| 26. | 4.6 Знакомство с программой Elty                                                   | 2         | 1        | 1         | 28.11.2025 |  |
| 27. | 4.7 Работа в программе Elty. Оформление поста для группы Вконтакте.                | 2         | 0        | 2         | 03.12.2025 |  |
| 28. | 4.8 Оформление группы Вконтакте согласно анализу ЦА и выбранной предметной области | 2         | 0        | 2         | 05.12.2025 |  |
|     | <b>Раздел 5. Web-дизайн. Работа в программе Figma</b>                              | <b>24</b> | <b>8</b> | <b>16</b> |            |  |
| 29. | <b>Повторный инструктаж по ТБ.</b><br>5.1 Введение в Figma                         | 2         | 1        | 1         | 10.12.2025 |  |
| 30. | 5.2 Основные возможности программы Figma                                           | 2         | 1        | 1         | 12.12.2025 |  |
| 31. | 5.3 Сетка                                                                          | 2         | 1        | 1         | 17.12.2025 |  |
| 32. | 5.4 Работа с фигурами и линиями                                                    | 2         | 1        | 1         | 19.12.2025 |  |
| 33. | 5.5 Шрифты и типографика                                                           | 2         | 1        | 1         | 24.12.2025 |  |
| 34. | 5.6 Создание логотипов. <b>Промежуточная аттестация</b>                            | 2         | 1        | 1         | 26.12.2025 |  |
| 35. | 5.7 Иллюстрации и иконки. <b>Инструктаж по ТБ повторный</b>                        | 2         | 1        | 1         | 09.01.2026 |  |
| 36. | 5.8 Прототипирование                                                               | 2         | 1        | 1         | 14.01.2026 |  |
| 37. | 5.9 Разработка макета сайта                                                        | 2         | 0        | 2         | 16.01.2026 |  |
| 38. | 5.10 Разработка макета сайта                                                       | 2         | 0        | 2         | 21.01.2026 |  |
| 39. | 5.11 Разработка макета сайта. Мобильная версия                                     | 2         | 0        | 2         | 23.01.2026 |  |
| 40. | 5.12 Разработка макета сайта. Мобильная версия.                                    | 2         | 0        | 2         | 28.01.2026 |  |
|     | <b>Раздел 6. UX и UI дизайн</b>                                                    | <b>6</b>  | <b>2</b> | <b>4</b>  |            |  |
| 41. | 6.1 Основы UX дизайна                                                              | 2         | 1        | 1         | 30.01.2026 |  |

|     |                                                                                    |           |           |           |            |  |
|-----|------------------------------------------------------------------------------------|-----------|-----------|-----------|------------|--|
| 42. | 6.2 Основы UI дизайна                                                              | 2         | 1         | 1         | 04.02.2026 |  |
| 43. | 6.3 Применение UX/UI дизайна в своих проектах                                      | 2         | 0         | 2         | 06.02.2026 |  |
|     | <b>Раздел 7. Применение нейронных сетей в дизайне</b>                              | <b>14</b> | <b>3</b>  | <b>11</b> |            |  |
| 44. | 7.1 Нейронные сети для генерации идей                                              | 2         | 1         | 1         | 11.02.2026 |  |
| 45. | 7.2 Нейронные сети для генерации текста                                            | 2         | 1         | 1         | 13.02.2026 |  |
| 46. | 7.3 Нейронные сети для генерации изображений                                       | 2         | 1         | 1         | 18.02.2026 |  |
| 47. | 7.4 Работа в YandexGPT 3                                                           | 2         | 0         | 2         | 20.02.2026 |  |
| 48. | 7.5 Работа в YandexART                                                             | 2         | 0         | 2         | 25.02.2026 |  |
| 49. | 7.6 Работа в <a href="#">Kandinsky generative art</a>                              | 2         | 0         | 2         | 27.02.2026 |  |
| 50. | 7.7 Нейронные сети для генерации презентаций                                       | 2         | 0         | 2         | 04.03.2026 |  |
|     | <b>Раздел 8. Конструкторы сайтов</b>                                               | <b>32</b> | <b>11</b> | <b>21</b> |            |  |
| 51. | 8.1 Что такое конструкторы сайтов?                                                 | 2         | 1         | 1         | 06.03.2025 |  |
| 52. | 8.2 Ознакомление с бесплатными конструкторами                                      | 2         | 1         | 1         | 11.03.2026 |  |
| 53. | 8.3 Введение в Tilda                                                               | 2         | 1         | 1         | 13.03.2026 |  |
| 54. | 8.4 Работа с блоками                                                               | 2         | 1         | 1         | 18.03.2026 |  |
| 55. | 8.5 Адаптивный дизайн                                                              | 2         | 1         | 1         | 20.03.2026 |  |
| 56. | 8.6 Что такое лэндинг                                                              | 2         | 1         | 1         | 25.03.2026 |  |
| 57. | 8.7 Создание сайта                                                                 | 2         | 1         | 1         | 27.03.2026 |  |
| 58. | 8.8 Добавление контента                                                            | 2         | 1         | 1         | 01.04.2026 |  |
| 59. | 8.9 Публикация и продвижение                                                       | 2         | 1         | 1         | 03.04.2026 |  |
| 60. | 8.10 Дополнительные возможности                                                    | 2         | 1         | 1         | 08.04.2026 |  |
| 61. | 8.11 Создание собственного проекта. Разработка концепции дизайна сайта.            | 2         | 0         | 2         | 10.04.2026 |  |
| 62. | 8.12 Создание собственного проекта. Проработка концепции разработки дизайна сайта. | 2         | 0         | 2         | 15.04.2026 |  |
| 63. | 8.13 Создание собственного проекта. Создание сайта.                                | 2         | 0         | 2         | 17.04.2026 |  |
| 64. | 8.14 Создание собственного проекта. Доработка сайта.                               | 2         | 0         | 2         | 22.04.2026 |  |
| 65. | 8.15 Создание собственного проекта. Доработка сайта.                               | 2         | 0         | 2         | 24.04.2026 |  |
| 66. | 8.16 Повторение и закрепления материала. Живая беседа.                             | 2         | 1         | 1         | 29.04.2026 |  |
|     | <b>Раздел 9. Проектная деятельность</b>                                            | <b>12</b> | <b>2</b>  | <b>10</b> |            |  |
| 67. | 9.1 Выбор тематики итоговых проектов                                               | 2         | 0         | 2         | 06.05.2026 |  |
| 68. | 9.2 Проектная деятельность. Оформление проектов                                    | 2         | 0         | 2         | 08.05.2026 |  |

|     |                                                  |            |           |           |            |  |
|-----|--------------------------------------------------|------------|-----------|-----------|------------|--|
| 69. | 9.3 Проектная деятельность. Работа над проектом  | 2          | 1         | 1         | 13.05.2026 |  |
| 70. | 9.4 Проектная деятельность. Предзащита проектов  | 2          | 1         | 1         | 15.05.2026 |  |
| 71. | 9.5 Итоговая аттестация. Проектная деятельность. | 2          | 0         | 2         | 20.05.2026 |  |
| 72. | 9.6 Защита проектов                              | 2          | 0         | 2         | 22.05.2026 |  |
|     | <b>Итого:</b>                                    | <b>144</b> | <b>48</b> | <b>96</b> |            |  |

**Лист корректировки программы**

**Количество часов по программе** (на начало учебного года) – 144 ч.

**Количество часов по программе** (на конец учебного года) –

| № занятия | Раздел | Планируемое кол-во часов | Фактическое кол-во часов | Причина корректировки | Способ корректировки | Согласовано |
|-----------|--------|--------------------------|--------------------------|-----------------------|----------------------|-------------|
|           |        |                          |                          |                       |                      |             |
|           |        |                          |                          |                       |                      |             |