

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА МОСКВЫ
Государственное автономное образовательное учреждение
дополнительного профессионального образования города Москвы
«МОСКОВСКИЙ ЦЕНТР РАЗВИТИЯ КАДРОВОГО ПОТЕНЦИАЛА
ОБРАЗОВАНИЯ»

УПРАВЛЕНИЕ НЕПРЕРЫВНОГО ХУДОЖЕСТВЕННОГО ОБРАЗОВАНИЯ



УТВЕРЖДАЮ
Директор ГАОУ ДПО МЦРКПО _____ А.И. Рытов
«21» «ноября» 2018 г.

Дополнительная профессиональная программа
(повышение квалификации)

Основы современного компьютерного дизайна графики и анимации для
создания рекламы проектной деятельности в школе

Рег. номер 557
Начальник учебного отдела

Разработчик курса
Тупикова Г.А.

Одобрено на заседании Управления
непрерывного художественного
образования
Протокол № 11/1 от 12.11.2018 г.

Начальник Управления НХО
 Б.М. Неменский

Направление:
IT и средовые компетенции
Уровень: базовый

Раздел 1. «Характеристика программы»

1.1. Цель реализации программы

Совершенствование профессиональных компетенций слушателей в области компьютерного дизайна графики и анимации для создания рекламы проектной деятельности в школе.

Совершенствуемая компетенция

№ п/п	Компетенция	Направление подготовки Педагогическое образование Код компетенции 44.03.01
		Бакалавриат
1.	Способен использовать современные методы и технологии обучения и диагностики	ПК-2

1.2. Планируемые результаты обучения

№ п/п	Знать	Направление подготовки Педагогическое образование Код компетенции 44.03.01 Бакалавриат
1.	Основы современного компьютерного дизайна графики и анимации проектной деятельности в школе. Пути создания компьютерной графики и анимации в программах Adobe Photoshop on-line и Adobe Flash. Приемы анимационного конструирования компьютерных графических объектов.	ПК-2
	Уметь	ПК-2
1.	Интегрировать компьютерную графику и анимацию в проектную деятельность школы; создавать компьютерную рекламу с помощью графических и анимационных изображений в программах Adobe Photoshop on-line и Adobe Flash; применять основы компьютерного дизайна для создания рекламы проектной деятельности в школе.	

1.3. Категория обучающихся – уровень образования – СПО, ВО, область

профессиональной деятельности - основное и среднее общее образование.

- 1.4. **Форма обучения** – заочная (с использованием дистанционных образовательных технологий на платформе <https://moodle.mioo.ru/course/>)
- 1.5. **Режим занятий**- 6 часов в день.
- 1.6. **Трудоемкость программы** - 24 часа.

Раздел 2. «Содержание программы»

2.1. Учебный (тематический) план

№ п/п	Наименование разделов (модулей) и тем	Всего час.	Виды учебных занятий, учебных работ		Форма контроля	Трудоемкость
			Лекции	Интерактивные занятия		
1	Тема 1. Психологические основы рекламного воздействия на ребенка. Связь визуального образа и рекламной задачи в школьном проекте.	1	1 Видеолекция		Входное тестирование https://moodle.mioo.ru/course/view.php?id=1047	1
1-1	Логотип. Его разновидности, назначение, структура, образный язык.	1		1 Видеомастерская		1
1-2	Создать в программе Adobe Photoshop on-line личный логотип или логотип для проекта школы, класса и др.	4		4 Практические занятия	Размещение выполненной работы и обсуждение в форуме https://moodle.mioo.ru/course/view.php?id=1047	4
2	Тема 2. Психология цвета. Дизайн цветового решения компьютерной рекламы, его влияние на создание комфортной и привлекательной среды школьного проекта.	1	1 Видеолекция			1
1-1	Рекламный Персонаж. Характеристики, управление восприятием, анимационное конструирование.	1		1 Видеомастерская		1
1-2	Нарисовать в программе Adobe Flash Персонажа в соответствии с цветовым и содержательным сценарием проекта и создать ему покадровую анимацию. Публикация	4		4 Практические занятия	Размещение выполненной работы и обсуждение в форуме. https://moodle.mioo.ru/course/view.php?id=1047	4
3	Тема 3. Использование стандартных и креативных приемов в различных видах	1	1 Видеолекция			1

	современной рекламы		кция			
3-1	Анимация логотипа для соцсетей	1		1 Видеомас терская		1
3-2	Создать в онлайн редакторе gif -анимацию собственного логотипа, опубликовать его в разных форматах. Разместить в соцсетях.	3		3 Практиче ские занятия	Размещение выполненной работы и обсуждение в форуме. https://moodle.mioo.ru/course/view.php?id=1047	3
4	Тема 4. Развитие фирменного стиля проекта на основе логотипа.	1	1 Видеолекция			1
4-1	Шрифт. Взаимосвязь формы и семантики. Правила конструирования, сочетания шрифтов, логотипа, рекламных материалов в печатном буклете.	1		1 Видеомас терская		1
4-2	Создание макета лифлета, буклета в программе Adobe Photoshop on-line. Подготовить макет для печати в типографии.	3		3 Практиче ские занятия	Размещение выполненной работы и обсуждение в форуме. https://moodle.mioo.ru/course/view.php?id=1047	3
5	Итоговая аттестация	2		2	Зачет. Итоговое тестирование - https://moodle.mioo.ru/course/view.php?id=1047	2
Итого:		24	4	20		24

2.2. Учебная программа

№ п/п	Виды учебных занятий, учебных работ	Содержание
Тема 1. Психологические	Видеолекция 1 час	Входное тестирование https://moodle.mioo.ru/course/view.php?id=1047

основы рекламного воздействия на ребенка. Связь визуального образа и рекламной задачи в школьном проекте.		Дизайн рекламы – технология для конструирования рекламного сообщения, придания ему системности, гармоничности, единства вербальных и визуальных решений. Творческая и функциональная составляющие дизайнерского решения школьного проекта. Психологические требования к представлению наглядности: узнаваемость, которая должна соответствовать письменной или устной информации, медицинским рекомендациям. Информативная и коммуникативная функции рекламы в школьном проекте. Виды визуальных образов для решения рекламных задач. Способы адресации рекламного сообщения в детской аудитории. Психологические особенности воздействия дизайн-объектов на детскую аудиторию. Лекции и материалы занятия размещены: https://moodle.mioo.ru/course/view.php?id=1047
1-1. Логотип. Его разновидности, назначение, структура, образный язык.	Видеомастерская <i>1 час</i>	Логотип. Его разновидности, назначение, структура, образный язык. Знаковые изобразительные структуры. Изобразительный знак и знак – индекс. Интерпретация знака. Пиктограмма. Иероглиф. Стилизация объекта. Типографика - ключевые приемы, понятия, направления. Плоскость, объем, пространство. Психология пространства и формы. Взаимодействие формы и света. Способы создания графического изображения в программе Adobe Photoshop on-line. Использование фильтров Adobe PhotoShop для стилизации изображения. Преобразование цветовых моделей. Поддерживаемые форматы файлов. Материалы занятия: https://moodle.mioo.ru/course/view.php?id=1047
1-2. Создать в программе Adobe Photoshop on-line личный логотип или логотип для проекта школы, класса и др.	Практические занятия <i>4 часа</i>	Практическое занятие: Создать в программе Adobe Photoshop on-line личный логотип или логотип для проекта школы, класса и др. Кратко описать название и задачи проекта. Результат практической работы размещается на: https://moodle.mioo.ru/course/view.php?id=1047

Тема 2. Тема 2. Психология цвета. Дизайн цветового решения компьютерной рекламы, его влияние на создание комфортной и привлекательной среды школьного проекта.	Видеолекция 1 час	Основы колористики. Правила сочетания цветов. Физика цвета. Восприятие цвета. Задачи цветового оформления, подбор, типы и оценка колористического решения в школьных проектах. Влияние дизайна цветового решения рекламы на создание комфортной и привлекательной среды школьного проекта. Иллюзии цветового зрения. Использование оптических иллюзий в компьютерном дизайне. Роль контраста в восприятии человека. Цвет-знак, цвет-символ, цвет-метафора. Цветовая символика Использование цветовой символики в рекламе. Наиболее эффективные пути к достижению предсказуемого результата. Управление вниманием, создание образа. Тонирование теней и светов, изменение цветовой гаммы. Средства копирования и редактирования изображений. Лекции и материалы занятия размещены: https://moodle.mioo.ru/course/view.php?id=1047
2.1. Рекламный Персонаж. Характеристики, управление восприятием, анимационное конструирование.	Видеомастерская 1 час	Рекламный Персонаж. Характеристики, управление восприятием, анимационное конструирование. Программа Adobe Flash и её возможности. Основные способы создания изображений и анимации в программе. Инструменты панели рисования. Их соотношение с традиционными (карандаш, кисть, ластик, готовые формы) и характерные только для компьютерных программ – лассо, свободное преобразование, пипетка, перо и др. Работа с цветом – создание собственной электронной палитры, виды заливок, создание авторской заливки, градиент, прозрачность, фрагментация. Алгоритм создания покадровой анимации. Публикация изображений. Материалы занятия: https://moodle.mioo.ru/course/view.php?id=1047
2-2. Нарисовать в программе Adobe Flash Персонажа в соответствии с цветовым и содержательным сценарием проекта и создать ему покадровую анимацию. Публикация	Практические занятия 4 часа	Практическое занятие: Нарисовать в программе Adobe Flash Персонажа в соответствии с цветовым и содержательным сценарием проекта и создать ему покадровую анимацию. Публикация Результат практической работы размещается на: https://moodle.mioo.ru/course/view.php?id=1047

Тема 3. Тема 3. Использование стандартных и креативных приемов в различных видах современной рекламы	Видеолекция <i>1 час</i>	Правила, лежащие в основе создания современных рекламных сообщений. Информативность + Креатив = Успех Структура творческой составляющей – от замысла до воплощения. Методы повышения креативности. Идеи для создания современного визуального образа в многообразии художественных средств, техниках графики и полиграфических технологиях. Анимация в рекламе. Нестандартные решения, многовариантность подходов, необычные изобразительные средства в дизайне. Эффективность работы в малых группах. Учитель-организатор самостоятельной, познавательной, исследовательской, творческой деятельности учащихся в условиях компьютерной творческой мастерской. Лекции и материалы занятия размещены: https://moodle.mioo.ru/course/view.php?id=1047
3-1. Анимация логотипа для соцсетей	Видеомастерская <i>1 час</i>	Анимация логотипа для соцсетей. Особенности разработки художественного образа. Моделирование различных форм. Стилизация объектов. Что такое GIF-анимация, способы создания и параметры анимации, способы уменьшения объема файла. Классическая анимация движения. Использование программы Adobe Flash для создания gif-анимации, преобразование в GIF-анимацию файлов двухмерной графики. Материалы занятия: https://moodle.mioo.ru/course/view.php?id=1047
3-2. Создать в онлайн редакторе gif -анимацию собственного логотипа, опубликовать его в разных форматах. Разместить в соцсетях.	Практические занятия <i>3 часа</i>	Практическое занятие: Создать в онлайн редакторе gif -анимацию собственного логотипа, опубликовать его в разных форматах. Разместить в соцсетях. Результат практической работы размещается на: https://moodle.mioo.ru/course/view.php?id=1047
Тема 4. Развитие фирменного стиля проекта на основе логотипа.	Видеолекция <i>1 час</i>	Художественные средства композиции. Мера стабильности форм. Выделение главного. Баланс. Особенности создания рекламного текста. Связь визуального образа и смысла текста. Инфографика, интерпретация и визуальная подача массивов данных. Авторские художественные произведения. Защита авторских прав, обеспечение оригинальности и художественной ценности. Способы цветокоррекции - работа с корректирующими слоями, масками, каналами. Технические

		возможности современных персональных компьютеров. Лекции и материалы занятия размещены: https://moodle.mioo.ru/course/view.php?id=1047
4-1. Шрифт. Взаимосвязь формы и семантики. Правила конструирования, сочетания шрифтов, логотипа, рекламных материалов в печатном буклете.	Видеомастерская <i>1 час</i>	Художественные средства композиции. Шрифт. Взаимосвязь формы и семантики. Ключевые представления о шрифте, использование и модификация существующих шрифтов, принципы создания авторских шрифтов. Создание линейки сочетаемых шрифтов, выработка правил их использования. Правила конструирования, сочетания шрифтов, логотипа, рекламных материалов в печатном буклете Разработка, планирование и верстка макета. Определение аудитории зрителей, определение жанра будущего произведения, определение логики изложения для данной аудитории и в данном жанре, умение выделить главное, избавиться от лишнего, построить структуру и композицию произведения в целом Материалы занятия: https://moodle.mioo.ru/course/view.php?id=1047
4-2. Создание макета лифлета, буклета в программе Adobe Photoshop on-line. Подготовить макет для печати в типографии.	Практические занятия <i>3 часа</i>	Практическое занятие: Создание макета лифлета, буклета в программе Adobe Photoshop on-line. Подготовить макет для печати в типографии. Результат практической работы размещается на: https://moodle.mioo.ru/course/view.php?id=1047
Тема 5. Итоговая аттестация	<i>2 часа</i>	Зачет. Итоговое тестирование https://moodle.mioo.ru/course/view.php?id=1047

Раздел 3. «Формы аттестации и оценочные материалы»
Итоговая аттестация включает:

- Итоговое тестирование.
- Зачет – дистанционная защита творческого проекта (совокупность выполненных практических работ).

Итоговая аттестация пройдена, если результат итогового тестирования – 60 и более процентов выполнения заданий, творческий проект выполнен (оценка – зачтено / не зачтено).

Примеры тестовых заданий

Номер задания	Инструкция к заданию Вопрос	Варианты ответа	Правильный вариант
1.	<i>Выберите один правильный ответ</i> В программе Adobe Flash при нажатии каких клавиш происходит публикация Flash ролика?	a) Ctrl + Alt b) Shift + Alt c) Alt + Enter d) Ctrl + Enter	d
		a) Shift + Enter b) Alt + Enter c) Ctrl + Enter d) Ctrl + Alt	c
		a) Shift + Alt b) Ctrl + Enter c) Enter + F8 d) Alt + F8	b
		a) Ctrl + Enter b) Enter + F6 c) Alt + F6 d) Shift + Alt	a
2.	<i>Выберите один правильный ответ</i> В программе Adobe Flash нарисованы две фигуры прямоугольник и квадрат на разных слоях. Можете ли вы им задать классическую анимацию движения?	a) Нет b) Да если они занесены в библиотеку c) Да, если они сгруппированы d) Нет, если они сгруппированы	b
		a) Нет, если они занесены в библиотеку b) Нет, если они сгруппированы c) Да, если они занесены в библиотеку d) Да	c
		a) Да, если они занесены в библиотеку b) Нет c) Да d) Нет, если они занесены в библиотеку	a
		a) Да b) Нет, если они занесены в библиотеку c) Да, если они сгруппированы d) Да, если они занесены в	d

		библиотеку	
--	--	------------	--

Требования к творческому проекту

- 1) Творческий проект, состоящий из совокупности всех практических работ по компьютерной графике и анимации на тему «Дизайн и анимация компьютерной рекламы школьного проекта» выполняется в программах Adobe Photoshop on-line и Adobe Flash.
- 2) Включает в себя выполненные четыре творческих задания: логотип, персонаж, анимация логотипа, макет буклета (лифлета).
- 3) Четко определяется визуальная и информационная направленность в зависимости от возрастных и прочих особенностей учеников, для которых подготавливается дизайн-проект.
- 5) Форма представления: в электронном виде на портале <https://moodle.mioo.ru/course/view.php?id=1047>.

Критерий оценивания: выполнение творческого проекта в полном соответствии с предъявленными требованиями.

Критерии оценки творческих работ: разнообразие и эмоциональность образов, креативность, композиционная выразительность, воображение, цветовое решение и его соответствие общему замыслу проекта, ритм рекламного ролика, соответствие педагогическим методикам, возрастным особенностям будущего зрителя, техническое исполнение.

Раздел 4. «Организационно-педагогические условия реализации программы»

4.1. Учебно-методическое обеспечение и информационное обеспечение программы

Учебный процесс по данной программе обеспечивается списком

основной учебной и учебно-методической литературы, рекомендуемым списком литературы и списком Интернет-ресурсов. В процессе обучения используются компьютерные программы: Microsoft Office Power Point, Adobe Photoshop on-line, Adobe Flash или Macromedia Flash любой версии (демоверсия). В обучающем он-лайн режиме используются такие формы как: видеолекция, видеомастерская, презентации, материалы для самостоятельного изучения (текст, графика, видео, анимация, звуковые файлы), библиотека готовых выполненных заданий по темам курса, ссылки на интернет-ресурсы, тесты.

Список основной учебной и учебно-методической литературы

1. Босова, Л.Л. Босова, А.Ю. Информатика. 5-6 класс. Методическое пособие. ФГОС: [Текст] / Л.Л. Босова, А.Ю. Босова – М.: Бином. Лаборатория знаний, 2018. – 384 с.; 21 см. – 3000 экз. – ISBN 978-5-9963-1585-7; ISBN 978-5-9963-3203-8; ISBN 978-5-9963-3644-9.
2. Изобразительное искусство. Рабочие программы. Предметная линия учебников под редакцией Б.М. Неменского. 5-8 классы [Текст]: пособие для учителей общеобразоват. учреждений / [Б.М. Неменский, Л.А. Неменская, Н.А. Горяева, А.С. Питерских]. - 5-е изд. - М.: Просвещение, 2016. – 148 с.; 21,1 см. – 10 000 экз. - ISBN: 978-5-09-044289-3.
3. Костина А., Макаревич Э., Карпухин О. Основы рекламы. Учебное пособие. [Текст] / М: КноРус, 2017. – 402 с. - ISBN 978-5-406-05892-3
4. Курушин В. Дизайн и реклама. От теории к практике. [Текст] / В.Курушин – ДМК Пресс, 2017. – 308 с. – 200 экз. - ISBN 978-5-970-60553-0
5. Назайкин, А. Иллюстрирование рекламы. Учебное пособие. [Текст] / А. Назайкин - Издательство: Солон-пресс, 2018 г. Жанр: Дизайн и др. – 320 с. ISBN: 978-5-91359-305-4

6. Неменский, Б.М. Педагогика искусства. Видеть, ведать и творить [Текст]: Книга для учителей общеобразовательных учреждений / Б.М. Неменский. – 2-е изд.; перераб. - М.: Просвещение, 2017. – 240с.: ил.; 21,70+2,90 см. вклейка. – 3000 экз. - ISBN 978-5-09-052929-7.
7. Педагогическое целеполагание и образовательные результаты современного учебного занятия по изобразительному искусству. Изобразительное искусство, декоративно-прикладное, дизайн: учебное пособие для курсов повышения квалификации [Текст] / сост. и науч. ред. Л.А. Неменская. – М.: ГАОУ ВО МИОО, 2016. – 84 с.; 21 см. - ISBN 978-5-94898-477-3.
8. Поливанова К. Н. Проектная деятельность школьников. Серия: Работаем по новым стандартам. М.: Просвещение, 2014. – 192 с.

Список дополнительной литературы

1. Бернадская Ю.С., Марочкина С.С., Смотров Л.Ф.. Под ред. Л.М. Дмитриевой. Основы рекламы: Учебник /– М.: Наука, 2005. – 281 с. – ISBN 5-02-033965-2 (в пер.).
2. Бос, Э. Как развивать креативность [Текст] / Э. Бос; [пер. с нем. Петросян К.А.]. – Ростов н/Д: Феникс, 2008. – 189, [2] с.: ил. – (Школа развития); 20см. –3000 экз. – ISBN 978-5-222-12526-7.
3. Патернотт, Жан. Разработка и создание логотипов и графических концепций [Текст] / Жан Патернотт; [пер. с фр. Черноситова Т.Л.]. – Ростов н/Д : Феникс, 2008. – 154, [1] с. : ил. – (Мастер-класс); 21см. –3000 экз. – ISBN 978-5-222-12525-0.
4. Райс Л. Визуальный молоток. Как образы побеждают тысячи слов. - М., 2013, - 192 стр. с.21-22
5. Роэм Д. Практика визуального мышления. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2014. - 396 с.
6. Савельева О.О. Социология рекламного воздействия. — М.: «РИП-

холдинг», С12 2006. — 284 с. — серия «Академия рекламы». ISBN5-900045-94-3. Скачать книгу в формате doc: URL:
<http://avidreaders.ru/book/sociologiya-reklamnogo-vozdystviya.html> (дата обращения: 11.11.2018).

Список интернет-ресурсов

1. 27 психологических тактик создания идеальной рекламы -> Источник: URL: <https://www.shopolog.ru/metodichka/attracting-clients/27-psiologicheskikh-taktik-sozdaniya-ideal-noy-reklamy/> (дата обращения: 10.11.2018).
2. Визуальные элементы рекламы. URL: <https://cyberpedia.su/9x4def.html> (дата обращения: 10.11.2018).
3. Рекламный образ и его визуализация в рекламном творчестве. URL: <https://www.bestreferat.ru/referat-184743.html> (дата обращения: 10.11.2018).
4. Рекламный образ и приемы его создания. [Электронный ресурс] - Режим доступа к стр.: URL: <http://ref.by/refs/48/9806/1.html> (дата обращения: 10.11.2018).
5. Бесплатные учебники по фотошопу. [Электронный ресурс] - Режим доступа к стр.: URL: <http://photoshop.demiart.ru/photoshop-manual.shtml> (дата обращения: 10.11.2018).
6. Уроки по Flash CS/[Электронный ресурс] - Режим доступа к стр.: URL: <http://kpolyakov.spb.ru/school/flash.htm> (дата обращения: 10.11.2018).
7. Бесплатные пробные версии Adobe. [Электронный ресурс] - Режим доступа к стр.: URL: <https://www.adobe.com/ru/downloads.html> (дата обращения: 10.11.2018).

4.2. Материально-технические условия реализации программы

Необходимые технические средства обучения, используемые в учебном процессе для освоения данного курса повышения квалификации:

1. Персональный компьютер, звуковые колонки;
2. Доступ в интернет.
3. Компьютерные программы: Microsoft Office Power Point, Adobe Photoshop on-line, Adobe Flash или Macromedia Flash любой версии (демоверсия), видеоплеер.