

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
Сур

Разработчик курса
Тупикова Г.А.

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

Начальник Управления НХО
Неменский 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 – 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 Видеомастерская		1
3-2	Создать в онлайн редакторе gif-анимацию собственного логотипа, опубликовать его в разных форматах. Разместить в соцсетях.	3		3 Практические 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 Видеомастерская		1
4-2	Создание макета лифлета, буклета в программе Adobe Photoshop on-line. Подготовить макет для печати в типографии.	3		3 Практические 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

<p>основы рекламного воздействия на ребенка. Связь визуального образа и рекламной задачи в школьном проекте.</p>		<p>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</p>
<p>1-1. Логотип. Его разновидности, назначение, структура, образный язык.</p>	<p>Видеомастерская <i>1 час</i></p>	<p>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</p>
<p>1-2. Создать в программе Adobe Photoshop on-line личный логотип или логотип для проекта школы, класса и др.</p>	<p>Практические занятия <i>4 часа</i></p>	<p>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</p>

<p>Тема 2. Тема 2. Психология цвета. Дизайн цветового решения компьютерной рекламы, его влияние на создание комфортной и привлекательной среды школьного проекта.</p>	<p>Видеолекция <i>1 час</i></p>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>Лекции и материалы занятия размещены: https://moodle.mioo.ru/course/view.php?id=1047</p>
<p>2.1. Рекламный Персонаж. Характеристики, управление восприятием, анимационное конструирование.</p>	<p>Видеомастерская <i>1 час</i></p>	<p>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.</p> <p>Работа с цветом – создание собственной электронной палитры, виды заливок, создание авторской заливки, градиент, прозрачность, фрагментация. Алгоритм создания покадровой анимации. Публикация изображений.</p> <p>Материалы занятия: https://moodle.mioo.ru/course/view.php?id=1047</p>
<p>2-2. Нарисовать в программе Adobe Flash Персонажа в соответствии с цветовым и содержательным сценарием проекта и создать ему покадровую анимацию. Публикация</p>	<p>Практические занятия <i>4 часа</i></p>	<p>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</p>

<p>Тема 3. Тема 3. Использование стандартных и креативных приемов в различных видах современной рекламы</p>	<p>Видеолекция <i>1 час</i></p>	<p>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</p>
<p>3-1. Анимация логотипа для соцсетей</p>	<p>Видеомастерская <i>1 час</i></p>	<p>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</p>
<p>3-2. Создать в онлайн редакторе gif -анимацию собственного логотипа, опубликовать его в разных форматах. Разместить в соцсетях.</p>	<p>Практические занятия <i>3 часа</i></p>	<p>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</p>
<p>Тема 4. Развитие фирменного стиля проекта на основе логотипа.</p>	<p>Видеолекция <i>1 час</i></p>	<p>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</p>

		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.	<p><i>Выберите один правильный ответ</i></p> <p>В программе Adobe Flash при нажатии каких клавиш происходит публикация Flash ролика?</p>	<p>a) Ctrl + Alt b) Shift + Alt c) Alt + Enter d) Ctrl + Enter</p>	d
		<p>a) Shift + Enter b) Alt + Enter c) Ctrl + Enter d) Ctrl + Alt</p>	c
		<p>a) Shift + Alt b) Ctrl + Enter c) Enter + F8 d) Alt + F8</p>	b
		<p>a) Ctrl + Enter b) Enter + F6 c) Alt + F6 d) Shift + Alt</p>	a
2.	<p><i>Выберите один правильный ответ</i></p> <p>В программе Adobe Flash нарисованы две фигуры прямоугольник и квадрат на разных слоях. Можете ли вы им задать классическую анимацию движения?</p>	<p>a) Нет b) Да если они занесены в библиотеку c) Да, если они сгруппированы d) Нет, если они сгруппированы</p>	b
		<p>a) Нет, если они занесены в библиотеку b) Нет, если они сгруппированы c) Да, если они занесены в библиотеку d) Да</p>	c
		<p>a) Да, если они занесены в библиотеку b) Нет c) Да d) Нет, если они занесены в библиотеку</p>	a
		<p>a) Да b) Нет, если они занесены в библиотеку c) Да, если они сгруппированы d) Да, если они занесены в</p>	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., Смотрова 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-vozdeystviya.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-psihologicheskikh-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.