

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ СЦЕНИЧЕСКИХ ИСКУССТВ»

Приморская высшая школа музыкального и театрального искусства

(филиал РГИСИ во Владивостоке)

Школа креативных индустрий



Утверждаю:  
ВРИО ректора РГИСИ  
/Е. В. Третьякова/  
«17» сентября 2021 г.

**Рабочая программа  
к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе  
«Креативные технологии»**

Дисциплина по выбору. Дизайн

**2 год обучения  
на 2022-2023 учебный год**

Зарегистрирована учебно-методическим кабинетом 16.09.2021,  
регистрационный номер 2021-ШКИ/03

г. Владивосток  
2021

## Особенности организации образовательного процесса

### Задачи

#### Обучающие:

- развить навыки создания дизайн-продукта в трех различных областях: графический дизайн, трехмерный дизайн и иллюстрация;
- изучить процесс создания продукта, начиная с генерирования идеи и заканчивая финальным результатом по трем различным направлениям предлагаемым в студии
- изучить основы графического дизайна;
- изучить основы иллюстрации;
- изучить основы трехмерного дизайна;
- освоить навыки работы с материалами для трехмерного дизайна, для макетирования и прототипирования: картон, бумага, пенопласт, фанера, пластилин.
- освоить навыки работы с оборудованием, таким как принтер, плоттер, станок лазерной резки, печатный пресс, горячая струна.
- освоить навыки работы с программным обеспечением: Adobe Creative Suite, SketchUp.

#### Развивающие:

- освоить последовательности действий и различных методов анализа задач и кейсов из индустрии;
- развить навыки организации самостоятельной работы и работы в команде;
- применить полученные знания и навыки при реализации творческих проектов в рамках образовательной программы;
- сформировать опыт самостоятельной и командной проектной деятельности;

#### Воспитательные:

- привлечение обучающихся к сотрудничеству на основе общего коллективного творчества;
- развить умение работать в команде и умение выслушать друг друга;
- воспитание чувства ответственности за партнеров и за себя;
- формирование умения поэтапного распределения задач для достижения поставленной цели;
- воспитание самостоятельности и инициативы.

## Содержание программы

### Раздел 1. Креативное мышление

#### Тема 1.1. Знакомство с группой. Что есть креативность, как ее развить и где применять.

##### Основная функция дизайна и креативность как способ ее достижения.

**Теория:** Знакомство с группой. Дискуссия на тему “Что есть креативность, как ее развить и где применять”. Основная функция дизайна и креативность как способ ее достижения. Брифинг: Массаж мозга — придумай устройство, которое изменит мир.

**Практика:** Генерирование идей в формате списков. Разминка: 30 супов. Выполнение работы по проект в формате иллюстраций. Обмен фидбеком с одноклассниками. Доработка проекта. Презентация работ. Рефлексия (индивидуально) сделанной работы.

#### Тема 1.2. Форма. Функция. Иллюстрация.

**Теория:** Дискуссия на тему “Форма VS Функция”. Брифинг: Что можно сделать с... ? Придумай 25 способов использования одного объекта, мячик, скрепка, резинка для волос.

**Практика:** Генерирование идей в формате списков. Разминка: Что может быть синим? Выполнение работы по проекту в формате иллюстраций. Обмен фидбеком с одноклассниками. Доработка проекта. Презентация работ. Рефлексия (индивидуально) сделанной работы.

### **Тема 1.3. Ограничение как триггер креативности. Магия ограничений. Иллюстрация.**

**Теория:** Дискуссия на тему “Ограничение как триггер креативности”. Брифинг: Магия ограничений. Комната мечты при некоторых ограничениях (случайный выбор).

**Практика:** Генерирование идей в формате списков. Разминка: Дополнения к швейцарскому ножу. Выполнение работы по проекту в формате иллюстраций. Обмен фидбеком с одноклассниками. Доработка проекта. Презентация работ. Рефлексия (индивидуально) сделанной работы.

### **Тема 1.4. Дизайн-процесс. Способы генерации идей.**

**Теория:** Дискуссия на тему “Из чего строится дизайн-процесс”. Брифинг: Дети шпионов. Поиск смысла в незначительных фактах вокруг. Несколько способов генерирования идей.

**Практика:** Генерирование идей в формате списков. Разминка: Расследование или исследование? Выполнение работы по проекту в формате иллюстраций. Обмен фидбеком с одноклассниками. Доработка проекта. Презентация работ. Рефлексия (индивидуально) сделанной работы.

## **Раздел 2. Сообщество.**

### **Тема 2.1. Элементы визуального искусства. Цвет.**

**Теория:** Элементы визуального искусства. Цвет. Презентация и обсуждение.

**Практика:** Поиск цвета. Поиск и воспроизведение цвета, замеченного в одежде другого.

### **Тема 2.2. Элементы визуального искусства. Форма.**

**Теория:** Элементы визуального искусства. Форма. Презентация и обсуждение.

**Практика:** С использованием кола-пен визуализация эмоций, полученных из интервью с одноклассниками.

### **Тема 2.3. Элементы визуального искусства. Композиция.**

**Теория:** Элементы визуального искусства. Композиция. Презентация и обсуждение.

**Практика:** Используя ограниченное количество простых форм записывание истории на листе 10 на 10 см.

### **Тема 2.4. Элементы визуального искусства. Масштаб.**

**Теория:** Элементы визуального искусства. Масштаб. Презентация и обсуждение.

**Практика:** Предмет промышленного дизайна, изменив его масштаб в 10, 100, 1000 раз, помещается в другой контекст и приобретает другую функцию.

## **Раздел 3. 3D Дизайн**

### **Тема 3.1. Дизайн предметов. Введение в предметный дизайн и архитектуру.**

**Теория:** Введение в предметный дизайн и архитектуру, погружение в тему проект. Брифинг и обсуждение задачи. Примеры работ по данной теме, выполненных в различных техниках.

**Практика:** Начало работы над проектом, генерирование идей, обсуждение в мини-группах. Выбор способов решения задачи. Несколько способов решения одной и той же задачи.

### **Тема 3.2. Дизайн предметов. Горячая струна**

**Теория:** Дизайн предметов. Принципы и правила работы с горячей струной.

**Практика:** Макетирование - реализация одной из идей. Воркшоп: работа с горячей струной. Этапы создания макета с помощью пенопласта: технический рисунок, масштаб, планирование и работа с инструментами.

### **Тема 3.3. Дизайн предметов. SketchUp**

**Теория:** Дизайн предметов. Принципы работы в SketchUp. Базовые инструменты SketchUp: создание файла, построение по размерам, 3D моделирование, наложение текстур, рендер.

**Практика:** Макетирование - реализация второй идеи. Воркшоп: работа в SketchUp. Макетирование - реализация одной из идей. Этапы создания макета с помощью SketchUp: создание файла, построение по размерам, 3D моделирование, наложение текстур, рендер. Подготовка и сохранение файлов.

#### **Тема 3.4. Дизайн предметов. 2D в 3D**

**Теория:** Перевод объектов из 2D в 3D: особенности и принципы.

**Практика:** Воркшоп: работа 2D в 3D. Макетирование — реализация одной из идей. Воркшоп: работа с бумагой или картоном. Этапы создания макета: технический рисунок, масштаб, планирование и работа с инструментами.

#### **Тема 3.5. Работа над проектом.**

**Практика:** Работа над финализацией проекта. Работа с фотографией - предметная фотосъемка в студии фото.

#### **Тема 3.6. Презентация проекта: различные форматы. Pecha Kucha. Подготовка портфолио.**

**Теория:** Что такое хорошая презентация работы? Примеры различных презентаций и обсуждение. Для чего дизайнеру портфолио? Виды портфолио для различных целей.

**Практика:** Работа над проектом. Презентация работ в формате печа куча. Подготовка и размещение работы в портфолио. Рефлексия.

### **Раздел 4. Иллюстрация**

#### **Тема 4.1. Иллюстрация. Основы иллюстрации.**

**Теория:** Введение в иллюстрацию, погружение живой проекта - иллюстрации для открыток Почты России . Брифинг и обсуждение задания.

**Практика:** Начало работы над проектом, генерирование идей, обсуждение в мини-группах из 3-4 человек.

#### **Тема 4.2. Комикс - искусство на стыке литературы и иллюстрации.**

**Теория:** Комиксы: история, особенности. Примеры комиксов. Применение иллюстрации для создания комикса.

**Практика:** Создание комикса на одну из выбранных идей, выбор формата, техники. Создание истории на основании случайной фотографии, найденной в телефоне одногруппника. Работа над проектом.

#### **Тема 4.3. Иллюстрация и анимация. Трансформация.**

**Теория:** Иллюстрация и анимация. Принципы трансформации.

**Практика:** Создание короткой анимации в группе из 5 человек. Использование принципа трансформации одного объекта в другой. Работа над проектом.

#### **Тема 4.4. Использование иллюстраций для статей и публикаций. Иллюстрация и контекст.**

**Теория:** Использование иллюстрации в различных публикациях. Иллюстрации в статьях и онлайн публикациях.

**Практика:** Воркшоп: создание репортажной иллюстрации для статьи на тему новости сегодняшнего дня (выбрать заранее). Финальная работа над проектом.

#### **Тема 4.5. Презентация проектов.**

**Практика:** Презентация работ в формате печа куча. Обсуждение результатов.

#### **Тема 4.6. Иллюстрация. Подготовка портфолио.**

**Теория:** Из чего строится портфолио? Последовательность работ, делающая его еще сильнее. Презентация и обсуждение.

**Практика:** Подготовка и размещение работы в портфолио. Рефлексия

### **Раздел 5. Графический дизайн**

#### **Тема 5.1. Основы графический дизайн. Виды графического дизайна. Инструменты и методы.**

**Теория:** Введение в графический дизайн. Основы и принципы графического дизайна. Различные виды графического дизайна. Инструменты и методы. Брифинг и обсуждение.

**Практика:** Начало работы над проектом, генерирование идей, обсуждение в мини-группах.

#### **Тема 5.2. Векторная и растровая графика. Основы работы в Adobe Illustrator.**

**Теория:** Векторная графика. Растровая графика. Сравнительный анализ типов графики. Отличия, варианты использования.

**Практика:** Работа в Adobe Illustrator. Работа над проектом.

#### **Тема 5.3. Растровая графика. Основы работы в Adobe Photoshop.**

**Теория:** Принципы работы в Adobe Photoshop. Базовые инструменты Adobe Photoshop.

**Практика:** Начало работы в Adobe Photoshop на тему “Как избавиться от веснушек или подтянуть пресс с помощью Stamp и инструмента Liquify”. Работа над проектом.

#### **Тема 5.4. Оборудование в дизайне. Печатный пресс. Основы работы в Adobe InDesign.**

**Теория:** Печатный пресс и его влияние на историю дизайна.

**Практика:** Воркшоп: работа с печатным прессом. Создание иллюстраций для зина на одну из подготовленных заранее педагогом тем. Работа в Adobe InDesign. Создание цифровой версии зина. Работа над проектом.

#### **Тема 5.5. Презентация проектов**

**Практика:** Презентация работ в формате печатной кучи. Обсуждение результатов.

#### **Тема 5.6. Графический дизайн. Подготовка портфолио.**

**Теория:** Что отличает профессиональное портфолио от любительского? Презентация и обсуждение.

**Практика:** Подготовка и размещение работы в портфолио. Рефлексия (индивидуально).

### **Раздел 6. Проект.**

#### **Тема 6.1. Свобода творчества**

**Теория:** Введение в проект. Почему дизайнеры счастливее всех? Выбор направления для работы.

**Практика:** Введение в проект. Этапы создания брифа.

#### **Тема 6.2. Бриф дизайнера — Как его написать?**

**Теория:** Презентация: Брифы как стартовая точка в проекте. Как написать хороший бриф. Примеры брифов D&AD.

**Практика:** Обмен мнениями в группах по 3-4 человека. Внесение правок в бриф. Начало работы над проектом согласно брифу. Генерирование идей. Проведение первичного исследования.

#### **Тема 6.3. Трудолюбие или талант? Что делает из вас профессионала.**

**Теория:** Профессионалы не ждут вдохновения, а работают по плану.

**Практика:** Продолжение работы над проектом согласно брифу. Генерирование идей.

#### **Тема 6.4. Финальная точка**

**Практика:** Окончание работы над проектом согласно брифу

### **Раздел 7. Биеннале**

#### **Тема 7.1. Брифинг.**

**Теория:** Выставки как обязательный элемент в работе дизайнера. Презентация и обсуждение.

**Практика:** Брифинг. распределение ролей внутри команды для создания выставки

#### **Тема 7.2. Работа над своим разделом выставки.**

**Практика:** Работа над своим разделом выставки - планирование и подготовка работ.

#### **Тема 7.3 Работа над своим разделом выставки.**

**Практика:** Работа над своим разделом выставки - развешивание работ.

#### **Тема 7.4. Презентация работ широкой аудитории.**

**Практика:** Презентация работы широкой аудитории. Рефлексия.

### **Планируемые результаты на 2 год программы**

#### **Личностные:**

- учащийся уважительно и доброжелательно относится к другим учащимся, педагогам и работникам;
- учащийся ответственно относится к обучению;
- учащийся развивает коммуникативные навыки в общении и сотрудничестве со сверстниками и педагогами;
- учащийся может организовать самостоятельную деятельность, умеет работать в команде;
- учащийся анализирует полученный практический опыт и оценивает возможности для улучшений в дальнейшей деятельности;
- учащийся развивает художественный вкус и способность к эстетической оценке произведений искусства;

#### **Метапредметные:**

- учащийся выполняет поставленные учебные задачи, уточняя их содержание и умение принимать и сохранять учебную задачу;
- учащийся оценивает результаты своей работы и получившийся творческий продукт, соотносит его с изначальным замыслом, может оценить достоинства и недостатки;
- учащийся применяет полученные знания и навыки в собственной художественно-творческой и проектной деятельности;
- учащийся развивает эмоционально-ценностное отношение к окружающему миру;
- учащийся активно использует язык изобразительного искусства и возможности различных художественных материалов для освоения содержания образовательной программы (литература, окружающий мир, родной язык и др.);
- учащийся знает основные этапы создания творческого продукта — препродакшн, продакшн, постпродакшн;
- учащийся знает несколько ресурсов (в том числе профессиональных) для размещения своих творческих проектов.

#### **Предметные**

- учащийся знает процесс создания продукта дизайнера, начиная с генерирования идеи и заканчивая финальным результатом
- учащийся знает основы графического дизайна и создает различные продукты графического дизайна, такие как плакат, буклет и модульный шрифт с использованием

аналоговых техник создания графики и цифровых инструментов, таких как Adobe Creative Suite;

- учащийся знает основы иллюстрации и создает различные продукты иллюстрации, такие как открытка, зин, комикс с использованием аналоговых техник и цифровых инструментов, таких как Adobe Creative Suite;
- учащийся знает основы трехмерного дизайна и создает различные продукты трехмерного дизайна, такие как 3D модель, макет, объект с использованием аналоговых техник и цифровых инструментов, таких как Adobe Creative Suite и SketchUp;
- учащийся умеет работать с материалами: картон, бумага, пенопласт, фанера, пластилин;
- учащийся работает с различными инструментами: макетный нож, макетный коврик, линейка, кисти, краски и другие художественные инструментами;
- учащийся создает объекты дизайна с использованием различного оборудованием: оборудованием, принтер, плоттер, станок лазерной резки, печатный пресс, горячая струна.